

The logo for Dungeons & Dragons, featuring the letters 'D' and 'D' in a stylized, red, serif font with a dragon's head integrated into the second 'D'.

D&D

PLAYER'S HANDBOOK

PODRECZNIK GRACZA

DUNGEONS & DRAGONS

Wszystko, czego potrzebujesz do tworzenia bohaterów
w najpopularniejszej na świecie grze fabularnej.

SPIS RZECZY

PRZEDMOWA	4	CZĘŚĆ 2	171
WPROWADZENIE	5	ROZDZIAŁ 7: CECHY POSTACI	173
Światy pełne przygód	5	Wartości cech i modyfikatory	173
Jak używać podręcznika?	6	Ułatwienie i utrudnienie	173
Jak grać	6	Premia z biegiłości	173
Przygody	7	Testy cech	174
CZĘŚĆ 1	9	Wykorzystywanie cech	175
ROZDZIAŁ 1: TWORZENIE POSTACI KROK PO KROKU	11	Rzuty obronne	179
Powyżej 1. poziomu	15	ROZDZIAŁ 8: POSZUKIWANIE PRZYGÓD	181
ROZDZIAŁ 2: RASY	17	Czas	181
Wybór rasy	17	Ruch	181
Człowiek	18	Otoczenie	183
Elf	21	Interakcje społeczne	185
Krasnolud	26	Odpoczynek	186
Niziołek	29	Pomiędzy przygodami	186
Diabelstwo	32	ROZDZIAŁ 9: WALKA	189
Drakon	34	Struktura starcia	189
Gnom	37	Ruch i pozycja	190
Półelf	40	Akcje w walce	192
Półork	42	Wykonywanie ataku	193
ROZDZIAŁ 3: KLASY	45	Oslona	195
Barbarzyńca	46	Obrażenia i leczenie	196
Bard	51	Walka z wierzchowca	198
Czarownik	56	Walka pod wodą	198
Druid	63	CZĘŚĆ 3	199
Kleryk	69	ROZDZIAŁ 10: RZUCANIE CZARÓW	201
Łotr	77	Czym jest czar?	201
Łowca	82	Rzucanie czarów	202
Mag	87	ROZDZIAŁ 11: CZARY	207
Mnich	95	Lista czarów	207
Paladyn	101	Opisy czarów	211
Wojownik	108	DODATEK A: STANY	290
Zaklinacz	114	DODATEK B: BOGOWIE WIELOŚWIATA	293
ROZDZIAŁ 4: CHARAKTER I POCHODZENIE	121	DODATEK C: SFERY EGZYSTENCJI	300
Szczegóły postaci	121	Sfera Materialna	300
Inspiracja	124	Poza Sferą Materialną	301
Pochodzenie	125	DODATEK D: STATYSTYKI STWORZEŃ	304
ROZDZIAŁ 5: WYPOSAŻENIE	143	DODATEK E: INSPIRACJE	312
Wyposażenie początkowe	143	INDEKS	313
Zamożność	143	KARTA POSTACI	317
Pancerze i tarcze	144		
Bronie	146		
Wyposażenie poszukiwaczy przygód	148		
Narzędzia	154		
Wierzchowce i pojazdy	155		
Towary handlowe	157		
Wydatki	157		
Drobiazgi	159		
ROZDZIAŁ 6: MODYFIKACJE POSTACI	163		
Wieloklasowość	163		
Atuty	165		

PRZEDMOWA

DAWNO, DAWNO TEMU, ZA GÓRAMI, ZA LASAMI, w odległej krainie zwanej Stanami Zjednoczonymi – a konkretnie w stanach Minnesota i Wisconsin – drużyna przyjaciół zebrała się, aby wyruszyć w drogę, i na zawsze odmieniła oblicze gier.

Nie planowali tego. Po prostu nie wystarczyło im samo czytanie o światach przepelnionych magią, fantastycznymi stworami i przygodami. Chcieli być ich częścią, a nie tylko o nich słuchać. Poszli krok dalej i stworzyli DUNGEONS & DRAGONS, czym rozpoczęli trwającą do dziś rewolucję w świecie gier. Ich przedsięwzięcie i jego skutki świadczą o dwóch rzeczach.

Po pierwsze, ich intuicyjny i błyskotliwy pomysł na przeżywanie i poznawanie fantastycznych światów dzięki grom fabularnym był naprawdę przełomowy. Niemal każda współczesna gra – tradycyjna bądź komputerowa – czerpie w pewnym stopniu z D&D.

Po drugie, to dowód na atrakcyjność i urok stworzonej przez nich gry. DUNGEONS & DRAGONS wyznacza początek żywego światowego fenomenu. To pierwsza gra fabularna utrzymująca nadal swe miejsce wśród najlepszych.

Aby grać w D&D i dobrze się bawić, nie musisz pamiętać wszystkich zasad, znać każdego tajnika mechaniki czy mistrzowsko rzucać tymi śmiesznymi kostkami. To nie one są istotą udanej gry fabularnej.

Potrzebujesz tylko dwóch rzeczy. Pierwszą z nich są towarzysze gry. Zabawa z przyjaciółmi zawsze jest fajna, a D&D zapewnia coś więcej niż typową rozrywkę.

Gra w D&D rozwija zdolności twórczej współpracy. Wraz z przyjaciółmi stworzycie niesamowite, trzymające w napięciu historie pełne pamiętnych i dramatycznych chwil. Wyglupy i żarty ze świata gry będziecie wspominać jeszcze po latach. Kości potrafią być bezlitosne, ale wy się nie poddacie. Razem stworzycie historie, które będziecie opowiadać dalej i dalej, zarówno te kompletnie absurdalne, jak i prawdziwie legendarne.

Nie przejmuj się, jeśli nie masz graczy wśród przyjaciół. Wokół D&D roztacza się magiczna i niepowtarzalna aura. Nawet przygodni znajomi grający wspólnie po jakimś czasie prawdopodobnie stworzą zaprzyjaźnioną drużynę. To fajny efekt uboczny gry. Twoja nowa grupa czeka tuż za rogiem – w sklepie z grami, na forum lub konwencji fantastyki.

Drugą potrzebną rzeczą jest żywa wyobraźnia, a raczej gotowość wprawienia jej w ruch. Nie musisz być od razu powieściopisarzem czy wybitną artystką. Potrzebujesz jedynie chęci tworzenia, odwagi do zbudowania czegoś niezwykłego i podzielenia się tym z innymi.

Na szczęście, oprócz zacieśniania przyjacielskich więzi między graczami, D&D pomaga też budować pewność siebie, kreatywność i chęć dzielenia się przeżyciami. Uczy szukać błyskotliwych rozwiązań, zgłaszać ciekawe pomysły na przezwyciężenie problemu oraz wyobrażać sobie, co mogłoby się wydarzyć, zamiast poprzestawania na tym, co jest.

Twoje pierwsze postacie i przygody będą być może zlepką klisz. Każdy tak zaczyna, nawet najwspanialszy Mistrzowie Podziemi. Pogódź się z tym i nie zatrzymuj się – wymyślaj następne, coraz lepsze. Działając w ten sposób, nauczysz się z czasem kreować wszystko, od historii postaci po całe światy dla fantastycznych przygód.

Raz zdobytej umiejętności tworzenia nic ci nie odbierze. Niezliczeni pisarze, aktorzy, artyści i inni twórcy stawiali swe pierwsze kroki, mając do dyspozycji kilka stron notatek z D&D, garść kości i blat kuchennego stołu.

Przede wszystkim D&D to ty. Przyjaźnie nawiązane podczas gry, przeżyte przygody, stworzone postacie, wyjątkowe wspomnienia – to wszystko zostanie z tobą na zawsze. D&D stanie się twoim osobistym zakątkiem, przestrzenią, w której możesz robić wszystko po swojemu.

Wyruszaj zatem. Zapoznaj się z zasadami gry i opisem świata, ale pamiętaj przy tym, że bez ciebie będą niczym. To ty techniesz w nie życie.

Mike Mearls
maj 2014

WPROWADZENIE

GRA FABULARNA DUNGEONS & DRAGONS opiera się na snuciu opowieści osadzonych w światach magii i miecza. Ma ona wiele wspólnego z dziecięcymi zabawami, w których popuszczamy wodzy wyobraźni. Tak jak i one, D&D napędzane jest przez fantazję. Wyobraź sobie górujący nad krajobrazem zamek na tle burzowego, nocnego nieba i to, w jaki sposób grupa poszukiwaczy przygód może zareagować na wyzwania, które ta scena ze sobą niesie.

Mistrz Podziemi (MP): Szlak, którym przedostaliście się przez urwiste szczyty, nagle skręca na wschód, a waszym oczom ukazuje się górujący nad krajobrazem zamek Ravenloft. Zniszczone kamienne wieże przyglądają się wam w ciszy, gdy podchodzicie do bramy. Pochylają się groźnie jak para strażników. Tuż za nimi szeroka rozpadlina, niczym bezzębna paszcza, niktne gdzieś we mgle wypełniającej mroczną czeluść. Opuszczony most zwodzony przecina rozpadlinę i kończy się łukowatym sklepieniem prowadzącym wprost na dziedziniec zamku. Łańcuchy przytrzymujące most skrzypią na wietrze, a ich przeżarte rdzą żelazo niemalże jęczy, podtrzymując ciężar konstrukcji. Ze szczytu wysokich, mocnych murów kamienne gargulce gapią się na was swymi pustymi oczodołami i szczerzą paszcze w groteskowej parodii uśmiechów. Gnijąca drewniana krata, zielona od porostów, wisi u sklepienia bramy. W głębi wrota prowadzące do zamku stoją otworem, a ciepłe światło wylewa się z nich na dziedziniec.

Filip (odgrywający Garetha): Chcę się przyjrzeć tym gargulcom. Mam niejasne przeczucie, że nie są to zwykłe posągi.

Amelia (odgrywająca Riwę): Czy most zwodzony jest bardzo zniszczony? Chcę sprawdzić, jak jest wytrzymały. Czy wygląda na to, że uda nam się przez niego przejść, czy załamie się pod naszym ciężarem?

W odróżnieniu od zabaw z dzieciństwa, D&D nadaje opowiadanym historiom strukturę i zawiera elementy, które pozwalają określić konsekwencje działań podejmowanych przez poszukiwaczy przygód. Gracze rzucają kośćmi, aby sprawdzić, czy wykonywane przez nich ataki sięgnęły lub chybiły celu, czy ich bohaterowie są w stanie wspiąć się na klif, uniknąć trafienia magiczną błyskawicą lub wykonać inne niebezpieczne czynności. W grze wszystko jest możliwe, jednak kości sprawiają, że niektóre rezultaty działań są bardziej prawdopodobne niż inne.

Mistrz Podziemi (MP): Dobrze, po kolei. Filipie, przyglądasz się gargulcom?

Filip: Tak. Czy coś wskazuje na to, że mogą one być potworami, a nie zwykłą dekoracją?

MP: Wykonaj rzut na Inteligencję.

Filip: Czy mogę w tym teście skorzystać z mojej umiejętności Śledztwo?

MP: Jak najbardziej!

Filip (rzuca k20): Uuu, kiepsko. Mój wynik to siedem.

MP: Gargulce wyglądają na zwykłą dekorację. Amelio, jak Riva sprawdza wytrzymałość mostu?

W DUNGEONS & DRAGONS każdy z graczy tworzy swojego poszukiwacza przygód (nazywanego również postacią), który razem z innymi bohaterami graczy tworzy drużynę. Współpracując ze sobą, grupa może eksplorować mroczny loch, zrujnowane miasto, nawiedzony zamek, zaginioną świątynię położoną głęboko w dżungli lub wypełnioną lawą jaskinię znajdującą się w trzewiach tajemniczej góry. Poszukiwacze przygód mogą rozwiązywać zagadki, rozmawiać z innymi postaciami, walczyć z potworami oraz odnajdywać legendarne magiczne przedmioty i inne skarby.

Jeden z graczy wciela się w rolę Mistrza Podziemi (MP), narratora snutej opowieści i sędziego gry. MP tworzy dla postaci graczy przygodę, oni zaś zagłębiają się w jej niebezpieczeństwa i decydują, którą ze ścieżek chcą podążać. MP może opisać wejście prowadzące do zamku Ravenloft, a gracze decydują, co chcą zrobić ich poszukiwacze przygód. Czy postanowią przejść przez stary i zniszczony most zwodzony? Obwiążą się liną, aby zminimalizować szansę, że ktoś spadnie w przepaść, gdy żelazne łańcuchy mostu pękną? A może rzuca czar, który pozwoli im przelecieć nad rozpadliną?

Następnie MP określa rezultat działań podejmowanych przez poszukiwaczy przygód i opisuje to, czego doświadczają. MP może improwizować, gdy reaguje na poczynania graczy, dzięki czemu rozgrywka w D&D jest niebywale elastyczna, a każda kolejna przygoda – bardziej ekscytująca i nieprzewidywalna.

Gra tak naprawdę się nie kończy; kiedy jedna historia lub misja dobiegnie końca, może rozpocząć się kolejna, tworząc w ten sposób ciągłą opowieść zwaną **kampanią**. Wiele osób rozgrywa swoje kampanie przez miesiące lub nawet lata, spotykając się ze swoimi przyjaciółmi co tydzień lub dwa i rozpoczynając od miejsca, w którym skończyła się poprzednia sesja. Każdy pokonany potwór, każda ukończona przygoda i każdy odkryty skarb nie tylko wzbogacają toczącą się historię, lecz także zapewniają poszukiwaczom przygód nowe możliwości. Ów wzrost siły i możliwości jest odwzorowany przez poziomy doświadczenia postaci.

W D&D nie ma wygranych i przegranych – a przynajmniej nie w potocznym znaczeniu tych słów. MP i pozostali gracze wspólnie tworzą ekscytującą historię traktującą o śmiałych poszukiwaczach przygód, którzy mierzą się ze śmiertelnie niebezpiecznymi przeciwnościami losu. Niekiedy bohater może zakończyć swój żywot w makabryczny sposób, rozdarty na strzępy przez dzikiego zwierza lub powalony przez nikczemnego lotra. Jednak nawet wtedy inni śmialkowie mogą poszukać potężnej magii, aby wskrzesić poległego towarzysza, albo gracz może zdecydować się na stworzenie nowego bohatera i nim kontynuować przygodę. Grupa może nie zakończyć swojej misji sukcesem, ale jeśli gracze dobrze się bawili na sesji i stworzyli niezapomnianą opowieść, to i tak wszyscy wygrywają.

ŚWIATY PEŁNE PRZYGÓD

Liczne światy DUNGEONS & DRAGONS to miejsca wypełnione magią i potworami, dzielnymi wojownikami oraz spektakularnymi przygodami. Ich podstawą jest osadzone w średniowieczu fantasy, do którego dodano niepowtarzalne istoty, miejsca oraz magię, aby uczynić je wyjątkowymi.

Światy DUNGEONS & DRAGONS tworzą rozległy kosmos zwany **multiwersum** lub Wieloświatem, łącząc się w dziwne i tajemnicze sposoby ze sobą nawzajem i z innymi sferami egzystencji, takimi jak Sfera Żywiółu Ognia i Nieskończone Warstwy Otchłani. W multiwersum tym istnieje nieskończona różnorodność światów. Wiele z nich zostało opublikowanych jako oficjalne rozszerzenia do D&D. Legendy Forgotten Realms (Zapomnianych Krain), Dragonlance, Greyhawka, Dark Sun (Mrocznego Słońca), Mystary i Eberronu są ze sobą splecione i tworzą misterną tkaninę multiwersum. Obok tych miejsc istnieją setki tysięcy innych, stworzonych przez pokolenia graczy D&D na potrzeby ich własnych gier, a w tym całym bogactwie jest też miejsce dla twojego własnego świata.

Wszystkie te uniwersa posiadają cechy wspólne, jednak każde z nich wyróżnia się własną historią oraz kulturą, odmiennymi potworami i rasami, fantastyczną geografią, starożytnymi podziemiami lub knującymi spiski lotrami. Czasami stworzenia mają szczególne cechy w określonych światach, na przykład niziołki z Mrocznego Słońca są mieszkającymi w dżungli kanibalami, elfy zaś pustynnymi nomadami. W niektórych światach występują rasy nieznanne w innych, takie jak żołnierze z Eberronu, stworzeni i nasyćeni esencją życia, aby walczyć w Ostatniej Wojnie. Są też światy zdominowane przez jedną wielką historię, jak chociażby Wojna Lancy, która odgrywa centralną rolę w świecie Dragonlance. Wszystkie są jednak światami D&D i możesz użyć zasad zawartych w tej książce, aby stworzyć postać i zagrać w dowolnym z nich.

Twój Mistrz Podziemi może osadzić waszą kampanię w jednym z wymienionych wyżej światów lub w stworzonym przez siebie. Zapytaj swojego MP o dodatkowe lub zmienione zasady, które mogą wpływać na waszą grę. MP jest najwyższym autorytetem w kwestii kampanii i miejsc akcji, nawet jeśli rozgrywa się ona w jednym z oficjalnie opublikowanych światów.

JAK UŻYWAĆ PODRĘCZNIKA?

Player's Handbook (Podręcznik Gracza) podzielony jest na trzy części.

Część 1 (rozdziały 1–6) dotyczy procesu tworzenia bohatera, zapewniając zasady i wskazówki potrzebne do stworzenia postaci, którą zagrasz. Znajdziesz tu informacje o różnych rasach, klasach postaci, pochodzeniu, wyposażeniu i innych dostępnych opcjach personalizacji bohatera, z których możesz wybierać do woli. Wiele zasad zawartych w pierwszej części podręcznika bazuje na materiale z części 2 i 3. Jeśli natrafisz w rozdziale 1 na termin, którego nie rozumiesz, skorzystaj z indeksu zamieszczonego na końcu tego podręcznika.

Część 2 (rozdziały 7–9) zawiera zasady rządzące rozgrywką, które wykraczają poza podstawy zawarte we wprowadzeniu. Część ta obejmuje rodzaje rzutów kośćmi używane do określania, czy działania postaci zakończyły się sukcesem, czy porażką. Znajdziesz tutaj również opis trzech podstawowych aktywności, z których możesz skorzystać podczas rozgrywki: eksplorowania świata, interakcji społecznych i walki.

Część 3 (rozdziały 10–11) jest w całości poświęcona magii. Zawiera ona informacje o naturze magii występującej w światach D&D, zasady dotyczące rzucania czarów i ogromną liczbę zaklęć, które są dostępne dla władających magią postaci (i potworów).

JAK GRAĆ?

Rozgrywka w DUNGEONS & DRAGONS odbywa się zgodnie z podstawowym schematem.

1. Mistrz Podziemi opisuje otoczenie. MP opowiada graczom, gdzie są ich bohaterowie i co znajduje się dookoła nich. Przedstawia im również podstawowy wachlarz możliwości, które jako pierwsze nasuwają się na myśl (ile drzwi prowadzi do pomieszczenia, co leży na stole, kto jest w gospodzie i tak dalej).

2. Gracze opisują, co chcą zrobić. Czasami jeden gracz mówi za całą drużynę, na przykład stwierdza: „Wyberamy wschodnie drzwi”. Innym razem różni poszukiwacze przygód robią różne rzeczy: pierwszy może przeszukiwać skrzynię ze skarbami, drugi badać ezoteryczne symbole wyryte na ścianie, a trzeci wypatrywać potworów. Gracze nie muszą zachowywać określonej kolejności przy deklarowaniu swoich poczynań, jednak MP musi wysłuchać każdego z nich i zdecydować, jak i w jakiej kolejności rozpatrzyć wszystkie akcje.

Czasami rozpatrzenie działań graczy jest proste. Jeśli bohater chce przejść przez pomieszczenie i otworzyć drzwi, MP może po prostu powiedzieć, że drzwi otwierają się, i opisać to, co znajduje się po ich drugiej stronie. Drzwi mogą być jednak zamknięte, podłoga pomieszczenia może skrywać w sobie śmiertelną pułapkę albo jakieś inne czynniki mogą sprawić, że wykonanie tego zadania stanie się prawdziwym wyzwaniem. W takich sytuacjach MP decyduje, co się dzieje, często bazując na rzucie kością, aby określić rezultat podejmowanych akcji.

3. MP opisuje rezultaty działań poszukiwaczy przygód. Opisanie rezultatów działań często prowadzi do podejmowania kolejnych decyzji, co sprawia, że rozgrywka w naturalny sposób powraca do punktu pierwszego.

Wzorzec ten zostaje zachowany zarówno wtedy, gdy poszukiwacze przygód ostrożnie eksplorują podziemia lub rozmawiają z chytrym księciem, jak i wtedy, gdy walczą na śmierć i życie z potężnym smokiem. W określonych sytuacjach, szczególnie w walce, podejmowanie działań jest bardziej ustrukturyzowane, a gracze (i MP) działają w systemie turowym, wybierając i rozgrywając dostępne akcje. Przez większość czasu rozgrywka toczy się jednak płynnie i elastycznie, dostosowując się do okoliczności.

Akcja przygody często rozgrywa się w wyobraźni graczy i MP, opierając się na słownych opisach MP, które budują scenę. Niektórzy MP lubią korzystać z muzyki, sztuki i nagranych efektów dźwiękowych pomagających w budowaniu nastroju, a wielu graczy oraz MP używa odmiennej modulacji głosu dla różnych poszukiwaczy przygód, potworów i innych postaci, które pojawiają się podczas gry. Czasami MP może skorzystać z mapy i używać znaczników lub figurek przedstawiających istoty biorące udział w danej scenie, aby pomóc w ten sposób graczom zorientować się w sytuacji.

KOŚCI

Gra korzysta z wielościennych kości o różnej liczbie ścianek. Możesz znaleźć takie kostki w sklepach z grami i w internecie.

W zasadach przedstawionych w tej książce różne rodzaje kości symbolizowane są przez literę „k”, po której następuje liczba ich ścianek: k4, k6, k8, k10, k12 i k20. Przykładowo, k6 to kość sześciościenna (czyli typowa kostka używana w wielu innych grach).

Kość procentowa, czyli k100, działa nieco inaczej. Uzyskujesz za jej pomocą wyniki od 1 do 100, rzucając dwiema różnymi kośćmi dziesięciościennymi dającymi wyniki od 0 do 9. Jedna z kości (wybrana przed rzutem) generuje dziesiątki, druga zaś jednostki. Przykładowo, jeśli wyrzucisz 7 i 1, twoim wynikiem będzie 71. Dwa 0 to 100. Niektóre dziesięciościenne kości są oznaczone dziesiątkami (00, 10, 20 i tak dalej). Dzięki nim łatwiej jest odróżnić dziesiątki od jednostki. W powyższych przykładach rzut 70 i 1 to 71, a 00 i 0 to 100.

Kiedy musisz rzucić kośćmi, zasady określają, iloma i jakimi kośćmi rzucasz oraz jakie modyfikatory stosujesz. Przykładowo, „3k8 + 5” oznacza, że rzucasz trzema kośćmi ośmiościennymi, sumujesz uzyskane na nich wyniki i dodajesz 5 do otrzymanego rezultatu.

Litera „k” jest również używana w wyrażeniach „1k3” i „1k2”. Gdy chcesz uzyskać wynik rzutu 1k3, rzuć 1k6 i podziel wynik przez 2 (zaokrąglając go w górę). Aby uzyskać 1k2, rzuć dowolną kostką, przypisując wartości 1 i 2 odpowiednio wynikom nieparzystym i parzystym. (Możesz też ustalić, że rezultatem jest 2, jeśli wyrzucony wynik jest wyższy niż połowa liczby ścianek użytej kostki).

K20

Czy cios miecza bohatera zrani smoka, czy odbije się od jego twardych niczym żelazo łusek? Czy ogr da wiarę śmiałemu blefowi? Czy bohaterka przepłynie przez rwącą rzekę? Czy postaci uda się uniknąć poddmuchu kuli ognia, czy otrzyma pełne obrażenia od gorejących płomieni? W sytuacjach, w których rezultat działania jest niepewny, DUNGEONS & DRAGONS korzysta z rzutu kością dwudziestościenną, k20, aby określić sukces lub porażkę.

Każda postać i potwór w grze posiada możliwości określone przez sześć **wartości cech**. Cechami tymi są: Siła, Zręczność, Kondycja, Inteligencja, Mądrość i Charyzma. W przypadku poszukiwaczy przygód przyjmują one zazwyczaj wartości od 3 do 18. (Potwory mogą mieć wartości cech od zaledwie 1 do nawet 30). Owe wartości cech i wywodzące się z nich **modyfikatory cech** stanowią podstawę dla niemalże każdego rzutu k20 wykonywanego dla postaci lub potworów.

Testy cech, testy ataku i rzuty obronne są trzema głównymi rodzajami rzutów k20, tworzącymi trzon zasad gry. Wszystkie trzy rodzaje rzutów wykonuje się zgodnie z poniższymi krokami.

1. Rzuć kością i dodaj modyfikator. Rzuć k20 i dodaj odpowiedni modyfikator. Zwykle jest to modyfikator wywodzący się z jednej z sześciu cech postaci. Czasami uwzględnia on premię z biegłości, która oddaje szczególne umiejętności bohatera. (W rozdziale 1 znajdziesz szczegóły dotyczące każdej z cech i sposób ustalania opartego na niej modyfikatora).

2. Zastosuj premie i kary wynikające z okoliczności. Zdolność klasowa, czar, szczególna okoliczność albo jakiś inny efekt mogą zapewnić premię lub karę do testu.

3. Porównaj sumę z wartością docelową. Jeśli wynik rzutu po zastosowaniu modyfikatorów, premii i kar jest równy ustalonej wartości docelowej lub od niej wyższy, to test cechy, test ataku lub rzut obronny kończy się sukcesem. W innym przypadku test kończy się niepowodzeniem. Zazwyczaj to MP określa wartości, które należy osiągnąć, i oznajmia graczom, czy ich testy zakończyły się sukcesem, czy też porażką.

Wartość liczbowa, którą należy osiągnąć w teście cechy lub rzucie obronnym, nazywana jest **Stopniem Trudności (ST)**, a w teście ataku – **Klasą Pancerni (KP)**.

Dzięki tej prostej zasadzie można rozstrzygnąć większość akcji podejmowanych podczas rozgrywki w D&D. Rozdział 7, „Cechy postaci” zawiera więcej szczegółowych zasad używania k20 podczas gry.

UŁATWIENIE I UTRUDNIENIE

Czasami test cechy, test ataku lub rzut obronny jest modyfikowany przez specjalne sytuacje zwane **ułatwieniem** i **utrudnieniem**. Ułatwienie odzwierciedla pozytywne okoliczności związane z rzutem k20, podczas gdy utrudnienie koncentruje się na negatywnych. Kiedy masz ułatwienie lub utrudnienie, rzucasz podczas testu dwiema k20. Użyj wyższego wyrzuconego wyniku, gdy masz ułatwienie, i niższego, gdy masz utrudnienie. Przykładowo, jeśli w teście z utrudnieniem wyrzucasz 17 i 5, to wybierasz 5. W przypadku ułatwienia wybierasz 17.

Więcej szczegółów dotyczących zasad związanych z ułatwieniem i utrudnieniem znajduje się w rozdziale 7.

ZASADY SZCZEGÓŁOWE SĄ WAŻNIEJSZE

Niniejsza książka, a w szczególności jej części 2 i 3, zawiera zasady rządzące rozgrywką. Jednak wiele zdolności rasowych i klasowych, czarów, magicznych przedmiotów, zdolności potworów oraz innych elementów mechaniki łamie na różne sposoby wspomniane zasady ogólne, tworząc wyjątki w sposobie działania reguł. Zapamiętaj, że jeśli zasada szczegółowa stoi w sprzeczności z zasadą ogólną, to zasada szczegółowa ma zawsze pierwszeństwo.

Odstępstwa od zasad są zazwyczaj niezbyt duże. Przykładowo, wielu poszukiwaczy przygód nie posługuje się biegle długim łukiem, ale ze względu na zdolność rasową potrafi to każdy elf leśny. Owa zdolność tworzy pomniejszy wyjątek od reguł ogólnych. Inne przykłady zasad łamiących podstawy mechaniki są znacznie bardziej wyraźne. Bohaterowie nie mogą, na przykład, przechodzić przez ściany, ale niektóre czary sprawiają, że jest to możliwe. Magia powoduje zresztą większość odstępstw od zasad ogólnych.

ZAOKRĄGLANIE W DÓŁ

W D&D występuje jeszcze jedna ogólna zasada, którą musisz przyswoić i zapamiętać. Za każdym razem, gdy podczas rozgrywki dzielisz jakąś liczbę i otrzymujesz ułamek, zaokrąglaj w dół, jeśli zasada nie stanowi inaczej – nawet wtedy, gdy ułamek jest bliższy wyższemu wynikowi.

PRZYGODY

Rozgrywka w D&D opiera się na grupie postaci przeżywających przygody przygotowywane i prezentowane przez Mistrza Podziemi. Każda z postaci wnosi do sesji określone zdolności wyrażone za pomocą wartości cech, umiejętności, zdolności klasowych i rasowych, wyposażenia oraz magicznych przedmiotów. Każdy bohater jest inny, posiada swoje mocne i słabe strony, a najlepsza drużyna poszukiwaczy przygód składa się z postaci, które wzajemnie się uzupełniają i współpracują, by zakończyć przygodę sukcesem.

Przygoda jest centralnym elementem gry, historią o wyraźnym początku, rozwinięciu i zakończeniu. Może

zostać stworzona od podstaw przez Mistrza Podziemi lub kupiona w sklepie i zmodyfikowana zgodnie z potrzebami oraz fantazją MP. W obydwu przypadkach zawiera fantastyczne scenografie – podziemia, niszczący zamek, dzikie tereny czy tętniące życiem miasto – oraz bogatą galerię bohaterów: poszukiwaczy przygód stworzonych i odgrywanych przez graczy oraz bohaterów niezależnych (BN). Ci drudzy mogą być patronami, sprzymierzeńcami, wrogami, najemnikami lub po prostu postaciami tła. Często jeden z BN jest złoczyńcą, którego cele i działania napędzają fabułę przygody.

Podczas przygód bohaterowie mierzą się z różnymi istotami, zjawiskami i sytuacjami, z którymi muszą w jakiś sposób sobie poradzić. Czasami poszukiwacze przygód i inne istoty próbują zrobić wszystko, aby pojmać się lub zabić nawzajem podczas starcia. Innym razem poszukiwacze przygód, aby osiągnąć swój cel, rozmawiają z innymi istotami (a nawet magicznymi przedmiotami). Często starają się rozwiązać zagadkę, ominąć przeszkodę, odnaleźć coś ukrytego lub rozwikłać zastany problem. W międzyczasie eksplorują świat i decydują, dokąd chcą się udać i co osiągnąć w następnej kolejności.

Przygody różnią się od siebie czasem trwania i stopniem złożoności. Krótka przygoda może zawierać tylko kilka wyzwań, a jej ukończenie może zająć nie więcej niż jedną sesję gry. Długa przygoda może zawierać setki walk, interakcji społecznych i innych wyzwań, a jej ukończenie może zająć wiele sesji, co przekłada się na tygodnie lub miesiące grania. Zazwyczaj na koniec przygody postacie powracają na łono cywilizacji, aby odpocząć i cieszyć się zdobytymi łupami.

Nie jest to jednak końcem opowieści. Pomyśl o przygodzie jak o pojedynczym odcinku serialu telewizyjnego, składającym się z kilku ekscytujących scen. Kampania jest jego całym sezonem – ciągiem połączonych ze sobą przygód, z tą samą obsadą poszukiwaczy przygód, którzy podążają meandrami fabuły od jej początku do końca.

TRZY FILARY PRYGOODY

Poszukiwacze przygód mogą spróbować zrobić wszystko to, co podpowie graczom wyobraźnia. Wygodnie jest jednak myśleć o podejmowanych przez nich decyzjach w trzech ogólnych kategoriach: eksploracji, interakcji społecznych i walki.

Eksploracja zawiera w sobie zarówno podróżowanie przez świat, jak i wchodzenie w interakcje z obiektami oraz sytuacjami, które wymagają uwagi poszukiwaczy przygód. Eksploracja jest więc kompromisem pomiędzy tym, co gracze chcą robić jako postacie, a tym, co MP opisuje im jako rezultaty ich działań. W szerszej perspektywie może to oznaczać, że postacie spędzają cały dzień na przemierzaniu rozległej równiny lub godzinę na przedostawaniu się przez sieć jaskiń. W mniejszej skali jedna z postaci znajdujących się w podziemnym pomieszczeniu pociąga za dźwignię, aby zobaczyć, co się stanie.

Interakcje społeczne to głównie rozmowy poszukiwaczy przygód z kimś (lub czymś) innym. Może to oznaczać przesłuchiwanie schwytanego zwiadowcy, aby ujawnił, gdzie znajduje się sekretne wejście do gobliniego leża, uzyskiwanie informacji od uratowanego więźnia, błaganie orczego wodza o łaskę lub przekonywanie gadatliwego magicznego lustra, aby pokazało poszukiwaczom przygód odległe miejsca.

Zasady zawarte w rozdziałach 7 i 8 wspierają eksplorację i interakcje społeczne, podobnie jak czyni to wiele zdolności klasowych z rozdziału 3 i cech osobowości opisanych w rozdziale 4.

Walka, na której skupia się rozdział 9, angażuje postacie graczy i inne istoty w używanie broni, rzucanie czarów, manewrowanie i we wszystkie inne działania mające na celu pokonanie przeciwników, nieważne czy oznacza to ich zabicie, pochwycenie, czy też zmuszenie do ucieczki. Walka jest tym elementem sesji D&D, który ma najmocniej ustaloną strukturę – uczestnicy starcia działają w systemie turowym, dzięki czemu każdy ma okazję do zrobienia tego, co chce. Nawet w sytuacji walnej bitwy poszukiwacze przygód mają wiele możliwości do kaskaderskich popisów (jak zjechanie na tarczy po schodach), badania otoczenia (być może dzięki przesunięciu tajemnicznej dźwigni) lub komunikowania się z innymi – sojusznikami, wrogami lub istotami neutralnymi.

CUDA MAGII

Niewiele przygód w D&D kończy się bez choćby jednego magicznego zdarzenia. Magia, pomocna czy szkodliwa, zajmuje stałe miejsce w żywotach poszukiwaczy przygód i jest główną treścią rozdziałów 10 i 11.

W światach DUNGEONS & DRAGONS adepci magii są rzadkością, a ich nadzwyczajny talent wyróżnia ich na tle innych istot. Zwykli ludzie mogą praktycznie na co dzień obserwować dowody na istnienie magii, ale najczęściej nie jest to nic wielkiego – magiczne stworzenie, wysłuchana modlitwa bądź mag chodzący po ulicach ze swoim golemem ochroniarzem.

Dla poszukiwaczy przygód magia jest jednak kluczem do przetrwania. Bez uzdrawiającej mocy kleryków i paladynów szybko umarliby od odniesionych ran. Bez zapewniającej wsparcie magii bardów i kleryków wojownicy ugięliby się pod naporem potężnych wrogów. Bez mocy i wszechstronności magów oraz druidów każde zagrożenie byłoby nieporównywalnie poważniejsze.

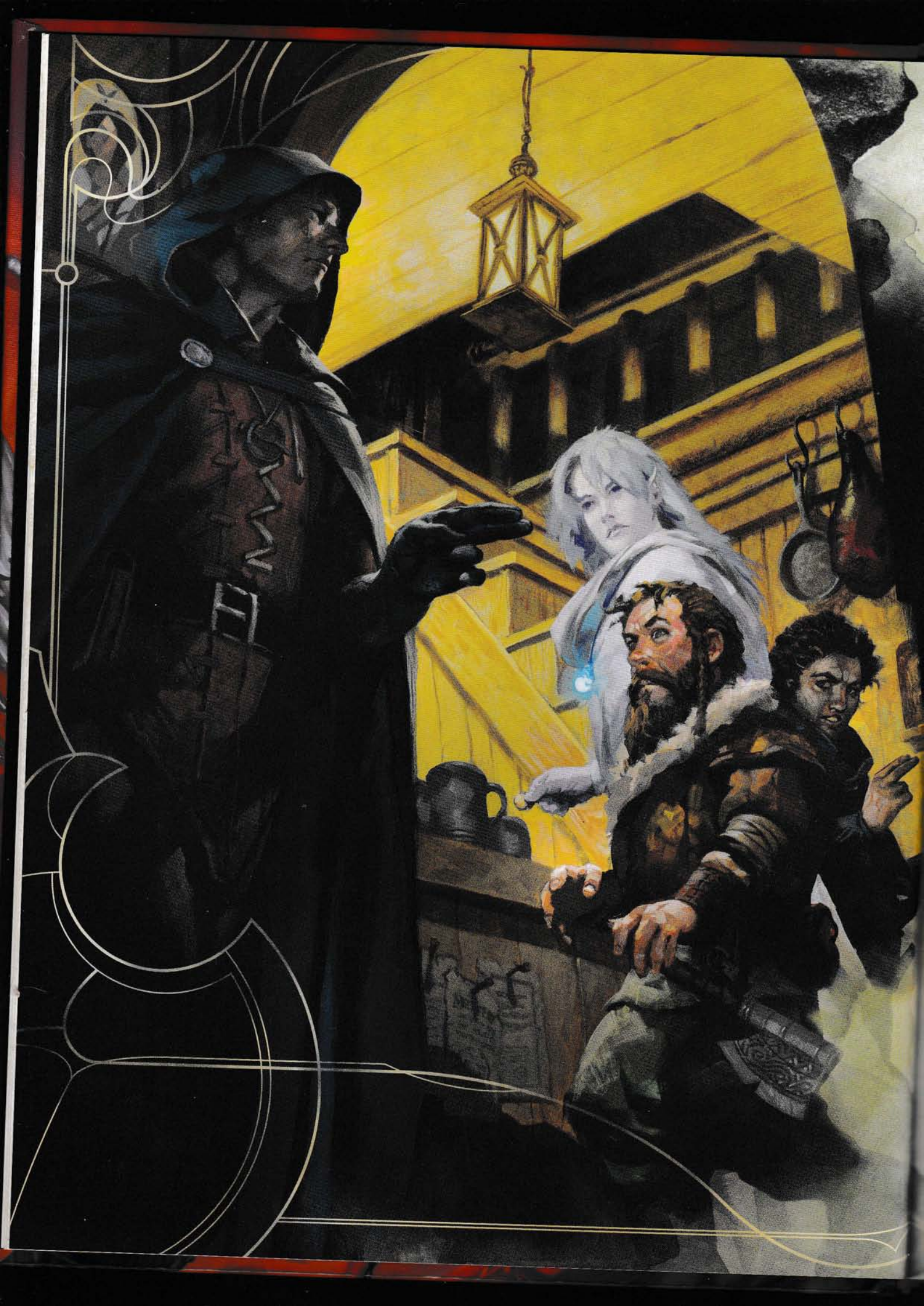
Magia jest również ulubionym narzędziem wszelkiej maści złoczyńców. Wielu poszukiwaczy przygód wyrusza w drogę z powodu machinacji czarnoksiężników, którzy są zdeterminowani, aby używać magii w mrocznych celach. Przywódca kultu próbuje ożywić boga śpiącego na dnie morza, wiedźma porywa dzieci, aby w magiczny sposób pozbawić je sił witalnych, szalony mag pracuje nad obdarzeniem armii automatów pozorem życia, smok zaś rozpoczyna mistyczny rytuał, aby stać się bogiem zniszczenia. Wszystkie te przykłady są zaledwie kilkoma magicznymi zagrożeniami, którym poszukiwacze przygód będą musieli stawić czoła. Na szczęście dzięki swojej własnej magii mają szansę na zwycięstwo!



CZEŚĆ 1

Tworzenie postaci





ROZDZIAŁ 1: TWORZENIE POSTACI KROK PO KROKU

TWOIM PIERWSZYM KROKIEM KU POSZUKIWANIU PRZYGÓD w DUNGEONS & DRAGONS jest wyobrażenie sobie i stworzenie własnej postaci. Stanowi ona połączenie statystyk, twojej wyobraźni i punktów zaczepienia dla twoich zdolności aktorskich. Wybierasz rasę (na przykład człowieka lub niziołka) i klasę (na przykład wojownika lub maga). Wymyślasz także osobowość, wygląd i historię swojego bohatera. Gotowa postać będzie reprezentować cię w świecie DUNGEONS & DRAGONS.

Zanim przejdziesz do pierwszego kroku, zastanów się, jakim rodzajem poszukiwacza przygód chcesz zagrać. Możesz być odważną wojowniczką, skrytym lotrem, żarliwym klerykiem albo ekstrawagancką maginią. A może interesuje cię bardziej nietypowa postać, taka jak krzepki lotr lubujący się w walce wręcz albo wytrawna luczniczka pozbywająca się wrogów na odległość? Lubisz fantastyczne opowieści z udziałem krasnoludów lub elfów? Spróbuj zagrać wywodzącym się z tych ras bohaterem. Chcesz, by twoja postać była najtwardsza w drużynie? Rozważ barbarzyńcę lub paladyna. A jeśli nie wiesz od czego zacząć, przejrzyj ilustracje w tym podręczniku i sprawdź, które najbardziej do ciebie przemawiają.

Kiedy już masz pomysł na postać, przejdź kolejno opisane poniżej kroki i zadecyduj, co najbardziej pasuje do twojej wizji. Wraz z każdym kolejnym wyborem ta wizja może się zmieniać. Najważniejsze jednak, by postać, z którą ostatecznie siądziesz do stołu, była ekscytująca i zachęcała cię do gry.

W tym rozdziale używamy sformułowania **karta postaci**, gdy mówimy o dowolnej formie zapisu informacji o bohaterze, niezależnie od tego, czy jest to oficjalna karta postaci (taka jak ta na końcu podręcznika), czy też rodzaj zapisu cyfrowego albo strona w notesie. Oficjalna karta postaci D&D to dobry punkt wyjścia, dopóki nie zapomnisz, jakiego rodzaju informacji potrzebujesz i w jaki sposób używa się ich podczas gry.

TWORZENIE BRUENORA

Każdy etap tworzenia postaci zawiera przykład, w którym gracz o imieniu Robert tworzy swojego krasnoludzkiego bohatera Bruenora.

1. WYBIERZ RASĘ

Każda postać należy do jakiejś rasy, jednego z wielu inteligentnych gatunków humanoidalnych w świecie D&D. Najpopularniejszymi rasami wśród bohaterów graczy są: ludzie, elfy, krasnoludy i niziołki. Niektóre rasy mają także **podrasy**, takie jak krasnoludy górskie lub elfy leśne. Rozdział 2 zawiera więcej informacji o wspomnianych rasach, a także o tych mniej rozpowszechnionych: diabelstwach, drakonach, gnomach, półelfach i półorkach.

Wybrana rasa w istotny sposób wpływa na tożsamość twojej postaci, ustalając ogólne ramy jej wyglądu zewnętrznego oraz zapewniając jej naturalne zdolności wywiedzione z kultury i pochodzenia. Rasa zapewnia postaci szczególnie właściwości, takie jak: dodatkowe zmysły, biegłości w posługiwaniu się określonymi typami broni lub narzędzi, biegłość w co najmniej jednej umiejętności albo możliwość posługiwania się pomniejszą magią. Zdolności te często współgrają z właściwościami niektórych klas (patrz krok 2).

Przykładowo, zdolności rasowe niziołków lekkostopych czynią z nich wyśmienitych lotrów, a elfy wysokie są często potężnymi magami. Gra niestereotypową postacią również potrafi być ciekawa. Półorczy paladyni czy magowie wywodzący się z krasnoludów górskich to przykłady nietypowych, ale pamiętnych bohaterów.

Rasa umożliwia ci zwiększenie wartości cech, które ustalasz w kroku 3. Wynotuj te premie i pamiętaj, by je później doliczyć.

Zapisz zdolności rasowe na twojej karcie postaci. Pamiętaj także o wypisaniu swoich języków początkowych i podstawowej szybkości.

TWORZENIE BRUENORA, KROK 1

Robert zasiada do tworzenia postaci. Decyduje, że najchętniej zagra burkliwym krasnoludem górskim. Na karcie postaci notuje wszystkie zdolności rasowe krasnoludów, w tym szybkość 7,5 metra, oraz znane języki: wspólny i krasnoludzki.

2. WYBIERZ KLASĘ

Każdy poszukiwacz przygód należy do jakiejś klasy. Klasa ogólnie opisuje powołanie postaci, posiadane przez nią specjalne talenty oraz najbardziej prawdopodobne metody eksploracji lochów, walki z potworami czy prowadzenia trudnych negocjacji. Klasy postaci zostały opisane w rozdziale 3.

Twoja postać czerpie korzyści z wybranej klasy. Wiele z nich to **zdolności klasowe** (w tym możliwość rzucania czarów), które odróżniają twojego bohatera od przedstawicieli innych klas. Otrzymujesz również **biegłości** w używaniu zbroi i broni, w umiejętnościach, w rzutach obronnych, a czasami również w posługiwaniu się narzędziami. Biegłości odpowiadają rzeczom, które Twoja postać robi nadzwyczaj dobrze – od walki określonymi rodzajami broni po przekonujące łganie.

Wypisz na karcie postaci wszystkie zdolności swojej klasy dostępne od 1. poziomu.

POZIOM

Zwykle postać zaczyna grę na 1. poziomie i rozwija się, zdobywając **punkty doświadczenia** (PD) podczas swych przygód. Pierwszopoziomowa postać nie ma doświadczenia w awanturniczym życiu, choć mogła już wcześniej robić niebezpieczne rzeczy, na przykład jako żołnierz lub pirat.

Rozpoczęcie gry postacią na 1. poziomie oznacza początek jej życia jako poszukiwacza przygód. Jeśli znasz już mechanikę gry albo dołączasz do toczącej się kampanii D&D, to twój Mistrz Podziemi może zdecydować, że wejdiesz do gry postacią wyższego poziomu – wówczas zakładacie, że twój bohater przeżył już parę wstrząsających przygód.

Zapisz na karcie postaci swój poziom. Jeżeli rozpoczynasz grę na wyższym poziomie, dopisz dodatkowo zdolności klasowe otrzymane na poziomach powyżej 1.

NA SZYBKO

Każdy opis klasy w rozdziale 3 zawiera wskazówki, jak szybko stworzyć postać danej klasy, łącznie z wyborem jej najwyższych cech, najbardziej odpowiedniego pochodzenia i początkowego zestawu czarów.

Zapisz również swoje punkty doświadczenia. Bohater na 1. poziomie posiada 0 PD. Postać wyższego poziomu z reguły zaczyna grę z minimalną liczbą PD wymaganą do osiągnięcia tego poziomu (spójrz do sekcji „Powyżej 1. poziomu” w dalszej części tego rozdziału).

ZESTAWIENIE WARTOŚCI CECH

Siła

Mierzy: naturalną muskulaturę, siłę fizyczną
Ważna dla: barbarzyńcy, paladyna, wojownika

Premie rasowe:

Krasnolud górski (+2)	Drakon (+2)
Półork (+2)	Człowiek (+1)

Zręczność

Mierzy: zwinność fizyczną, refleks, zmysł równowagi, grację
Ważna dla: łotra, łowcy, mnicha

Premie rasowe:

Elf (+2)	Gnom leśny (+1)
Niziołek (+2)	Człowiek (+1)

Kondycja

Mierzy: zdrowie, wigor, siły życiowe
Ważna dla: wszystkich

Premie rasowe:

Krasnolud (+2)	Półork (+1)
Niziołek hardy (+1)	Człowiek (+1)
Gnom skalny (+1)	

Inteligencja

Mierzy: bystrość umysłu, pamięć, zdolność logicznego myślenia
Ważna dla: maga

Premie rasowe:

Gnom (+2)	Diabelstwo (+1)
Elf wysoki (+1)	Człowiek (+1)

Mądrość

Mierzy: czujność, spostrzegawczość, wyczucie

Ważna dla: druida, kleryka

Premie rasowe:

Krasnolud wzgórzowy (+1)	Człowiek (+1)
Elf leśny (+1)	

Charyzma

Mierzy: pewność siebie, elokwencję, zdolności przywódcze

Ważna dla: czarownika, zaklinacza

Premie rasowe:

Półelf (+2)	Niziołek lekkostopy (+1)
Diabelstwo (+2)	Drakon (+1)
Drow (+1)	Człowiek (+1)

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI I KOŚCI WYTRZYMAŁOŚCI

Punkty wytrzymałości (PW) postaci są miarą tego, jak twarda jest w walce i w innych niebezpiecznych sytuacjach. Punkty wytrzymałości są wyliczane na podstawie Kości Wytrzymałości (skrót od Kości Punktów Wytrzymałości).

Na 1. poziomie twój bohater ma jedną Kość Wytrzymałości, której rodzaj zależy od klasy postaci.

Rozpoczynasz grę z liczbą PW równą najwyższemu możliwemu wynikowi na tej kości, zgodnie z opisem klasy (do PW dodajesz również swój modyfikator z Kondycji, który poznasz w kroku 3). Są to twoje **maksymalne punkty wytrzymałości**.

Zapisz swoje PW na karcie postaci. Umieść tam także rodzaj i liczbę Kości Wytrzymałości, których używa twoja postać. Po odpoczynku możesz wykorzystać swoje Kości Wytrzymałości, by odzyskać PW (zapoznaj się z sekcją „Odpoczynek” w rozdziale 8, „Poszukiwanie przygód”).

PREMIA Z BIEGŁOŚCI

Tabela w opisie twojej klasy pokazuje przyrost premii z biegłości, która na 1. poziomie wynosi +2. Premię z biegłości stosuje się do wielu wartości zapisywanych na karcie postaci:

- do testów ataku z użyciem broni, którą biegle się posługujesz;
- do testów ataku magicznego twoimi czarami;
- do testów cech opartych na umiejętnościach, w których masz biegłość;
- do testów cech związanych z narzędziami, którymi biegle się posługujesz;
- do rzutów obronnych, w których masz biegłość;
- do ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom (zasady objaśniono w opisie każdej klasy rzucającej czary).

Twoja klasa określa biegłości w posługiwaniu się bronią i w rzutach obronnych, a także niektóre biegłości w umiejętnościach i w posługiwaniu się narzędziami (umiejętności opisano w rozdziale 7, „Cechy postaci”, a narzędzia w rozdziale 5, „Wyposażenie”). Dodatkowe biegłości w umiejętnościach i w posługiwaniu się narzędziami otrzymasz z pochodzenia, jak również z niektórych ras. Pamiętaj, żeby nanieść na kartę postaci wszystkie swoje biegłości, a także samą premię z biegłości.

Nie możesz dodać swojej premii z biegłości więcej niż raz do pojedynczego rzutu kością ani do pojedynczej wartości. Czasami twoja premia z biegłości może zostać zmodyfikowana przed zastosowaniem (na przykład podwojona lub podzielona na pół). Jeśli okoliczności wskazują na to, że premia z biegłości jest stosowana do tego samego rzutu więcej niż raz albo że powinna zostać zmodyfikowana więcej niż raz, to i tak dodajesz ją tylko raz i mnożysz lub dzielisz również tylko raz.

TWORZENIE BRUENORA, KROK 2

Robert wyobraża sobie Bruenora szarżującego do walki z toporem i w rogatym hełmie, z którego odłamał się jeden róg. Wybiera klasę wojownika i wypisuje na karcie postaci biegłości wojownika oraz jego pierwszopoziomowe korzyści z klasy.

Jako wojownik 1. poziomu Bruenor ma 1 Kość Wytrzymałości – k10 – i rozpoczyna grę z PW w liczbie 10 + jego modyfikator z Kondycji. Robert zapisuje te informacje, a ostatnią wartość uzupełni po określeniu Kondycji Bruenora w kroku 3. Robert zapisuje także premię z biegłości, która u postaci 1. poziomu wynosi +2.

3. OKREŚL WARTOŚCI CECH

Wiele działań twojej postaci w grze zależy od jej sześciu cech: **Sily**, **Zręczności**, **Kondycji**, **Inteligencji**, **Mądrości** i **Charyzmy**. Każda z nich ma swoją wartość, którą zapisujesz na karcie postaci.

Sześć cech i ich zastosowania w grze zostały opisane w rozdziale 7. Tabela Zestawienie wartości cech wymienia pokrótce, za co odpowiadają poszczególne cechy, podaje informacje, które cechy są wyjątkowo ważne dla poszczególnych klas postaci.

Wartości cech postaci ustala się losowo. Rzuć czterema sześciennymi kośćmi i zapisz sumę trzech najwyższych wyników. Zrób tak jeszcze pięć razy, dzięki czemu otrzymasz łącznie sześć wartości. Jeżeli chcesz zaoszczędzić na czasie albo nie podoba ci się pomysł losowego ustalania cech, to zamiast rzucania możesz posłużyć się następującymi wartościami: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Sześć otrzymanych w ten sposób liczb zapisz przy poszczególnych cechach, przyporządkowując wartości Siły, Zręczności, Kondycji, Inteligencji, Mądrości i Charyzmu. Potem zastosuj do otrzymanych cech modyfikatory z rasy.

Po rozdzieleniu wartości określ **modyfikatory z cech**, posługując się tabelą Wartości cech i modyfikatory. Żeby obliczyć modyfikator bez spoglądania w tabelę, odejmij 10 od wartości cechy, a następnie podziel wynik przez 2 (zaokrąglając w dół). Przy każdej cesze zapisz odpowiedni modyfikator.

TWORZENIE BRUENORA, KROK 3

Robert postanawia posłużyć się gotowym zestawem liczb, by określić cechy Bruenora. Jego postać jest wojownikiem, więc najwyższą wartość 15 przydziela na Siłę. Kondycja otrzymuje 14, drugą najwyższą wartość. Bruenor mógłby być aroganckim wojownikiem, ale Robert chce, by jego bohater był starszym i mądrzejszym krasnoludem, a przy tym dobrym przywódcą, więc przyporządkowuje przyzwoite wartości Mądrości i Charyzmu. Po doliczeniu rasowych premii (które zwiększają Siłę i Kondycję Bruenora o 2), cechy postaci prezentują się następująco: Siła 17 (+3), Zręczność 10 (+0), Kondycja 16 (+3), Inteligencja 8 (-1), Mądrość 13 (+1), Charyzma 12 (+1).

Robert oblicza maksymalne punkty wytrzymałości Bruenora: 10 + modyfikator z Kondycji +3, czyli łącznie 13 PW.

WARIANT: DOSTOSOWANIE WARTOŚCI CECH

Za zgodą MP możesz zastosować poniższy wariant określania wysokości cech. Opisana tutaj metoda pozwala na stworzenie postaci z indywidualnie dopasowanymi statystykami.

Masz 27 punktów do wydania na cechy. Koszt punktowy poszczególnych wartości zamieszczono w tabeli Koszt wartości cech, na przykład wartość 14 kosztuje 7 punktów. Posługując się tą metodą, możesz podnieść wartość cechy najwyżej do 15, nie licząc premii rasowej. Jednocześnie nie możesz mieć cech niższej niż 8.

Gdy ustalasz wartości cech w ten sposób, możesz uzyskać zestaw skrajnych wartości z trzema wysokimi i trzema niskimi liczbami (15, 15, 15, 8, 8, 8), zbliżone do

KOSZT WARTOŚCI CECH

Wartość	Koszt	Wartość	Koszt
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

WARTOŚCI CECH I MODYFIKATORY

Cecha	Modyfikator	Cecha	Modyfikator
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

siebie cechy nieco powyżej średniej (13, 13, 13, 12, 12, 12) albo dowolną pośrednią kombinację liczb.

4. OPISZ SWOJĄ POSTAĆ

Gdy znasz już podstawowe mechaniczne aspekty swojej postaci, pora opisać jej wygląd i określić jej osobowość. Nadaj jej imię. Poświęć też parę minut na przemyślenie tego, jak wygląda i jak się zwykle zachowuje.

W nakreśleniu wyglądu i rysu psychologicznego pomogą ci informacje zawarte w rozdziale 4, „Charakter i pochodzenie”. Wybierz **charakter** swojej postaci (kompas moralny, którym kieruje się w swoich wyborach) oraz jej **idealy**. Rozdział 4 pomoże ci również zdecydować o **więziach**, czyli tym, co najważniejsze dla twojej postaci, oraz określić jej **słabości**, które pewnego dnia mogą jej poważnie zaszkodzić.

Pochodzenie twojej postaci mówi o tym, skąd ona się wywodzi, czym zwykła się zajmować oraz jakie jest jej miejsce w świecie D&D. Twój MP może zaproponować



pochodzenie odmienne od tych znajdujących się w rozdziale 4 albo pomóc ci stworzyć pochodzenie najlepiej pasujące do twojej wizji postaci.

Pochodzenie zapewnia postaci określoną korzyść wywiedzioną z przeszłości oraz biegłość w dwóch umiejętnościach. Z pochodzenia może również wynikać znajomość dodatkowych języków albo biegłość w posługiwaniu się określonym rodzajem narzędzi. Zapisz te szczegóły na karcie postaci wraz z wybranymi informacjami o osobowości bohatera.

CECHY TWOJEJ POSTACI

Przyjrzyj się cechom swojej postaci i weź je pod uwagę podczas wymyślania jej wyglądu i usposobienia. Wyjątkowo silna postać o niskiej Inteligencji może bardzo różnić się sposobem myślenia i zachowaniem od bystrej postaci z niską Siłą.

Przykładowo, wysoka Siła z reguły idzie w parze z krzepką lub atletyczną budową, podczas gdy postać o niewielkiej Sile może być wątła lub pulchna.

Postać z wysoką Zręcznością jest prawdopodobnie gibka i szczupła, natomiast osoba o niskiej Zręczności może być tyczkowata i niezdarza albo ociężała i przy kości.

Bohater o dobrej Kondycji zazwyczaj wygląda zdrowo, ma jasne spojrzenie i tryska energią, zaś jeśli ma słabą Kondycję, może być chorowity lub cherlawy.

Postać o dużej Inteligencji może być dociekliwa i chętna do nauki, zaś postaci o małej Inteligencji często charakteryzuje prosta mowa lub zapominalstwo.

Postać charakteryzująca się wysoką Mądrością ma zwykle rozwiniętą empatię, dobry osąd sytuacji i świadomość otoczenia, natomiast postać o niskiej Mądrości może być roztargniona, brawurowa albo nierozważna.

Bohater o wysokiej Charyzmie emanuje pewnością siebie, zazwyczaj połączoną z ujmującą lub dominującą osobowością. Bohater z niską Charyzmą może być szorstki, strachliwy albo nieumiejący się wysłowić.

TWORZENIE BRUENORA, KROK 4

Robert uzupełnia kartę Bruenora o nowe szczegóły: jego imię, płeć (mężczyzna), wzrost i wagę oraz charakter (praworządny dobry). Wysokie wartości Siły i Kondycji sugerują zdrową, masywną budowę, zaś niska Inteligencja wskazuje na pewne kłopoty z pamięcią.

Robert decyduje, że Bruenor wywodzi się ze szlachetnego rodu, ale jego klan został wygnany z ojczyzny, kiedy krasnolud był jeszcze bardzo młody. Gdy dorastał, pracował jako kowal w zapadłych wioskach Doliny Lodowego Wichru. Jednak na Bruenora czeka bohaterskie przeznaczenie – odzyskanie ojczyzny. Robert wybiera więc dla swego krasnoluda pochodzenie ludowego bohatera. Wypisuje związane z tym pochodzeniem biegłości i korzyści.

Robert ma dość dokładne wyobrażenie osobowości Bruenora, więc pomija cechy osobowości sugerowane mu w opisie ludowego bohatera i zamiast nich zapisuje, że jego postać jest opiekuńczym, wrażliwym krasnoludem, który szczerze kocha swoich przyjaciół i sojuszników, ale swoje miękkie serce skrywa za nieuprzejmym zachowaniem i burkliwymi odzywkami. Wybiera ideał uczciwości z listy w opisie pochodzenia, zapisując pogląd Bruenora, że nikt nie stoi ponad prawem.

Ze względu na historię Bruenora, jego więź jest oczywista: pewnego dnia odzyska swoją ojczyznę,

Mithralową Halę, z łap cienistego smoka, który wypędził stamtąd krasnoludy. Wada bohatera jest związana z jego opiekuńczą i wrażliwą naturą – Bruenor ma słabość do sierot i zblakanych dusz, co sprawia, że okazuje im litość nawet wtedy, kiedy jest ona nieuzasadniona.

5. WYBIERZ WYPOSAŻENIE

Twoja klasa i pochodzenie określają **początkowe wyposażenie** twojej postaci, w tym broń, pancerz i inny sprzęt. Zapisz te przedmioty na karcie postaci. Wszystkie zostały opisane w rozdziale 5, „Wyposażenie”.

Zamiast przyjmować wyposażenie zapewniane ci przez klasę i pochodzenie, możesz samodzielnie zakupić swój początkowy ekwipunek. Dysponujesz pewną zależną od klasy liczbą **sztuk złota** (sz) do wydania, jak to opisano w rozdziale 5. Znajdziesz tam także wyczerpujące listy ekwipunku wraz z cenami. Jeżeli chcesz, możesz również dobrać za darmo jeden drobiazg (zerknij do tabeli Drobiazgi na końcu rozdziału 5).

Ilość rzeczy, które możesz nosić, zależy od wartości twojej Siły. Postaraj się, by ciężar twoich zakupów (w kilogramach) nie przekroczył wartości twojej Siły pomnożonej przez 7,5. Więcej informacji na temat udźwigu znajdziesz w rozdziale 7.

KLASA PANCERZA

Klasa Pancerza (KP) mówi o tym, jak dobrze twój bohater unika zranienia w walce. Na KP składa się noszony pancerz, używana tarcza oraz modyfikator ze Zręczności, przy czym nie każda postać nosi pancerz albo posługuje się tarczą.

Kiedy nie używasz zbroi ani tarczy, twoja KP wynosi 10 + modyfikator ze Zręczności. Jeżeli twój bohater nosi pancerz, tarczę lub jedno i drugie, oblicz KP wedle reguł zamieszczonych w rozdziale 5. Nanieś swoją KP na kartę postaci.

Twoja postać musi być biegła w posługiwaniu się pancerzem i tarczą, jeśli chce je nosić i skutecznie ich używać, a biegłości te są zależne od klasy postaci. Jeśli nie masz odpowiedniej biegłości, musisz liczyć się z niedogodnościami, zgodnie z regułami zamieszczonymi w rozdziale 5.

Niektóre czary oraz właściwości klasowe zapewniają ci odmienny sposób obliczania KP. Jeżeli dzięki swoim zdolnościom masz możliwość obliczania KP na różne sposoby, to wybierasz ten, którego będziesz używać.

BRONIE

Dla każdego egzemplarza broni posiadanej przez twoją postać oblicz modyfikator do testu ataku tą bronią oraz obrażenia zadawane przy trafieniu.

Gdy atakujesz bronią, rzucasz k20 i dodajesz do wyniku premię z biegłości (ale tylko wtedy, gdy masz biegłość w posługiwaniu się tą bronią) oraz modyfikator z odpowiedniej cechy.

- Gdy atakujesz **bronią białą (wręcz)**, dodajesz modyfikator z Siły do testu ataku i do obrażeń. Broń finezyjna, na przykład rapier, może zamiast tego wykorzystywać modyfikator ze Zręczności.
- Gdy atakujesz **bronią dystansową**, dodajesz modyfikator ze Zręczności do testu ataku i do obrażeń. Broń rzucona, na przykład toporek, może zamiast tego wykorzystywać modyfikator z Siły.

Tworzenie Bruenora, krok 5

Robert wpisuje na kartę postaci początkowe wyposażenie wojownika i ludowego bohatera. Zawiera ono kolczugę i tarczę, które używane razem zapewniają Bruenorowi Klasę Pancernia 18.

Zbrojąc swego bohatera, Robert wyposaża go w topór bojowy i dwa toporki. Topór bojowy jest bronią do walki wręcz, więc Bruenor dodaje modyfikator z Siły do testów ataku i rzutów na obrażenia. Jego premia do ataku równa jest sumie modyfikatora z Siły (+3) i premii z bieglności (+2), które dają łącznie +5. Topór bojowy zadaje 1k8 obrażeń ciętych, a Bruenor dodaje do nich modyfikator z Siły, otrzymując łącznie 1k8 + 3 obrażeń ciętych. Gdy Bruenor rzuca toporkiem, wykorzystuje tę samą premię do ataku (ataki i obrażenia zadawane rzucanymi toporkami bazują również na Sile), zaś broń przy trafieniu zadaje 1k6 + 3 obrażeń ciętych.

6. Połącz siły

Większość bohaterów D&D nie działa samotnie. Każda postać pełni swoją rolę w **drużynie** będącej grupą poszukiwaczy przygód współpracujących dla osiągnięcia wspólnych celów. Praca zespołowa i kooperacja ogromnie zwiększają szanse drużyny na przetrwanie niebezpieczeństw czyhających w światach DUNGEONS & DRAGONS. Porozmawiaj ze swoimi współpracownikami i MP – ustalcie, czy wasze postacie się znają, jak się poznały i jakiego rodzaju zadań moglibyście wspólnie się podjąć.

Powyżej 1. poziomu

W miarę przeżywania kolejnych przygód i pokonywania wyzwań twoja postać zyskuje doświadczenie reprezentowane przez **punkty doświadczenia** (PD). Gdy zdobędzie ich określoną sumę, jej możliwości wzrastają. Ten awans jest nazywany **zdobyciem poziomu**.

Kiedy twoja postać zdobywa poziom, często towarzyszy temu zyskanie nowych korzyści i zdolności wyszczególnionych w opisie jej klasy. Niektóre z nich pozwolą ci zwiększyć wartości cech: albo podnieść dwie z nich o 1, albo jedną o 2. Nie możesz w ten sposób podnieść wartości cechy powyżej 20. Ponadto, wraz z osiągnięciem przez postać określonych poziomów zwiększa się również jej premia z bieglności.

Za każdym razem, gdy zdobywasz poziom, otrzymujesz jedną dodatkową Kość Wytrzymałości. Rzuć nią, dodaj do wyniku swój modyfikator z Kondycji, a następnie dodaj otrzymaną sumę (minimum 1) do swoich maksymalnych punktów wytrzymałości. Zamiast rzucać możesz posłużyć się stałą wartością podaną w opisie twojej klasy, która jest średnim wynikiem rzutu Kością Wytrzymałości (zaokrąglonym w górę).

Gdy twój modyfikator z Kondycji wzrasta o 1, twoje maksymalne punkty wytrzymałości wzrastają o 1 za każdy poziom postaci. Przykładowo, kiedy Bruenor osiągnie 8. poziom wojownika, zwiększy wartość swojej Kondycji z 17 na 18, co spowoduje zmianę modyfikatora z +3 na +4. Wówczas jego maksymalne punkty wytrzymałości wzrosną o 8.

Tabela Rozwój postaci podaje ilości PD potrzebne do zdobycia kolejnych poziomów od 1. do 20. oraz przedstawia wzrost premii z bieglności. Sprawdź w opisie twojej klasy, jakie dodatkowe korzyści zdobywasz na każdym nowym poziomie.

Szczeble gry

Cieniowanie w tabeli Rozwój postaci odpowiada czterem szczeblom gry. Nie wiążą się z nimi żadne konkretne reguły; szczeble są raczej ogólnym ujęciem zmian w poziomie rozgrywki zachodzących w miarę rozwoju postaci.

Postacie pierwszego szczebla (poziomy od 1. do 4.) są początkującymi poszukiwaczami przygód. Dopiero poznają to, co określa ich jako przedstawicieli konkretnych klas, w tym dokonują kluczowych wyborów różnicujących przyszłe korzyści z klasy (takie jak szkoła magii czy archetyp wojownika). Zazwyczaj napotykają względnie łatwe wyzwania, stwarzające niebezpieczeństwo dla lokalnych gospodarstw i wsi.

Postacie drugiego szczebla (poziomy od 5. do 10.) zyskują samodzielność. Na początkowych poziomach tego szczebla wielu użytkowników magii zdobywa dostęp do czarów 3. kręgu i przekracza nowy próg magicznej mocy dzięki takim zaklęciom, jak *kula ognia* czy *piorun*. Wiele klas posługujących się bronią otrzymuje na tym szczeblu możliwość wykonywania wielu ataków w jednej rundzie. Postacie zyskują na znaczeniu, stawiając czoła niebezpieczeństwom zagrażającym miastom i królestwom.

Na trzecim szczeblu gry (poziomy od 11. do 16.) postacie osiągają potęgę stawiającą je ponad resztą populacji i wyróżniającą je nawet spośród poszukiwaczy przygód. Na 11. poziomie wielu użytkowników magii zyskuje dostęp do czarów 6. kręgu, z których część wywołuje efekty do tej pory nieosiągalne dla postaci graczy. Inni zdobywają zdolności pozwalające im wykonywać więcej ataków lub wywoływać nimi niesamowite efekty. Tak potężni poszukiwacze przygód stawiają często czoła niebezpieczeństwom zagrażającym całym krainom i kontynentom.

Bohaterowie z czwartego szczebla gry (poziomy od 17. do 20.) osiągają szczyt możliwości swoich klas i sami stają się ich bohaterskimi (lub nikczemnymi) archetypami. Podczas ich przygód stawką w grze mogą być losy ich świata albo fundamentalny porządek całego multiwersum.

Rozwój postaci

Punkty doświadczenia	Poziom	Premia z bieglności
0	1.	+2
300	2.	+2
900	3.	+2
2700	4.	+2
6500	5.	+3
14 000	6.	+3
23 000	7.	+3
34 000	8.	+3
48 000	9.	+4
64 000	10.	+4
85 000	11.	+4
100 000	12.	+4
120 000	13.	+5
140 000	14.	+5
165 000	15.	+5
195 000	16.	+5
225 000	17.	+6
265 000	18.	+6
305 000	19.	+6
355 000	20.	+6



ROZDZIAŁ 2: RASY

WIZYTA W JEDNYM Z OGROMNYCH MIAST UNIWERSUM DUNGEON & DRAGONS przytłacza zmysły. Waterdeep, Wolne Miasto w Greyhawku i niesamowite Sigil, Miasto Drzwi rozbrzmiewają głosami rozmów prowadzonych w dziesiątkach języków. Zapachy wielu różnych kuchni mieszają się z odorem zatłoczonych ulic i kiepskich warunków sanitarnych. Budynki w niezliczonych stylach architektonicznych podkreślają zróżnicowane pochodzenie ich mieszkańców.

A sami mieszkańcy, skoro już o nich mowa, to istoty różnych rozmiarów, kształtów oraz kolorów skóry, ubrane w szaty o oszalamiającej rozpiętości stylów i barw. Reprezentują wiele ras, począwszy od drobnych niziołków i tęgich krasnoludów, aż po majestatycznie piękne elfy, które mieszają się z ludźmi pochodzącymi z różnych grup etnicznych.

Pomiędzy członkami owych najbardziej pospolitych ras kryją się prawdziwie egzotyczne istoty: tutaj ogromny drakon przepycha się przez tłum, tam przebiegle diabelstwo skrywa się w cieniu z szelmowskim błyskiem w oku. Grupa gnomów zanoszą się śmiechem, gdy jeden z nich uruchamia sprytną drewnianą zabawkę, która sama się porusza. Półorki i półelfy żyją zaś i pracują razem z ludźmi, nie do końca przynależąc do rasy któregośkolwiek ze swoich rodziców. A tam, skrywając się przed słonecznym światłem, stoi samotny drow – uciekinier z podziemnych obszarów Underdarku, starający się odnaleźć swoje miejsce w świecie, który boi się jego krewniaków.

WYBÓR RASY

Ludzie są najbardziej rozpowszechnioną rasą światów D&D, jednak żyją i pracują obok krasnoludów, elfów, niziołków i dziesiątek innych, fantastycznych ludów. Twoja postać należy do jednej z tych ras.

Nie każda inteligentna rasa zamieszkująca Wieloświat nadaje się na bohatera kontrolowanego przez gracza. Typowe drużyny poszukiwaczy przygód zwykle składają się z elfów, krasnoludów, niziołków i ludzi. Diabelstwa, drakoni, gnomy, półelfy i półorki są rzadziej spotykani w szeregach awanturników, podobnie jak drowy, które są podrasą elfów.

Wybór rasy wpływa na wiele różnych aspektów twojej postaci. Przede wszystkim określa podstawowe przymioty, które towarzyszyć jej będą przez całą karierę poszukiwacza przygód. Gdy podejmujesz decyzję, miej na uwadze rodzaj bohatera, jakim zamierzasz zagrać. Przykładowo, niziołek to dobry wybór, aby stworzyć podstępного łotra, krasnolud sprawdzi się w roli twardego wojownika, a elf może być świetny w magii wtajemniczeń.

Rasa twojej postaci nie tylko wpływa na wartości jej atrybutów i dostępne zdolności, lecz także zapewnia niezbędne informacje służące do zbudowania jej historii. Opis każdej rasy zawarty w tym rozdziale zawiera szczegóły, które pomogą ci odegrać jej przedstawiciela, wliczając w to osobowość, wygląd, informacje o kulturze oraz rasowe tendencje ku określonemu charakterowi.

Owe detale są zaledwie sugestiami ułatwiającymi wyobrażenie sobie postaci – poszukiwacze przygód mogą znacznie odstawać od normy przyjętej dla ich rasy. Z pewnością warto rozważyć, dlaczego twoja postać jest inna. Będzie to niezwykle pomocne przy określaniu jej pochodzenia oraz osobowości.

CECHY RASOWE

Opis każdej z ras zawiera listę cech, które są powszechne wśród jej przedstawicieli. Poniższe kategorie pojawiają się w przypadku większości ras.

ZWIĘKSZENIE WARTOŚCI CECHY

Wybór dowolnej z ras zwiększa co najmniej jedną z wartości cech postaci.

WIEK

Ta pozycja zawiera informacje o wieku, w którym przedstawiciele danej rasy uznawani są za dorosłych, oraz przeciętną długość życia. Pomoże ci to w podjęciu decyzji, ile lat ma mieć twoja postać na początku rozgrywki. Możesz wybrać dla niej dowolny wiek, który może wyjaśnić wartości niektórych jej cech. Przykładowo, jeśli wcielasz się w rolę młodej albo bardzo starej postaci, możesz w ten sposób wyjaśnić wyjątkowo niską wartość Siły lub Kondycji. Zaawansowany wiek może jednak odpowiadać za wysoką Inteligencję lub Mądrość.

CHARAKTER

Większość ras przejawia skłonności ku określonym charakterom, opisanym w tym miejscu. Nie są one wiążące dla postaci graczy, jednak zastanowienie się nad tym, dlaczego twój krasnolud jest chaotyczny, co stoi w sprzeczności z praworządnym krasnoludzkim społeczeństwem, może pomóc ci lepiej zdefiniować swoją postać.

ROZMIAR

Większość postaci ma rozmiar Średni. Jest to kategoria, która określa istoty o wzroście od 1,2 do 2,4 metra. Przedstawiciele niektórych ras charakteryzują się Małym rozmiarem (pomiędzy 0,6 a 1,2 metra wzrostu), co oznacza, że niektóre zasady gry wpływają na nie w odmienny sposób. Najważniejszą z tych zasad jest to, że Małe postacie mają problemy z używaniem ciężkich broni, co jest dokładnie wyjaśnione w rozdziale 5, „Wyposażenie”.

SZYBKOŚĆ

Twoja szybkość określa, jak daleko możesz się przemieścić w określonym czasie podczas podróży (rozdział 8, „Poszukiwanie przygód”) i walki (rozdział 9, „Walka”).

JĘZYKI

Ze względu na przynależność do określonej rasy twoja postać potrafi mówić, czytać i pisać w wybranych językach. Rozdział 4 zawiera listę najpopularniejszych języków używanych w uniwersum D&D.

PODRASY

Niektóre z ras posiadają swoje podrasy. Ich przedstawiciele mają cechy właściwe rasie, z której się wywodzą, oraz dodatkowo cechy wynikające z podrasy. Stosunki panujące pomiędzy podrasami różnią się w zależności od rasy i świata. Przykładowo, w uniwersum Dragonlance krasnoludy górskie i wzgórzowe żyją wspólnie jako różne klany tego samego ludu, podczas gdy w Zapomnianych Krainach krasnoludy te zamieszkują oddzielne królestwa i nazywają siebie krasnoludami tarczowymi oraz złotymi.

CZŁOWIEK

BYŁY TO HISTORIE O NIESPOKOJNYCH LUDZIACH, KTÓRZY dawno temu wypłynęli na morza i rzeki w długich łodziach, najpierw, by grabić i grozić, następnie, by się osiedlać. Była tam jednak energia, ułtowanie przygody, wypływające z każdej strony. Liriel czytała do późnej nocy, zapalając jedną cenną świecę od drugiej.

Nigdy nie myślała zbyt dużo o ludziach, lecz te historie ją zafascynowały. Na tych pożółkłych stronach znajdowały się opowieści o śmiałych bohaterach, dziwnych i dzikich zwierzętach, potężnych, prymitywnych bogach oraz o magii, będącej częścią i tworzywem tego odległego świata.

Elaine Cunningham, *Córka mrocznego elfa*
(przekład Piotr Kucharski)

W kronikach większości światów ludzie są przedstawiani jako najmłodsza z ras, która pojawiła się najpóźniej i żyje najkrócej w porównaniu do krasnoludów, elfów i smoków. Być może z powodu swojego krótkiego żywota ludzie starają się osiągnąć jak najwięcej w danym im przez bogów czasie. A może uważają, że muszą udowodnić coś starszym rasom, i dlatego budują imperia oparte na podboju i handlu. Niezależnie od powodów, ludzie są innowatorami, zdobywcami i pionierami.


SZEROKIE SPEKTRUM

Ze względu na skłonność do migracji i podbojów ludzie są o wiele bardziej zróżnicowani fizycznie niż inne rasy. Trudno wskazać typowego człowieka. Przedstawiciele tej rasy mierzą od 1,5 do ponad 1,8 metra wzrostu i ważą od 50 do 120 kilogramów. Ich kolor skóry waha się od czarnego do bardzo bladego, a włosy od czarnych po jasny blond (i są kędzierzawe, kręcone lub proste). Mężczyźni mogą mieć zarost na twarzy, który jest rzadki lub gęsty. Wielu ludzi ma w sobie domieszkę krwi innych ras, zdradzającą ślady elfiego, orczego lub innego rodowodu. Ludzie osiągają dorosłość około 18 roku życia i rzadko kiedy przeżywają choćby jedno stulecie.



RÓŻNORODNOŚĆ WE WSZYSTKIM

Ludzie najlepiej potrafią się przystosować i są najbardziej ambitni spośród innych powszechnych ras. Charakteryzują ich zróżnicowane gusta, moralność i obyczaje, zależne od kraju, w którym się osiedlili. Kiedy jednak ludzie gdzieś już osiadną, zostają tam, budując miasta, które mają przetrwać wieki, oraz wielkie królestwa istniejące setki lat. Choć przeciętny człowiek żyje stosunkowo krótko, jego naród i kultura przechowują tradycje wywodzące się z czasów, o których nikt już nie pamięta. Ludzie są zanurzeni w codzienności – co czyni z nich wspaniałych poszukiwaczy przygód – lecz patrzą również w przyszłość i chcą pozostawić po sobie trwałą spuściznę. Indywidualnie oraz grupowo ludzie są łatwo przystosowującymi się oportunistami i uważnie śledzą dynamikę politycznych oraz społecznych zmian.



PRAWIE NAJLEPSI PRZYJACIELE

Ludzie mieszają się równie chętnie między sobą, co z przedstawicielami innych ras. Potrafią dogadać się niemalże z każdym, choć z nielicznymi pozostają w bliskich relacjach. Pełnią funkcje ambasadorów, dyplomatów, sędziów pokoju, kupców i funkcjonariuszy wszelkiego rodzaju.

Elfy. „Najlepiej nie zapuszczać się do elfich lasów. Nie lubią intruzów i najprawdopodobniej rzucą na ciebie urok lub naszkują strzałami. Jeśli jednak elf potrafi wznieść się ponad tę ich przekłętą rasową dumę i potraktować cię jak równego sobie, możesz się od niego wiele nauczyć”.

Krasnoludy. „Są niezłomnym ludem, lojalnymi przyjaciółmi i dotrzymują słowa. Ich słabością jest jednak żądza złota”.

Niziołki. „Trudno przebić posiłek u niziołków, jeśli tylko nie rozbijesz sobie głowy o niski sufit. To gwarancja dobrego jedzenia i opowieści snutych przy ciepłe bijącym od kominka. Gdyby niziołki miały w sobie choć szczyptę ambicji, mogłyby wiele osiągnąć”.

TRWAŁE INSTYTUCJE

Pojedynczy elf lub krasnolud może wziąć na swoje barki odpowiedzialność za pilnowanie ważnego miejsca lub wielkiego sekretu, a ludzie powołują do tego celu święte zakony lub inne instytucje. Klany krasnoludów lub starszyzna niziołków przekazują nowym pokoleniom starożytne tradycje, a ludzkie świątynie, rządy, biblioteki i księgi praw osadzają tradycję w nurcie historii. Ludzie marzą o nieśmiertelności, jednak (poza tymi, którzy poszukują nieśmiertelności lub boskości, by uciec śmierci) osiągają ją wyłącznie przez to, że inni będą o nich pamiętać.

Choć niektórzy ludzie mogą być ksenofobami, ich społeczeństwa są zasadniczo otwarte na innych. Na ludzkich ziemiach żyje wielu nie ludzi w porównaniu do liczby ludzi żyjących na ziemiach innych ras.

WZÓR AMBICJI

Ludzie, którzy poszukują przygód, są najśmielszymi i najambitniejszymi przedstawicielami najśmielszej i najambitniejszej z ras. Starają się zdobyć chwałę i uznanie w oczach innych ludzi, gromadząc w tym celu potęgę, bogactwo oraz sławę. Ludzie, w porównaniu do innych ras, częściej walczą za sprawę niż za terytorium czy grupę.

LUDZKIE IMIONA I NARODOWOŚCI

Ze względu na swoją różnorodność ludzie jako rasa nie posiadają typowych imion. Niektórzy rodzice nadają dzieciom imiona pochodzące z innych języków, na przykład

krasnoludzkiego lub elfiego (wypowiedane mniej lub bardziej poprawnie). Większość decyduje się jednak na imiona, które są w jakiś sposób połączone z kulturą danego regionu lub tradycją ich przodków.

Ludzka kultura materialna i cechy fizyczne mogą ulegać gwałtownym zmianom w zależności od regionu. Przykładowo, w Zapomnianych Krainach ubiór, architektura, kuchnia, muzyka oraz literatura są inne na północno-zachodnich terenach Srebrnych Marchii niż w odległym Turmishu lub w Impiltur na wschodzie, nie wspominając o jeszcze dalszym Kara-Tur. Ludzkie cechy fizyczne ulegają natomiast zmianom w zależności od pradawnych wędrowek ludów, więc ludzie ze Srebrnych Marchii mogą mieć dowolne kolory skóry lub rysy twarzy.

W Zapomnianych Krainach istnieje dziewięć szeroko znanych ludzkich grup etnicznych, choć ponad tuzin innych można znaleźć w bardziej ograniczonych terytorialnie regionach Faerûnu. Owe grupy oraz typowe dla nich imiona mogą zostać wykorzystane jako inspiracje dla dowolnych ludzkich postaci, niezależnie od świata, w którym toczy się gra.

CHONDATHANIE

Chondathanie są szczupłymi ludźmi o śniadej cerze i brązowych włosach, które przechodzą w blond lub kruczają czerń. Większość z nich jest wysoka i ma zielone lub brązowe oczy, lecz nie jest to regułą. Ludzie chondathańskiego pochodzenia zdominowali centrum Faerûnu wokół Morza Wewnętrznego.

Imiona chondathańskie: (męskie) Darwin, Dorn, Evendur, Gorstag, Grim, Helm, Malark, Morn, Randal, Stedd; (żeńskie) Arveene, Esvele, Jhessail, Kerri, Lureene, Miri, Rowan, Shandri, Tessele; (nazwiska) Amblecrown, Buckman, Dundragon, Evenwood, Greycastle, Tallstag.

DAMARYJCZYCY

Damaryjczycy zamieszkują głównie północno-zachodni Faerûn. Są średniego wzrostu i przeciętnej budowy ciała o kolorze skóry od śniadego po jasny. Ich włosy są zazwyczaj brązowe lub czarne, a kolory oczu bardzo zróżnicowane, choć brązowy jest najczęściej spotykany.

Imiona damaryjskie: (męskie) Bor, Fode, Glar, Grigor, Igan, Ivor, Kosef, Mival, Orel, Pavel, Sergor; (żeńskie) Alethra, Kara, Katernin, Mara, Natali, Olma, Tana, Zora; (nazwiska) Bersk, Chernin, Dorsk, Kulenov, Marsk, Nemetsk, Shemov, Starag.

ILLUSKANIE

Illuskanie to wysocy ludzie o jasnym kolorze skóry i niebieskich lub stalowych oczach. Większość z nich ma kruczoczarne włosy, ale ci, którzy zamieszkują nieprzyjazny północny zachód mają włosy blond, rude lub jasnobrązowe.

Imiona illuskańskie: (męskie) Ander, Blath, Bran, Frath, Geth, Lander, Luth, Malcer, Stor, Taman, Urth; (żeńskie) Amalfrey, Betha, Cefrey, Kethra, Mara, Olga, Silifrey; (nazwiska) Brightwood, Helder, Hornraven, Lackman, Stormwind, Windriver.

KALISHYCI

Kalishyci są niżsi i drobniejsi niż inni ludzie; mają ciemnobrązowe oczy, włosy i skórę. Można ich spotkać głównie w południowo-zachodniej części Faerûnu.

Imiona kaliszycyckie: (męskie) Aseir, Bardeid, Haseid, Khemen, Mehmen, Sudeiman, Zasheir; (żeńskie) Atala, Ceidil, Hama, Jasmal, Meilil, Seipora, Yasheira, Zasheida; (nazwiska) Basha, Dumein, Jassan, Khalid, Mostana, Pashar, Rein.

MULANIE

Mulanie zdominowali wschodnie i południowo-wschodnie wybrzeże Morza Wewnętrznego. Są wysocy i chudzi, o orzechowych lub brązowych oczach i bursztynowej skórze. Ich włosy mają czarną lub ciemnobrązową barwę, lecz na ziemiach, gdzie Mulanie są najliczniejszym ludem, wielu z nich, w tym większość szlachty, całkowicie goli głowy.

Imiona mulańskie: (męskie) Aoth, Bareris, Ehput-Ki, Kethorn, Mumed, Ramas, So-Kehur, Thazar-De, Urthur; (żeńskie) Airizma, Chanthi, Nephis, Nulara, Murithi, Sefris, Thola, Umara, Zolis; (nazwiska) Ankhlab, Anskuld, Fezim, Haphet, Nathandem, Sepret, Utuhrakt.

RASHEMICI

Rashemici są najczęściej spotykani na wschód od Morza Wewnętrznego i często mieszają się z Mulanami. Są zazwyczaj niscy, krępi i muskularni, ich skóra jest śniada, oczy ciemne, włosy zaś gęste i czarne.

Imiona rashemickie: (męskie) Borivik, Faurgar, Jandar, Kanithar, Madislak, Ralmevik, Shaumar, Vladislak; (żeńskie) Fyevarra, Hulmarra, Immith, Imzel, Navarra, Shevarra, Tammith, Yuldra; (nazwiska) Chergoba, Dyernina, Itazyara, Murnyethara, Stayanoga, Ulmokina.

SHOU

Lud Shou jest najliczniejszą i najpotężniejszą grupą etniczną zamieszkującą Kara-Tur na dalekim wchodzie Faerûnu. Skóra jego przedstawicieli jest żółto-brązowa, włosy czarne, a oczy ciemne. Nazwiska Shou są zazwyczaj podawane przed imionami.

Imiona Shou: (męskie) An, Chen, Chi, Fai, Jiang, Jun, Lian, Long, Meng, On, Shan, Shui, Wen; (żeńskie) Bai, Chao, Jia, Lei, Mei, Qiao, Shui, Tai; (nazwiska) Chien, Huang, Kao, Kung, Lao, Ling, Mei, Pin, Shin, Sum, Tan, Wan.

TETHYRIANIE

Tethyrianie, zamieszkujący wzdłuż całego Wybrzeża Mieczy na zachodnich krańcach Faerûnu, charakteryzują się średnią budową ciała i przeciętnym wzrostem oraz śniadą cerą, która jest tym jaśniejsza, im bardziej na północ mieszkają. Ich włosy i oczy mają różne kolory, jednak brązowe włosy i niebieskie oczy są spotykane najczęściej. Tethyrianie używają głównie chondathańskich imion.

TURAMICI

Ojczystym regionem ludu Turami jest południowy brzeg Morza Wewnętrznego. Jego przedstawiciele są wysocy i umięśnieni, o czarnej, mahoniowej skórze, kręconych czarnych włosach oraz ciemnych oczach.

Imiona turamickie: (męskie) Anton, Djero, Marcon, Pieron, Rimardo, Romero, Salazar, Umbero; (żeńskie) Balama, Dona, Faila, Jalana, Luisa, Marta, Quara, Selise, Vonda; (nazwiska) Agosto, Astorio, Calabria, Domine, Falone, Marivaldi, Posacar, Ramondo.

CECHY RASOWE LUDZI

W przypadku ludzi trudno o uogólnienia, lecz większość z nich posiada następujące cechy rasowe.

Zwiększenie wartości cechy. Wartość wszystkich twoich cech wzrasta o 1.

Wiek. Ludzie osiągają dorosłość około 16 roku życia i rzadko żyją dłużej niż 100 lat.

Charakter. Ludzie mogą mieć dowolny charakter. Zdarzają się wśród nich zarówno naprawdę dobrzy, jak i zdecydowanie źli.

Rozmiar. Ludzie znacznie się od siebie różnią pod względem budowy ciała. Mogą mieć od 1,5 do dobrze ponad 1,8 metra wzrostu. Niezależnie jednak od tego, twój rozmiar jest Średni.

Szybkość. Twoja podstawowa szybkość wynosi 9 metrów.

Języki. Potrafisz mówić, czytać i pisać we wspólnym oraz dodatkowym wybranym języku. Ludzie uczą się zazwyczaj języków osób, z którymi mają często do czynienia, włączając w to rzadkie narzecza. Są również znani z tego, że wplatają do swoich wypowiedzi słowa pochodzące z innych języków: orcze przekleństwa, elfie określenia muzyczne, krasnoludzkie zwroty bojowe i tym podobne.

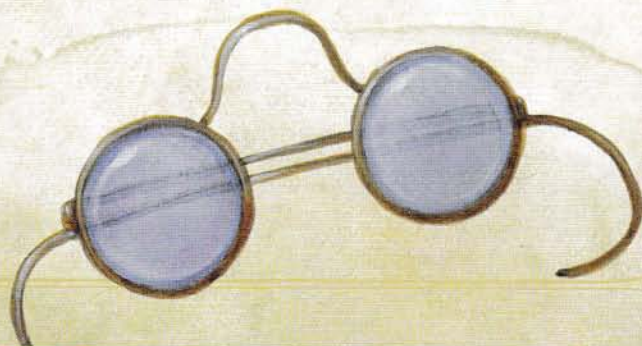
WARIANT LUDZKICH CECH

Jeśli w swojej kampanii korzystacie z opcjonalnych zasad dotyczących atutów, opisanych w rozdziale 6, wasz MP może zezwolić na skorzystanie z poniższych cech rasowych, które zastępują u człowieka podstawowe Zwiększenie wartości cechy.

Zwiększenie wartości cechy. Wartości dwóch wybranych przez ciebie cech wzrastają o 1.

Umiejętności. Otrzymujesz biegłość w wybranej umiejętności.

Atut. Otrzymujesz wybrany przez siebie atut.



ELF

– NIGDY NIE WYOBRAZALAM SOBIE, ŻE MOŻE ISTNIEĆ COŚ TAK PIĘKNEGO – powiedziała cicho Goldmoon. Całodzienny marsz był uciążliwy, lecz na końcu czekała ich nagroda, jakiej nie potrafiliby sobie wyśnić. Drużyna stanęła na wysokim urwisku nad legendarnym miastem Qualinost.

Cztery smukłe wieże wznosiły się z czterech rogów miasta niczym błyszczące czółenka. Olsniewająco biały kamień przecinały smużki lśniącego srebra, tworzące marmurowy wzór. W przestworzach wznosiły się pełne wdzięku łuki, łączące jedną wieżę z drugą. Wykute przez starożytnych kowali krasnoludzkich, były dość silne, by unieść ciężar armii, lecz wydawały się tak delikatne, że ptak, który na nich przysiadł, mógłby zachwiać ich równowagę. Te błyszczące łuki były jedynymi granicami miasta; wokół Qualinostu nie wzniesiono murów. Elfy miasto czule otwierało ramiona na powitanie puszczy.

Margaret Weis, Tracy Hickman, *Smoki jesiennego zmiernychu* (przekład Dorota Żywno)

Elfy są znanym ze swojego niezemskiego wdzięku magicznym ludem, który choć żyje w granicach znanego świata, to nie do końca jest jego częścią. Rasa ta zamieszkuje w miejscach pełnych niesamowitego piękna – w samym sercu pradawnych lasów lub w srebrzystych wieżach skrzących się zaczarowanym światłem, gdzie dookoła rozbrzmiewa subtelna muzyka, a delikatne wonie unoszą się w podmuchach wiatru. Elfy kochają naturę i magię, sztukę i kunszt rzemieślniczy, muzykę i poezję, oraz wszystko, co dobre na świecie.

SMUKŁE I PEŁNE WDZIEKU


Dzięki swojej niezemskiej gracji i delikatnym rysom twarzy elfy wydają się ludziom oraz przedstawicielom wielu innych ras zniewalająco piękne. Są niższe od przeciętnego człowieka i mierzą zwykle od 1,5 do 1,8 metra wzrostu. Ich waga wynosi zazwyczaj między 45 a 70 kilogramów, gdyż są znacznie smuklejsze od ludzi. Mężczyźni i kobiety mają zasadniczo ten sam wzrost, przy czym mężczyźni są tylko nieznacznie ciężsi.

Kolor skóry, włosów i oczu elfów obejmuje wszelkie barwy właściwe ludziom. Mogą mieć też cerę w odcieniach miedzi, brązu i błękitnawej bieli, zielone i niebieskie włosy, a także oczy przypominające sadzawki płynnego złota lub srebra. Elfy nie posiadają zarostu na twarzy, a ich ciało jest niemal zupełnie pozbawione owłosienia. Cenią sobie eleganckie stroje o żywych barwach i uwielbiają prostą, lecz piękną biżuterię.

PONADczasowy punkt widzenia

Elfy mogą żyć ponad 700 lat, co umożliwia im patrzenie z innej perspektywy na wydarzenia, które mogą sprawiać więcej problemów krócej żyjącym rasom. Z tego powodu elfy są częściej rozbawione niż podekscytowane, i wykazują większą skłonność do ciekawości niż chciwości. Zachowują też powściągliwość i nie przejmują się zbyt błahymi zbiegami okoliczności. Kiedy jednak dążą do osiągnięcia

DRIZZT DO'URDEN



jakiegoś celu, potrafią być skoncentrowane i nieustępliwe, niezależnie od tego, czy wypełniają powierzoną im misję, czy też uczą się nowej umiejętności lub dziedziny sztuki. Elfy potrzebują bardzo dużo czasu, aby się z kimś zaprzyjaźnić lub zrobić sobie z kogoś wroga, i jeszcze więcej, aby o tym zapomnieć. Na drobne zniewagi odpowiadają pogardą, na poważne zaś – zemstą.

Tak jak gałązki młodego drzewa, elfy są elastyczne w obliczu zagrożenia. Ufają działaniom dyplomatycznym i próbom wypracowania kompromisu przy rozwiązywaniu sporów, zanim doprowadzą one do wybuchu przemocy. Są również znane z wycofywania się podczas inwazji do swoich leśnych siedzib, przeświadczone o tym, że mogą po prostu wziąć najeźdźców na przeczekanie. Jednak kiedy nadchodzi taka potrzeba, elfy ujawniają swoją nieugiętą wojowniczą naturę, demonstrując biegłość w posługiwaniu się mieczem, lukiem i strategią wojskową.

UKRYTE LEŚNE KRAINY

Większość elfów żyje w małych leśnych wioskach ukrytych pośród drzew. Elfy polują, zbierają pożywienie oraz uprawiają warzywa, a dzięki swoim umiejętnościom i magii nie muszą karczować lasu ani orać ziemi. Są utalentowanymi rzemieślnikami wytwarzającymi misternie wykonane ubrania i dzieła sztuki. Ich kontakt z obcymi jest zazwyczaj ograniczony, choć niektóre elfy wiodą dostatnie życie, wymieniając wytworzone przedmioty na metale (których wydobyciem nie są zainteresowane).

Elfy spotykane poza swoimi siedzibami są najczęściej wędrownymi minstrelami, artystami lub mędrkami. Ludzcy arystokraci rywalizują między sobą o usługi elfich nauczycieli, którzy mogliby kształcić ich dzieci w fechtunku lub magii.

WĘDRÓWKI I PRZYGODY

Elfy poszukują przygód z zamiłowania do wędrówek. Ponieważ żyją tak długo, mogą cieszyć się wiekami zwiedzania i odkrywania świata. Nie przepadają za pośpiechem panującym w ludzkim społeczeństwie, które

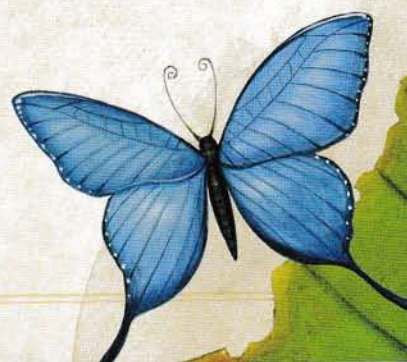
jest dobrze zorganizowane pod względem codziennego funkcjonowania, ulega jednak nieustannym zmianom na przestrzeni dekad. Z tego powodu elfy cenią sobie profesje, które pozwalają im na ustalenie własnego tempa życia i swobodne podróżowanie. Elfy uwielbiają również ćwiczyć się w sprawności bojowej lub zdobywać coraz większą magiczną moc, a poszukiwanie przygód im to umożliwia. Niektóre z nich mogą dołączyć do rebeliantów walczących z uciskiem, inne zaś stają się czempionami słusznej sprawy.

IMIONA ELFÓW

Elfy uważane są za dzieci, dopóki same nie stwierdzą, że są już dorosłe, co zwykle ma miejsce jakiś czas po ich setnych urodzinach. Wcześniej są nazywane przez otoczenie swoim dziecięcym imieniem.

Po ogłoszeniu dorosłości elf wybiera swoje dorosłe imię, choć ci, którzy znali go za młodu, nadal mogą używać jego dawnego imienia. Każde dorosłe elfie imię jest unikatową kreacją, choć może odzwierciedlać imiona szanowanych osobistości lub członków rodziny. Różnice między effimi imionami męskimi i żeńskimi są nieznaczne, a poniższe grupy odzwierciedlają wyłącznie ogólne tendencje. Dodatkowo każdy elf nosi nazwisko rodowe, które jest zazwyczaj kombinacją innych elfich słów. Niektóre elfy przebywające pośród ludzi tłumaczą swoje nazwiska rodowe na język wspólny, lecz większość trzyma się ich oryginalnych wersji.

Imiona dziecięce: Ara, Bryn, Del, Eryn, Faen, Innil, Lael, Mella, Naill, Nateris, Phann, Rael, Rinn, Sai, Syllin, Thia, Vall.



WYNIOSŁE, LECZ UPRZEJME

Choć elfy potrafią być wyniosłe, to zazwyczaj są uprzejme, nawet w stosunku do tych, którzy nie spełniają ich wysokich wymagań – co dotyczy większości innych ras. Potrafią jednak odnaleźć coś dobrego niemal w każdym.

Ludzie. „Cały ten pośpiech, ambicja i dążenie do osiągnięcia czegoś, nim przemienie krótki żywot – ludzkie wysiłki wydają się czasami tak bardzo daremne. Wtedy jednak patrzysz na to, co osiągnęli, i po prostu musisz to docenić. Gdyby tylko mogli zwolnić i nauczyć się nieco wyrafinowania”.

Krasnoludy. „Krasnoludy to nudni i niezgrabni prostacy, ale braki w humorze, finezji i manierach nadrabiają męstwem. Muszę również przyznać, że ich najlepsi kowale tworzą dzieła sztuki, które dorównują elfiej jakości”.

Niziołki. „Niziołki to lud kochający proste przyjemności, a tą cechą nie powinno się gardzić. To dobre istoty, które dbają o siebie nawzajem, pielęgnują swoje ogrody i niejednokrotnie udowodniły w godzinie próby, że są o wiele twardsze, niż na to wyglądają”.

Dorośle imiona męskie: Adran, Aeler, Aramil, Arannis, Aust, Beiro, Berrian, Carric, Enialis, Erdan, Erevan, Galinndan, Hadarai, Heian, Himo, Immeral, Ivellios, Laucian, Mindartis, Paelias, Peren, Quarion, Riardon, Rolen, Soveliss, Thamior, Tharivol, Theran, Varis.

Dorośle imiona żeńskie: Adrie, Althaea, Anatrianna, Andraste, Antinua, Bethryna, Birel, Caelynn, Drusilia, Enna, Felosial, Ilenia, Jelenneth, Keyleth, Leshanna, Lia, Meriele, Mialee, Naivara, Queleenna, Quilathe, Sariel, Shanairra, Shava, Silaqui, Theirastra, Thia, Vadanía, Valanthe, Xanaphia.

Nazwiska rodowe (tłumaczenie na wspólny): Amakiir (Perłowy Kwiat), Amastacia (Gwiazdny Kwiat), Galanodel (Księżycowy Szept), Holimion (Diamentowa Rosa), Ilphelkiir (Perłowy Rozkwit), Liadon (Srebrny Liść), Meliamne (Dębowa Pięta), Nailo (Nocna Bryza), Siannodel (Księżycowy Strumień), Xiloscint (Złoty Płatek).

CECHY RASOWE ELFÓW

Twój elf dysponuje wachlarzem wrodzonych przymiotów, które są wynikiem tysięcy lat elfiego doskonalenia.

Zwiększenie wartości cechy. Wartość twojej Zręczności wzrasta o 2.

Wiek. Choć elfy osiągają fizyczną dojrzałość w wieku zbliżonym do ludzkiego, ich postrzeganie dorosłości wykracza poza prostą fizyczność i obejmuje życiowe doświadczenie. Elfy zazwyczaj ogłaszają swą dorosłość oraz wybierają nowe imię w okolicy swoich setnych urodzin; mogą dożyć nawet 750 lat.

Charakter. Elfy kochają wolność, różnorodność i możliwość wyrażania siebie, więc skłaniają się ku łagodnym aspektom chaosu. Cenią oraz chronią wolność innych równie silnie jak własną i są zazwyczaj dobre. Drowy są tutaj wyjątkiem; wygnanie do Underdarku uczyniło z nich bezwzględne i niebezpieczne istoty. Z tego powodu są zazwyczaj złe.

Rozmiar. Elfy mają zwykle między 1,5 a 1,8 metra wzrostu i są szczupłej budowy. Twój rozmiar jest Średni.

Szybkość. Twoja podstawowa szybkość wynosi 9 metrów.

Widzenie w ciemności. Życie w lasach skąpanych w świetle zmierzchu i poświacie nocnego nieba sprawiło, że świetnie widzisz w ciemności lub półmroku. W słabym świetle widzisz na 18 metrów równie wyraźnie jak w jasnym, a w ciemności tak, jak w słabym świetle.

W ciemności nie jesteś w stanie rozróżniać kolorów, wyłącznie odcienie szarości.

Wyostrome zmysły. Masz biegłość w umiejętności Percepcja.

Rodowód fey. Masz ułatwienie w rzutach obronnych przeciw zauroczeniu i magia nie może cię uspić.

Trans. Elfy nie potrzebują snu. Zamiast tego pogrążają się na cztery godzinny dziennie w głębokiej medytacji, podczas której pozostają w stanie półprzytomności. (Określeniem na ten stan jest w języku wspólnym słowo „trans”). Medytując, możesz mieć swego rodzaju sny. Naprawdę są to jednak ćwiczenia umysłowe, które po latach stały się czymś odruchowym. Trans zapewnia ci te same korzyści, co 8 godzin snu w przypadku człowieka.

Języki. Potrafisz mówić, czytać i pisać w językach wspólnym i elfim. Elfi jest językiem płynnym, z subtelnymi intonacjami i zawiłą gramatyką. Elfia literatura jest bogata i różnorodna, a pieśni oraz poematy są sławne wśród innych ras. Wielu bardów uczy się języka elfów, aby móc dodać do swojego repertuaru ich ballady.

Podrasy. Starożytne podziały wśród elfów doprowadziły do powstania trzech głównych podras: elfów leśnych, elfów wysokich i elfów mrocznych, powszechnie zwanych drowami. W niektórych światach owe podrasy ulegają dalszym podziałom (na przykład na elfy słoneczne i księżycowe w Zapomnianych Krainach), więc jeśli chcesz, możesz wybrać zawężoną podrasę.

ELF LEŚNY

Jako elf leśny masz wyostrome zmysły i intuicję, a twoje zwinne stopy pozwalają ci poruszać się szybko i niezauważenie przez ojcyste lasy. Ta podrasa obejmuje elfy dzikie (grugach) z Greyhawka oraz Kagonesti z Dragonlance, a także rasy zwane elfami leśnymi z Greyhawka i Zapomnianych Krain. W Faerûnie elfy leśne (zwane również elfami dzikimi, zielonymi lub drzewnymi) są wycofane i nieufne wobec innych ras.

Skóra elfów leśnych ma zazwyczaj miedziany odcień, przetykany niekiedy śladami zieleni. Ich włosy są często brązowe lub czarne, czasami zaś blond albo miedziane, a oczy zielone, niebieskie lub orzechowe.

Zwiększenie wartości cechy. Wartość twojej Mądrości wzrasta o 1.

Elfia szkoła walki. Masz biegłość w używaniu krótkiego i długiego łuku oraz miecza długiego i krótkiego.

Szybki. Twoja podstawowa szybkość wzrasta do 10,5 metrów.

Maska dzicy. Może spróbować ukryć się nawet wtedy, gdy jesteś w obszarze ograniczonej widoczności spowodowanej przez listowie, ulewny deszcz, padający śnieg, mgłę lub inne zjawiska naturalne.



ELF WYSOKI

Jako elf wysoki masz bystry umysł i szcycisz się znajomością przynajmniej podstaw magii. W wielu światach należących do multiwersum D&D występują dwa rodzaje elfów wysokich. Pierwszy z nich (obejmujący elfy szare i elfy dolinne z Greyhawka, Silvanesti z Dragonlance i elfy słoneczne z Zapomnianych Krain) jest dumny oraz izoluje się od innych, wierząc w swoją wyższość nawet pośród własnej rasy. Drugi rodzaj (obejmujący elfy wysokie z Greyhawka, Qualinesti z Dragonlance i elfy księżycowe z Zapomnianych Krain) jest bardziej powszechny, przyjaźliwski i często spotykany pośród ludzi oraz innych ras.

Elfy słoneczne pochodzące z Faerûnu (nazywane również elfami złotymi lub elfami świtu) mają skórę o brązowym odcieniu i włosy w kolorze miedzianym, czarnym lub złocistym. Ich oczy są złote, srebrne lub czarne. Elfy księżycowe (nazywane również elfami srebrnymi lub elfami szarymi) są o wiele bledsze, o alabastrowej skórze zabarwionej niekiedy odcieniem błękitu. Włosy mają często srebrzysto-białe, czarne lub niebieskie, lecz różne odcienie blondu, brązu i czerwieni są również spotykane. Ich oczy są niebieskie lub zielone i usiane złotymi plamkami.

Zwiększenie wartości cechy. Wartość twojej Inteligencji wzrasta o 1.

Elfia szkoła walki. Masz biegłość w używaniu krótkiego i długiego łuku oraz miecza długiego i krótkiego.

Magiczna sztuczka. Znasz jedną, wybraną przez siebie sztuczkę z listy czarów maga. Twoją cechą bazową dla niej jest Inteligencja.

Dodatkowy język. Potrafisz mówić, czytać i pisać w dodatkowym wybranym języku.

ELF MROCZNY (DROW)

Drowy, zwane również elfami mrocznymi, to potomkowie wcześniejszej podraszy elfów, która została wygnana ze świata na powierzchnię za podążanie ścieżką zła i zepsucia wytyczoną przez boginię Lolth. Zbudowali oni w głębinach podziemnej krainy Underdark (nazywanej również Podmrokiem) swoją własną cywilizację, wzorowaną na Ścieżce Lolth. Drowy mają czarną skórę przypominającą wypolerowany obsydian i śnieżnobiałe lub bładożółte włosy. Ich oczy są zazwyczaj bardzo blade (niemal jak przykryte bielmem) o odcieniach liliowym, srebrnym, różowym, czerwonym lub niebieskim. Elfy mroczne są zazwyczaj mniejsze i chudsze od większości innych elfów.

Poszukiwacze przygód pochodzący z tej rasy zdarzają się niezwykle rzadko. Zapytaj swojego MP, czy możesz zagrać drowem.

Zwiększenie wartości cechy. Wartość twojej Charyzmy wzrasta o 1.

Wyjątkowe widzenie w ciemności. Twoje widzenie w ciemności ma zasięg 36 metrów.

Wrażliwość na światło słoneczne. Masz utrudnienie w testach ataku i testach Mądrości (Percepcja), które bazują na wzroku, kiedy ty, cel twojego ataku lub coś, co starasz się dostrzec, znajduje się w bezpośrednim świetle słonecznym.

Magia drowów. Znasz sztukę *tańczące światła*. Od 3. poziomu możesz rzucić jeden raz *czar blask faerie i odzyskujesz tę zdolność po ukończeniu długiego odpoczynku*. Od 5. poziomu możesz rzucić jeden raz *czar ciemność* i odzyskujesz tę zdolność po ukończeniu długiego odpoczynku. Twoją cechą bazową dla tych zaklęć jest Charyzma.

Szkoła walki drowów. Masz biegłość w posługiwaniu się mieczem krótkim, kuszą ręczną i rapierem.

MROCZNA DUSZA DROWÓW

Gdyby nie jeden słynny wyjątek, rasa drowów byłaby w całości napiętnowana. Dla większości istot elfy mroczne są wynajętymi demonami grabieżcami zamieszkującymi podziemne głębiny Underdarku, wyłaniającymi się na powierzchnię jedynie podczas bezksiężycowych nocy, aby rabować i mordować jej mieszkańców, którymi gardzą. Ich społeczeństwo jest zdeprawowane oraz pochłonięte zdobywaniem uznania Lolth, pajączkiej bogini, która sankcjonuje morderstwa i eksterminację całych rodzin w ramach walki szlacheckich rodów o status i pozycję.

Dotychczas jeden drow zszedł z tej utartej ścieżki. W świecie Zapomnianych Krain Drizzt Do'Urden, łowca z Północy, udowodnił swoją wartość jako prawy obrońca słabych i niewinnych. Odrzucając swoje dziedzictwo i wędrując po świecie, który reaguje na niego przerażeniem i odrazą, Drizzt stał się wzorem do naśladowania dla tych niewielu drowów, którzy poszli jego śladami, by żyć z dala od nikczemnego podmrocznego społeczeństwa.

Drowy dorastają, wierząc, że rasy zamieszkujące powierzchnię są gorsze oraz bezwartościowe i sprawdzają się wyłącznie w roli niewolników. Elfy mroczne, które wykształcą w sobie sumienie lub uznają za konieczną współpracę z innymi rasami, natrafiają więc na poważne trudności z przewyciężeniem uprzedzeń, ponieważ niezwykle często są obiektem powszechnej nienawiści.







KRASNOLUD

– SPÓŻNIŁEŚ SIĘ, ELFIE – USZYCHAŁ SZORSTKI, ZNAJOMY GŁOS. Bruenor Battlehammer stanął na grzbiecie martwego przeciwnika, nie zwracając przy tym w ogóle uwagi na fakt, że ciężki potwór leży dokładnie na jego przyjacielu, elfie. Bez względu na niewygodę owej sytuacji, długi, niejednokrotnie połamany nos krasnoluda i jego poprętykana pasemkami siwizny, a przy tym nadal jeszcze ogniście ruda broda, były szczególnie miłym widokiem dla Drizzta. – Właśnie, gdy wyszedłem rozejrzeć się za tobą, zobaczyłem, że masz kłopoty.

R.A. Salvatore, *Kryształowy relikwiarz*
(przekład Monika Klonowska i Grzegorz Borecki)

Królestwa pełne antycznego majestatu, sale wykute w korzeniach gór, odgłos uderzeń kilofów i młotów rozbrzmiewający w głęboko położonych kopalniach oraz buchających płomieniami kuźniach, oddanie klanowi i tradycji oraz gorząca nienawiść do goblinów i orków – oto wspólne wątki jednoznaczne wszystkie krasnoludy.

NISCY I NIEZŁOMNI

Odważne i śmiałe krasnoludy słyną jako doświadczeni wojownicy, górnicy, kamieniarze oraz metalurdzy. Choć liczą sobie poniżej 1,5 metra wzrostu, krasnoludy są tak barczyste i nabite, że mogą ważyć tyle samo, co ludzie wyżsi od nich o pół metra. Swoją odwagą i wytrzymałością z łatwością dorównują wyższym przedstawicielom innych ras.

Barwa skóry krasnoludów waha się od ciemnego brązu do bledszych odcieni lekko zabarwionych czerwienią, choć najczęściej spotykany jest jasno- lub ciemnobrązowy, podobny barwom ziemi. Ich włosy, długie lecz układane na proste sposoby, są zazwyczaj czarne, szare lub brązowe, choć krasnoludy o jaśniejszych odcieniach skóry są często rude. Mężczyźni bardzo cenią swoje brody i zajmują się nimi z niezwykłą pieczołowitością.

DŁUGA PAMIĘĆ, DAWNE KRZYWDY

Krasnoludy mogą żyć ponad 400 lat, więc najstarsze z nich pamiętają często zupełnie inny świat. Przykładowo, niektórzy z najstarszych krasnoludów żyjących w cytadeli Felbarr (w uniwersum Zapomnianych Krain) wspominają dzień sprzed ponad trzech stuleci, kiedy to orki zdobyły tę fortecę i skazały ich na wygnanie, które trwało przez 250 lat. Owa długowieczność zapewnia im perspektywę spojrzenia na świat, której brakuje krócej żyjącym rasom, takim jak niziołki lub ludzie.

Krasnoludy są twarde i wytrzymałe niczym ukochane przez nich góry. Doświadczają przemijających stuleci ze stoickim spokojem i ulegają przy tym niewielu zmianom. Szanują tradycje swoich klanów, wywodząc swe pochodzenie od początków najstarszych twierdz powstałych u zarania dziejów, i praktycznie nigdy ich nie porzucają. Częścią owych tradycji jest oddawanie czci krasnoludzkim bogom, którzy stoją na straży ideałów pracowitości, wprawy w boju i poświęcenia się kuźni.

Przedstawiciele tej rasy są zazwyczaj stanowczy i lojalni, dotrzymują słowa i działają zdecydowanie, czasami na granicy uporu. Wielu krasnoludów ma wykształcone silne poczucie sprawiedliwości i wolno zapomina krzywdy, których doświadczyli. niesprawiedliwość wyrządzona krasnoludowi jest krzywdą wyrządzoną całemu jego klanowi, więc to, co początkowo jest poszukiwaniem osobistej zemsty, szybko może eskalować w konflikt klanowy.

KLANY I KRÓLESTWA

Krasnoludzkie królestwa ciągną się głęboko pod górami, tam gdzie krasnoludy wydobywają klejnoty i metale szlachetne oraz tworzą przepiękne przedmioty. Przedstawiciele tej rasy milują piękno metalu i kunszt wykonania wytwornej biżuterii, a wśród niektórych z nich miłość ta przemienia się w chciwość. Wszelkie bogactwa, których nie można znaleźć w górach, krasnoludy pozyskują dzięki handlowi. Darzą niechęcią lodzie, więc przedsiębiorczy ludzie i niziołki często zajmują się handlem krasnoludzkimi dobrami wzdłuż szlaków wodnych. Godni zaufania członkowie innych ras są mile widziani w krasnoludzkich osadach, jednak nawet i oni nie mają wstępu do niektórych miejsc.

W społeczeństwie krasnoludzkim główną jednostką społeczną jest klan, a status społeczny jest wysoko ceniony. Nawet krasnoludy, które żyją z dala od swoich królestw, kultywują przynależność do swojego klanu, rozpoznają swoich krewniaków i przywołują imiona przodków w przysięgach i zlorzeczeniach. Najgorszym losem, jaki może spaść na krasnoluda, jest brak przynależności do klanu.

Wśród obcych krasnoludy pełnią zazwyczaj rolę rzemieślników, w szczególności zbrojmistrzów, płatnerzy i jubilerów. Niektórzy z nich zostają najemnikami lub ochroniarzami i mają niezwykle wzięcie ze względu na swoją odwagę i lojalność.

BOGOWIE, ZŁOTO I KLAN

Motywacją dla krasnoludów, które decydują się na życie poszukiwacza przygód, może być pragnienie zdobywania skarbów – jako zamiar sam w sobie, w konkretnym celu lub nawet z czysto altruistycznej chęci pomagania innym. Niektórzy są powodowani wolą bóstwa lub inspiracją od niego płynącą, bezpośrednim powołaniem lub po prostu pragnieniem, aby przysporzyć chwały jednemu z krasnoludzkich bogów. Klan oraz rodowód są równie ważną motywacją. Krasnolud może chcieć przywrócić klanowi utracony honor, pomścić starożytną krzywdę lub po wygnaniu z klanu zyskać dla siebie miejsce w nowym. Może też poszukiwać topora należącego do potężnego przodka i utraconego przed stuleciami na polu bitwy.

NIEUFNI

Krasnoludy utrzymują całkiem poprawne stosunki z większością innych ras. „Różnica pomiędzy znajomym a przyjacielem to około stu lat”, jak głosi krasnoludzkie przysłowie. Może być w nim trochę przesady, jednak doskonale oddaje to, jak trudno przedstawicielom krótko żyjących ras, na przykład ludziom, zdobyć zaufanie krasnoludów.

Ludzie. „Poświęcasz swój czas, aby poznać człowieka, a kiedy ci się to uda, on leży już na łożu śmierci. Jeśli masz szczęście, ma członka rodziny – córkę lub może wnuczkę – o równie dobrym sercu i rękach. Tylko wtedy możesz zaprzyjaźnić się z człowiekiem. I patrzeć, jak odchodzi! Gdy ludzie czegoś zapragną, z pewnością to zdobędą, nieważne, czy będzie to smoczy skarb, czy też imperialny tron. Nie sposób nie podziwiać takiego poświęcenia, nawet jeśli często wpędza ich ono w tarapaty”.

Elfy. „Nie jest mądrze polegać na elfach. Nigdy bowiem nie możesz być pewnym, co zrobi taki elf. Kiedy młot uderza w orczy łeb, są oni równie skłonni do śpiewu, co chwycenia za miecz. Elfy są lekkomyślne i niepoważne. Można o nich jednak powiedzieć dwie dobre rzeczy. Nie mają zbyt wielu kowali, lecz ci nieliczni są prawdziwymi mistrzami w swoim fachu. A kiedy orki lub gobliny wylewają się strumieniem ze swych górskich kryjówek, dobrze mieć elfa za swoimi plecami. Co prawda lepiej mieć krasnoluda, jednak bez wątplenia elfy nienawidzą orków równie mocno jak my”.

Niziołki. „Pewnie, to bardzo sympatyczny lud. Pokażcie mi jednak jakiegoś bohaterskiego niziołka. Jakież ich imperium lub zwycięską armię. Albo choćby dawny skarb wykonany rękami niziołka. Nic z tych rzeczy. Jak można ich zatem traktować poważnie?”

IMIONA KRASNOLUDÓW

Imię, zgodnie z tradycją, nadaje krasnoludowi starszy klanu. Każde odpowiednie krasnoludzkie imię było używane raz za razem przez pokolenia. Imię krasnoluda należy do klanu, a nie do jednostki. Ten, kto niewłaściwie wykorzystuje nazwisko klanowe lub przynosi mu wstyd, jest go pozbawiany, prawo zaś zabrania, aby mógł przybrać inne krasnoludzkie imię w jego miejsce.

Imiona męskie: Adrik, Alberich, Baern, Barendd, Brottor, Bruenor, Dain, Darrak, Delg, Eberk, Einkil, Fargrim, Flint, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Oskar, Rangrim, Rurik, Taklinn, Thoradin, Thorin, Tordek, Traubon, Travok, Ulfgar, Veit, Vondal.

Imiona żeńskie: Amber, Artin, Audhild, Bardryn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Finellen, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Lifrasa, Mardred, Riswynn, Sanni, Torbera, Torgga, Vistra.

Nazwiska klanowe: Balderk, Battlehammer, Brawnnavil, Dankil, Fireforge, Frostbeard, Gorunn, Holderhek, Ironfist, Loderr, Lutgehr, Rummanheim, Strakeln, Torunn, Ungart.

CECHY RASOWE KRASNOLUDÓW

Twoja postać dysponuje wachlarzem wrodzonych przymiotów, które są częścią jej krasnoludzkiej natury.

Zwiększenie wartości cechy. Wartość twojej Kondycji wzrasta o 2.

Wiek. Krasnoludy dorastają w tym samym wieku, co ludzie, jednak są postrzegane jako nastolatki aż do ukończenia 50 lat. Średnio żyją około 350 lat.

Charakter. Większość krasnoludów jest praworzędna i gorąco wierzy w korzyści płynące z uporządkowanego społeczeństwa. Zwracają się również ku dobremu pierwiastkowi charakteru, z silnym poczuciem uczciwości i wiarą, że wszyscy zasługują na to, aby korzystać z korzyłów sprawiedliwego ładu społecznego.

Rozmiar. Wzrost krasnoludów waha się pomiędzy 1,2 a 1,5 metra, ważą zaś one około 70 kilogramów. Twój rozmiar jest Średni.

Szybkość. Twoja podstawowa szybkość wynosi 7,5 metra. Nie obniża jej noszenie ciężkiego pancerza.

Widzenie w ciemności. Dzięki przyzwyczajeniu do życia pod ziemią świetnie widzisz w ciemności lub półmroku. W słabym świetle widzisz na 18 metrów równie wyraźnie jak w jasnym, a w ciemności tak, jak w słabym świetle. W ciemności nie jesteś w stanie rozróżnić kolorów, wyłącznie odcienie szarości.

Krasnoludzka odporność. Masz ułatwienie w rzutach obronnych przeciw truciznom i odporność na obrażenia od trucizn (co zostało wyjaśnione szczegółowo w rozdziale 9, „Walka”).

Krasnoludzki trening bojowy. Masz biegłość w używaniu lekkiego młota, młota bojowego, topora bojowego i toporka.

Biegłość w używaniu narzędzi. Masz biegłość w używaniu wybranych narzędzi rzemieślniczych: narzędzi kowala, materiałów piwowarskich albo narzędzi kamieniarza.

Wiedza o kamieniu. Za każdym razem, gdy wykonujesz test Inteligencji (Historia) związany z pochodzeniem jakiejś rzeczy stworzonej z kamienia, jesteś traktowany jak biegły w umiejętności Historia i dodajesz podwójną premię z biegłości do wyniku testu.

Języki. Potrafisz mówić, czytać i pisać w językach wspólnym i krasnoludzkim. Krasnoludzki jest językiem pełnym twardych spółgłosek oraz gardłowych dźwięków i te cechy wymowy słychać także w innych językach, którymi mówi twoja postać.

Podrasy. Dwie główne podrasami krasnoludzkiej populacji w światach D&D są krasnoludy górskie i krasnoludy wzgórzowe. Wybierz jedną z nich.

KRASNOLUD GÓRSKI

Jako krasnolud górski jesteś silny, odporny i przyzwyczajony do trudnego życia na niegościnnym terenie. Jesteś prawdopodobnie dość wysoki (jak na krasnoluda) i posiadasz jaśniejszą barwę skóry. Krasnoludy tarczowe z północnego Faerûnu oraz rządzący klan Hylar i szlachetny klan Daewar ze świata Dragonlance należą do krasnoludów górskich.

Zwiększenie wartości cechy. Wartość twojej Siły wzrasta o 2.

Krasnoludzki trening zbrojny. Masz biegłość w używaniu lekkich i średnich pancerzy.

KRASNOLUD WZGÓRZOWY

Jako krasnolud wzgórzowy charakteryzujesz się wyostrozonymi zmysłami, dogłębną intuicją i niezwykłą odpornością. Krasnoludy złote z Faerûnu mieszkające w swoim potężnym południowym królestwie są krasnoludami wzgórzowymi, podobnie jak wygnani Neidarowie i upokorzeni Klarowie pochodzący z Krynnu w świecie Dragonlance.

Zwiększenie wartości cechy. Wartość twojej Mądrości wzrasta o 1.

Krasnoludzka wytrzymałość. Maksymalna wartość twoich punktów życia zwiększa się o 1 i podnosi się o dodatkowe 1 za każdym razem, gdy zdobywasz poziom.

DUERGAROWIE

W miastach wybudowanych w głębinach Underdarku żyją duergarowie, zwani krasnoludami szarymi. Ci nikczemni, podstępni handlarze niewolników przeprowadzają rajdy na powierzchnię w poszukiwaniu więźniów, których następnie sprzedają innym rasom zamieszkującym Underdark. Mają oni wrodzone magiczne zdolności umożliwiające im stawanie się niewidzialnymi i rośnięcie do gigantycznych rozmiarów.



NIZIOŁEK

JEDYNY ZE SWEJ RASY W ODLEGŁOŚCI SETEK MIL NIZIOŁEK REGIS założył ręce za głowę i oparł się o pokrywający pień drzewa koc z mchu. Z kręconymi lokami na szczycie swej liczącej trzy stopy wysokości postaci, nawet jak na swą niewysoką rasę, Regis był niski, za to jego brzuch był gruby z powodu zamięwania do dobrego jedzenia. Nad Regisem wyrastał, służący mu za wędkę popękany kij – ściśkany dwoma futrzanymi butami, górował nad spokojnym jeziorem, doskonale odbijając się w szklistej powierzchni Maer Dualdon.

R. A. Salvatore, *Kryształowy relikwiarz*
(przekład Monika Klonowska i Grzegorz Borecki)

Celem życiowym większości niziołków są domowe wygody – miejsce, w którym można osiąść w ciszy i spokoju, z dala od grasujących potworów oraz ścierających się ze sobą armii; wesoło trzaskający w kominku ogień i obfita strawa; wyśmienity napitek i udana rozmowa. Choć niektóre niziołki przeżywają swoje życie w odległych rolniczych społecznościach, inne łączą się w nomadyczne grupy. Stale podróżują, skuszone bezkresem drogi i szerokim horyzontem, za którym czekają na odkrycie cudowne nowe ziemie i wspaniali ludzie. Lecz nawet ci wędrowcy kochają spokój, strawę oraz ciepło domowego ogniska, choć ten dom może być wozem podskakującym na polnej drodze lub tratwą płynącą w dół rzeki.

MAŁE I PRAKTYCZNE

Drobne niziołki potrafią przetrwać w świecie pełnym większych istot, gdyż wiedzą, jak umykać ich uwadze lub – jeśli się to nie uda – unikać przewinień i kłopotów. Liczą sobie niecały metr wzrostu i wyglądają stosunkowo niegroźnie, dzięki czemu udało im się przetrwać przez setki lat w cieniach imperiów oraz na obrzeżach wojen i konfliktów politycznych. Niziołki zwykle są dość tęgie i ważą około 20 kilogramów.

Kolor skóry niziołków waha się od jasnobrązowego do bladego z rumianym odcieniem. Ich włosy są zazwyczaj brązowe lub piaskowe i faliste, a oczy brązowe lub orzechowe. Mężczyźni zapuszczają często długie bokobrody,

aczkolwiek brody są niezwykle rzadkie, podobnie jak wąsy. Niziołki uwielbiają ubierać się prosto, wygodnie i praktycznie, ceniąc sobie żywe, jasne kolory.

Praktyczność niziołków wykracza poza ich ubiór. Przedstawiciele tej rasy są zainteresowani podstawowymi potrzebami i prostymi przyjemnościami, a także unikają ostentacji – nawet najbogatsi trzymają swoje kosztowności raczej pod kluczem w piwnicy, niż na widoku. Niziołki mają również smykalkę do odnajdywania najprostszyc rozwiązań dla problemów i nie mają cierpliwości do nadmiernego roztrząsania spraw.

UPRZEJME I CIEKAWSKIE

Niziołki to przyjazny i pogodny lud. Pielęgnują więzy rodzinne i przyjaźnie równie mocno jak wygody domowego ogniska, rzadko marząc o złocie i chwale. Nawet poszukiwacze przygód wyprawiają się w świat z powodów związanych ze społecznością, przyjaźnią,





chęcią podróżowania lub ciekawością. Niziołki uwielbiają odkrywać nowe rzeczy, nawet te najprostsze, takie jak egzotyczne potrawy lub obcy styl ubierania się.

Niziołki są bardzo współczujące i nienawidzą patrzeć na cierpienie innych istot. W swojej hojności z radością dzielą się tym, co mają, nawet podczas chudych lat.

WTAPIANIE SIĘ W TŁUM

Niziołki są biegłe we wtapianiu się w ludzkie, krasnoludzkie i elfie społeczności. Szybko stają się ich wartościowymi i mile widzianymi członkami. Połączenie wrodzonej ostrożności i niepozornej natury pomaga im w unikaniu niepożądanego uwagi.

Niziołki chętnie współpracują z innymi i są lojalne wobec przyjaciół, niezależnie od tego, czy są oni niziołkami, czy też przedstawicielami innych ras. Potrafią wykazać się niezwykłą zaciekleścią, gdy coś zagraża ich przyjaciołom, rodzinom lub społecznościom.

SIELANKOWE ŻYCIE

Większość niziołków żyje w małych, pokojowo nastawionych do życia społecznościach, dla których charakterystyczne są duże gospodarstwa rolne i dobrze utrzymane zagajniki. Rasa ta rzadko sama z siebie tworzy królestwa lub nawet posiada jakąkolwiek ziemię wykraczającą poza jej ciche włości. Zwykle niziołki nie uznają wśród siebie szlachty czy rodów królewskich, lecz zwracają się po radę i przewodnictwo do starszyny. Rodziny trzymają się swoich tradycji, nie zważając na rodzące się i upadające imperia.

Wiele niziołków żyje pośród innych ras, gdzie ich pracowitość i lojalność są sownie wynagradzane oraz pozwalają na wygodne życie. Sposobem na życie dla

ŻYCZLIWI I OPTYMISTYCZNI

Niziołki starają się żyć w zgodzie ze wszystkimi i są przeciwne daleko idącym uogólnieniom – szczególnie tym negatywnym.

Ludzie. „Ludzie są bardzo do nas podobni, naprawdę. Przynajmniej niektórzy z nich. Wyjrzyj poza zamki i warownie, idź porozmawiać z rolnikami i pasterzami, a znajdziesz dobrych i uczciwych ludzi. To nie tak, że z baronami lub żołnierzami jest coś nie w porządku – trzeba docenić siłę ich przekonań. Chronią swoje włości, chronią również nas wszystkich”.

Elfy. „Są tak piękne! Ich twarze, wdzięk, muzyka i wszystko inne. Jakby przybyli tu z jakiegoś wspaniałego snu. Cóż jednak kryje się za ich uśmiechniętymi obliczami, trudno powiedzieć – na pewno o wiele więcej, niż ujawniają”.

Krasnoludy. „Krasnoludy to lojalni przyjaciele i możesz liczyć na to, że dotrzymają raz danego słowa. Czy coś by im się jednak stało, gdyby uśmiechali się nieco częściej?”

niektórych społeczności niziołków jest podróżowanie z miejsca na miejsce za pomocą wozów lub łodzi. Nie mają stałych domów i nigdzie nie zagrzewają miejsca.

OKAZJE DO EKSPLOKACJI

Niziołki zazwyczaj zostają poszukiwaczami przygód, aby bronić swoich społeczności, wspierać przyjaciół lub zwiedzać rozległy, wypelniony cudami świat. Dla nich poszukiwanie przygód nie jest ścieżką kariery, lecz raczej możliwością lub niekiedy koniecznością.

IMIONA NIZIOŁKÓW

Każdy niziołek nosi imię, nazwisko rodowe oraz, być może, przydomko lub przydomek. Nazwiska rodowe są często przydomkami, które tak mocno przyłgnęły, że przekazywano je z pokolenia na pokolenie.

Imiona męskie: Alton, Ander, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Welby.

Imiona żeńskie: Andry, Bree, Callie, Cora, Euphemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Meria, Nedda, Paella, Portia, Seraphina, Shaena, Trym, Vani, Verna.

Nazwiska rodowe: Brushgather, Goodbarrel, Greenbottle, High-hill, Hilltopple, Leagallow, Tealeaf, Thorngage, Tossobble, Underbough.

CECHY RASOWE NIZIOŁKÓW

Twój niziołek dysponuje wachlarzem wrodzonych przymiotów, które są wspólne dla całej rasy.

Zwiększenie wartości cechy. Wartość twojej Zręczności wzrasta o 2.

Wiek. Niziołki osiągają dojrzałość w wieku 20 lat i żyją zazwyczaj około 150 lat.

Charakter. Większość niziołków jest praworządna dobra. To z zasady życzliwe i uprzejme istoty, które nie znoszą, gdy ktoś cierpi, i nie tolerują ucisku. Są przy tym niezwykle uporządkowane i tradycjonalistycznie nastawione do świata, co przejawia się w mocnym poleganiu na wspólnocie i starych zwyczajach.

Rozmiar. Wzrost niziołków wynosi przeciętnie nieco mniej niż metr, a waga około 20 kilogramów. Twój rozmiar jest Mały.

Szybkość. Twoja podstawowa szybkość wynosi 7,5 metra.

Śczęście. Kiedy wyrzucisz 1 w teście ataku, teście cechy lub rzucie obronnym, możesz przerzucić kość. Masz jednak zaakceptować nowy wynik.

Odwaga. Masz ułatwienie w rzutach obronnych przeciw prerażeniu.

Zwinność niziołka. Możesz przemieścić się przez pole zajmowane przez inną istotę, która jest większego rozmiaru niż ty.

Języki. Potrafisz mówić, czytać i pisać we wspólnym i niziołczym. Język niziołków nie jest sekretny, jednak oni sami niechętnie uczą go innych. Przedstawiciele tej rasy niewiele piszą, nie mają więc zbyt bogatej literatury, lecz ich tradycja przekazów ustnych jest bardzo rozwinięta. Praktycznie wszystkie niziołki używają wspólnego, aby rozmawiać z istotami, na których ziemiach zamieszkują lub przez które podróżują.

Podrasy. Dwa główne rodzaje niziołków, harde i lekkostope, są raczej blisko spokrewnionymi rodzinami niż właściwymi podrasami. Wybierz jedną z nich.

NIZIOŁEK HARDY

Jako niziołek hardy jesteś twardszy niż przeciętny przedstawiciel twojej rasy i częściowo odporny na trucizny. Niektórzy twierdzą, że hardzi mają w sobie domieszkę

krasnoludzkiej krwi. W Zapomnianych Krainach te niziołki są nazywane śmiałymi i najczęściej można je spotkać na południu.

Zwiększenie wartości cechy. Wartość twojej Kondycji wzrasta o 1.

Odporny na trucizny. Masz ułatwienie w rzutach obronnych przeciw truciznom i odporność na obrażenia od trucizn.

NIZIOŁEK LEKKOSTOPY

Jako niziołek lekkostopy możesz w łatwy sposób unikać uwagi, a nawet używać innych osób w charakterze zasłony. Twoje usposobienie jest bardzo przyjazne i dobrze dogadujesz się z innymi. W Zapomnianych Krainach niziołki lekkostope są najbardziej rozpowszechnione i najczęściej trafia się właśnie na nie.

Lekkostopi mają o wiele większe zamilowanie do wędrowek niż inne niziołki i często mieszkają pośród innych ras lub wybierają nomadyczny styl życia. W świecie Greyhawk niziołki te nazywane są włochatostopymi lub równiachami.

Zwiększenie wartości cechy. Wartość twojej Charyzmy wzrasta o 1.

Niezauważalny. Możesz spróbować się ukryć, gdy zasłania cię istota, która jest przynajmniej jeden rozmiar większa od ciebie.





DIABELSTWO

– WIDZISZ PRZECIEŻ, JAK LUDZIE NA CIEBIE PATRZA, diabelskie dziecię.

Czarne oczy chłodne jak zimowa burza wgapiły się prosto w jej serce. Wstrząsnęła nią nagła powaga w jego głosie.

– Jak to mówią? – zapytał. – Raz to wścibstwo, dwa to zmowa...

– ...trzy to kłątwa – dokończyła. – Myślisz, że nie słyszałam wcześniej tych bzdur?

– Wiem, że słyszałaś. – Spojrzała na niego. – Drogie dziewczę, przecież nie sonduje głębin twojego umysłu. To jest brzemię każdego diabelstwa. Niektórzy się pod nim łamią, inni zawieszają je sobie jak kamień młyński na szyi, a jeszcze inni upajają się nim. – Znów przechylił głowę, obserwując ją z tym swoim szelmowskim błyskiem w oczach. – Walczysz z tym, prawda? Jak mały dziki kot. Każdy kuksaniec i docinek tylko ostrzy twoje pazury.

Erin M. Evans, *Brimstone Angels*

WZAJEMNA NIEUFNOŚĆ

Inne rasy są często podejrzliwe w stosunku do diabelstw. Zakładają, że ich piekielny rodowód pozostawił trwałe ślady na ich osobowości i moralności, a nie tylko na wyglądzie. Właściciele sklepów pilnują swoich towarów, gdy diabelstwo pojawia się w drzwiach, straż miejska może przez jakiś czas chodzić za diabelstwem, a demagogowie obwiniać je za dziwne wydarzenia. W rzeczywistości pochodzenie diabelstwa w żaden sposób nie determinuje jego osobowości. Lata stykania się z nieufnością pozostawiają jednak u większości z nich trwałe ślady, na który reagują w różny sposób. Niektóre decydują się potwierdzać swoim zachowaniem ów nikczemny stereotyp, inne zaś stają się ucieleśnieniem cnót. Większość jest po prostu dogłębnie świadoma tego, jak inni na nie reagują. W dzieciństwie i młodości wypełnionych nieufnością diabelstwo często uczy się radzić sobie z uprzedzeniami za pomocą uroku osobistego lub gróźb.

Być witanym ukradkowymi spojrzeniami i szeptami, doświadczać przemocy i wyzwisk na ulicy, widzieć podejrzliwość i strach we wszystkich oczach: oto los diabelstwa. A na dodatek diabelstwa wiedzą, że dzieje się tak z powodu paktu zawartego wiele pokoleń temu, który nasączył ich linię krwi esencją Asmodeusza, pana Dziewięciu Piekieł. Ich wygląd i natura nie wzięły się z ich winy, lecz są wynikiem pradawnego grzechu, za który będą już zawsze odpowiadać one, ich dzieci i wnuki.

PIEKIELNA LINIA KRWI

Diabelstwa wywodzą się z ludzkich linii krwi i w najszerszym znaczeniu tego słowa wciąż wyglądają ludzko. Piekielne pochodzenie nazaczyło jednak ich wygląd w bardzo wyraźny sposób. Diabelstwa mają duże rogi, które przybierają najróżniejsze kształty: niektóre są kręcone jak u baranów, inne długie i smukłe niczym u gazeli, jeszcze inne wywinięte do góry jak u antylopy. Diabelstwa mają również grube ogony, długie na metr lub półtora, które w chwilach smutku lub zdenerwowania tną powietrze lub oplatają się wokół ich nóg. Ich wilcze zęby są ostro zakończone, a oczy mają jeden kolor – czarny, czerwony, biały, srebrny lub złoty – bez widocznych białek i źrenic. Skóra diabelstw przyjmuje pełną gamę ludzkich kolorów, lecz obejmuje również różne odcienie czerwieni. Ich włosy, spływające w dół zza rogów, są zazwyczaj ciemne, od czarnych lub brązowych do ciemnoczerwonych, niebieskich lub purpurowych.

SAMODZIELNI I PODEJRZLIWI

Diabelstwa egzystują w niewielkich społecznościach znajdujących się zwykle w ludzkich miasteczkach lub miastach. Żyją często w najgorszych dzielnicach, gdzie wyrastają na oszustów, złodziei lub hersztów półświatka. Czasami diabelstwa mieszkają wraz z innymi mniejszościami w ich enklawach, gdzie cieszą się nieco większym szacunkiem.

Nie posiadając swojej ojczyzny, diabelstwa zdają sobie sprawę z tego, że muszą odnaleźć w życiu własne ścieżki i muszą być silne, aby przetrwać. Nieufnie podchodzą do tych, którzy nazywają siebie ich przyjaciółmi, lecz



gdy przekonają się, że ich towarzysz im ufa, uczą się odwzajemniać tym samym. A gdy diabelstwo obdarzy kogoś swoją lojalnością, osoba ta zyskuje niezłomnego przyjaciela lub sojusznika na całe życie.

IMIONA DIABELSTW

Imiona diabelstw dzielą się na trzy główne kategorie. Diabelstwa urodzone w określonej kulturze przyjmują zazwyczaj charakterystyczne dla niej imiona. Inne mają imiona wywodzące się z języka piekielnego, przekazywane z pokolenia na pokolenie i podkreślające ich diabelskie pochodzenie. Niektóre młodsze diabelstwa, próbujące odnaleźć swoje miejsce w świecie, przyjmują imiona, które symbolizują cnotę lub jakieś pojęcie, następnie zaś starają się z nimi utożsamić. Dla niektórych ich wybrane imiona są szlachetną misją, dla innych – ponurym przeznaczeniem.

Piekielne imiona męskie: Akmenos, Ammon, Barakas, Damakos, Ekemon, Iados, Kairon, Leucis, Melech, Mordai, Morthos, Pelaios, Skamos, Therai.

Piekielne imiona żeńskie: Akta, Anakis, Bryseis, Criella, Damaia, Ea, Kallista, Lerissa, Makaria, Nemeia, Orianna, Phelaia, Rieta.

Imiona symbolizujące „cnoty”: Chwała, Cierpienie, Doskonałość, Ideal, Kredo, Losowość, Muzyka, Nadzieja, Nigdzie, Otwartość, Padlina, Poezja, Poszukiwanie, Rozpacz, Strach, Szacunek, Sztuka, Śpiew, Znużenie, Zuchwałość.

CECHY RASOWE DIABELSTW

Diabelstwa dzielą ze sobą kilka wspólnych cech, które wynikają z ich piekielnego pochodzenia.

Zwiększenie wartości cechy. Wartość twojej Inteligencji wzrasta o 1, a Charyzmy o 2.

RZADKIE RASY

Diabelstwa i inne rasy zamieszczone w dalszej części tego rozdziału nie występują w każdym ze światów D&D. Jeśli już można je w nich znaleźć, są o wiele mniej rozpowszechnione niż krasnoludy, elfy, ludzie i niziołki.

W kosmopolitycznych miastach Wieloświata niewiele osób przygląda się uważnie przedstawicielom nawet najbardziej egzotycznych ras. Jednak we wsiach i małych miasteczkach na prowincji sytuacja jest zupełnie inna. Ich mieszkańcy nie są przyzwyczajeni do widoku nietypowych ras i reagują na nie w określony sposób.

Diabelstwo. Półorki mogą być traktowane z daleko posuniętą ostrożnością, ale diabelstwa otoczone są wręcz zabobonnym strachem. Plugawe pochodzenie jest wypisane w samych rysach ich twarzy i dla większości ludzi diabelstwo równie dobrze może być diabłem przybyłym wprost z Dziewięciu Piekieł. Dlatego mogą oni wykonywać znaki ochronne, gdy diabelstwo się zbliża, przechodzić na drugą stronę ulicy, aby nie znaleźć się obok, lub ryglować drzwi sklepu, zanim diabelstwo wejdzie do środka.

Drakon. Bardzo łatwo przyjąć, że drakon jest potworem, szczególnie jeśli jego łuski zdradzają chromatyczną spuszczynę. Dopóki jednak nie będzie ział ogniem i siał spustoszenia, spotka się raczej z ostrożnością niż strachem.

Gnom. Gnomy nie wyglądają groźnie i szybko mogą przełamać pierwsze lody dzięki swojemu poczuciu humoru. Ludzie są zwykle ciekawi gnomów, ponieważ zapewne nigdy żadnego nie widzieli, lecz bardzo rzadko zachowują się wobec nich wrogo lub strachliwie.

Półelf. Choć wiele osób nigdy nie widziało półelfa, praktycznie każdy wie, że półelfy istnieją. Nieznajomy półelf spotka się raczej z obgadywaniem za plecami i z ukradkowymi spojrzeciami w głównej izbie gospody, niż z wrogością lub otwarcie wyrażaną ciekawością.

Półork. Zazwyczaj można bezpiecznie założyć, że półork jest agresywny i łatwo wpada w gniew, więc ludzie pilnują się w towarzystwie nieznanego przedstawiciela tej rasy. Handlarze mogą ukradkiem chować cenne lub delikatne przedmioty, kiedy półork wchodzi do ich sklepu, a klienci gospody z wolna wychodzą, ponieważ zakładają, że lada chwila rozpocznie się bójka.

Wiek. Diabelstwa dojrzewają w tym samym wieku, co ludzie, jednak żyją o kilka lat dłużej.

Charakter. Diabelstwa mogą nie mieć naturalnych skłonności ku złu, jednak wiele z nich na nim kończy. Jednocześnie ich niezależna natura popycha ich w kierunku chaotycznego charakteru.

Rozmiar. Diabelstwa mają taki sam wzrost i budowę ciała jak ludzie. Twój rozmiar jest Średni.

Szybkość. Twoja podstawowa szybkość wynosi 9 metrów.

Widzenie w ciemności. Dzięki swemu piekielnemu pochodzeniu świetnie widzisz w ciemności lub półmroku. W słabym świetle widzisz na 18 metrów równie wyraźnie jak w jasnym, a w ciemności tak, jak w słabym świetle. W ciemności nie jesteś w stanie rozróżnić kolorów, wyłącznie odcienie szarości.

Piekielna odporność. Masz odporność na obrażenia od ognia.

Diabelska spuszczyna. Znasz sztuczkę *taumaturgia*. Kiedy osiągasz 3. poziom, możesz rzucić raz *piekielną reprimendę* jako czar 2. kręgu i odzyskujesz tę zdolność po ukończeniu długiego odpoczynku. Kiedy osiągasz 5. poziom, możesz rzucić raz *czar ciemność* i odzyskujesz tę zdolność po ukończeniu długiego odpoczynku. Twoją cechą bazową dla tych czarów jest Charyzma.

Języki. Potrafisz mówić, czytać i pisać we wspólnym i piekielnym.



DRAKON

JEJ OJCIEC STAŁ BEZ RUCHU NA PIERWSZYM Z TRZECH STOPNI prowadzących w dół od portalu. Łuski na jego twarzy wyblakły na krawędziach, ale Bezklanowiec Mehen wciąż wyglądał tak, jakby mógł brać się za bary ze straszliwym niedźwiedziem. Jego znajomy, znoszony pancerz zastąpiła barwiona na fioletowo zbroja łuskowa z jasnymi srebrnymi wzorami, a na ramieniu widniał herb jakiegoś cudzoziemskiego domu. Miecz na jego plecach wciąż jednak był ten sam. Nosił go jeszcze, zanim znalazł bliźnięta w powijakach porzucone pod bramami Arush Vayem.

Farideh przez całe swoje życie wiedziała, że odczytywanie wyrazu twarzy jej ojca było umiejętnością, której miała szczęście się nauczyć. Człowiek, który nie potrafił patrzeć tak, jak ona czy Havilar, z pewnością dostrzegłby na twarzy Bezklanowca Mehena tylko smoczą obojętność. Ale poruszenie łusek, łuk grzebienia, wyraz oczu, rozchylenie zębów – to wszystko w twarzy jej ojca niosło wiele znaczeń.

Tym razem jednak każda z łusek zdawała się Farideh całkowicie nieruchoma. Smocza obojętność, nawet dla niej.

Erin M. Evans, *The Adversary*

Drakoni, zrodzeni ze smoków, kroczą dumnie przez świat, który reaguje na nich pełnym strachem niezrozumieniem. Zostali ukształtowani przez smoczych bogów lub przez same smoki, a pierwsi drakoni wykluli się ze smoczego jaja jako unikalna rasa łącząca w sobie najlepsze cechy smoków i humanoidów. Niektórzy z nich są wiernymi sługami prawdziwych smoków, inni walczą w wielkich wojnach, a jeszcze inni idą przez świat bez konkretnego celu czy powołania.

DUMNI KREWNIACY SMOKÓW

Drakoni wyglądają niczym dwunożne smoki w humanoidalnej formie, pozbawione ogona i skrzydeł. Pierwsi z nich pokryci byli łuskami o żywych kolorach, odpowiadających ich smoczemu krewnemu, ale w ciągu wielu pokoleń krzyżowania się ich wygląd stał się bardziej ujednolicony. Ich małe, delikatne łuski są zazwyczaj w kolorze mosiądzu lub spiżu, czasami wpadając w szkarłatny, rdzawy, złoty lub miedziano-zielony. Drakoni są wysocy i silni, często przekraczają 1,90 metra wzrostu i 130 kilogramów wagi. Ich ręce i stopy przypominają potężne szpony, a dłonie mają po cztery palce.

W niektórych klanach drakonów krew konkretnych rodzajów smoków jest bardzo silna. Klany te wykształcają łuski o barwach zbliżonych do ich smoczego przodka – jaskrawo czerwonych, zielonych, niebieskich, białych, połyskująco czarnych albo metalicznie złotych, srebrnych, mosiężnych, miedzianych czy spiżowych.

SAMOWYSTARCZALNE KLANY

Dla każdego drakona klan jest ważniejszy niż życie. Jest mu winien poświęcenie i szacunek większe nawet niż te przynależne bogom. Zachowanie drakona jest odzwierciedleniem honoru całego klanu i przyniesienie mu wstydu może skutkować wygnaniem. Każdy drakon zna swoje obowiązki i miejsce w klanie, a honor wymaga, aby trzymać się w ich granicach.

Ciągłe dążenie do samodoskonalenia jest odbiciem samowystarczalności tej rasy. Drakoni cenią sobie kompetencje i doskonałość we wszystkim, co robią. Nie znoszą porażek i dadzą z siebie naprawę wszystko, nim się poddadzą. Dla drakona osiągnięcie mistrzostwa w jakiejś dziedzinie jest życiowym celem. Członkowie innych ras, którzy podobnie dążą do doskonałości, bardzo łatwo zaskarbiają sobie szacunek drakonów.

IMIONA DRAKONÓW

Drakoni otrzymują po narodzinach imię, lecz zawsze stawiają na pierwszym miejscu nazwę swojego klanu jako wyraz szacunku. Dziecięce imię lub przezwisko jest często używane przez członków tego samego miotu jako opisowe lub czule określenie. Owo imię może przypominać o jakimś wydarzeniu lub koncentrować się na pewnym przyzwyczajeniu.

Imiona męskie: Arjhan, Balasar, Bharash, Donaar, Ghesh, Heskan, Kriv, Medrash, Mehen, Nadarr, Pandjed, Patrin, Rhogar, Shamash, Shedinn Tarhun, Torinn.

Imiona żeńskie: Akra, Biri, Daar, Farideh, Harann, Havilar, Jheri, Kava, Korinn, Mishann, Nala, Perra, Raiann, Sora, Surina, Thava, Uadjit.

Imiona dziecięce (przezwiśka): Giętkouchy, Gorliwiec, Skoczek, Świętoszek, Tarczogryz, Wspinacz.

Nazwy klanów: Clethtinthiallor, Daardendrian, Delmirev, Drachedandion, Fenkenkabradon, Kepeshkmolik, Kerrhylon, Kimbatuul, Linxakasendalor, Myastan, Nemmonis, Norixius, Ophinshtalajjiir, Prexijandilin, Shestendeliath, Turnuroth, Verhisathurgiesh, Yarjerit.



CECHY RASOWE DRAGONÓW

Twoja smocza spuścizna daje o sobie znać poprzez różne cechy, które dzielisz ze swoimi braćmi i siostrami.

Zwiększenie wartości cechy. Wartość twojej Siły wzrasta o 2, a Charyzmy o 1.

Wiek. Młodzi drakoni szybko dorastają. Zaczynają chodzić już kilka godzin po wykluciu się z jaja, osiągają wzrost oraz rozwój intelektualny dziesięcioletniego ludzkiego dziecka w wieku 3 lat, dorastają zaś w wieku lat 15. Ich długość życia wynosi około 80 lat.

Charakter. Drakoni skłaniają się ku skrajnościom i świadomie wybierają jedną ze stron w wielkiej kosmicznej wojnie między dobrem i złem (reprezentowanymi przez Bahamuta i Tiamat). Większość drakonów jest dobra, jednak ci, którzy opowiadają się po stronie Tiamat, mogą być przerażającymi złoćwycami.

Rozmiar. Drakoni są wyżsi i ciężsi niż ludzie. Osiągają ponad 1,8 metra wzrostu i ważą średnio około 120 kilogramów. Twój rozmiar jest Średni.

Szybkość. Twoja podstawowa szybkość wynosi 9 metrów.

SMOCZY RODOWÓD

Smok	Typ obrażeń	Zionięcie
Biały	Zimno	stożek 4,5 m (rzut obronny na Kon)
Czarny	Kwas	prosta 1,5 x 9 m (rzut obronny na Zrc)
Czerwony	Ogień	stożek 4,5 m (rzut obronny na Zrc)
Miedziany	Kwas	prosta 1,5 x 9 m (rzut obronny na Zrc)
Mosiężny	Ogień	prosta 1,5 x 9 m (rzut obronny na Zrc)
Niebieski	Błyskawica	prosta 1,5 x 9 m (rzut obronny na Zrc)
Spizowy	Błyskawica	prosta 1,5 x 9 m (rzut obronny na Zrc)
Srebrny	Zimno	stożek 4,5 m (rzut obronny na Kon)
Zielony	Trucizna	stożek 4,5 m (rzut obronny na Kon)
Złoty	Ogień	stożek 4,5 m (rzut obronny na Zrc)

SMOKOWCY

W świecie Dragonlance wyznawcy złej bogini Takhisis nauczyli się rytuału, który pozwala im splugawić jaja metalicznych smoków, co prowadzi do narodzin złych drakonów zwanych smokowcami. Pięć rodzajów smokowców, odpowiadających pięciu rodzajom metalicznych smoków, walczyło dla Takhisis w Wojnie Lancy: auraks (złote), baaz (mosiężne), bozak (spizowe), kapak (miedziane) i sivak (srebrne). Zamiast zionięcia posiadają one specjalne zdolności magiczne.

Smoczy rodowód. Szczycisz się smoczym rodowodem. Wybierz jeden rodzaj smoka z tabeli. Określa on efekt twojego zionięcia i odporność na obrażenia.

Zionięcie. Możesz wykorzystać swoją akcję, aby zionąć niszczycielską energią. Twój smoczy rodowód określa rozmiar, kształt i typ obrażeń twojego zionięcia.

Kiedy używasz zionięcia jako ataku, każda istota znajdująca się w jego obrębie musi wykonać rzut obronny określony przez twój rodowód. ST tego rzutu wynosi 8 + modyfikator z twojej Kondycji + twoja premia z biegłości. W przypadku niepowodzenia cel otrzymuje 2k6 obrażeń. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę. Obrażenia wzrastają do 3k6 na 6. poziomie, do 4k6 na 11. poziomie i do 5k6 na 16. poziomie.

Gdy wykorzystasz zionięcie, możesz użyć go ponownie po zakończeniu krótkiego lub długiego odpoczynku.

Odporność na obrażenia. Posiadasz odporność na typ obrażeń związany z twoim smoczym rodowodem.

Języki. Potrafiśz mówić, czytać i pisać we wspólnym oraz smoczym. Język ten jest uważany za jeden z najstarszych i często używany do studiów nad magią. Dla każdego, kto nie jest drakonem, brzmi szorstko ze względu na liczne twarde i syczące spółgłoski.



GNOM

CHUDY I PLOWOWŁOSY, O ORZECHOWEJ SKÓRZE I OCZACH zaskakująco niebieskich, Burgell miał połowę wzrostu Aeronna i musiał wdrapywać się na stół, by wyrzeć przez wizjer. Jak większość mieszkań w Oeble, jego lokum też zostało zbudowane dla ludzi i mniejsi mieszkańcy musieli sobie jakoś z tym radzić.

W zamian za to przestronne mieszkanie zapewniało Burgellowi dość przestrzeni, by zdołał upchnąć w nim sprzęty dostosowane do gnomach rozmiarów. We frontowym pokoju mieścił się jego warsztat, a nim pełno było narzędzi: młotków, dłut, pil, wytrychów, barwionych soczewek, lup jubilerskich oraz słoików ze sproszkowanymi i rozdrobnionymi składnikami do czarów. Tłusty szary kot, chowaniec maga, leżał zwinięty na wielkiej księdze. Otworzył oczy, obrzucił Aeronna pogardliwym żółtym spojrzeniem, po czym wrócił do snu.

Richard Lee Byers, *Czarny bukiet*
(przekład Piotr Kucharski)

Bezustanny szum pracy wypełnia nory, kolonie i osiedla, w których gnomy zakładają swoje żyte społeczności. Z owego szumu wylaniają się czasami głośniejsze dźwięki: zgrzyt obracających się kół zębatach, pomniejsza eksplozja, okrzyk zachwyty lub triumfu, a przede wszystkim salwy śmiechu. Gnomy rozkoszują się życiem, kochając każdy moment, w którym coś tworzą, eksplorują, badają lub po prostu się bawią.

ŻYWA EKSPRESJA

Energia i entuzjazm wypełniają każdy centymetr niewielkich gnomich ciał. Przeciętny wzrost wynosi u gnomów nieco ponad metr, a ich waga to zwykle około 20 kilogramów. Na jasnobrązowych lub śniadych twarzach goszczą szerokie uśmiechy (pod ogromnymi nosami), a jasne oczy błyszczą z podekscytowania. Jasne włosy gnomów mają tendencję do sterzenia we wszystkich kierunkach, jakby podkreślając nienasycone zainteresowanie wszystkim, co znajduje się dookoła.

Gnomia osobowość jest wypisana wielkimi zgłoskami w ich wyglądzie. U mężczyzn broda, w odróżnieniu od

rozczochranych włosów, jest starannie utrzymana i zwykle osobiwie rozwidłona lub ułożona w zgrabny szpic. Gnomi ubiór, choć utrzymany w skromnych, ziemistych kolorach, jest bogato zdobiony haftami, tłoczonymi wzorami lub lśniącymi klejnotami.

RADOSNE ZAANGAŻOWANIE

Dla gnomów życie jest czymś wspaniałym, starają się więc wycisnąć ostatnią kroplę radości ze swojego istnienia liczącego od trzech do pięciu stuleci. Ludzie mogliby zastanawiać się nad nudą wynikającą z tak długiego życia, długowieczne elfy poświęcają dużo czasu, aby delektować się pięknem świata, natomiast gnomy martwią się, że i tak może im nie wystarczyć czasu na wszystko, co chcą zobaczyć i zrobić.

Gnomy mówią tak, jakby nie były w stanie wystarczająco szybko wydobyć myśli ze swoich głów. Jednak nawet gdy przedstawiają akurat swoje pomysły lub idee dotyczące szerokiego spektrum tematów, nadal potrafią uważnie słuchać innych, wplatając w swoją paplaninę właściwe oznaki zaskoczenia lub uznania.

Choć gnomy kochają różnego rodzaju żarty, w szczególności gry słowne i psikusy, są również skupione na bardziej poważnych zadaniach. Wiele gnomów jest wyszkolonymi inżynierami, alchemikami, majsterkowiczami i wynalazcami. Chętnie popełniają błędy, śmiejąc się z samych siebie w procesie doskonalenia tego, czym się zajmują. Podejmują śmiało, ryzykowne (i czasem nierozważne) decyzje i mają wielkie marzenia.



ROZŚWIETLONE NORY

Gnomy tworzą swoje siedziby wśród porośniętych lasami wzgórz. Choć mieszkają pod ziemią, zaznają więcej świeżego powietrza niż krasnoludy, ponieważ wychodzą na powierzchnię, kiedy tylko mogą. Ich domostwa są dobrze ukryte dzięki pomysłowej konstrukcji i prostym iluzjom. Mile widziani goście są chętnie zapraszani do rozświetlonych, ciepłych nor. Ci, którzy nie są oczekiwani, rzadko kiedy potrafią w ogóle odnaleźć gnomie domostwa.

Gnomami osiedlającymi się na ludzkich ziemiach są zazwyczaj jubilerzy, inżynierowie, mędrcy lub majsterkowicze. Niektóre ludzkie rodziny wynajmują gnomich nauczycieli, sprawiacząc, że ich wychowankowie otrzymują mieszaninę poważnej nauki i wspaniałej rozrywki. Gnom podczas swojego długiego życia może przekazywać wiedzę kilku pokoleniom ludzkiego rodu.

IMIONA GNOMÓW

Gnomy kochają imiona i większość ma ich co najmniej pół tuzina. Matki, ojcowie, starsi klanów, ciotki i wujkowie nadają gnomowi imiona, a wszyscy pozostali używają przezwoisk, które z czasem mogą się przyjąć. Imiona są zazwyczaj wariacjami na temat imion przodków lub odległych krewnych, choć niektóre mogą być zupełnie nowymi tworam. W swoich kontaktach z ludźmi lub innymi istotami, które są „przewrażliwione” na punkcie imion, gnomy nauczyły się używać nie więcej niż trzech określeń: własnego imienia, nazwiska klanowego i przezwoiska lub przydomka, wybierając w każdej kategorii jedno, najbardziej zabawne.

Imiona męskie: Alston, Alvyn, Boddynock, Brocc, Burgell, Dimble, Eidon, Erky, Fonkin, Frug, Gerbo, Gimble, Glim, Jebeddo, Kellen, Namfodie, Orryn, Roondar, Seebo, Sindri, Warryn, Wrenn, Zook.

Imiona żeńskie: Bimpnottin, Breena, Caramip, Carlin, Donella, Duvamil, Ella, Ellyjobell, Ellywick, Lilli, Loopmottion, Lorilla, Mardnab, Nissa, Nyx, Oda, Orla, Roywyn, Shamil, Tana, Waywocket, Zanna.

PEŁNI UZNANIA

Gnomy rzadko bywają wrogie czy złośliwe, chyba że ktoś poważnie je skrzywdził. Wiedzą, że większość ras nie podziela ich poczucia humoru, ale doceniają towarzystwo innych, podobnie jak cieszą się wszystkim, czym się zajmują.

Nazwiska klanowe: Beren, Daergel, Folkor, Garrick, Nackle, Murnig, Ningel, Raulnor, Scheppen, Timbers, Turen.

Przezwiska: Borsuk, Ciasteczko, Dzieciuch, Dzieciół, Iskiereczka, Jednobuty, Kaczostopy, Kumpel, Piwochlap, Płaszczyk, Popiołek, Równiacha, Skobelek.

ZOBACZYĆ ŚWIAT

Ciekawskie i impulsywne gnomy mogą zdecydować się na karierę poszukiwaczy przygód, aby zwiedzić świat, lub z miłości do odkryć. Niektóre gnomy, jako amatorzy kamieni szlachetnych i innych wspaniałych przedmiotów, uważają poszukiwanie przygód za szybką, choć niebezpieczną ścieżkę do rychłego wzbogacenia się. Bez względu jednak na to, co pchnęło je na trakt, gnomy czerpią z tego tyle samo przyjemności, co z innych aktywności, których się podejmują, a ich entuzjazm potrafi nawet irytować ich towarzyszy.

CECHY RASOWE GNOMÓW

Twój gnom posiada pewne cechy wspólne dla całej gnomiej rasy.

Zwiększenie wartości cechy. Wartość twojej Inteligencji wzrasta o 2.

Wiek. Gnomy osiągają dorosłość w tym samym wieku, co ludzie, i oczekuje się od nich, że zajmą się dorosłym życiem w okolicach czterdziestki. Mogą przeżyć od 350 do niemal 500 lat.

Charakter. Gnomy są najczęściej dobre. Skłaniające się ku prawu są mędrkami, inżynierami, badaczami, uczonymi, śledczymi lub wynalazcami, a zwracające się w kierunku chaosu zostają minstrelami, oszustami, podróżnikami lub kapryśnymi jubilerami. Gnomy to istoty o dobrym sercu i nawet ich kawalarze są bardziej figlarni niż złośliwi.

Rozmiar. Gnomy mierzą od 0,9 do 1,2 metra wzrostu i ważą około 20 kilogramów. Twój rozmiar jest Mały.

Szybkość. Twoja podstawowa szybkość wynosi 7,5 metra.

GNOMY GŁĘBINOWE

Trzecia podrasa gnomów, gnomy głębinowe (lub svirfnebliny), żyją w małych społecznościach rozsiadanych po terytorium Podmroku. W odróżnieniu od duergarów i drowów, svirfnebliny są równie dobre co ich kuzyni mieszkający na powierzchni. Ich humor i entuzjazm są jednak przygaszone przytłaczającym otoczeniem, w którym przyszło im żyć. Ich wynalazczość oraz wiedza specjalistyczna skupiają się głównie na kamieniarstwie.

Widzenie w ciemności. Dzięki przyzwyczajeniu do życia pod ziemią świetnie widzisz w ciemności lub półmroku. W słabym świetle widzisz na 18 metrów równie wyraźnie jak w jasnym, a w ciemności tak, jak w słabym świetle. W ciemności nie jesteś w stanie rozróżniać kolorów, wyłącznie odcienie szarości.

Gnomi spryt. Masz ułatwienie we wszystkich rzutach obronnych przeciwko magii, które opierają się na Inteligencji, Mądrości lub Charyzmie.

Języki. Potrafisz mówić, czytać i pisać we wspólnym oraz gnomim. Język gnomów używa krasnoludzkiego alfabetu i słynie z traktatów technologicznych i almanachów wiedzy dotyczących świata natury.

Podrasy. W światach D&D spotykane są dwie główne podrasy gnomów: gnomy leśne i gnomy skalne. Wybierz jedną z nich.

GNOM LEŚNY

Gnomy leśne posiadają wrodzony talent do iluzji, są również szybkie i potrafią dobrze się chować. W światach D&D występują rzadko i są tajemnicze. Zbierają się w ukrytych społecznościach zamieszkujących lasy, używając iluzji i podstępów, aby schronić się przed niebezpieczeństwami lub zamaskować swoją ucieczkę, gdy zostaną odkryte. Gnomy leśne są przyjazne wobec innych dobrych istot zamieszkujących leśne odstepy i uważają elfy oraz dobre fey za swoich najważniejszych sojuszników. Zaprzyjaźniają się też z małymi leśnymi zwierzętami i polegają na ich informacjach dotyczących zagrożeń, które mogą się pojawić w okolicy.

Zwiększenie wartości cechy. Wartość twojej Zręczności wzrasta o 1.

Urodzony iluzjonista. Znasz sztukę *pomniejsza iluzja*. Twoją cechą bazową dla niej jest Inteligencja.

Mowa małych zwierząt. Poprzez dźwięki i gesty możesz komunikować proste myśli Małym lub mniejszym zwierzętom. Gnomy leśne kochają zwierzęta; wiewiórki, borsuki, króliki, krety, dzięcioły i im podobne często towarzyszą im jako zwierzęta domowe.

GNOM SKALNY

Gnomy skalne cechują się wrodzoną wynalazczością i odpornością, którymi przewyższają inne gnomy. Większość gnomów w światach D&D to przedstawiciele tej podrasy, wliczając w to gnomich majsterkowiczów ze świata Dragonlance.

Zwiększenie wartości cechy. Wartość twojej Kondycji wzrasta o 1.

Mądrość wynalazcy. Za każdym razem, gdy wykonujesz test Inteligencji (Historia) odnoszący się do magicznych przedmiotów, obiektów alchemicznych lub urządzeń technologicznych, możesz dodać podwojoną premię z biegłości zamiast premii z biegłości, którą normalnie stosujesz.

Majsterkowicz. Masz biegłość w używaniu narzędzi rzemieślniczych (narzędzi majsterkowicza). Korzystając z nich, możesz spędzić 1 godzinę i zużyć materiały o wartości 10 sz, aby skonstruować Malutkie urządzenie mechaniczne (KP 5, 1 PW). Urządzenie to przestanie działać po 24 godzinach (chyba że spędzisz 1 godzinę, naprawiając je, aby mogło dalej funkcjonować) lub gdy użyjesz akcji, aby je rozmontować. W takiej sytuacji możesz odzyskać wykorzystane materiały. Możesz posiadać do trzech tego rodzaju urządzeń jednocześnie.

Kiedy tworzysz urządzenie, wybierz jedną z poniższych opcji:

Mechaniczna zabawka. Zabawka jest mechanicznym zwierzęciem, potworem lub osobą, na przykład żabą, myszą, ptakiem, smokiem albo żołnierzem. Po położeniu jej na ziemi zabawka porusza się w twojej turze 1,5 metra w losowym kierunku, wydając z siebie odgłosy właściwe istocie, którą przedstawia.

Pozytywka. Po otwarciu pozytywka odtwarza jeden utwór muzyczny z umiarkowaną głośnością. Przystaje grać, gdy utwór dobiegnie końca lub gdy zostanie zamknięta.

Skrzeszacz ognia. Urządzenie tworzy niewielki płomień, którym można rozpalić świecę, pochodnię lub ognisko. Skorzystanie z tego urządzenia wymaga wykorzystania akcji.





PÓLELF

ZMRUŻYŁ OCZY, PATRUJĄC W ZACHODZĄCE SŁOŃCE. ZDAWAŁO MU SIĘ, ŻE WIDZI SYLWETKĘ MĘCZYZNY IDĄCEGO DROGĄ. Flint wstał i cofnął się w cień wysokiej sosny, by lepiej widzieć. Chód owego mężczyzny nacechowany był wdziękiem – elfim wdziękiem, jak powiedziałby Flint, a jednak jego ciało miało krępką muskulaturę człowieka, a zarost był zdecydowanie ludzki. Spod zielonego kaptura przebyśkiwała tylko opalona twarz i brązoworuda broda. Przez jedno ramię przewieszony miał długi łuk, a u lewego boku przypasany miecz. Odziany był w strój z miękkiej skóry starannie wyciskanej w zawile wzory, tak lubiane przez elfów. Żaden jednak elf na Krynnie nie mógłby zapuścić brody... żaden elf, z wyjątkiem...

– Tanis? – powiedział z wahaniem Flint do zbliżającego się mężczyzny.

– We własnej osobie. – Brodatą twarz przybysza rozpromienił serdeczny uśmiech. Otworzył ramiona i zanim krasnolud zdolał go powstrzymać, uściskał Flinta tak, że aż podniósł go nad ziemię. Krasnolud przycisnął przyjaciela na chwilę do piersi, a potem przypomniał sobie o dostojństwie, wysliznął się z objęć półelfa.

Margaret Weis, Tracy Hickman, *Smoki jesiennego zmierzchu*
(przekład Dorota Żywno)

Pólelfi żyją w dwóch światach, lecz nie należą w pełni do żadnego z nich. Zdaniem niektórych łączą w sobie najlepsze cechy swoich elfich i ludzkich rodziców: ludzką ciekawość, wynalazczość i ambicję, ujarzmione wyrafinowanym elfim rozsądkiem, miłością do natury i gustem artystycznym. Niektóre pólelfi żyją pośród ludzi, wyróżniając się pod względem emocjonalnym i fizycznym, obserwując, jak ich przyjaciele i bliscy starzeją się, podczas gdy ich czas prawie się nie ima. Inni żyją pośród elfów i stają się coraz bardziej niespokojni, gdy wchodzą w dorosłość otoczeni ponadczasowymi elfimi królestwami, w których ich rówieśnicy nadal są dziećmi. Wiele pólelfów nie jest w stanie dopasować się do żadnej z tych społeczności i wybiera samotne życie upływające na wędrownkach lub przylącza się do innych odmieńców oraz wyrzutków w poszukiwaniu przystojności.

POMIĘDZY ŚWIATAMI

Dla ludzi pólelfi wyglądają podobnie do elfów, a elfom przypominają ludzi. Jeśli chodzi o wzrost, pozostają na równi z rodzicami, choć nie są tak smukłe jak elfy ani tak barczyste jak ludzie. Ich wzrost waha się od 1,5 do 1,8 metra, a waga od 45 do 80 kilogramów. Mężczyźni są zaledwie nieco wyżsi i ciężsi od kobiet. Pólelfi mężczyźni mają zarost na twarzy i czasami zapuszczają brody, aby ukryć w ten sposób swoje elfie pochodzenie. Kolor włosów, skóry i oczu oraz rysy twarzy są wypadkową elfiego i ludzkiego pochodzenia rodziców. Z tego powodu różnorodność w tych aspektach jest jeszcze bardziej wyraźna niż pośród elfów czy ludzi. Pólelfi dziedziczą zazwyczaj kolor oczu po swoim elfim rodzicu.



DYPLOMACI I WĘDROWCY

Pólelfy nie posiadają własnych ziem, lecz są mile widziane w ludzkich miastach, a nieco mniej w elfich lasach.

W regionach, w których dochodzi do częstych spotkań pomiędzy elfami i ludźmi, pólelfy są czasami na tyle liczne, że tworzą w dużych miastach własne niewielkie społeczności. Lubią towarzystwo innych pólelfów, ponieważ są one jedynymi istotami, które tak naprawdę rozumieją, co oznacza życie pomiędzy dwoma światami.

W większości miejsc na świecie pólelfy są jednak na tyle rzadko spotykane, że jeden pólelf może nie spotkać na swojej drodze innego przez wiele lat. Niektóre z nich unikają jakiegokolwiek towarzystwa, przemierzając dziec jako traperzy, leśnicy, myśliwi lub poszukiwacze przygód i bardzo sporadycznie odwiedzając cywilizację. Tak jak elfami, kieruje nimi żądza podróży, która wynika z ich długowieczności. Inne pólelfy, dla kontrastu, rzucają się w sam środek społeczeństwa, gdzie wykorzystują swoją charyzmę i umiejętności społeczne w rolach dyplomatów lub oszustów.

IMIONA PÓLELFÓW

Pólelfy używają ludzkiej lub elfiej konwencji nadawania imion. Tak, jakby miało to na celu podkreślenie faktu, że nie pasują one do żadnego z tych dwóch społeczeństw, pólelfy wychowane wśród ludzi często otrzymują elfie imiona, zaś wychowane przez elfy – imiona ludzkie.

CECHY RASOWE PÓLELFÓW

Twoja postać posiada cechy wspólne z elfami oraz takie, które są unikatowe dla pólelfów.

Zwiększenie wartości cechy. Wartość twojej Charyzmy wzrasta o 2, a dwóch innych wybranych cech o 1.

Wiek. Pólelfy dorastają w tym samym czasie, co ludzie, i osiągają dorosłość w wieku około 20 lat. Żyją jednak znacznie dłużej, często przekraczając 150 lat.

Charakter. Pólelfy dzielą z elfami ich chaotyczne skłonności, ceniąc wolność osobistą i kreatywność w wyrażaniu siebie. Z tego powodu nie potrafią odnaleźć w sobie umiłowania dla władców ani pragnienia przywództwa. Irytują się

WSPANIALI AMBASADORZY

Wiele pólelfów uczy się w dzieciństwie żyć w zgodzie ze wszystkimi, rozładowywać konflikty i szukać wspólnego języka pomiędzy zwaśnionymi stronami. Jako rasa charakteryzują się elfią gracją bez typowej dla elfów powściągliwości oraz ludzką energią pozbawioną grubiaństwa. Z tego powodu stają się często wspaniałymi ambasadorami i pośrednikami (poza relacjami elfio-ludzkimi, ponieważ każda ze stron podejrzewa pólelfa, że sprzyja tej drugiej).

zasadami, oburzają na żądania innych, a czasem są nieobliczalne lub nawet nie można na nich polegać.

Rozmiar. Pólelfy są budową zbliżone do ludzi, mierzą od 1,5 do 1,8 metra. Twój rozmiar jest Średni.

Szybkość. Twoja podstawowa szybkość wynosi 9 metrów.

Widzenie w ciemności. Dzięki swojej elfie krwi świetnie widzisz w ciemności lub półmroku. W słabym świetle widzisz na 18 metrów równie wyraźnie jak w jasnym, a w ciemności tak, jak słabym świetle. W ciemności nie jesteś w stanie rozróżniać kolorów, wyłącznie odcienie szarości.

Rodowód fey. Masz ułatwienie w rzutach obronnych przeciw zauroczeniu i magia nie może cię uspić.

Wszechstronność. Zyskujesz biegłość w dwóch wybranych umiejętnościach.

Języki. Potrafiś mówić, czytać i pisać we wspólnym, elfim i jednym dodatkowym wybranym języku.





PÓLORK

WÓDZ MHURREN PODNIÓSŁ SIĘ Z ZASLANEGO FUTRAMI legowiska i spomiędzy swoich kobiet, po czym naciągnął na umięśniony tors krótką kolczugę z ciężkich stalowych kółek. Zwykle wstawał wcześniej niż jego wojownicy. Silna domieszka ludzkiej krwi sprawiała, że światło słoneczne nie dokuczało mu tak bardzo, jak większości jego plemienia. Wśród Krwawych Czaszek wojownika oceniano na podstawie jego siły, zaciekłości i sprytu. Ludzkie pochodzenie nie było wadą pod warunkiem, że wojownik był tak silny, wytrzymały i krwiożerczy jak jego krewniacy czystej krwi. Półorki, które okazywały się słabsze od swoich orczych kompanów, nie wytrzymywały długo ani wśród Krwawych Czaszek, ani w innych orczych plemionach. Często jednak zdarzało się tak, że domieszka ludzkiej krwi zapewniała wojownikowi odpowiednią mieszankę sprytu, ambicji i dyscypliny, dzięki której mógł zająć daleko – jak Mhurren. Był panem plemienia mogącego zebrać dwa tysiące włóczni i najsilniejszym wodzem w Thar.

Richard Baker, *Swordmage*

Czy to zjednoczone pod przywództwem potężnego czarownika, czy też doszedłszy do impasu po latach konfliktu, plemiona ludzi i orków zawiązują czasami przymierza, łącząc swoje siły w wielką hordę, która sieje groźę w pobliskich cywilizowanych krainach. Kiedy owe przymierza są potwierdzane małżeństwami, rodzą się z nich półorki. Niektóre wyrastają na dumnych wodzów orczych plemion, ponieważ ich ludzka krew zapewnia im przewagę nad orczymi rywalami. Inne zaś blakają się po świetle, chcąc udowodnić swoją wartość ludziom i pozostałym cywilizowanym rasom. Wielu z nich zostaje poszukiwaczami przygód i zyskuje sławę dzięki swoim wielkim czynom, a jednocześnie złą reputację spowodowaną barbarzyńskimi zwyczajami i dziką furią.

BLIZNY I SIŁA

Szarawy kolor skóry, pochylone czoło, wystająca szczeka, widoczne kły i potężna budowa ciała półorków sprawiają, że ich orcze pochodzenie jest dla wszystkich wyraźnie widoczne. Półorki mierzą od 1,5 do 2 metrów wzrostu i wazą zazwyczaj od 80 do 120 kilogramów.

Orki uważają blizny zdobyte w boju za powód do dumy, a ozdobne skaryfikacje są w ich oczach dziełami sztuki. Inne blizny piętnują jednak orka lub półorka jako byłego niewolnika albo naznaczonego hańbą wyrzutka. Każdy półork, który żył wśród orków lub w ich pobliżu, ma blizny. Są one symbolami upokorzenia lub dumy, opowiadają historię dokonań i odniesionych ran. Półork żyjący pośród ludzi może je dumnie eksponować lub skrywać ze wstydem.

PIĘTNO GRUUMSHA

Jednooki bóg Gruumsha stworzył orki i nawet te z nich, które odchodzą od jego kultu, nie mogą całkowicie wyzwolić się spod jego wpływu. To samo tyczy się półorków, choć domieszka ludzkiej krwi łagodzi nieco wpływ orczego rodowodu. Niektóre półorki słyszą w swoich snach podszepty Gruumsha, który namawia je, aby uwolniły drzemiący w nich szal. Inne odczuwają jego euforię, gdy walczą wręcz, i albo ją podzielają, albo drżą z przerażenia i wstrętu. Półorki nie są z natury złe, jednak zło się w nich

czai, niezależnie od tego, czy je akceptują, czy przeciwko niemu walczą.

Poza szalem zsyłanym przez Gruumsha półorki bardzo silnie odczuwają emocje. Szal nie przyspiesza zaledwie bicia ich serc, lecz sprawia, że ich ciała płoną. Obraza pali niczym kwas, smutek zaś pozbawia sił. Śmieją się za to głośno i serdecznie, a proste fizyczne przyjemności, takie jak ucztowanie, picie, zapasy, gra na bębnach czy dziki taniec, wypełniają ich serca radością. Są wybuchowe i porywcze, czasem zaś posępne i ponure. Skłaniają się ku działaniu, a nie układaniu planów, i ku walce, a nie dyskusjom. Najlepiej wiedzie się tym półorkom, które mają wystarczająco dużo samokontroli, by poradzić sobie w cywilizowanych krainach.

PLEMIONA I SLUMSY

Półorki najczęściej żyją pośród orków. Spośród innych ras najbardziej otwarci są na nich ludzie i kiedy półorki nie żyją w orczym plemienu, praktycznie zawsze zamieszkują ludzkie krainy. Czy to udowadniając swoją wartość wśród barbarzyńskich plemion, czy też starając się przeżyć kolejny dzień w slumsach dużych miast, półorki polegają na swojej sile, wytrzymałości i niezwyklej determinacji, którą odziedziczyły po swoich ludzkich przodkach.

IMIONA PÓLORKÓW

Półorki noszą zazwyczaj imiona właściwe dla kultury, w której zostały wychowane. Półork, który stara się dopasować do ludzkiego społeczeństwa, może zamienić swoje orcze imię na ludzkie. Niektórzy przedstawiciele tej rasy noszący ludzkie imiona decydują się na gardłowe orcze imię, ponieważ uważają, że dzięki temu są bardziej przerażający.

Imiona męskie: Dench, Feng, Gell, Henk, Holg, Imsh, Keth, Krusk, Mhurren, Ront, Shump, Thokk.

Imiona żeńskie: Baggi, Emen, Engong, Kansif, Myev, Neega, Ovak, Ownka, Shautha, Sutha, Vola, Volen, Yevelda.

CECHY RASOWE PÓLORKÓW

Twój półork posiada pewne cechy mające źródło w jego orczym pochodzeniu.

Zwiększenie wartości cechy. Wartość twojej Siły wzrasta o 2, a Kondycji o 1.

NIECHĘTNA AKCEPTACJA

Każdy półork znajduje sposób, aby zostać zaakceptowanym przez tych, którzy nienawidzą orków. Niektóre są wycofane i starają się nie ściągać na siebie niczyjej uwagi. Inne demonstrują swoją pobożność i dobroduszość, kiedy tylko mogą (nieważne, czy są w tym szczerze). Jeszcze inne starają się być po prostu na tyle twarde, aby inni ich unikali.

Wiek. Półorki dojrzewają nieco szybciej niż ludzie i osiągają dorosłość w wieku 14 lat. Starzeją się również szybciej i rzadko żyją dłużej niż 75 lat.

Charakter. Półorki dziedziczą chaotyczne skłonności po swoich orczych rodzicach i mają raczej niewiele wspólnego z dobrem. Półorki wychowane i żyjące wśród orków są najczęściej złe.

Rozmiar. Półorki są nieco większe i masywniejsze niż ludzie, a ich wzrost waha się od 1,5 do ponad 1,8 metra. Twój rozmiar jest Średni.

Szybkość. Twoja podstawowa szybkość wynosi 9 metrów.

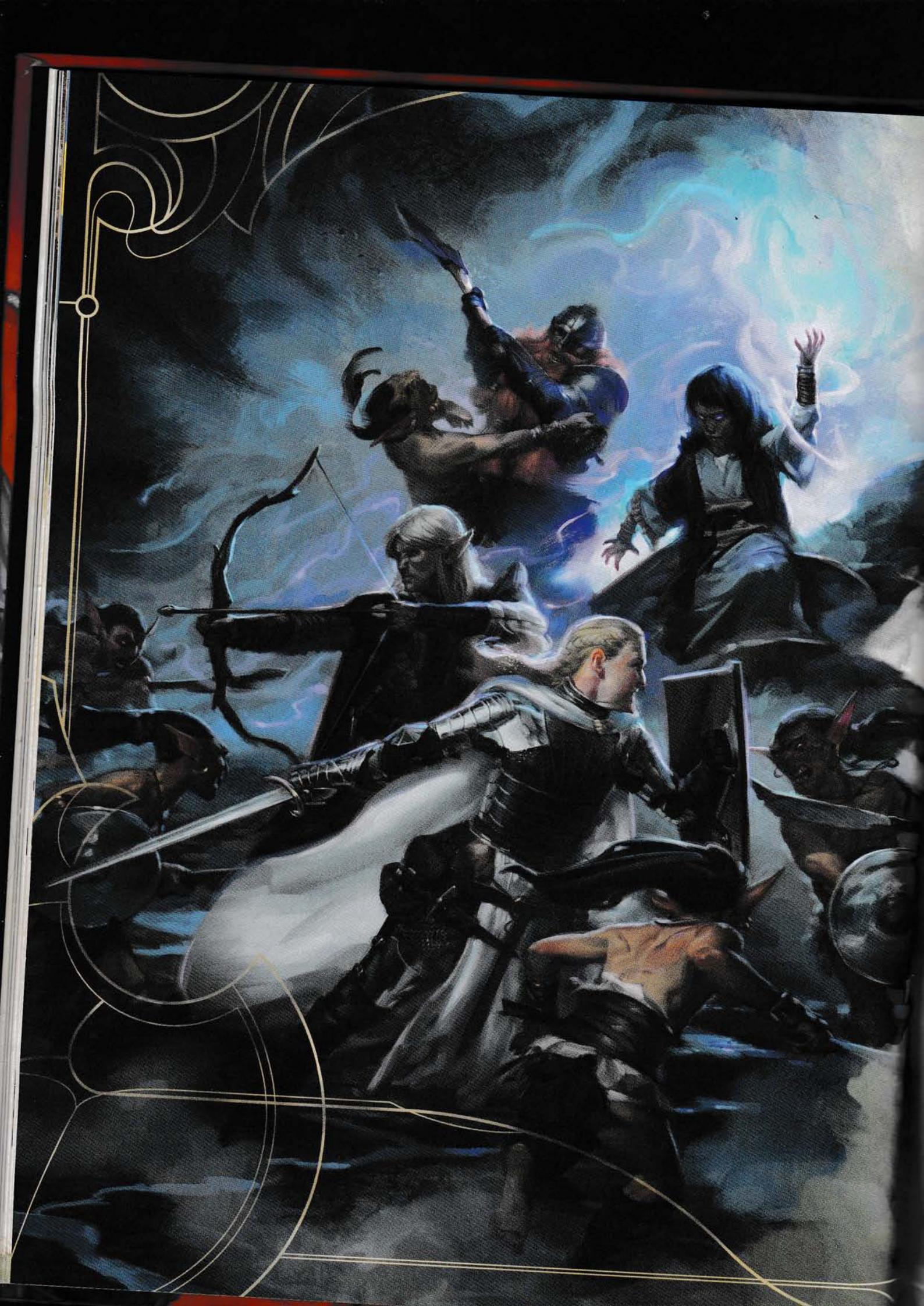
Widzenie w ciemności. Dzięki płynącej w twoich żyłach orczej krwi świetnie widzisz w ciemności lub półmroku. W słabym świetle widzisz na 18 metrów równie wyraźnie jak w jasnym, a w ciemności tak, jak w słabym świetle. W ciemności nie jesteś w stanie rozróżniać kolorów, wyłącznie odcienie szarości.

Groźny. Masz biegłość w umiejętności Zastraszenie.

Wola życia. Kiedy twoje punkty wytrzymałości spadają do 0, ale nie giniesz od razu, możesz zdecydować, że zamiast tego spadają do 1. Możesz ponownie skorzystać z tej zdolności po zakończeniu długiego odpoczynku.

Brutalne ataki. Kiedy trafiasz krytycznie atakiem wręcz bronią, możesz dodatkowo rzucić jedną kostką obrażeń właściwą dla używanej broni i dodać jej wynik do dodatkowych obrażeń wynikających z trafienia krytycznego.

Języki. Potrafiś mówić, czytać i pisać we wspólnym oraz orczym. Język orków jest surową, zgrzytającą mową o twardych spółgłoskach. Nie ma swojego własnego alfabetu i jest zapisywany pismem krasnoludzkim.



ROZDZIAŁ 3: KLASY

POSZUKIWACZE PRZYGÓD TO WYJĄTKOWE OSOBY. Pragnienie wrażeń sprawia, że wiodą życie, na jakie wielu innych nigdy by się nie odważyło. To bohaterowie oddani badaniu mrocznych stron świata i podejmowaniu wyzwań, którym inni nie mogą sprostać.

Klasa w podstawowy sposób określa to, czym zajmuje się twoja postać. Jest jednak czymś więcej, niż wykonywanym zawodem – jest powołaniem. Klasa kształtuje twój sposób myślenia o świecie i działania w nim oraz twoje relacje z innymi osobami i mocami Wieloświata. Przykładowo, wojownik może pragmatycznie postrzegać świat w kategoriach strategii i manewrów, widząc siebie jako ledwie pionek w większej grze. Kleryk dla odmiany może czuć się oddanym wykonawcą boskiego planu lub agentem w konflikcie religijnym. Podczas gdy wojownik ma kontakty w kompanii najemnej lub w wojsku, kleryk może mieć znajomości pośród kapłanów, paladynów i wyznawców jego wiary.

Twoja klasa zapewnia ci różnorodne specjalne zdolności, takie jak biegłość w posługiwaniu się bronią

i pancerzem u wojownika albo rzucanie czarów u maga. Na niższych poziomach klasa daje ci tylko dwie lub trzy korzyści, ale w miarę rozwoju zyskasz ich więcej, a istniejące niejednokrotnie się ulepszają. Każdy opis klasy w tym rozdziale zawiera tabelę podsumowującą korzyści otrzymywane na poszczególnych poziomach wraz z ich szczegółowymi opisami.

Bywa, że poszukiwacze przygód rozwijają się w więcej niż jednej klasie. Łotr może na skutek życiowego przełomu złożyć ślubu paladyna. Barbarzyńca może odkryć w sobie wrodzoną magiczną zdolność i rozwinąć się w klasie zaklinacza, jednocześnie nieporzucając swojej ścieżki barbarzyńcy. Elfy często łączą umiejętności władania orężem ze szkoleniem magicznym i rozwijają się równoległe jako wojownicy i magowie. Dodatkowe zasady łączenia klas, zwane wieloklasowością, opisane są w rozdziale 6.

W poniższej tabeli znajdziesz dwanaście klas postaci stanowiących wachlarz typowych poszukiwaczy przygód spotykanych w niemal każdym świecie D&D.

KLASY

Klasa	Opis	KW	Główna cecha	BRO	Biegłości w broni i pancerzu
Barbarzyńca	Zaciekły wojownik o barbarzyńskim pochodzeniu, potrafiący wpaść w szal bitewny.	k12	Siła	Siła i Kondycja	lekkie i średnie pancerze, tarcze, bronie proste i żołnierskie
Bard	Inspirujący czarodziej, którego moc rezonuje z muzyką tworzenia.	k8	Charyzma	Zręczność i Charyzma	lekkie pancerze, bronie proste, kusza ręczna, miecz długi, miecz krótki, rapier
Czarownik	Użytkownik magii uzyskanej w ramach paktu z bytem z innej sfery egzystencji.	k8	Charyzma	Mądrość i Charyzma	lekkie pancerze, bronie proste
Druid	Kapłan Starej Wiary władający mocami przyrody – światłem księżyca, wzrostem roślin, ogniem i burzą – i potrafiący przyjmować kształty zwierząt.	k8	Mądrość	Inteligencja i Mądrość	lekkie i średnie pancerze (niemetalowe), tarcze (niemetalowe), buława, drąg, oszczep, pałka, proca, sejmitar, sierp, strzałka, sztylet, włócznia
Kleryk	Uduchowiony czempion dzierżący boską magię w służbie wyższych mocy.	k8	Mądrość	Mądrość i Charyzma	lekkie i średnie pancerze, tarcze, bronie proste
Łotr	Zawadiaka pokonujący przeciwników i przeszkody przy użyciu ukrywania się i podstępów.	k8	Zręczność	Zręczność i Inteligencja	lekkie pancerze, bronie proste, kusza ręczna, miecz długi, miecz krótki, rapier
Łowca	Wojownik wykorzystujący zdolności żołnierskie i magię natury do walki z zagrożeniami na obrzeżach cywilizacji.	k10	Zręczność i Mądrość	Siła i Zręczność	lekkie i średnie pancerze, tarcze, bronie proste i żołnierskie
Mag	Uczony użytkownik magii zdolny manipulować strukturą rzeczywistości.	k6	Inteligencja	Inteligencja i Mądrość	drąg, kusza lekka, proca, strzałka, sztylet
Mnich	Mistrz sztuk walki rozwijający możliwości ciała na ścieżce do fizycznej i duchowej doskonałości.	k8	Zręczność i Mądrość	Siła i Zręczność	bronie proste, miecz krótki
Paladyn	Natchniony wojownik związany świętymi ślubami.	k10	Siła i Charyzma	Mądrość i Charyzma	wszystkie pancerze, tarcze, bronie proste i żołnierskie
Wojownik	Mistrz walki żołnierskiej obeznany z różnorodnymi rodzajami broni i opancerzenia.	k10	Siła lub Zręczność	Siła i Kondycja	wszystkie pancerze, tarcze, bronie proste i żołnierskie
Zaklinacz	Czarodziej czerpiący z wrodzonej magii pochodzącej z daru lub dziedzictwa krwi.	k6	Charyzma	Kondycja i Charyzma	drąg, kusza lekka, proca, strzałka, sztylet

KW – Kość Wytrzymałości; BRO – biegłości w rzutach obronnych



BARBARZYŃCA

Postawny człowiek odziany w zwierzęce futra, dźwigając topór, prze naprzód pośród śnieżycy. Śmieje się, ruszając do szarży na giganta lodowego, który ośmielił się kłusować na jelenie ze stada należącego do jego plemienia.

Pólorczyca warczy na ostatniego pretendenta do przywództwa nad jej dzikim plemieniem, gotowa złamać mu kark gołymi rękoma, tak jak sześciu jego poprzednikom.

Krasnolud, piniąc się ze złości, ciska swym hełmem w twarz drowa, a zaraz potem z obrotu wyprowadza cios opancerzonym łokciem w brzuch następnego przeciwnika.

Barbarzyńcy, choć wiele ich różni, wszyscy niesieni są szalem: nieokielznaną, nienasyconą i bezmyślną furią. Ich gniew to coś więcej niż zwykła emocja – to zawziętość drapieżnika bez drogi ucieczki, nieubłagany atak burzy, morze wzburzone sztormem.

Niektórzy zawdzięczają szal obcowaniu z pierwotnymi duchami zwierząt. Inni czerpią ze spienionych wód źródła gniewu na pełen bólu świat. U każdego barbarzyńcy szal to moc napędzająca nie tylko furię bitewną, lecz także zapewniająca mu nieprawdopodobny refleks, odporność oraz zdumiewającą siłę.

PIERWOTNY INSTYNYKT

Ludzie miast i wsi szczycą się tym, jak to cywilizowane życie odróżnia ich od zwierząt, tak jakby zaprzeczenie swej naturze było oznaką wyższości. Dla barbarzyńcy cywilizacja nie jest cnotą, tylko oznaką słabości. Silni akceptują w całości swą zwierzęcą naturę – ostre zmysły, pierwotną fizyczność i dziki szal. Barbarzyńcy nie czują się swobodnie między murami i pośród tłumów. Żyją w dzikich stronach swych krain: w tundrze, dżungli lub na stepie, gdzie mieszkają i polują wraz ze swoimi plemionami.

Barbarzyńcy odżywają w ogniu walki. Potrafią stać się berserkerami, osiągnąć stan, w którym szal przejmując nad nimi kontrolę, nadając im nadludzką siłę i odporność. Barbarzyńca może sięgnąć do pokładów swej furii ledwie kilka razy, zanim będzie potrzebował odpoczynku, ale z reguły wystarcza to, by pokonać każde zagrożenie.

ŻYCIE PEŁNE NIEBEZPIECZEŃSTW

Nie każdy członek plemion określanych przez cywilizowanych ludzi jako „barbarzyńskie” faktycznie posiada klasę barbarzyńcy. Prawdziwy barbarzyńca jest w nich równie rzadki, co wprawiony wojownik w mieście, i odgrywa podobną rolę obrońcy ludu i przywódcy w czasie wojny. Życie w dzikich krainach niesie ze sobą wieczne widmo zagrożenia, do którego

BARBARZYŃCA

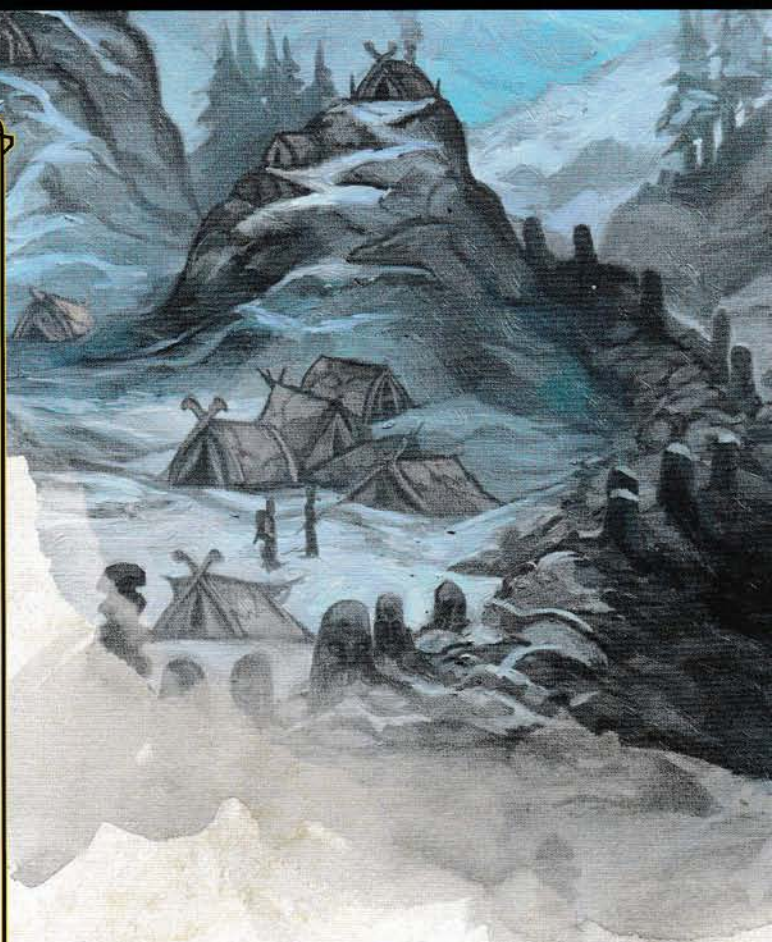
Poziom	Premia z biegłości	Właściwości	Liczba szarów	Obrażenia w szale
1.	+2	Szał, Obrona bez pancerza	2	+2
2.	+2	Szaleńczy atak, Wyczucie zagrożenia	2	+2
3.	+2	Pierwotna ścieżka	3	+2
4.	+2	Zwiększenie cechy	3	+2
5.	+3	Dodatkowy atak, Szybki ruch	3	+2
6.	+3	Właściwość Pierwotnej ścieżki	4	+2
7.	+3	Zwierzęcy instykt	4	+2
8.	+3	Zwiększenie cechy	4	+2
9.	+4	Brutalne obrażenia (1 kość)	4	+3
10.	+4	Właściwość Pierwotnej ścieżki	4	+3
11.	+4	Niezmordowany szal	4	+3
12.	+4	Zwiększenie cechy	5	+3
13.	+5	Brutalne obrażenia (2 kości)	5	+3
14.	+5	Właściwość Pierwotnej ścieżki	5	+3
15.	+5	Trwały szal	5	+3
16.	+5	Zwiększenie cechy	5	+4
17.	+6	Brutalne obrażenia (3 kości)	6	+4
18.	+6	Niezłomna potęga	6	+4
19.	+6	Zwiększenie cechy	6	+4
20.	+6	Pierwotny mocarz	bez ograniczeń	+4

przyczyniają się rywalizujące klany, zabójcze warunki pogodowe i przerażające potwory. Barbarzyńcy ruszają niebezpieczeństwu na spotkanie, by ich współplemieńcy nie musieli stawiać mu czoła.

Odważa w obliczu zagrożenia czyni z barbarzyńców doskonałych poszukiwaczy przygód. Ich klany często wiodą wędrowny tryb życia, który przyzwyczajają ich do surowych warunków. Niektórym barbarzyńcom może brakować bliskich więzi klanowych i rodzinnych, jednak z czasem zastępują je relacjami zawiązanymi w grupach poszukiwaczy przygód.

Tworzenie Barbarzyńcy

Tworząc postać barbarzyńcy, pomyśl o jej korzeniach i miejscu na świecie. Omów z MP odpowiednie pochodzenie swego bohatera. Czy pochodzisz z odległej krainy i jesteś cudzoziemcem w miejscu, w którym toczy się



kampania? A może będzie ona rozgrywać się na niepokojnych i groźnych rubieżach, gdzie barbarzyńcy są powszechni?

Co skłoniło cię do podjęcia życia poszukiwacza przygód? Czy zwabiły cię obietnice bogactwa? Dołączyłeś do lokalnego wojska w celu odparcia wspólnego zagrożenia? A może potwory lub horda najeźdźców pozbawiły cię ziemi i wygoniły z twoich stron, skazując cię na życie uchodźcy? Możesz też być jeńcem wojennym zawleczonym w kajdanach do „cywilizowanych” krajów, w których musisz wywalczyć sobie wolność, albo wygnano cię z twojej społeczności za popełnione przestępstwo, naruszenie tabu lub w wyniku spisku, który pozbawił cię władzy.

NA SZYBKO

Możesz szybko stworzyć barbarzyńcę, korzystając z następujących sugestii. Po pierwsze, najwyższą wartość cechy przeznacz na Siłę, a następną na Kondycję. Po drugie, wybierz pochodzenie pogranicznika.

WŁAŚCIWOŚCI KLASY

Jako barbarzyńca otrzymujesz następujące korzyści z klasy.

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Kość Wytrzymałości: 1k12 na poziom barbarzyńcy

Punkty wytrzymałości na 1. poziomie: 12 + modyfikator z Kondycji

Punkty wytrzymałości na wyższych poziomach: 1k12 (lub 7) + modyfikator z Kondycji za każdy poziom barbarzyńcy powyżej 1.

BIEGŁOŚCI

Pancerz: Lekkie pancerze, średnie pancerze, tarcze

Broń: Bronie proste, bronie żołnierskie

Narzędzia: Brak



Rzuty obronne: Siła, Kondycja

Umiejętności: Wybierz dwie spośród następujących:

- Atletyka, Opieka nad zwierzętami, Percepcja, Przyroda, Sztuka przetrwania i Zastraszanie.

WYPOSAŻENIE

Rozpoczynasz grę z następującym wyposażeniem, dodawanym do ekwipunku, jaki zawdzięczasz pochodzeniu:

- (a) topór dwuręczny lub (b) dowolna broń żołnierska;
- (a) dwa toporki lub (b) dowolna broń prosta;
- zestaw odkrywcy i cztery oszczepty.

SZAŁ

W starciu walczysz z pierwotną zawziętością. W swojej turze możesz wpaść w szal w ramach akcji dodatkowej. Podczas szału, o ile nie nosisz ciężkiego pancerza, zyskujesz następujące korzyści:

- Masz ułatwienie w testach Siły i w rzutach obronnych opartych na Sile.
- Podczas ataku wręcz bronią opartą na Sile otrzymujesz premię do obrażeń rosnącą wraz z poziomem barbarzyńcy, zgodnie z kolumną Obrażenia w szale w tabeli Barbarzyńca.
- Masz odporność na obrażenia obuchowe, klute i cięte.

Jeśli posiadasz magiczne zdolności, podczas szału nie możesz rzucać czarów ani koncentrować się na nich.

Twój szal trwa 1 minutę. Zostaje zakończony, jeśli stracisz przytomność lub jeśli twoja tura się skończy, a ty od swojej ostatniej tury nie zaatakowałeś wrogiej istoty lub nie otrzymałeś obrażeń. Możesz również samemu zakończyć szal w swojej turze w ramach akcji dodatkowej.

Po zużyciu liczby szalów dostępnej na danym poziomie, zgodnie z wartością podaną w tabeli, musisz

ukończyć długi odpoczynek, zanim znowu będziesz mógł wpaść w szal.

OBRONA BEZ PANCERZA

Gdy nie nosisz żadnego pancerza, twoja Klasa Pancerza wynosi 10 + modyfikator ze Zręczności + modyfikator z Kondycji. Nie tracisz tej korzyści, gdy używasz tarczy.

SZALEŃCZY ATAK

Od 2. poziomu jesteś w stanie poświęcić całą uwagę desperackiemu atakowi, nie zaprzatając sobie głowy obroną. Przy pierwszym ataku w swojej turze możesz zdecydować się na szaleńczy atak. Daje ci on do końca tej tury ułatwienie w testach ataku wręcz bronią opartą na Sile, lecz do twojej następnej tury ataki przeciw tobie również są wykonywane z ułatwieniem.

WYCZUCIE ZAGROŻENIA

Na 2. poziomie zyskujesz niezwykle zmysł mówiący ci, kiedy coś dzieje się nie tak jak powinno, dzięki czemu łatwiej ci uniknąć zagrożenia.

Masz ułatwienie w rzutach obronnych na Zręczność przeciw zagrożeniom, które jesteś w stanie zaobserwować, takim jak pułapki i zaklęcia. Aby zmysł działał, nie możesz być oślepiony, ogluchły ani obezwładniony.

PIERWOTNA ŚCIEŻKA

Na 3. poziomie wybierasz ścieżkę kształtującą naturę twego barbarzyńskiego szału. Wybierz ścieżkę berserkera albo ścieżkę totemicznego wojownika – obie zostały przedstawione pod koniec opisu klasy. Twój wybór określa korzyści, jakie otrzymujesz na poziomach 3., 6., 10. i 14.

ZWIĘKSZENIE CECHY

Kiedy awansujesz na poziom 4., a następnie na 8., 12., 16. i 19., możesz zwiększyć jedną cechę o 2 albo dwie cechy o 1. Nie możesz w ten sposób podnieść wartości cechy powyżej 20.

DODATKOWY ATAK

Począwszy od 5. poziomu, możesz atakować dwukrotnie, kiedy wykonujesz w swojej turze akcję Ataku.

SZYBKI RUCH

Od 5. poziomu twoja szybkość jest większa o 3 metry, gdy nie nosisz ciężkiego pancerza.

ZWIERZĘCY INSTYKNT

Na 7. poziomie twoje zmysły stają się tak wyczulone, że zyskujesz ułatwienie w testach inicjatywy.

Co więcej, jeśli jesteś zaskoczony podczas rozpoczęcia walki, a nie jesteś obezwładniony, możesz normalnie działać w swojej turze, o ile zaczniesz od wpadnięcia w szal.

BRUTALNE OBRAŻENIA

Począwszy od 9. poziomu, możesz rzucić dodatkową kością obrażeń z broni, kiedy określasz dodatkowe obrażenia po trafieniu krytycznym atakiem wręcz.

Liczba dodatkowych kości wzrasta do dwóch na poziomie 13. i trzech na poziomie 17.

NIEPOWSTRZYMANY SZAL

Począwszy od 11. poziomu, szal pozwala ci walczyć niezależnie od otrzymanych ran. Gdy twoje punkty wytrzymałości podczas szalu spadną do 0, ale nie zginiesz od razu, możesz wykonać rzut obronny na Kondycję o ST 10. Jeśli go zdasz, spadasz zamiast tego do 1 PW.

Z każdym kolejnym użyciem tej zdolności ST testu wzrasta o 5. Kiedy ukończysz krótki lub długi odpoczynek, ST powraca do poziomu 10.

TRWAŁY SZAL

Od 15. poziomu twój szal jest tak zawzięty, że ustaje jedynie, kiedy padniesz nieprzytomny albo postanowisz go zakończyć.

NIEZŁOMNA POTĘGA

Począwszy od 18. poziomu, możesz w teście Siły użyć wartości tej cechy zamiast wyniku, jeśli jest ona wyższa niż otrzymany wynik.

PIERWOTNY MOCARZ

Na 20. poziomie stajesz się ucieleśnieniem dziczy. Twoja Siła i Kondycja zwiększają się o 4. Twoja maksymalna wartość tych cech wynosi teraz 24.

PIERWOTNE ŚCIEŻKI

W sercu każdego barbarzyńcy płonie szal, napędzający go na drodze ku potędze i wielkości. Różni przedstawiciele tej klasy czerpią go z różnych źródeł. U jednych płynie on z wnętrza duszy umęczonej bólem, żalem i gniewem, które

przekuwane są na stalową furję. Inni widzą w nim duchowe błogosławieństwo, dar od totemicznego zwierzęcia.

ŚCIEŻKA BERSERKERA

Dla niektórych barbarzyńców szal stanowi sposób na osiągnięcie celu – a celem tym jest przemoc. Ścieżka berserkera to zbroczona krwią droga nieokielzanej furii. Kiedy wpadasz w szal berserkera, kąpiesz się w ogniu walki, nie zważając na własne bezpieczeństwo i zdrowie.

FURIA

Począwszy od wyboru tej ścieżki na 3. poziomie, możesz na początku szalu wpaść w furję. Kiedy to zrobisz, w każdej swojej następnej turze w trakcie trwania szalu możesz w ramach akcji dodatkowej wykonać atak wręcz. Po zakończeniu szalu otrzymujesz jeden poziom wyczerpania (opisanego w dodatku A).

BEZMYŚLNY SZAL

Począwszy od 6. poziomu, podczas szalu nie możesz zostać zauroczony ani przerażony. Jeśli jesteś zauroczony lub przerażony w momencie wpadania w szal, ten efekt zostaje zawieszony do czasu zakończenia szalu.

ZŁOWROGA POSTAWA

Od 10. poziomu możesz użyć swojej akcji, aby przestraszyć kogoś swoją groźną postawą. Wybierz jedną istotę znajdującą się do 9 metrów od ciebie. Jeżeli cię widzi lub słyszy, musi wykonać rzut obronny na Mądrość (o ST równym 8+ twoja premia z biegłości + twój modyfikator z Charyzmy). W przypadku niepowodzenia cel staje się przerażony do końca twojej następnej tury. W następnych turach możesz w ramach swojej akcji przedłużać działanie efektu o kolejną turę. Efekt kończy się, jeśli przerażona istota zakończy swoją turę poza zasięgiem wzroku lub dalej niż 18 metrów od ciebie.

Jeśli cel zda rzut obronny, nie możesz na nim powtarzać próby zastraszenia przez najbliższe 24 godziny.





ODWET

Począwszy od 14. poziomu, gdy stworzenie znajdujące się do 1,5 metra od ciebie zadaje ci obrażenia, możesz w ramach swojej reakcji wykonać przeciwko niemu atak wręcz bronią.

ŚCIEŻKA TOTEMICZNEGO WOJOWNIKA

Ścieżka totemicznego wojownika to duchowa podróż, podczas której barbarzyńca przyjmuje zwierzęcego ducha na swego przewodnika, obrońcę i patrona. Totemiczny duch napelnia go w walce nadnaturalną mocą, magicznie wspomagając jego szal.

Większość barbarzyńskich plemion wiąże swoje klanowe korzenie z konkretnym totemicznym zwierzęciem. W takich przypadkach raczej nie spotyka się osoby mającej więcej niż jednego totemicznego patrona, choć zdarzają się wyjątki.

DUCHOWY WĘDROWIEC

Twoja ścieżka wiedzie cię ku harmonii z naturą, zapewniając ci więź ze zwierzętami. Gdy wybierasz tę ścieżkę na 3. poziomie, zyskujesz możliwość rzucania czarów *zwierzęce zmysły* i *rozmawianie ze zwierzętami*, ale wyłącznie jako rytuałów, zgodnie z opisem w rozdziale 10, „Rzucanie czarów”.

DUCH TOTEMICZNY

Gdy wkraczasz na tę ścieżkę na 3. poziomie, wybierasz ducha totemicznego i zyskujesz jego właściwość. Musisz wykonać lub zdobyć totemiczny przedmiot – amulet albo podobną ozdobę – złożony z futra, piór, szponów, zębów lub kości totemicznego zwierzęcia. Jeśli zechcesz, możesz wprowadzić do swojego wyglądu niewielkie zmiany, które będą kojarzyć się z twoim totemem. Przykładowo, jeśli twoim totemicznym zwierzęciem jest niedźwiedź, możesz stać się nadzwyczaj włochaty i gruboskórny, a w przypadku orla twoje oczy mogą zmienić kolor na jasnożółty.

Twój zwierzęcy totem może być podobny do gatunków przedstawionych poniżej, lecz bardziej odpowiedni dla miejsca, z którego pochodzisz. Przykładowo, możesz wybrać jastrzębia lub sępa zamiast orla.

Niedźwiedź. Podczas szalu masz odporność na wszystkie obrażenia prócz psychicznych. Duch niedźwiedzia czyni cię niezwykle twardym i jesteś w stanie znieść naprawdę dużo.

Orzeł. Kiedy podczas szalu nie nosisz ciężkiego pancerza, przeciwnicy mają utrudnienie w testach ataku okazyjnego przeciw tobie, a ty możesz użyć akcji Sprintu jako akcji dodatkowej w swojej turze. Duch orla uczy cię, jak być drapieżnikiem, który łatwo uchodzi z tarapatów.

Wilk. Kiedy wpadniesz w szal, twoi sojusznicy mają ułatwienie w testach ataku przeciw wrogim ci stworzeniom znajdującym się do 1,5 metra od ciebie. Duch wilka czyni cię przywódcą polującej watahy.

ZWIERZĘCY ASPEKT

Na 6. poziomie zyskujesz magiczną właściwość zależną od wybranego totemicznego zwierzęcia. Możesz wybrać to samo zwierzę, co na 3. poziomie, albo zdecydować się na inne.

Niedźwiedź. Od teraz posiadasz niedźwiedzią krzepę. Twój maksymalny udźwig (włączając podnoszenie, pchanie i ciągnięcie) ulega podwojeniu i masz ułatwienie w testach Siły dotyczących dźwigania, pchania, ciągnięcia i rozbijania przedmiotów.

Orzeł. Zyskujesz wzrok orla. Widzisz bez trudu na 1,5 kilometra, potrafiąc dostrzegać szczegóły tak, jak gdyby obserwowany obiekt znajdował się do 30 metrów od ciebie. Co więcej, w słabym świetle nie masz utrudnienia w testach Mądrości (Percepcja).

Wilk. Twoim udziałem stają się wyczulone zmysły polującego wilka. Możesz tropić inne stworzenia w trakcie szybkiej podróży (opisanej w rozdziale 8, „Poszukiwanie przygód”) i skradać się, poruszając się w normalnym tempie.

KROCZĄCY POŚRÓD DUCHÓW

Od 10. poziomu możesz rzucać czar *kontakt z naturą*, ale wyłącznie jako rytuał. Kiedy to robisz, objawia ci się duchowa wersja zwierzęcia wybranego przez ciebie na Totemicznego ducha lub Zwierzęcy aspekt, aby przekazać ci potrzebną informację.

TOTEMICZNA HARMONIA

Na poziomie 14. zdobywasz magiczną właściwość zależną od twojego totemicznego zwierzęcia. Możesz wybrać dotychczasowe zwierzę lub zdecydować się na nowe.

Niedźwiedź. Podczas twojego szalu wrogie stworzenia w obrębie 1,5 metra mają utrudnienie w testach ataku na cele inne niż ty lub inna postać posiadająca tę zdolność. Przeciwnicy są niepodatni na ten efekt, jeśli cię nie widzą lub nie słyszą, albo jeśli są odporni na strach.

Orzeł. Podczas szalu możesz latać z szybkością równą twojej szybkości chodzenia. Zdolność ta działa jednak tylko na krótkich odcinkach. Spadniesz, jeśli zakończysz swoją turę w powietrzu i nic innego nie będzie cię podtrzymywać.

Wilk. W czasie szalu możesz użyć akcji dodatkowej, by powalić Duże lub mniejsze stworzenie po trafieniu go atakiem wręcz bronią.

BARD

Pólelfka w znoszonych skórkach, nucąc, przesuwając palcami po inskrypcjach starożytnego posągu w zapomnianych ruinach. Dzięki mocy swojej pieśni chłonie wiedzę o twórcach posągu i mitycznej historii, którą on przedstawia.

Ludzki wojownik o surowych rysach uderza miarowo mieczem o swą zbroję, nadając rytm wojennej pieśni wzbudzającej w jego towarzyszach odwagę i bohaterstwo. Magia pieśni umacnia ich i ośmiela.

Gnomka śmieje się podczas strojenia swojej cytry, a jednocześnie roztacza wokół zebranej szlachty subtelną magię, dzięki której przesłanie jej towarzyszy zostanie dobrze odebrane.

Niezależnie od tego, czy jest uczonym, muzykiem, czy lajdakiem, bard wplata magię w słowa i muzykę, by inspirować sojuszników, zniechęcać wrogów, manipulować umysłami, wywoływać iluzje, a nawet leczyć rany.

MUZYKA I MAGIA

W światach D&D słowa i muzyka to nie tylko wibracje powietrza. Wokalizy i dźwięki mają własną moc sprawczą, zaś bard jest panem pieśni, przemowy i magii z nich płynącej. Bardowie mawiają, że Wieloświat został stworzony za pomocą mowy, wyrzeźbiony słowami bogów, a echa pierwotnych Słów Stwarzania nadal rozbrzmiewają w kosmosie. Bardowska muzyka jest próbą ich pochwycenia i subtelnego wplecenia w moce i czary.

Najmocniejszą stroną bardów jest ich ogromna wszechstronność. Wielu z nich woli w walce trzymać się na uboczu, wspierać magicznie sojuszników i z daleka naprzykrzać się przeciwnikom. Mimo to bardowie potrafią w razie potrzeby bronić się w zwarciu i wykorzystywać magię, by zwiększać możliwości swych broni i pancerzy. Nad jawną, oczywistą destrukcją przedkładają zaklęcia uroków i iluzji. Cieszą się szeroką interdyscyplinarną wiedzą i naturalnym talentem, który sprawia, że potrafią robić niemal wszystko. Gdy zdecydują się na specjalizację w jakiejś dziedzinie, od ezoterycznej wiedzy po grę na instrumencie, osiągają w niej mistrzostwo.

NAUKA PRZEZ DOŚWIADCZENIE

Prawdziwi bardowie nie są częstym zjawiskiem. Nie każdy karczemy grajek czy nadworny błazen jest bardem. Zgłębianie tajemnic magii rezonującej w muzyce wymaga pilnej nauki i pewnej dozy wrodzonego talentu, którego brakuje większości śpiewaków i kuglarzy. Mimo to dostrzeżenie różnicy między nimi a prawdziwymi bardami może okazać się trudne. Bard spędza swe życie na wędrownym poszukiwaniu wiedzy i opowiadaniu historii, polegając na hojności publiczności, tak jak większość artystów scenicznych. Odróżnia go od nich rozległość wiedzy, poziom muzycznego kunsztu oraz szczypta magii.

Bardowie rzadko osiadają gdzieś na długo, gdyż w drogę pcha ich wrodzona potrzeba podróżowania – poznawania nowych opowieści, zdobywania nowych umiejętności, odkrywania nowych tajemnic czekających za horyzontem. Sprawia to, że kariera poszukiwacza przygód jest ich naturalnym powołaniem. Każda przygoda to szansa na naukę, doskonalenie różnorodnych umiejętności, odwiedzenie zapomnianego grobowca, odkrycie zaginionej





magii, przeczytanie starego manuskryptu, podróż w dziwne miejsce czy też spotkanie z egzotycznymi istotami. Bardowie uwielbiają towarzyszyć bohaterom, by być bezpośrednimi świadkami ich dokonań. Bard, który opowiada niesamowitą historię na podstawie własnych doświadczeń, zdobywa uznanie wśród swych kolegów po fachu. Zdarza się również, że bard, który naopowiadał się wielu historii o śmiałych wyczynach innych osób, bierze sobie ich przykład do serca i sam wkracza na ścieżkę ku bohaterstwu.

TWORZENIE BARDA

Bardowie żyją opowieściami, niezależnie od tego, czy są one prawdziwe, czy nie. Od pochodzenia i motywacji twojej postaci jest ważniejsze to, co o nich opowiadasz. Mogło się zdarzyć, że miałeś bezpieczne i nudne dzieciństwo. Z tego nie będzie dobrej ballady, więc może zechcesz przedstawiać siebie jako osieroconego wychowanka wiedźmy z ponurych bagien. Ale może twoje dzieciństwo już jest podstawą do ciekawej historii. Niektórzy bardowie zdobywają swe talenty w niezwykłych okolicznościach, takich jak natchnienie przez fey albo inne nadprzyrodzone istoty.

Czy praktykowałeś u mistrza, idąc w ślady doświadczonego barda, zanim byłeś gotów się usamodzielnic? Może uczęszczałeś do kolegium, które wpoilo ci bardowską wiedzę i umożliwiło trening muzycznej magii? Byłeś sierotą lub uciekiniem i zaprzyjaźniłeś się z bardem, który ostatecznie został twoim mentorem? Czy byłeś rozpuszczonym młodym szlachcicem, którego rodzice mogli sobie pozwolić na wynajęcie barda jako nauczyciela dla swojego dziecka? A może wpadłeś w sidła wiedźmy i zgodziłeś się na pakt: twoje życie i wolność oraz muzyczny talent... w zamian za co?

NA SZYBKO

Możesz szybko stworzyć barda, korzystając z następujących sugestii. Po pierwsze, najwyższą wartość cechy przeznacz na Charyzmę, a następną na Zręczność. Po drugie, wybierz pochodzenie artysty. Po trzecie, wybierz sztuczki: *tańczące światła i zjadliwe szyderstwo* oraz czary 1. kręgu: *falę gromu, kojące słowo, wykrycie magii, zauroczenie osoby*.

WŁAŚCIWOŚCI KLASY

Jako bard otrzymujesz następujące korzyści z klasy.

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Kość Wytrzymałości: 1k8 na poziom barda

Punkty wytrzymałości na 1. poziomie: 8 + modyfikator z Kondycji

Punkty wytrzymałości na wyższych poziomach: 1k8 (lub 5) + modyfikator z Kondycji za każdy poziom barda powyżej 1.

BIEGŁOŚCI

Pancerz: Lekkie pancerze

Broń: Bronie proste, kusza ręczna, miecz długi, miecz krótki, rapier

Narzędzia: Trzy wybrane instrumenty muzyczne

Rzuty obronne: Zręczność, Charyzma

Umiejętności: Wybierz trzy dowolne.

WYPOSAŻENIE

Rozpoczynasz grę z następującym wyposażeniem, dodawanym do ekwipunku, jaki zawdzięczasz pochodzeniu:

- (a) rapier, (b) miecz długi lub (c) dowolna broń prosta;
- (a) zestaw dyplomaty lub (b) zestaw artysty;
- (a) lutnia lub (b) dowolny instrument muzyczny;
- skórznia i sztylet.

RZUCANIE CZARÓW

Potrafisz rozplatać i przekształcać materię rzeczywistości zgodnie ze swoją wolą i w harmonii ze swoją muzyką. Magia, którą dostrajasz do różnych sytuacji, to część twojego obszernego repertuaru. Zapoznaj się z rozdziałem 10 zawierającym ogólne zasady rzucania czarów oraz z rozdziałem 11, w którym znajdziesz listę czarów barda.

SZTUCZKI

Znasz dwie wybrane sztuczki z listy czarów barda. Kolejnych nauczysz się na wyższych poziomach, zgodnie z kolumną Znane sztuczki w tabeli Bard.

BARD

Poziom	Premia z biegłości	Właściwości	Znane sztuczki	Znane czary	— Komórki poszczególnych kręgów —									
					1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	
1.	+2	Rzucanie czarów, Bardowska inspiracja (k6)	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2.	+2	Wszelchność, Pieśń wytchnienia (k6)	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3.	+2	Kolegium bardowskie, Znamstwo	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
4.	+2	Zwiększenie cechy	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
5.	+3	Bardowska inspiracja (k8), Źródło inspiracji	3	8	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
6.	+3	Przeciwwrok, Właściwość Kolegium bardowskiego	3	9	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—
7.	+3	—	3	10	4	3	3	1	—	—	—	—	—	—
8.	+3	Zwiększenie cechy	3	11	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
9.	+4	Pieśń wytchnienia (k8)	3	12	4	3	3	3	1	—	—	—	—	—
10.	+4	Bardowska inspiracja (k10), Znamstwo, Magiczne tajemnice	4	14	4	3	3	3	2	—	—	—	—	—
11.	+4	—	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—
12.	+4	Zwiększenie cechy	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—
13.	+5	Pieśń wytchnienia (k10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—
14.	+5	Magiczne tajemnice, Właściwość Kolegium bardowskiego	4	18	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—
15.	+5	Bardowska inspiracja (k12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—
16.	+5	Zwiększenie cechy	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—
17.	+6	Pieśń wytchnienia (k12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1	—
18.	+6	Magiczne tajemnice	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1	—
19.	+6	Zwiększenie cechy	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1	—
20.	+6	Pierwszorzędna inspiracja	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1	—

KOMÓRKI CZARÓW

Tabela Bard pokazuje liczbę komórek czarów, dzięki którym możesz rzucać zaklęcia barda kręgów 1. i wyższych. Aby rzucić jeden z takich czarów, musisz zużyć komórkę kręgu odpowiadającego czarowi lub wyższego. Wykorzystane komórki odzyskujesz po ukończeniu długiego odpoczynku.

Przykładowo, jeśli znasz czar 1. kręgu *leczenie ran* i masz dostępne komórki 1. i 2. kręgu, możesz rzucić *leczenie ran*, korzystając z którejkolwiek z nich.

ZNANE CZARY KRĘGU 1. I WYŻSZYCH

Zaczynasz grę ze znajomością czterech czarów 1. kręgu z listy barda.

Kolumna Znane czary w tabeli Bard określa, kiedy możesz wybrać kolejne. Każdy z tych czarów musi być z kręgu odpowiedniego do posiadanych przez ciebie komórek czarów. Przykładowo, gdy awansujesz na 3. poziom barda, możesz poznać jedno nowe zaklęcie 1. lub 2. kręgu.

Oprócz tego za każdym razem, gdy wchodzisz na nowy poziom barda, możesz wymienić jeden znany ci czar barda na inny z listy tej klasy, przy czym krąg nowego zaklęcia także musi odpowiadać posiadanym przez ciebie komórkom czarów.

CECHA BAZOWA

Za rzucanie czarów bardowskich odpowiada Charyzma. Twoja moc bierze się z serca i duszy, które wkładasz w występy muzyczne lub oratorskie. Zawsze gdy jest mowa o cesze bazowej, używaj Charyzmy. Korzystasz z niej także podczas obliczania ST rzutu obronnego przeciw twoim bardowskim zaklęciom oraz podczas wykonywania testu ataku czarem.

ST rzutu przeciw czarom = 8 + twoja premia z biegłości + twój modyfikator z Charyzmy

Modyfikator ataku czarem = twoja premia z biegłości + twój modyfikator z Charyzmy

ODPRAWIANIE RYTUAŁÓW

Możesz rzucać znane ci bardowskie czary jako rytuały, jeśli posiadają one atrybut rytuał.

MAGICZNY FOKUS

Możesz używać swojego instrumentu muzycznego jako magicznego fokusu do czarów barda (patrz rozdział 5, „Wyposażenie”).

BARDOWSKA INSPIRACJA

Potrąfisz zainspirować innych poruszającą mową lub muzyką. Aby to zrobić, w ramach akcji dodatkowej wybierasz inną niż ty słyszającą cię istotę w obrębie 18 metrów. Zyskuje ona jedną kość Bardowskiej inspiracji, czyli k6.

W ciągu następnych 10 minut wybrana istota może wykonać jeden rzut otrzymaną kością i dodać wynik do jednego swojego testu cechy, testu ataku lub rzutu obronnego. Może to zrobić przed rzutem k20 albo już po nim, ale zanim MP powie, czy wynik oznacza sukces, czy porażkę. Po wykorzystaniu kości Bardowskiej inspiracji przepada. Dana istota może mieć tylko jedną kość Bardowskiej inspiracji na raz.

Możesz użyć tej zdolności tyle razy, ile wynosi twój modyfikator z Charyzmy (co najmniej raz). Dostępne użycia odzyskujesz po zakończeniu długiego odpoczynku.

Kość Bardowskiej inspiracji zmienia się wraz z postępowaniem rozwoju w klasie barda. Na 5. poziomie rośnie do k8, na 10. poziomie – do k10, a na 15. poziomie – do k12.

WSZECHSTRONNOŚĆ

Począwszy od 2. poziomu, możesz dodać połowę swej premii z biegłości, zaokrągloną w dół, do dowolnego testu cechy, który już tej premii nie uwzględnia.

PIEŚŃ WYTCHNIENIA

Od 2. poziomu potrafisz wykorzystać kojącą muzykę lub łagodną przemowę, by wspomóc leczenie ran sojuszników podczas krótkiego odpoczynku. Jeśli przyjazne istoty (łącznie z tobą) słyszące twój występ odzyskują punkty wytrzymałości po krótkim odpoczynku, używając jednej lub więcej Kości Wytrzymałości, to każda z nich odzyskuje dodatkowe 1k6 PW.

Liczba dodatkowych punktów zwiększa się, gdy osiągasz wyższe poziomy w tej klasie: do 1k8 na 9. poziomie, do 1k10 na 13. poziomie i do 1k12 na 17. poziomie.

KOLEGIUM BARDOWSKIE

Na 3. poziomie poświęcasz się zgłębianiu tajemnic zaawansowanej sztuki bardowskiej w wybranym kolegium: Kolegium Mądrości bądź Kolegium Męstwa – oba zostały przedstawione pod koniec opisu klasy. Twój wybór określa korzyści, które otrzymasz na poziomach 3., 6. i 14.

ZNAWSTWO

Na 3. poziomie wybierasz dwie ze swych biegłości w umiejętnościach. W każdym teście cechy wykonywanym z ich użyciem premia z biegłości zostaje podwojona.

Na 10. poziomie wybierasz kolejne dwie biegłości w umiejętnościach i zyskujesz dla nich ten sam efekt.

ZWIĘKSZENIE CECHY

Kiedy awansujesz na poziom 4., a następnie na 8., 12., 16. i 19., możesz zwiększyć jedną cechę o 2 albo dwie cechy o 1. Nie możesz w ten sposób podnieść wartości cechy powyżej 20.

ŹRÓDŁO INSPIRACJI

Od momentu awansu na 5. poziom odzyskujesz możliwości użycia Bardowskiej inspiracji, gdy kończysz długi lub krótki odpoczynek.

PRZECIWUROK

Począwszy od 6. poziomu, możesz magicznymi słowami lub dźwiękami muzyki przerywać działanie efektów wpływających na umysł. W ramach swojej akcji rozpoczynasz występ trwający do końca twojej następnej tury. Podczas niego ty oraz przyjazne istoty w obrębie 9 metrów macie ułatwienie w rzutach obronnych przeciw strachowi i zauroczeniu. Aby skorzystać z tego efektu, istoty muszą cię słyszeć. Przedstawienie zakończy się, jeśli zostaniesz obezwładniony lub uciszony, albo gdy postanowisz je skończyć (bez użycia akcji).

MAGICZNE TAJEMNICE

Do osiągnięcia poziomu 10. zdążyłeś już zgromadzić magiczną wiedzę dotyczącą wielu różnych dyscyplin. Wybierz dwa czary dowolnych klas, włącznie z twoją. Wybrane zaklęcia muszą być sztuczkami lub pochodzić z kręgów, które możesz rzucić, zgodnie z informacjami w tabeli Bard.

Wybrane czary liczą się dla ciebie jako bardowskie i zostały ujęte w liczbie znanych czarów w tabeli.

W identyczny sposób uczysz się kolejnych dwóch czarów na 14. poziomie i ponownie na 18. poziomie.

PIERWSZORZĘDNA INSPIRACJA

Po osiągnięciu 20. poziomu za każdym razem, gdy nie masz dostępnych użyć Bardowskiej inspiracji podczas rzutu na inicjatywę, odzyskujesz jedno użycie.

KOLEGIA BARDOWSKIE

Bardowie są towarzyscy. Przewodniciele tej klasy szukają kontaktu ze sobą, aby wymieniać się opowieściami i pieśniami, chwalić swymi dokonaniem i dzielić się zdobytą wiedzą. W celu ułatwienia tych spotkań i zachowania ciągłości tradycji bardowie formują luźne stowarzyszenia, które nazywają kolegiami.

KOLEGIUM MĄDROŚCI

Bardowie z Kolegium Mądrości mają informacje na prawie każdy temat, a w poszukiwaniu wiedzy nie gardzą żadnym źródłem, od ksiąg uczonych po wioskowe gawędy. Potrafią oczarować publiczność zarówno ludową balladą śpiewaną w tawernie, jak i wyrafinowaną kompozycją wykonywaną na królewskim dworze. Kiedy już umilknie burza oklasków, widzowie mogą zacząć kwestionować sprawę dla siebie oczywiste – od zaufania do lokalnego kleru po wierność królowi.

Dla bardów pogoni za pięknem i prawdą jest ważniejsza niż służba władcom czy przestrzeganie zasad wiary. Szlachcic mający barda za doradcę lub herolda musi liczyć się z tym, że bard częściej będzie szczery, niż taktowny czy dyplomatyczny.

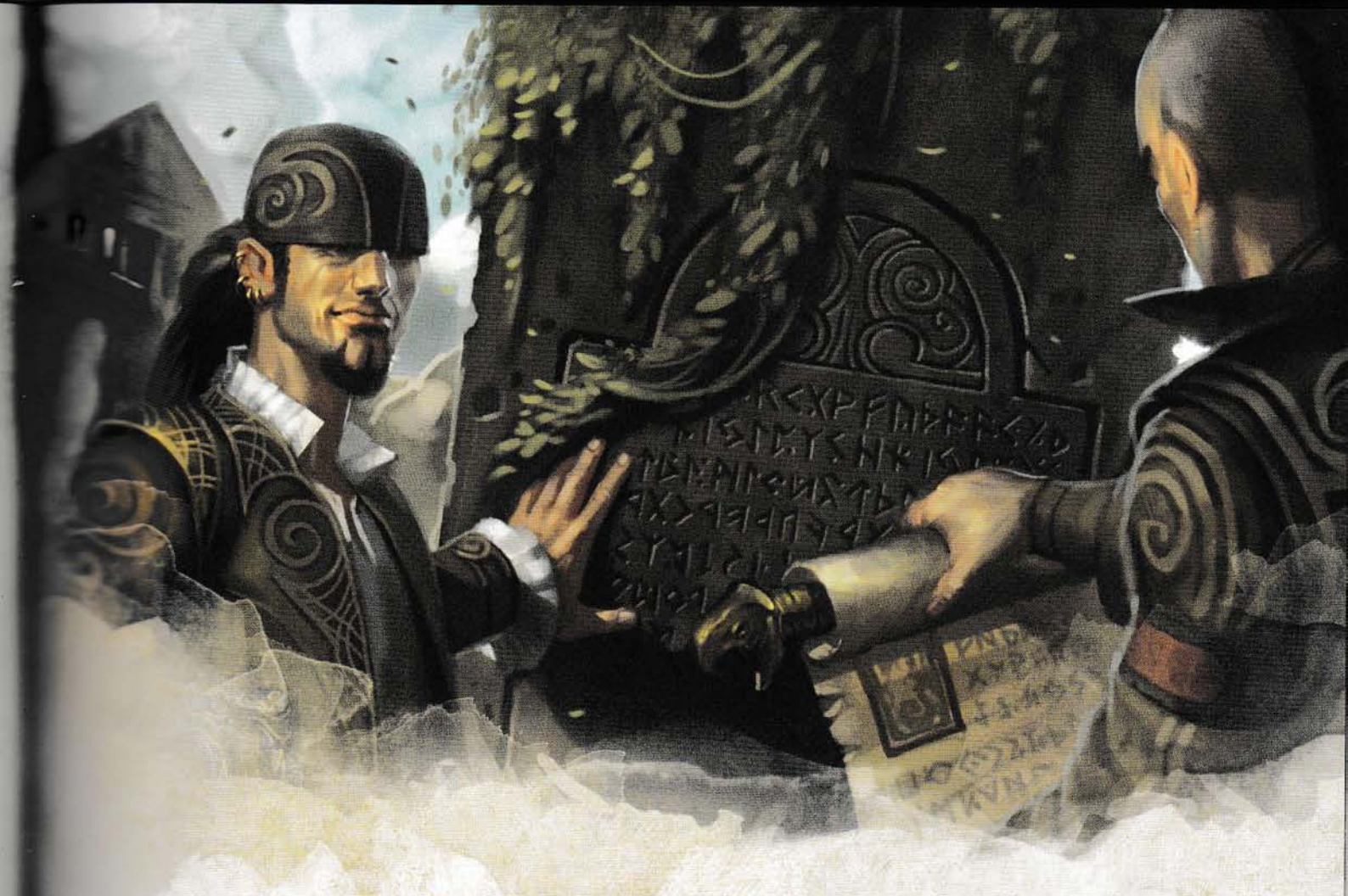
Spotkania członków kolegium chcących wymienić wiedzę organizuje się w bibliotekach, a niejednokrotnie właśnie w kolegiach wyposażonych w sale lekcyjne i dormitoria. Bywa, że spotykają się oni również na festiwalach lub podczas wydarzeń rangi państwowej, gdzie mogą obnażać korupcję i łgarstwa oraz kpić z zadufanych w sobie rządzących.

DODATKOWE BIEGŁOŚCI

Dołączysz na 3. poziomie do Kolegium Mądrości, zyskujesz biegłość w trzech wybranych umiejętnościach.

CIĘTA RIPOSTA

Na 3. poziomie uczysz się, jak wykorzystać swoje poczucie humoru, by rozproszyć przeciwnika, zmieszać go lub w inny sposób podkopać jego pewność siebie i kompetencje. Gdy stworzenie w obrębie 18 metrów od ciebie wykonuje test ataku, rzut na obrażenia lub test cechy, możesz w ramach swojej reakcji zużyć jedną Bardowską inspirację, rzucić kością tej inspiracji, po czym odjąć wynik od rzutu tego stworzenia. Możesz zdecydować się na to nawet po rzucie kością, ale zanim MP określi, czy test się powiódł lub atak trafił, albo zanim stworzenie zada



obrażenia. Cięta riposta nie działa, jeśli cel cię nie słyszy lub jest odporny na zauroczenie.

DODATKOWE MAGICZNE TAJEMNICE

Na poziomie 6. poznajesz dwa czary z dowolnej klasy. Wybrane przez ciebie zaklęcia muszą być sztuczkami lub pochodzić z kręgu, który możesz rzucić, zgodnie z informacjami w tabeli Bard. Wybrane czary liczą się dla ciebie jako bardowskie, ale nie są wliczane do puli znanych ci czarów barda.

NIEZRÓWNANA UMIEJĘTNOŚĆ

Począwszy od 14. poziomu, podczas testowania cechy możesz użyć Bardowskiej inspiracji, rzucić jej kością i dodać wynik do testu. Możesz zrobić to nawet po rzucie na cechę, ale zanim MP określi, czy test się powiódł.

KOLEGIUM MĘSTWA

Bardowie z Kolegium Męstwa to śmiali skaldowie, dzięki którym pamięć o dawnych bohaterach jest ciągle żywa. Opowieściami o nich inspirują nowe pokolenie herosów. Podczas spotkań w zamkowych salach rycerskich lub przy wielkich ogniskach opiewają dokonania śmiałków – zarówno obecnych, jak i tych, którzy przeszli już do historii. Przemierzają krainy, stając się naocznymi świadkami kluczowych wydarzeń, i dokładają starań, by pozostały one żywe w pamięci. Swymi pieśniami inspirują innych do zdobywania osiągnięć na miarę dawnych herosów.

DODATKOWE BIEGŁOŚCI

Dołączywszy na 3. poziomie do Kolegium Męstwa, zyskujesz biegłości w średnich pancerzach, tarczach i broniach żołnierskich.

BITEWNA INSPIRACJA

Na 3. poziomie uczysz się zagrzewać ludzi do boju. Stworzenie, które otrzymało od ciebie kość Bardowskiej inspiracji, może nią rzucić i dodać wynik do zadanych właśnie obrażeń z broni. Może też w ramach swojej reakcji na wymierzony w siebie atak rzucić posiadaną kością Bardowskiej inspiracji i dodać wynik do swojej KP przeciw temu atakowi. Może to zrobić po zobaczeniu wyniku rzutu, ale zanim MP określi, czy atak trafil.

DODATKOWY ATAK

Począwszy od 6. poziomu, możesz atakować dwukrotnie, kiedy wykonujesz w swojej turze akcję Ataku.

MAGIA BITEWNA

Na 14. poziomie osiągasz mistrzostwo w łączeniu magii z władaniem orężem. Gdy wykorzystujesz akcję, by rzucić bardowskie zaklęcie, możesz w ramach akcji dodatkowej wykonać pojedynczy atak bronią.





CZAROWNIK

Młody elf w złotych szatach, z pseudosmokiem zwiniętym na swoim ramieniu, uśmiecha się ciepło, wplatając między mile słowa magię łamiącą wolę pałacowego strażnika.

Kiedy płomienie wykwitają z jej dłoni, pokryta zmarszczkami czarownica szepcze tajemne imię swego demonicznego patrona, przepelniając zaklęcie piekielną mocą.

Wodząc wzrokiem od sfatygowanego tomiszcza do nietypowego układu gwiazd nad swoją głową, diabelstwo o dzikim spojrzeniu recytuje mistyczny rytuał mający otworzyć drzwi do odległego świata.

Czarownicy są poszukiwaczami wiedzy ukrytej w materii Wieloświata. Dzięki paktom zawieranim z tajemniczymi bytami władającymi ogromną mocą potrafią zyskać dostęp do magicznych efektów – zarówno subtelnych, jak i spektakularnych. Polegając na starożytnej wiedzy wysoko urodzonych fey, demonów, diabłów, wiedźm i obcych bytów z Odległej Dziedziny, czarownicy poznają sekrety magii wtajemniczeń, by rozwijać swoją moc.

WIAŻĄCA PRZYSIĘGA

Czarownika określa pakt zawarty z istotą z innego świata. Czasem ich relacja przypomina tę między bóstwem a klerykiem, choć potęgi będące patronami czarowników nie są bogami. Czarownik może być przywódcą kultu księcia demonów, arcydiabła albo całkowicie obcej siły, którym klerycy raczej nie służą. Częściej jednak układ przypomina relację mistrza i ucznia. Czarownik uczy się i rozwija moce, płacąc przysługami oddawanymi od czasu do czasu swemu panu.

Magia będąca udziałem czarownika rozciąga się od drobnego, choć trwałego rozszerzenia jego możliwości (na przykład zdolności widzenia w mroku albo rozumienia języków) aż po dostęp do potężnych czarów. W przeciwieństwie do będących molami książkowymi magów, czarownicy uzupełniają swe magiczne zdolności umiejętnością walki w zwarciu. Dobrze się czują w lekkim pancerzu i potrafią posługiwać się bronią prostą.

POSZUKIWACZE TAJEMNIC

Czarowników motywuje nienasycony głód wiedzy i mocy, pchający ich w okowy paktów i kształtujący ich życie. Wpływa on na całą ich późniejszą karierę.

Szeroko znane są opowieści o czarownikach układających się z czartami. Tymczasem wielu z nich służy patronom niekoniecznie diabelskiego czy demonicznego pochodzenia. Zdarza się, że wędrowiec zapuści się w głąsę, stanie przed niepokojąco piękną wieżą fey, spotka jej władcę bądź władczynię i zawrze pakt, nie będąc nawet

CZAROWNIK

Poziom	Premia z biegiłości	Właściwości	Znane sztuczki	Znane czary	Komórki czarów	Krąg komórki	Znane inwokacje
1.	+2	Nieziemski patron, Magia paktu	2	2	1	1.	—
2.	+2	Mistyczne inwokacje	2	3	2	1.	2
3.	+2	Dobrodziejstwo paktu	2	4	2	2.	2
4.	+2	Zwiększenie cechy	3	5	2	2.	2
5.	+3	—	3	6	2	3.	3
6.	+3	Właściwość Nieziemskiego patrona	3	7	2	3.	3
7.	+3	—	3	8	2	4.	4
8.	+3	Zwiększenie cechy	3	9	2	4.	4
9.	+4	—	3	10	2	5.	5
10.	+4	Właściwość Nieziemskiego patrona	4	10	2	5.	5
11.	+4	Mistyczne arkanum (6. krąg)	4	11	3	5.	5
12.	+4	Zwiększenie cechy	4	11	3	5.	6
13.	+5	Mistyczne arkanum (7. krąg)	4	12	3	5.	6
14.	+5	Właściwość Nieziemskiego patrona	4	12	3	5.	6
15.	+5	Mistyczne arkanum (8. krąg)	4	13	3	5.	7
16.	+5	Zwiększenie cechy	4	13	3	5.	7
17.	+6	Mistyczne arkanum (9. krąg)	4	14	4	5.	7
18.	+6	—	4	14	4	5.	8
19.	+6	Zwiększenie cechy	4	15	4	5.	8
20.	+6	Mistyczny władca	4	15	4	5.	8

w pełni tego świadomym. Innym razem student, równie bliski geniuszu co szaleństwu, ślęcząc nad zakazanymi księgami otworzył swój umysł na rzeczywistości innych światów i głos obcych mieszkańców zewnętrznej pustki.

Po zawarciu paktu głodu wiedzy nie da się zaspokoić samymi badaniami i nauką. Z potężnymi istotami nie układa się ten, kto nie zamierza wykorzystać otrzymanej mocy. Zdecydowana większość czarowników aktywnie stara się realizować swoje cel, co z reguły wiąże się z życiem pełnym przygód. Pchają ich też ku niemu wymagania ich patronów.

Tworzenie czarownika

Kiedy wymyślasz postać czarownika, poświęć trochę czasu na ustalenie, kim jest twój patron i jakie nałożył na ciebie zobowiązania w ramach waszego paktu. Co skłoniło cię do jego zawarcia i w jaki sposób skontaktowałeś się ze swoim patronem? Czy dałeś się skusić i przywołałeś diabła albo odszukałeś rytuał pozwalający na kontakt z prastarym, obcym bóstwem? To ty szukałeś patrona czy on sam cię znalazł i wybrał? Czujesz się skrzepowany wymogami paktu czy chętnie służysz, oczekując obiecanej nagrody?

Ustal z MP rolę paktu w historii twojej postaci. Ku przygodzie mogły pchnąć cię żądania patrona, ale mógł on równie dobrze wymagać jedynie drobnych przysług, które wyświadczasz mu między przygodami.

Jaka relacja łączy cię z twoim patronem? Jest przyjazna, wroga, pełna niepokoju, a może romantyczna? Jak ważny jesteś w oczach patrona? Jaką rolę pełnisz w jego planach? Czy znasz inne jego sługi?

W jaki sposób się kontaktujecie? Jeśli masz chowańca, twój patron może czasami przez niego przemówić. Bywa, że czarownicy znajdują wiadomości od patronów wryte na drzewach, zmieszane z liśćmi herbaty albo płynące pośród chmur – takie wiadomości dostrzegają tylko ich adresaci.



Innym czarownikom zdarza się rozmawiać z patronami w śnie lub podczas wizji na jawie, a niektórzy kontaktują się jedynie przez pośredników.

NA SZYBKO

Możesz szybko stworzyć czarownika, korzystając z następujących sugestii. Po pierwsze, najwyższą wartość cechy przeznacz na Charyzmę, a następną na Kondycję. Po drugie, wybierz pochodzenie szarlatana. Po trzecie, wybierz sztuczki: *mrozący dotyk* i *nieziemskie uderzenie*, a do tego czary 1. kręgu: *wiedźmi pocisk* i *zauroczenie osoby*.

WŁAŚCIWOŚCI KLASY

Jako czarownik otrzymujesz następujące korzyści z klasy.

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Kość Wytrzymałości: 1k8 na poziom czarownika

Punkty wytrzymałości na 1. poziomie: 8 + modyfikator z Kondycji

Punkty wytrzymałości na wyższych poziomach: 1k8 (lub 5) + modyfikator z Kondycji za każdy poziom czarownika powyżej 1.

BIEGŁOŚCI

Pancerz: Lekkie pancerze

Broń: Bronie proste

Narzędzia: Brak

Rzuty obronne: Mądrość, Charyzma

Umiejętności: Wybierz dwie spośród następujących: Historia, Oszustwo, Przyroda, Religia, Śledztwo, Wiedza tajemna i Zastraszanie.

WYPOSAŻENIE

Rozpoczynasz grę z następującym wyposażeniem, dodawanym do ekwipunku, jaki zawdzięczasz pochodzeniu:

- (a) kusza lekka i 20 beltów lub (b) dowolna broń prosta;
- (a) torba na komponenty lub (b) magiczny fokus;
- (a) zestaw uczonego lub (b) zestaw badacza podziemi;
- skórznia, dowolna broń prosta i dwa sztylety.

NIEZIEMSKI PATRON

Na 1. poziomie dobijasz targu z wybraną niezemiąską istotą: Arcyfey, Czartem lub Wielkim Pradawnym – wszystkie opcje zostały przedstawione pod koniec opisu klasy. Wybór patrona określa korzyści, które zyskasz na poziomach 1., 6., 10. i 14.

MAGIA PAKTU

Badania nad magią i moc, której udzielił ci patron, pozwalają ci rzucać czary. Zapoznaj się z rozdziałem 10 zawierającym ogólne zasady rzucania zaklęć oraz z rozdziałem 11, w którym znajdziesz listę czarów czarownika.

SZTUCZKI

Znasz dwie wybrane sztuczki z listy czarów czarownika. Kolejnych nauczysz się na wyższych poziomach, zgodnie z informacjami w kolumnie Znane sztuczki w tabeli Czarownik.

KOMÓRKI CZARÓW

Tabela Czarownik pokazuje, ile masz komórek czarów oraz z którego kręgu pochodzą. Wszystkie twoje komórki czarów są tego samego kręgu.

Aby rzucić czar czarownika kręgu 1. lub wyższego, musisz zużyć komórkę czaru. Wykorzystane komórki czarów odzyskujesz po ukończeniu krótkiego lub długiego odpoczynku.

Przykładowo, jeśli jesteś na 5. poziomie, posiadasz dwie komórki 3. kręgu. Aby rzucić czar 1. kręgu *wiedźmi pocisk*, musisz wydać jedną z nich i rzucasz go jako zaklęcie 3. kręgu.

ZNANE CZARY KRĘGU 1. I WYŻSZYCH

Na 1. poziomie znasz dwa zaklęcia 1. kręgu, które wybierasz z listy czarów czarownika.

Kolumna Znane czary w tabeli Czarownik określa, kiedy możesz wybrać kolejne. Żaden z tych czarów nie może pochodzić z kręgu wyższego, niż określony dla danego poziomu klasy w kolumnie Poziom komórki. Przykładowo, gdy osiągniesz 6. poziom, możesz poznać nowy czar czarownika pochodzący z kręgu 1., 2. lub 3.

Oprócz tego za każdym razem, gdy awansujesz na nowy poziom w tej klasie, możesz wymienić jeden znany czar na inny z listy czarownika, przy czym krąg nowego zaklęcia także musi odpowiadać posiadanym przez ciebie komórkom czarów.

CECHA BAZOWA

Za rzucanie czarów tej klasy odpowiada Charyzma, więc używaj jej zawsze, gdy jest mowa o cesze bazowej. Korzystasz z niej także podczas obliczania ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom oraz podczas wykonywania testu ataku czarem.

ST rzutu przeciw czarom = 8 + twoja premia z biegłości + twój modyfikator z Charyzmy

Modyfikator ataku czarem = twoja premia z biegłości + twój modyfikator z Charyzmy

MAGICZNY FOKUS

Możesz używać fokusu magii wtajemniczeń do rzucania czarów czarownika (patrz rozdział 5, „Wyposażenie”).

MISTYCZNE INWOKACJE

Podczas swoich studiów nad wiedzą tajemną odkryłeś niesamowite inwokacje, strzępy zakazanej wiedzy, które zapewniły ci trwale magiczne zdolności.

Na 2. poziomie wybierasz dwie inwokacje. Wszystkie zostały przedstawione pod koniec opisu klasy. Na określonych poziomach czarownika wybierasz kolejne inwokacje, zgodnie z kolumną Znane inwokacje w tabeli Czarownik.

Ponadto, gdy zdobywasz poziom w tej klasie, możesz wymienić jedną znaną ci już inwokację na inną spełniającą wymagania dotyczące poziomu.

DOBRODZIEJSTWO PAKTU

Na 3. poziomie twój niezemiąski patron w uznaniu twojej wiernej służby przekazuje ci dar. Zyskujesz wybraną zdolność spośród następujących.

PAKT ŁAŃCUCHA

Poznajesz zaklęcie *znalezienie chowańca* i możesz je rzucić, odpowiadając rytuał. Nie liczy się ono do liczby znanych ci czarów.

Gdy je rzucisz, wybierasz jedną z normalnych form chowańca albo którąś z form specjalnych: chochlika, diablika, pseudosmoka lub quasita.

Dodatkowo, kiedy przeprowadzasz akcję Ataku, możesz zrezygnować z jednego ze swoich ataków, by pozwolić zaatakować chowańcowi w ramach jego reakcji.

PAKT OSTRZA

W ramach swojej akcji możesz zmaterializować sobie w dłoni broń paktu. Za każdym razem, gdy to robisz, możesz wybrać jej rodzaj (przejrzyj rozdział 5, by zapoznać się z dostępnym uzbrojeniem). Póki ją dzierżysz, możesz się nią biegle posługiwać. Podczas rozliczania odporności i niepodatności na ataki i obrażenia niemagiczne ta broń liczy się jako magiczna.

Broń paktu zniknie, jeśli na co najmniej 1 minutę znajdziesz się dalej niż 1,5 metra od ciebie. Znika również, gdy ponowisz użycie tej zdolności, gdy ją odwołasz (bez użycia akcji), a także w momencie twojej śmierci.

Możesz przekształcić jedną magiczną broń w broń paktu, trzymając tę broń i odpowiadając specjalny rytuał. Trwa on 1 godzinę i może zostać przeprowadzony podczas krótkiego odpoczynku. Możesz następnie odesłać broń do przestrzeni międzywymiarowej, a potem przywoływać ją dzięki użyciu Paktu ostrza. Nie możesz w ten sposób

potraktować artefaktu ani broni posiadającej świadomość. Pakt ostrza ulega rozwiązaniu, gdy umierasz, gdy przeprowadzisz godzinny rytuał wiążący inną broń albo godzinny rytuał zrywający więź. Jeśli podczas zerwania paktu związana nim broń przebywała przestrzeni międzywymiarowej, to pojawia się u twoich stóp.

PAKT KSIĘGI

Dostajesz od patrona grymuar zwany Księgą Cieni. Gdy ją zdobywasz, wybierasz trzy sztuczki spośród czarów dowolnej klasy (nie muszą pochodzić z jednej listy). Jeśli masz przy sobie tę księgę, możesz dowolnie rzucać owe sztuczki. Nie wliczają się do liczby znanych ci sztuczek. Są dla ciebie czarami czarownika, nawet jeśli nie pochodzą z twojej listy czarów.

Jeśli utracisz Księgę Cieni, możesz podczas długiego lub krótkiego odpoczynku odprawić godzinną ceremonię, by otrzymać od swojego patrona nowy egzemplarz. Rytuał niszczy również poprzednią księgę. Księga Cieni obraca się w proch, gdy umierasz.

ZWIĘKSZENIE CECHY

Kiedy awansujesz na poziom 4., a następnie na 8., 12., 16. i 19., możesz zwiększyć jedną cechę o 2 albo dwie cechy o 1. Nie możesz w ten sposób podnieść wartości cechy powyżej 20.

MISTYCZNE ARKANUM

Na 11. poziomie patron powierza ci magiczny sekret zwany arkanum. Wybierz czar czarownika 6. kręgu, który nim będzie.

Możesz raz rzucić czar arkanum bez wydawania komórki czaru. Aby zrobić to ponownie, musisz ukończyć długi odpoczynek.

Na wyższych poziomach możesz rzucić w ten sposób więcej czarów czarownika: 1 czar 7. kręgu na 13. poziomie, 1 czar 8. kręgu na 15. poziomie oraz 1 czar 9. kręgu na 17. poziomie. Wszystkie wykorzystane możliwości użycia Mistycznego arkanum odzyskujesz po ukończeniu długiego odpoczynku.

MISTYCZNY WŁADCA

Na 20. poziomie możesz zaczerpnąć z wewnętrznych zasobów mocy, błagając jednocześnie swojego patrona, by pomógł ci odzyskać wykorzystane komórki czarów. Jedna minuta błagania pozwoli ci uzyskać od patrona pomoc w odzyskaniu wszystkich komórek czarów z Magii paktu. Aby ponownie odzyskać w ten sposób komórki czarów, musisz ukończyć długi odpoczynek.

NIEZIEMSCY PATRONI

Były bywające patronami czarowników to potężni mieszkańcy innych sfer egzystencji – nie są bogami, ale niemal dorównują im mocą. Różni patroni zapewniają czarownikom różne moce i inwokacje, oczekując w zamian poważnych przysług.

Niektórzy patroni kolekcjonują czarowników, względnie swobodnie szafują wiedzą lub chępią się swoją zdolnością usidlenia śmiertelników. Inni niechętnie dzielą się mocą i mogą ograniczać się do tylko jednego jej powiernika. Czarownicy służący temu samemu patronowi mogą postrzegać siebie nawzajem jako sojuszników, rodzeństwo albo rywali.

TWOJE DOBRODZIEJSTWO PAKTU

Dobrodziejstwo paktu to istota lub rzecz odzwierciedlająca naturę twojego patrona.

Pakt łańcucha. Twój chowaniec jest sprytniejszy od przeciętnego. Jego postać może być symbolem twojego patrona, przy czym chochliki i pseudosmoki typowe są dla Arcyfey, a diabliki i quasity dla Czarta. Z powodu niezbadanej natury Wielkiego Pradawnego, w jego przypadku dostępne są chowańce w każdej postaci.

Pakt ostrza. Jeśli twoim patronem jest Arcyfey, broń przez niego darowana może być smukłym, oplecionym winoroślą ostrzem. Gdy służysz Czartowi, może to być topór z czarnego metalu ozdobiony motywem płomieni. W przypadku Wielkiego Pradawnego broń paktu może być włócznią o archaicznej stylizacji, zwieńczoną klejnotem rzeźbionym w kształt upiornego, wiecznie otwartego oka.

Pakt księgi. Twoja Księga Cieni może być wytwornie zdobionym tomem o pozłacanych krawędziach, pełnym zaklęć iluzji i uroków, podarowanym ci przez dostojnego Arcyfey. Może to być otrzymane od Czarta opasy wolumin obciążony skórą demona nabijaną stalowymi ćwiekami, mieszczący zaklęcia przywołania i bezmiar tajemnej wiedzy o zakazanych obszarach kosmosu. Albo mógłby to być sfatygowany pamiętnik wariata doprowadzonego do obłędu przez kontakt z Wielkim Pradawnym, zawierający strzępy zaklęć, które potrafisz zrozumieć i wykorzystać jedynie dzięki swojemu kiełkującemu szaleństwu.

ARCYFEY

Twoim patronem jest lord bądź lady ludu fey, legendarna istota znająca tajemnice zapomniane na długo przed pojawieniem się na świecie śmiertelników. Arcyfey są nieodgadnieni w swych dążeniach i często kapryśni; mogą łaknąć jeszcze większej magicznej mocy albo chcieć odplacić komuś za krzywdę wyrządzoną im przed stuleciami. Istotami tej rangi mogą być: Mroźny Książę; Królowa Wiatru i Mroku, władczyni Dworu Zmierzchu; Tytania z Dworu Lata; jej małżonek Oberon, Zielony Pan; Hysram, Książę Błaznów, oraz starożytnie wiedźmy.

ROZSZERZONA LISTA CZARÓW

Gdy poznasz nowy czar czarownika, Arcyfey pozwala ci wybrać z rozszerzonej listy czarów. Dodaj następujące czary do swojej listy zaklęć czarownika.

LISTA CZARÓW ARCYFEY

Krąg czaru	Czar
1.	<i>blask faerie, uśpienie</i>
2.	<i>urojona siła, wyciszenie emocji</i>
3.	<i>mignięcie, rozrost roślin</i>
4.	<i>dominacja nad bestią, większa niewidzialność</i>
5.	<i>dominacja nad osobą, pozory</i>

OBECNOŚĆ FEY

Na 1. poziomie otrzymujesz od patrona zdolność objawiania urzekającej lub straszliwej prezencji fey. W ramach swojej akcji możesz zmusić każdą istotę w obrębie 3 metrów od ciebie do wykonania rzutu obronnego na Mądrość o ST rzutu przeciw twoim czarom czarownika. W przypadku niepowodzenia zostaje ona zauroczone lub przerażona (twój wybór) do końca twojej następnej tury.

Możesz ponownie objawić obecność fey, gdy ukończysz krótki albo długi odpoczynek.

MGLISTE ROZMYCIE

Począwszy od 6. poziomu, w odruchu obronnym możesz zniknąć w kłębie mgły. Gdy otrzymasz obrażenia, możesz w ramach reakcji stać się niewidzialny i teleportować się na odległość do 18 metrów w wolne miejsce, które widzisz. Pozostaniesz niewidzialny do początku swojej następnej tury, chyba że wcześniej zaatakujesz lub rzucisz czar.

Po wykorzystaniu tej zdolności musisz ukończyć krótki lub długi odpoczynek, aby użyć jej ponownie.

ZNIEWALAJĄCA OBRONA

Kiedy wkraczasz na 10. poziom, patron pokazuje ci, jak zawrócić wrogą magię umysłu z powrotem do jej źródła. Stajesz się niepodatny na zauroczenie, a kiedy inne stworzenie próbuje cię zauroczyć, możesz w ramach reakcji spróbować odbić urok z powrotem do niego. Jeśli stworzeniu nie powiedzie się rzut obronny na Mądrość o ST rzutu przeciw twoim czarom czarownika, zostanie zauroczone na 1 minutę lub do czasu otrzymania obrażeń.

MROCZNA MALIGNA

Począwszy od 14. poziomu, możesz wepchnąć kogoś do iluzorycznego świata. W ramach akcji wybierasz istotę, którą widzisz w obrębie 18 metrów od siebie. Cel musi wykonać rzut obronny na Mądrość o ST rzutu przeciw twoim czarom czarownika. W przypadku niepowodzenia zostaje zgodnie z twoim wyborem zauroczony lub przerażony na 1 minutę lub do czasu przerwania twojej koncentracji (tak jak w przypadku czaru z koncentracją). Efekt kończy się wcześniej, jeśli cel otrzyma obrażenia.

Póki iluzja trwa, jej ofiara jest przekonana, że zabłądziła w mglistej krainie, której wygląd kształtujesz ty. Ofiara widzi i słyszy tylko siebie, siebie oraz iluzję.

Musisz ukończyć krótki lub długi odpoczynek, aby ponownie użyć tej zdolności.

CZART

Dobieleś targu z czartem z niższych sfer egzystencji, istotą, której motywacje i cele są złe, nawet jeśli próbujesz się im przeciwstawiać. Stworzenia jej podobne dążą ku zepsuciu i zniszczeniu wszystkiego, a w końcu także i ciebie. Czartami wystarczająco potężnymi, by zawrzeć z nimi pakt, są: demoniczni władcy (tacy jak Demogorgon, Orcus, Fraz'Urb-luu i Baphomet), arcydiabły (na przykład Asmodeusz, Dispatier, Mefistofeles i Belial), najpotężniejsze spośród piekielnych czartów i balorów oraz ultrolothy i inni władcy yugolothów.

ROZSZERZONA LISTA CZARÓW

Gdy poznajesz nowy czar czarownika, Czart pozwala ci wybrać z rozszerzonej listy zaklęć. Dodaj następujące czary do swojej listy czarów czarownika.

LISTA CZARÓW CZARTA

Krąg czaru	Czar
1.	<i>płonące dłonie, rozkaz</i>
2.	<i>głuchota /ślepota, wypalający promień</i>
3.	<i>kula ognia, śmierdząca chmura</i>
4.	<i>tarcza ognia, ściana ognia</i>
5.	<i>konsekracja, słup ognia</i>

MROCZNE BŁOGOSŁAWIEŃSTWO

Od 1. poziomu, gdy uda ci się zredukować punkty wytrzymałości przeciwnika do 0, zyskujesz tymczasowe punkty wytrzymałości równe twojemu modyfikatorowi z Charyzmy + twój poziom czarownika (co najmniej 1).

DIABELSKIE SZCZĘŚCIE

Począwszy od 6. poziomu, możesz wezwać swego patrona, by zmienił los na twoją korzyść. Gdy wykonujesz test cechy albo rzut obronny, możesz skorzystać z tej zdolności, by dodać do niego k10. Możesz to zrobić po zapoznaniu się w początkowym wyniku, ale przed zastosowaniem jego efektów.

Musisz ukończyć krótki lub długi odpoczynek, aby ponownie skorzystać z tej zdolności.

CZARCIA ODPORNOŚĆ

Począwszy od 10. poziomu, gdy kończysz krótki lub długi odpoczynek, możesz wybrać typ obrażeń. Zyskujesz na niego odporność aż do chwili wybrania innego typu przy użyciu tej samej zdolności. Obrażenia zadawane magiczną lub srebrną bronią ignorują tę odporność.

DROGA PRZEZ PIEKŁO

Począwszy od 14. poziomu, gdy trafiasz cel swoim atakiem, możesz dzięki tej zdolności natychmiast zesłać go do sfer niższych. Istota znika, po czym gnana jest przez koszmarny krajobraz.

Pod koniec twojej następnej tury cel powraca na swoje dotychczasowe miejsce albo najbliższe wolne. Jeśli nie jest czartem, z powodu traumatycznego doświadczenia otrzymuje 10k10 obrażeń psychicznych.

Po wykorzystaniu tej zdolności musisz ukończyć długi odpoczynek, by móc użyć jej ponownie.

WIELKI PRADAWNY

Twoim patronem jest byt całkowicie obcy rzeczywistości. Może pochodzić z Odległej Dziedziny, przestrzeni poza rzeczywistością, albo być jednym z prastarych bogów, o których pamiętają tylko legendy. Jego dążenia wykraczają poza zdolności pojmowania śmiertelników, a jego wiedza jest tak rozległa i pradawna, że przy skrywanych przez niego tajemnicach błędą największe biblioteki świata. Wielki Pradawny może być nieświadomy twojego istnienia lub całkowicie obojętny względem ciebie, ale odkryłś sposoby czerpania z jego mocy.

Do tego typu istot należą, między innymi: Ghaunadar zwany Czyhającym, Spętany Bóg Tharizdun, Dendar Nocny Żmij, Zargon Odżywający, Wielki Cthulhu i inne niewyobrażalne byty.

ROZSZERZONA LISTA CZARÓW

Gdy poznajesz nowy czar czarownika, Wielki Pradawny pozwala ci wybrać z rozszerzonej listy zaklęć. Dodaj następujące czary do swojej listy czarów czarownika.

LISTA CZARÓW WIELKIEGO PRADAWNEGO

Krąg czaru	Czar
1.	<i>fałszywe podszepty, ohydny śmiech Tashy</i>
2.	<i>urojona siła, wykrzycie myśli</i>
3.	<i>jasnowidzenie, nadanie wiadomości</i>
4.	<i>czarne macki Evarda, dominacja nad bestią</i>
5.	<i>dominacja nad osobą, telekineza</i>

PRZEBUDZONY UMYŚL

Od 1. poziomu wiedza z innego świata umożliwia ci dotknięcie umysłów innych istot. Możesz telepatycznie mówić do dowolnej istoty, którą widzisz w obrębie 9 metrów od siebie. Aby rozumiała twój przekaz, nie musicie znać wspólnego języka, ale ona musi rozumieć przynajmniej jeden język.

ENTROPICZNA OCHRONA

Na 6. poziomie dowiadujesz się, jak przy pomocy magii chronić się przed atakami i jak obrócić czyjs chybiony strzał na swoją korzyść. Gdy stworzenie wykonuje atak przeciwko tobie, możesz w ramach reakcji spowodować utrudnienie w tym teście. Jeśli atak nie trafi, to zyskasz ułatwienie w swoim następnym ataku przeciw temu napastnikowi, a nie zdąży z nim do końca twojej następnej tury.

Po wykorzystaniu tej zdolności musisz ukończyć krótki lub długi odpoczynek, aby użyć jej ponownie.

UMYSŁOWA TARCZA

Począwszy od 10. poziomu, nikt nie może telepatycznie odczytywać twoich myśli bez twojej zgody. Zyskujesz też odporność na obrażenia psychiczne, a za każdym razem, gdy jakaś istota ci je zadaje, otrzymuje ich tyle samo co ty.

ZNIEWOLENIE ISTOTY

Na 14. poziomie zyskujesz zdolność zainfekowania umysłu humanoidalnej istoty obcą magią twojego patrona. W ramach swojej akcji dotykasz obezwładnionego humanoida. Cel zostaje zauroczony do czasu, aż ktoś rzuci na niego czar *zdjęcie klątwy*, usunie z niego stan zauroczenia, albo do chwili ponownego użycia przez ciebie tej zdolności.

Możesz telepatycznie porozumiewać się z zauroczoną istotą, póki przebywacie w tej samej sferze egzystencji.

MISTYCZNE INWOKACJE

Jeśli inwokacja ma wymagania, to musisz je spełnić, by móc się jej nauczyć. Spełnienie wymagań i nauka mogą nastąpić jednocześnie. Wymagany poziom odnosi się do twojego poziomu w klasie czarownika.

BOLESNE UDERZENIE

Wymagania: sztuczka niezemskie uderzenie

Gdy rzucasz *nieziemskie uderzenie*, dodajesz do jego obrażeń swój modyfikator z Charyzmy.

DIABELSKI WIGOR

Możesz rzucać na siebie *falszywe życie* jako czar 1. kręgu bez zużywania komórki czaru i komponentów materialnych.

DIABELSKI WZROK

Widzisz normalnie w magicznej i niemagicznej ciemności na odległość 36 metrów.

GŁOS PANA

Wymagania: Pakt łańcucha

Możesz porozumiewać się telepatycznie ze swoim chowańcem i korzystać z jego zmysłów, jeśli przebywacie w tej samej sferze egzystencji. Korzystając ze zmysłów chowańca, możesz również przez niego przemawiać swoim własnym głosem – nawet jeśli normalnie nie jest zdolny mówić.

GRZEZNACY UMYŚL

Wymagania: 5. poziom

Możesz jeden raz rzucić *spowolnienie*, używając komórki czaru czarownika. Ponownie możesz zrobić to dopiero po ukończeniu długiego odpoczynku.

JEDNOŚĆ Z CIENIEM

Wymagania: 5. poziom

Gdy znajdujesz się na obszarze słabego światła lub ciemności, możesz w ramach swojej akcji stać się niewidzialnym do czasu poruszania się lub wykonania akcji albo reakcji.

KROK WYŻEJ

Wymagania: 9. poziom

Możesz rzucać na siebie *lewitację* bez wykorzystywania komórki czaru i komponentów materialnych.

KSIĘGA PRADAWNYCH TAJEMNIC

Wymagania: Pakt księgi

Możesz wpisywać rytuały do swojej Księgi Cieni. Wybierz dwa czary 1. kręgu z atrybutem rytuał z listy czarów dowolnej klasy (nie muszą pochodzić z tej samej listy). Pojawiają się one w twojej Księdze i nie wliczają się do liczby znanych ci czarów. Gdy trzymasz w dłoni Księgę Cieni, możesz rzucać te zaklęcia jako rytuały. Nie możesz ich rzucać inaczej, chyba że nauczyłeś się ich również w jakiś inny sposób. Możesz także rzucać w formie rytuału znane ci czary czarownika posiadające odpowiedni atrybut.

Podczas swoich przygód możesz dodawać kolejne rytuały do Księgi Cieni. Napotkawszy taki czar, możesz dodać go do Księgi, jeśli jego krąg nie przekracza połowy twojego poziomu czarownika (zaokrąglonej w górę) i dysponujesz czasem na przepisanie zaklęcia. Za każdy krąg wpisywanego czaru umieszczenie go w Księdze trwa dwie godziny i kosztuje 50 sztuk złota ze względu na potrzebne do tego specjalne, rzadko spotykane inkausty.

KUSZĄCE PODSZEPTY

Wymagania: 7. poziom

Możesz jeden raz rzucić *przymus*, używając komórki czaru czarownika. Ponownie możesz zrobić to dopiero po ukończeniu długiego odpoczynku.

ŁAŃCUCHY CARCERI

Wymagania: 15. poziom, Pakt łańcucha

Możesz rzucić *unieruchomienie potwora* – wskazując jako cel czarta, niebianina albo żywiolaka – bez konieczności wykorzystania komórki czaru ani komponentów materialnych. Aby ponownie użyć tej inwokacji na tej w samej istocie, musisz ukończyć długi odpoczynek.

MASKA O WIELU TWARZACH

Możesz rzucać *przebranie siebie* bez zużywania komórki czaru.

MGLISTE OBRAZY

Możesz rzucać *milczący obraz* bez zużywania komórki czaru i komponentów materialnych.

MISTRZ NIEZLICZONYCH KSZTAŁTÓW

Wymagania: 15. poziom

Możesz rzucać *zmianę siebie* bez zużywania komórki czaru.

MISTYCZNE SPOJRZENIE

Możesz rzucać *wykrycie magii* bez zużywania komórki czaru.

MISTYCZNA WŁÓCZNI

Wymagania: sztuczka niezemskie uderzenie

Twoje *nieziemskie uderzenie* ma zasięg 90 metrów.

MOWA ZWIERZĄT

Możesz rzucać *rozmawianie ze zwierzętami* bez zużywania komórki czaru.

NIEZIEMSKI SKOK

Wymagania: 9. poziom

Możesz rzucać na siebie *skok* bez zużywania komórki czaru i komponentów materialnych.

OCZY STRAŻNIKA RUN

Możesz odczytać każde pismo.

ODPYCHAJĄCE UDERZENIE

Wymagania: sztuczka niezemskie uderzenie

Gdy trafiasz cel *nieziemskim uderzeniem*, możesz odepchnąć go od siebie w linii prostej na odległość do 3 metrów.

PANCERZ CIENI

Możesz rzucać na siebie *zbroję maga* bez zużywania komórki czaru i komponentów materialnych.

POŁĄCZENIE ZMYŚLÓW

W ramach akcji dotykasz przychylnego humanoida i do końca swojej następnej tury możesz postrzegać świat jego zmysłami. Póki przebywacie w tej samej sferze egzystencji, możesz użyć swoich akcji, by podtrzymać więź do końca swojej następnej tury. Korzystanie ze zmysłów innej istoty obejmuje również jej specjalne zmysły oraz sprawia, że twoje własne zmysły wzroku i słuchu nie działają.

PRZERAŻAJĄCE SŁOWO

Wymagania: 7. poziom

Możesz jeden raz rzucić *zamęt*, używając komórki czaru czarownika. Ponownie możesz zrobić to dopiero po ukończeniu długiego odpoczynku.

RZEŹBIARZ CIAŁA

Wymagania: 7. poziom

Możesz jeden raz rzucić *polimorfie*, używając komórki czaru czarownika. Ponownie możesz zrobić to dopiero po ukończeniu długiego odpoczynku.

SŁUDZY CHAOSU

Wymagania: 9. poziom

Możesz jeden raz rzucić *przyzwanie żywiołaka*, używając komórki czaru czarownika. Ponownie możesz zrobić to dopiero po ukończeniu długiego odpoczynku.

SPRAGNIONE OSTRZE

Wymagania: 5. poziom, Pakt ostrza

Gdy wykonujesz akcję Ataku w swojej turze, możesz swoją bronią paktu zaatakować dwukrotnie zamiast ataku pojedynczego.

SZEPT ZZA GROBU

Wymagania: 9. poziom

Możesz rzucać *rozmawianie z umarłymi* bez zużywania komórki czaru.

WIEDŹMI WZROK

Wymagania: 15. poziom

Potrafisz dostrzec prawdziwą formę istoty zmiennokształtnej lub ukrytej przez magię szkoły iluzji albo przemian, o ile znajduje się na twojej linii wzroku w obrębie 9 metrów od ciebie.

WIZJE ODLEGŁYCH KRAIN

Wymagania: 15. poziom

Możesz rzucać *magiczne oko* bez zużywania komórki czaru.

WYSSANIE ŻYCIA

Wymagania: 12. poziom, Pakt ostrza

Gdy trafiasz istotę bronią paktu, zadajesz dodatkowe obrażenia nekrotyczne równe twojej premii z Charyzmy (minimum 1).

ZŁODZIEJ DOBREGO LOSU

Możesz jeden raz rzucić *zgubę*, używając komórki czaru czarownika. Ponownie możesz zrobić to dopiero po ukończeniu długiego odpoczynku.

ZŁY OMEN

Wymagania: 5. poziom

Możesz jeden raz rzucić *nałożenie klątwy*, używając komórki czaru czarownika. Ponownie możesz zrobić to dopiero po ukończeniu długiego odpoczynku.

ZNIEWALAJĄCY WPŁYW

Zyskujesz biegłość w umiejętnościach Oszustwo i Perswazja.

DRUID

Elfa wznosi sękaty kostur przyozdobiony ostrokrzewem, wzywa furię burzy i sprowadza pioruny, by zmieść orków maszerujących z pochodniami na jej las.

Człowiek, przycupnąwszy na gałęzi wysokiego drzewa pod postacią lamparta, przygląda się ze swojego ukrycia w dżungli budowie świątyni Złego Żywiolu Powietrza i bacznie obserwuje poczynania kultystów.

Wymachując ostrzem uformowanym z czystego ognia, półelf szarżuje w sam środek zgrai szkieletów, by położyć kres nienaturalnej magii utrzymującej obrzydliwe istoty w plugawej parodii życia.

Czy to odwołując się do żywiołowych sił przyrody, czy to naśladowując przedstawicieli świata zwierzęcego, druidzi stanowią ucieleśnienie naturalnego hartu, sprytu i furii. Nie uzurpują sobie panowania nad naturą, lecz raczej postrzegają siebie jako rozszerzenie niepokorniejszej woli przyrody.

MOC NATURY

Druidzi czczą przyrodę ponad wszystko inne, gdyż zyskują swe zaklęcia i magiczne zdolności właśnie dzięki mocy natury lub jej bóstw. Wielu druidów poszukuje mistycznej jedności z naturą w jej duchowym aspekcie, a inni służą bóstwom dzikiej przyrody i zwierząt lub siłom żywiołów. Czasami starożytne druidyczne tradycje określa się mianem Starej Wiary, w odróżnieniu od kultów religijnych związanych ze świątyniami i kaplicami.

Czary druida kierują się ku przyrodzie i zwierzętom – ku sile kłów i pazurów, słońca i księżyca, ognia i burzy. Druidzi dysponują także zdolnością przyjmowania zwierzęcej postaci, a w niektórych przypadkach dochodzą nawet do momentu, gdy wolą postać zwierzęcia od swojej naturalnej formy.

OCHRONA RÓWNOWAGI

W oczach druidów natura znajduje się w stanie delikatnej równowagi. Tworzące świat żywioły – powietrze, ziemia, ogień i woda – muszą się równoważyć. Gdyby któryś z nich przeważał nad pozostałymi, świat mógłby ulec zniszczeniu, zostać wessanym do jednej ze sfer żywiołów i rozpaść się na cztery podstawowe pierwiastki. Z tego powodu druidzi



DRUID

Poziom	Premia z biegłości	Właściwości	Znane sztuczki	— Komórki poszczególnych kręgów —										
				1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.		
1.	+2	Druidyczny, Rzucanie czarów	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2.	+2	Dzika postać, Krąg druidyczny	2	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3.	+2	—	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4.	+2	Ulepszenie Dzikiej postaci, Zwiększenie cechy	3	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5.	+3	—	3	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
6.	+3	Właściwość Kręgu druidycznego	3	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
7.	+3	—	3	4	3	3	1	—	—	—	—	—	—	—
8.	+3	Ulepszenie Dzikiej postaci, Zwiększenie cechy	3	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—
9.	+4	—	3	4	3	3	3	1	—	—	—	—	—	—
10.	+4	Właściwość Kręgu druidycznego	4	4	3	3	3	2	—	—	—	—	—	—
11.	+4	—	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—	—
12.	+4	Zwiększenie cechy	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—	—
13.	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—	—
14.	+5	Właściwość Kręgu druidycznego	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—	—
15.	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—	—
16.	+5	Zwiększenie cechy	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—	—
17.	+6	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—	—
18.	+6	Ponadczasowe ciało, Czary w formie zwierzęcej	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1	—	—
19.	+6	Zwiększenie cechy	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1	—	—
20.	+6	Arcydruid	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1	—	—

przeciwni są kultom Złych Żywiolów i innym wyznającym supremację wyłącznie jednego żywiołu.

Druidzi troszczą się o delikatną równowagę ekologiczną umożliwiającą istnienie życia zwierzęcego i roślinnego oraz zabiegają o współistnienie cywilizacji w harmonii z naturą, a nie w opozycji do niej. Druidzi akceptują nawet okrutne oblicze natury, lecz nienawidzą tego co nienaturalne, czyli wynaturzeń (takich jak obserwatorzy i łupieżcy umysłu) oraz nieumarłych (na przykład zombi i wampirów). Czasem dowodzą wyprawami przeciw tym istotom, zwłaszcza gdy naruszają one terytoria druidów.

Częstokroć druidzi trzymają pieczę nad uświęconymi miejscami lub obszarami dziewiczej przyrody. Jednakże gdy tylko pojawi się niebezpieczeństwo zagrażające naturalnej równowadze lub chronionemu terytorium, druidzi w celu jego zwalczania przyjmują aktywniejszą rolę poszukiwaczy przygód.

Tworzenie Druida

Gdy tworzysz druida, przemyśl powody, dla których twoja postać cieszy się tak bliską więzią z naturą. Być może żyje w społeczeństwie, w którym nadal obecny jest kult Starej Wiary, albo została wychowana przez druida, po tym, jak odnalazł ją porzuconą w głębi lasu. Twoja postać mogła przeżyć dramatyczne spotkanie z duchami przyrody, stanąwszy oko w oko z olbrzymim orłem lub straszliwym wilkiem. Mogło się zdarzyć, że przyszła na świat podczas burzy stulecia albo wybuchu wulkanu, co zostało odczytane jako znak, że jej przeznaczeniem jest zostać druidem.

Czy poszukiwanie przygód zawsze było częścią twojego druidycznego powołania? Czy też zaczynałeś jako opiekun świętego gaju lub źródła? Może twoje rodzinne strony

zostały splugawione złem, a ty wkroczyłeś na ścieżkę przygody w nadziei odnalezienia nowego domu lub celu w życiu.

NA SZYBKO

Możesz szybko stworzyć druida, korzystając z następujących sugestii. Po pierwsze, najwyższą wartość cechy przeznacz na Mądrość, a następną na Kondycję. Po drugie, wybierz pochodzenie pustelnika.

WŁAŚCIWOŚCI KLASY

Jako druid otrzymujesz następujące korzyści z klasy.

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Kość Wytrzymałości: 1k8 na poziom druida

Punkty wytrzymałości na 1. poziomie: 8 + modyfikator z Kondycji

Punkty wytrzymałości na wyższych poziomach: 1k8 (lub 5) + modyfikator z Kondycji za każdy poziom druida powyżej 1.

BIEGŁOŚCI

Pancerz: Lekkie pancerze, średnie pancerze, tarcze (dru- idzi nie używają pancerzy i tarcz wykonanych z metalu)

Broń: Buława, drąg, oszczep, pałka, proca, sejmitar, sierp, sztylet, strzałka, włócznia

Narzędzia: Zestaw ziołarza

Rzuty obronne: Inteligencja, Mądrość

Umiejętności: Wybierz dwie spośród następujących: Intuicja, Medycyna, Opieka nad zwierzętami, Percepcja, Przyroda, Religia, Sztuka przetrwania i Wiedza tajemna.

WYPOSAŻENIE

Rzucasz grę z następującym wyposażeniem, dodawanym do ekwipunku, jaki zawdzięczasz pochodzeniu:

- (a) drewniana tarcza lub (b) dowolna broń prosta;
- (a) sejmitar lub (b) dowolna biała broń prosta;
- skórznia, zestaw odkrywcy i druidyczny fetysz.

JĘZYK DRUIDYCZNY

Znasz druidyczny, tajemny język druidów. Możesz w nim mówić oraz pozostawiać ukryte wiadomości. Automatycznie dostrzegą je wszyscy znający ten język. Inni mogą je zauważyć po udanym teście Mądrości (Percepcja), ale nie odczytają ich bez pomocy magii.

RZUCANIE CZARÓW

Przeżywasz korzystać z boskiej esencji natury, by za pomocą zaklęć kształtować tę esencję zgodnie z twoją wolą. Zapoznaj się z rozdziałem 10 zawierającym ogólne zasady rzucania zaklęć oraz z rozdziałem 11, w którym znajdziesz listę czarów druida.

SZTUCZKI

Na 1. poziomie znasz dwie wybrane sztuczki z listy czarów druida. Kolejnych nauczysz się na wyższych poziomach, zgodnie kolumną Znane sztuczki w tabeli Druid.

PRZYGOTOWYWANIE I RZUCANIE CZARÓW

Tabela Druid pokazuje liczbę komórek czarów, dzięki którym możesz rzucać zaklęcia druida kręgu 1. i wyższych. Aby rzucić jeden z takich czarów, musisz zużyć komórkę kręgu odpowiadającego danemu czarowi lub wyższego. Wykorzystane komórki czarów odzyskujesz po ukończeniu długiego odpoczynku.

Przygotowujesz zaklęcia dostępne do rzucenia. Gdy to robisz, wybierasz z listy czarów druida liczbę zaklęć równą modyfikatorowi z Mądrości + twój poziom druida (minimum 1 czar). Zaklęcia te muszą pochodzić z kręgów, do których masz komórki czarów.

Przykładowo, jeśli jesteś druidem 3. poziomu, posiadasz cztery komórki z 1. kręgu i dwie z 2. kręgu. Gdy twoja Mądrość wynosi 16, możesz przygotować sobie sześć czarów 1. lub 2. kręgu w dowolnej kombinacji. Jeśli przygotowujesz czar 1. kręgu *leczenie ran*, możesz go rzucić,

ŚWIĘTE ROŚLINY I DREWNO

Druidzi uważają niektóre rośliny za święte, zwłaszcza olchę, jesion, brzozę, czarny bez, leszczynę, ostrokrzew, jałowiec, jemiołę, dąb, jarzębinę, wierzbę i cis. Często używają kawałków dębu czy cisu albo gałązek jemioły jako elementów druidycznego fetyszu.

Sporządzają z nich także inne przedmioty, takie jak bronie i tarcze. Cis jest kojarzony ze śmiercią i odrodzeniem, dlatego pasuje na rękojeści sejmitarów i sierpów. Jesion symbolizuje życie, zaś dąb – siłę. Te rodzaje drewna nadają się idealnie na tarczki albo nawet całe bronie, np. pałki bądź dragi, a także do budowy tarcz. Jesion uważa się za związany z żywiołem powietrza, toteż można go użyć do wytwarzania broni rzucanych, zwłaszcza strzałek i oszczepów.

Druidzi pochodzący z terenów pozbawionych wspomnianych gatunków zastępują je roślinami właściwymi dla swojego otoczenia. Mogą, na przykład, darzyć wyjątkowym szacunkiem jukę albo kaktusy, jeśli mieszkają na pustyni.

używając komórki 1. lub 2. kręgu. Rzucenie zaklęcia nie usuwa go z listy przygotowanych czarów.

Po ukończeniu długiego odpoczynku możesz zmienić swoją listę przygotowanych czarów. Opracowanie nowej listy wymaga czasu spędzonego na modlitwie i medytacji – co najmniej 1 minuty na krąg każdego z czarów na twojej liście.

CECHA BAZOWA

Za rzucanie druidycznych czarów odpowiada Mądrość, gdyż twoja moc pochodzi z równowagi i oddania naturze. Zawsze gdy jest mowa o cesze bazowej, używaj Mądrości. Korzystasz z niej także podczas obliczania ST rzutu obronnego przeciw twoim druidycznym zaklęciom oraz podczas wykonywania testu ataku czarem.

ST rzutu przeciw czarom = 8 + twoja premia z biegłości + twój modyfikator z Mądrości

Modyfikator ataku czarem = twoja premia z biegłości + twój modyfikator z Mądrości

ODPRAWIANIE RYTUAŁÓW

Możesz rzucać znane ci druidyczne zaklęcia jako rytuały, jeśli posiadają one atrybut rytuał i masz je przygotowane.

MAGICZNY FOKUS

Możesz używać druidycznego fetyszu jako magicznego fokusu do rzucania czarów druida (patrz rozdział 5, „Wyposażenie”).

DZIKA POSTAĆ

Począwszy od 2. poziomu, możesz w ramach swojej akcji przyjąć kształt widzianego wcześniej zwierzęcia. Możesz tak zrobić dwa razy. Wykorzystane użycia odzyskujesz po ukończeniu krótkiego lub długiego odpoczynku.

Twój poziom druida określa, w jakie zwierzęta możesz się zmienić, co pokazuje tabela Formy zwierzęce. Przykładowo, na 2. poziomie możesz zmienić się w dowolne zwierzę o stopniu wyzwania równym 1/4 lub niższym, nieposiadające charakterystyki szybkości lotu ani szybkości pływania.

FORMY ZWIERZĘCE

Poziom	Maks. SW	Ograniczenia	Przykład
2.	1/4	Nie ma szybkości lotu/ pływania	Wilk
4.	1/2	Nie na szybkości lotu	Krokodyl
8.	1	—	Olbrzymi orzeł

W formie zwierzęcej możesz pozostać przez liczbę godzin równą połowie twojego poziomu druida (zaokrąglonej w dół). Po upływie tego czasu powracasz do swojej naturalnej postaci, chyba że wydasz następne użycie tej zdolności. Jeśli stracisz przytomność, twoje punkty wytrzymałości spadną do 0 lub zginiesz, to automatycznie powracasz do swojej postaci.

Gdy przebywasz w formie zwierzęcej, obowiązują cię następujące zasady:

- Twoje statystyki zostają zastąpione statystykami zwierzęcia, jednakże zachowujesz swój charakter, osobowość oraz wartości Inteligencji, Mądrości i Charyzmy. Zachowujesz też wszystkie swoje biegłości

w umiejętnościach i rzutach obronnych, jako dodatek do zyskiwanych w nowej formie. Jeśli zwierzę ma te same biegłości co ty, ale z większą premią, to używasz jego premii. Nie możesz natomiast używać jego akcji legendarnych lub związanych z leżem, jeżeli jakieś posiada.

- W formie zwierzęcej przyjmujesz punkty wytrzymałości i Kość Wytrzymałości zwierzęcia. Gdy wracasz do swojej naturalnej postaci, otrzymujesz z powrotem liczbę punktów wytrzymałości posiadaną przed zmianą postaci. Jeśli wracasz do swojej postaci w rezultacie spadku PW do 0, to całe pozostałe obrażenia otrzymuje twoja naturalna forma. Przykładowo, jeśli został ci tylko 1 PW w formie zwierzęcej i otrzymasz 10 obrażeń, to wracasz do swojej postaci i otrzymujesz pozostałe 9 obrażeń. Jeżeli te obrażenia nie zmniejszą również twoich naturalnych PW do 0, pozostajesz przytomny.
- Nie możesz czarować, a twoje zdolności mówienia i wykonywania akcji wymagających rąk są ograniczone do możliwości twojej zwierzęcej formy. Zmiana formy nie przerywa jednak twojej koncentracji na już rzuconym zaklęciu ani nie uniemożliwia ci podejmowania akcji będących częścią już rzuconego zaklęcia, jak w przypadku *wezwania błyskawicy*.
- Zachowujesz wszelkie korzyści wynikające z właściwości klasy, rasy lub innego źródła i możesz się nimi posługiwać, jeśli jest to fizycznie możliwe w twojej nowej formie. Mimo to nie możesz używać swoich specjalnych zmysłów, takich jak widzenie w ciemności, chyba że posiada je także twoja zwierzęta forma.
- Podczas przemiany decydujesz, czy twoje wyposażenie spada na ziemię, stapia się z nową formą, czy jest przez nią noszone. MP w zależności od twojego nowego kształtu i rozmiaru decyduje, czy w nowej formie możesz nosić poszczególne elementy wyposażenia. Twoje rzeczy nie zmieniają kształtu ani rozmiaru, by dopasować się do nowej formy, a wszystko, czego nie może ona założyć, musi albo się z nią scalić, albo spaść na ziemię. Ekwipunek scalony z nową postacią nie działa.

KRĄG DRUIDYCZNY

Na 2. poziomie wybierasz, z którym druidycznym kręgiem będziesz się identyfikować: Kręgiem Księżyca czy Kręgiem Ziemi – oba zostały przedstawione pod koniec opisu klasy. Twój wybór określa korzyści, które otrzymasz na poziomach 2., 6., 10. i 14.

ZWIĘKSZENIE CECHY

Kiedy awansujesz na poziom 4., a następnie na 8., 12., 16. i 19., możesz zwiększyć jedną cechę o 2 albo dwie cechy o 1. Nie możesz w ten sposób podnieść wartości cechy powyżej 20.

PONADCZASOWE CIAŁO

Począwszy od 18. poziomu, pierwotna magia, którą się posługujesz, sprawia, że wolniej się starzejesz. Z każdą dekadą twoje ciało starzeje się tylko o rok.

CZARY W FORMIE ZWIERZĘCEJ

Od 18. poziomu wiele druidycznych zaklęć możesz rzucać niezależnie od formy przybranej dzięki Dzikiej postaci. Gdy przyjmujesz formę zwierzęcą, możesz spełnić wymagania komponentów somatycznych i werbalnych, lecz nie materialnych.

ARCYDRUID

Osiągnąwszy 20. poziom, możesz używać zdolności Dziką postać tyle razy, ile chcesz.



Ponadto możesz ignorować komponenty werbalne i somatyczne swoich druidycznych zaklęć, jak również te komponenty materialne, które nie mają określonego kosztu oraz nie są zużywane przez zaklęcie. Z tej zdolności możesz korzystać zarówno w swojej naturalnej postaci, jak i po zmianie formy na zwierzęcą.

KRĘGI DRUIDYCZNE

Choć ich organizacja jest niewidoczna dla większości ludzi z zewnątrz, druidzi tworzą społeczność rozciągającą się na cały świat, niezależnie od politycznych granic. W zasadzie wszyscy druidzi są członkami tej społeczności, lecz składają się jednostki żyjące w osamotnieniu tak wielkim, że nigdy nawet nie spotkały jej wysoko postawionych członków ani nie uczestniczyły w zgromadzeniach. Druidzi postrzegają siebie nawzajem jako braci i siostry. Jak to bywa u mieszkańców dziczy, nie przeszkadza im to wyizolować, a nawet zwalczać się wzajemnie.

W skali lokalnej druidzi skupiają się w kręgach, które podzielają pewien punkt widzenia w kwestiach natury, równowagi i druidycznych ścieżek.

KRĄG KSIĘŻYCA

Druidzi Kręgu Księżyca to zagorzali strażnicy dziczy. Ich zakon zbiera się podczas pełni, by wymienić nowiny i ostrzeżenia. Nawiedzają najgłębsze obszary dziczy, gdzie mogą wędrować tygodniami, zanim na swojej drodze napotkają innego humanoida, a co dopiero druida.

Druid tego kręgu jest zmienny niczym fazy księżyca, a siłkość ma we krwi. Jednej nocy może polować jako wielki kot, następnego dnia szybować ponad wierzchołkami drzew jako orzeł, a później pędzić po lesnej ściółce w formie niedźwiedzia, by odeprzeć atak potwornego intruza.

BOJOWA DZIKĄ POSTAĆ

Kiedy na 2. poziomie wybierasz ten krąg, zyskujesz możliwość używania Dzikiej postaci w swojej turze jako akcji dodatkowej zamiast akcji podstawowej.

Ponadto, przebywając w Dzikiej postaci, możesz w ramach akcji dodatkowej poświęcić komórkę czaru, by odzyskać 1k8 punktów wytrzymałości za krąg poświęconej komórki.

ZWIERZĘCE FORMY KRĘGU

Twój krąg zapewnia ci możliwość przemiany w niebezpieczniejsze formy zwierzęce. Począwszy od 2. poziomu, możesz użyć swojej Dzikiej postaci, by zamienić się w zwierzę o stopniu wyzwania 1 lub niższym (ignorujesz kolumnę Maks. SW w tabeli Forma zwierzęca, choć obowiązują cię pozostałe ograniczenia).

Od 6. poziomu możesz zamieniać się w zwierzę o SW wynoszącym maksymalnie twój poziom druida podzielony przez 3 i zaokrąglony w dół.

PIERWOTNE UDERZENIE

Od 6. poziomu ataki twojej zwierzęcej formy są traktowane jak magiczne przy rozliczaniu odporności i niepodatności na niemagiczne ataki i obrażenia.

FORMA ŻYWIOŁAKA

Od 10. poziomu możesz wydać 2 użycia Dzikiej postaci na raz, by zmienić się w żywiołaka powietrza, ziemi, ognia albo wody.

TYSIĄC KSZTAŁTÓW

Do czasu osiągnięcia 14. poziomu zdążyłeś nauczyć się, jak przy pomocy magii zmieniać swoje ciało w bardziej subtelny sposób. Możesz rzucać zaklęcie *zmiana siebie* bez ograniczeń.

DRUIDZI I BOGOWIE

Niektórzy druidzi oddają cześć siłom przyrody, jednak większość z nich wyznaje jedno lub więcej bóstw natury (wiele z nich znajduje się na listach bóstw w dodatku B). Kult tych bóstw jest często uznawany za znacznie starszy niż religie wyznawane przez kleryków i ludzi z miast. W świecie Greyhawk wiara druidów jest nazywana Starą Wiarą i rozciąga wpływ wśród rolników, leśników, rybaków i innych osób żyjących blisko natury. Tradycja ta przyjmuje kult Natury jako pierwotnej siły wcześniejszej niż uosobione bóstwa, ale zawiera również kultu Beory, Matki Oerth i wyznawców Obad-Haia, Ehlonny i Ulaa.

W Greyhawku i Zapomnianych Krainach z reguły nie łączy się druidycznych kręgów z religią pojedynczego bóstwa przyrody. W Zapomnianych Krainach dowolny krąg może zrzeszać druidów wyznających Silvanusa, Mielikki, Eldatha, Chaunteę, a nawet surowe Bóstwa Furi: Talosa, Malara, Auril i Umberlee. Owe bóstwa przyrody są często określane mianem Pierwszego Kręgu, pierwszych spośród druidów, i większość druidów uważa je za godne czci.

Druidzi Eberronu hołdują animalistycznym wierzeniom, niemającym żadnego związku z Gromadą Absolutu, Mroczną Szóstką albo jakąkolwiek religią tego świata. Wierzą oni, że wszystko, co żyje, i każde naturalne zjawisko – słońce, księżyc, wiatr, ogień oraz sam świat – ma ducha. Zaklęcia są metodami na komunikację z owymi duchami i wydawanie im rozkazów. Różne druidyczne sekty mają jednak różne poglądy na to, jak powinny wyglądać właściwe relacje między tymi duchami oraz między nimi a cywilizacją. Przykładowo, Popielnicy uważają magię wtajemniczeń za wynaturzenie, Dzieci Zimy czczą siły śmierci, a Strażnicy Bram hołdują starożytnym tradycjom ustanowionym w celu ochrony świata przed inwazją wynaturzeń.



KRĄG ZIEMI

Krąg Ziemi tworzą mistycy i mędrcy strzegący starożytnej wiedzy i rytuałów przekazywanych w rozległej tradycji ustnej. Spotykają się wewnątrz świętych kręgów drzew lub głazów, by szeptać w swym tajemnym języku o pradawnych sekretach. Najmądrzejsi członkowie pełnią funkcję duchowych przywódców społeczności zachowujących Starą Wiarę i służą jako doradcy u ich władców. Gdy należysz do tego kręgu, na twoją magię ma wpływ okolica, w której wprowadzono cię w jego tajemnicze obrzędy.

DODATKOWA SZTUCZKA

Gdy dołączasz do tego kręgu na 2. poziomie, uczysz się dodatkowej wybranej sztuczki z listy druida.

NATURALNA REGENERACJA

Począwszy od 2. poziomu, możesz odzyskać część swojej magicznej energii, medytując i obcując z naturą. Podczas krótkiego odpoczynku wybierasz zużyte komórki czarów, które chcesz odzyskać. Suma ich kręgów nie może być większa od połowy twojego poziomu druida (zaokrąglonej w górę), a żadna z komórek nie może być kręgu 6. lub wyższego. Możesz ponownie skorzystać z tej zdolności po ukończeniu długiego odpoczynku.

Przykładowo, gdy jesteś druidem 4. poziomu, możesz odzyskać komórki czarów o łącznej wartości dwóch kręgów, czyli albo komórkę 2. kręgu, albo dwie komórki 1. kręgu.

CZARY KRĘGU

Twoja mistyczna więź z ziemią napelnia cię zdolnością rzucenia określonych zaklęć. Na poziomach 3., 5., 7. i 9. zyskujesz dostęp do czarów kręgu związanych ze środowiskiem, w którym rozpoczęła się twoja druidyczna ścieżka. Wybierz rodzaj tego środowiska – arktyczne, bagienne, górskie, leśne, nadbrzeżne, pustynne, podmroczne lub stepowe – i przejrzyj związaną z nim listę czarów.

Zyskawszy dostęp do zaklęcia kręgu, masz je zawsze przygotowane i nie liczy się ono do twojego dziennego limitu przygotowywanych czarów. Jeśli otrzymasz dostęp do czaru, który nie pochodzi z listy czarów druida, to dla ciebie liczy się on jak druidyczny.

LEKKI KROK

Począwszy od 6. poziomu, przemieszczanie się przez niemagiczny trudny teren nie kosztuje cię dodatkowej szybkości. Niemagiczne rośliny nie spowalniają cię ani nie zadają ci obrażeń, jeśli mają kolce, ciernie lub podobne cechy.

Ponadto masz ułatwienie w rzutach obronnych przeciw roślinom magicznie stworzonym lub zmanipulowanym w celu utrudnienia ci ruchu, na przykład przy użyciu czaru *oplątanie*.

WYBRANIEC DZICZY

Gdy zdobywasz 10. poziom, żywiołaki i fey nie mogą już dłużej cię zauroczyć ani przerazić, a także zyskujesz niepodatność na trucizny i choroby.

SANKTUARIUM DZICZY

Gdy osiągasz 14. poziom, stworzenia pochodzące ze świata przyrody wyczuwają twoje powiązania z naturą i wahają się, zanim cię zaatakują. Kiedy atakuje cię bestia lub roślina, stworzenie to musi wykonać rzut obronny na Mądrość o ST rzutu przeciw twoim czarom. W przypadku niepowodzenia stworzenie musi wybrać inny cel albo jego atak automatycznie chybia. Przy udanym rzucie cel staje się niepodatny na ten efekt przez najbliższe 24 godziny.

ARKTYCZNE

Poziom druida	Czary kręgu
3.	<i>unieruchomienie osoby, wzrost kolców</i>
5.	<i>spowolnienie, śnieżycza</i>
7.	<i>burza lodu, swoboda ruchu</i>
9.	<i>kontakt z naturą, stożek zimna</i>

BAGIENNE

Poziom druida	Czary kręgu
3.	<i>ciemność, kwasowa strzała Melfa</i>
5.	<i>spacer po wodzie, śmierdząca chmura</i>
7.	<i>odnalezienie istoty, swoboda ruchu</i>
9.	<i>plaga owadów, wizja</i>

GÓRSKIE

Poziom druida	Czary kręgu
3.	<i>pajęcza wspinaczka, wzrost kolców</i>
5.	<i>piorun, wtopienie w kamień</i>
7.	<i>kamienna skóra, kamienny kształt</i>
9.	<i>przejście w murze, ściana kamienia</i>

LEŚNE

Poziom druida	Czary kręgu
3.	<i>korowa skóra, pajęcza wspinaczka</i>
5.	<i>rozrost roślin, wezwanie błyskawicy</i>
7.	<i>swoboda ruchu, wieszczenie</i>
9.	<i>kontakt z naturą, spacer między drzewami</i>

NADBRZEŻNE

Poziom druida	Czary kręgu
3.	<i>krok przez mgłę, lustrzane odbicia</i>
5.	<i>oddychanie pod wodą, spacer po wodzie</i>
7.	<i>kontrola wody, swoboda ruchu</i>
9.	<i>przywołanie żywiołaka, wizja</i>

PODMROCZNE


Poziom druida	Czary kręgu
3.	<i>pajęcza wspinaczka, pajęczyna</i>
5.	<i>forma gazowa, śmierdząca chmura</i>
7.	<i>kamienny kształt, większa niewidzialność</i>
9.	<i>plaga owadów, zabójcza chmura</i>

PUSTYNNNE

Poziom druida	Czary kręgu
3.	<i>cisza, rozmycie</i>
5.	<i>ochrona przed energią, stworzenie jada i wody</i>
7.	<i>iluzoryczny teren, plaga</i>
9.	<i>plaga owadów, ściana kamienia</i>

STEPOWE

Poziom druida	Czary kręgu
3.	<i>niewidzialność, przejście bez śladu</i>
5.	<i>przyspieszenie, światło dnia</i>
7.	<i>swoboda ruchu, wieszczenie</i>
9.	<i>plaga owadów, sen</i>



KLERYK

Wznosząc ramiona i spojrzenie ku słońcu, elf wymawia słowa modlitwy. Bijący od niego blask zalewa jego rannych towarzyszy i leczy ich z odniesionych obrażeń.

Krasnolud wyśpiewuje chwalebny hymn i zamaszystymi uderzeniami sieczy toporem, torując sobie drogę przez napierającą nań bandę orków. Za każdego powalonego wznosi do bogów dziękczynny okrzyk.

Ludzka kleryczka rzuca klątwę na nieumarłych, unosząc swój święty symbol. Jego blask zmusza do odwrotu zombi osaczających jej przyjaciół.

Klerycy są pośrednikami między światem śmiertelników a odległymi sferalnymi domenami bóstw. Różnią się od siebie jak same bóstwa, których zamysły starają się wcielić w życie. W odróżnieniu od zwykłych kapłanów, klerycy mają udział w boskiej magii.

UZDROWICIELE I WOJOWNICY

Boska magia, zgodnie ze swoją nazwą, to moc płynąca przez świat i mająca swoje źródło w bogach. Dzięki klerykom będącymi jej pośrednikami manifestuje się ona w cudownych efektach. Bogowie nie obdarzają mocą każdego, kto o nią zabiega, lecz tych, którzy zostali powołani do czegoś wyższego.

Okazanie boskiej magii nie wymaga studiów ani treningu. Kleryk może wyuczyć się na pamięć modlitewnych formuł i rytuałów, jednakże zdolność macania kapłańskich czarów opiera się na oddaniu w służbie oraz intuicyjnym wyczuciu woli bożej.

Klerycy łączą magię leczącą i wspierającą sojuszników z czarami raniącymi i osłabiającymi przeciwników. Wzbudzają podziw i lęk, rzucają klątwy, wywołują zarazy i katastrofy, a nawet sprowadzają z niebios płomienie pochłaniające wrogów. Dzięki przeszkoleniu bojowemu i wsparciu swych bóstw przygotowani są również do konfrontacji z tymi złoczyńcami, którzy najbardziej potrzebują porządnego ciosu buławą w głowę.

POŚLAŃCY BOGÓW

Nie każdy akolita czy opiekun świątyni jest klerykiem. Bywają kapłani, których powołaniem jest proste życie w służbie świątyni i wypełnianie boskiego planu dzięki



KLERYK

Poziom	Premia z biegłości	Właściwości	Znane sztuczki	— Komórki poszczególnych kręgów —										
				1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.		
1.	+2	Rzucanie czarów, Boska domena	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2.	+2	Akt wiary (1/odpoczynek), Właściwość Boskiej domeny	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3.	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4.	+2	Zwiększenie cechy	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5.	+3	Zniszczenie nieumarłego (SW 1/2)	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
6.	+3	Akt wiary (2/odpoczynek), Właściwość Boskiej domeny	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
7.	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—	—	—
8.	+3	Zwiększenie cechy, Zniszczenie nieumarłego (SW 1), Właściwość Boskiej domeny	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—
9.	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—	—	—
10.	+4	Boska interwencja	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—	—	—
11.	+4	Zniszczenie nieumarłego (SW 2)	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—	—
12.	+4	Zwiększenie cechy	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—	—
13.	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—	—
14.	+5	Zniszczenie nieumarłego (SW 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—	—
15.	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—	—
16.	+5	Zwiększenie cechy	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—	—
17.	+6	Zniszczenie nieumarłego (SW 4), Właściwość Boskiej domeny	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1	—	—
18.	+6	Akt wiary (3/odpoczynek)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1	—	—
19.	+6	Zwiększenie cechy	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1	—	—
20.	+6	Ulepszona Boska interwencja	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1	—	—

modlitwie i ofierze, a nie przy pomocy magii i oręża. Istnieją kraje, w których służba kapłańska jest warunkiem kariery politycznej, etapem w dążeniu ku władzy i nie wymaga nawet więzi z bóstwem. W większości społeczeństw prawdziwi klerycy są rzadkim zjawiskiem.

Kleryk wkracza na ścieżkę poszukiwacza przygód z reguły wtedy, kiedy wymaga tego jego bóstwo. Działanie w zgodzie z boskimi zamierzeniami często wymaga stawiania czoła niebezpieczeństwom poza murami cywilizacji, walki ze złem lub poszukiwania świętych artefaktów w starożytnych grobowcach. Od kleryków oczekuje się ochrony wiernych, co może oznaczać starcia z siejącymi spustoszenie orkami, negocjacje pokojowe między zwaśnionymi narodami czy zamknięcie portalu, który pozwoliłby księżu demonów przedostać się do tego świata.

Większość wędrownych kleryków utrzymuje kontakty z lokalnymi świątyniami i zakonami swojej wiary. Świątynia może zwrócić się do kleryka o pomoc, a wysokiej rangi kapłan może jej nawet zażądać.

Tworzenie kleryka

Gdy stworzysz postać kleryka, musisz przede wszystkim ustalić, któremu ubóstwu ma on służyć i jakich zasad ma być ucieleśnieniem. Dodatek B zawiera zestawienie różnych bóstw Wieloświata. Uzgodnij z MP, które bóstwa występują w waszej kampanii.

Kiedy wybierzesz już bóstwo, określ, jaką relację ma z nim twój kleryk. Czy rozpoczął służbę z własnej woli? Czy powołało go do niej samo bóstwo, nie licząc się z jego

zdaniem? Jak postrzegają cię świątynni kapłani: jako czempiona czy mąciwodę? Jakie są twoje priorytety? Czy twoje bóstwo wyznaczyło ci jakieś szczególne zadanie? A może zamierzasz udowodnić swoją wartość podczas ważnej misji?

NA SZYBKO

Możesz szybko stworzyć kleryka, korzystając z następujących sugestii. Po pierwsze, najwyższą wartość cechy przeznacz na Mądrość, a następną na Siłę lub Kondycję. Po drugie, wybierz pochodzenie akolity.

WŁAŚCIWOŚCI KLASY

Jako kleryk otrzymujesz następujące korzyści z klasy.

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Kość Wytrzymałości: 1k8 na poziom kleryka

Punkty wytrzymałości na 1. poziomie: 8 + modyfikator z Kondycji

Punkty wytrzymałości na wyższych poziomach: 1k8 (lub 5) + modyfikator z Kondycji za każdy poziom kleryka powyżej 1.

BIEGŁOŚCI

Pancerz: Lekkie pancerze, średnie pancerze, tarcze

Broń: Bronie proste

Narzędzia: Brak

Rzuty obronne: Mądrość, Charyzma

Umiejętności: Wybierz dwie spośród następujących: Historia, Intuicja, Medycyna, Perswazja, Religia.

WYPOSAŻENIE

Rozpoczynasz grę z następującym wyposażeniem, dodawaj do ekwipunku, jaki zawdzięczasz pochodzeniu:

- (a) buława lub (b) młot bojowy (jeśli masz odpowiednią biegłość);
- (a) zbroja luskowa, (b) pancerz skórzany lub (c) kolczuga (jeśli masz odpowiednią biegłość);
- (a) kusza lekka i 20 bełtów lub (b) dowolna broń prosta;
- (a) zestaw kapłana lub (b) zestaw odkrywcy;
- tarcza i święty symbol.

RZUCANIE CZARÓW

Jako pośrednik boskiej mocy możesz rzucać czary kleryka. Zapoznaj się z rozdziałem 10 zawierającym ogólne zasady rzucania zaklęć oraz z rozdziałem 11, w którym znajdziesz listę czarów kleryka.

SZTUCZKI

Na 1. poziomie znasz trzy wybrane sztuczki z listy czarów kleryka. Kolejnych nauczysz się na wyższych poziomach, zgodnie z kolumną Znane sztuczki w tabeli Kleryk.

PRZYGOTOWYWANIE I RZUCANIE CZARÓW

Tabela Kleryk pokazuje liczbę komórek czarów, dzięki którym możesz rzucać zaklęcia kleryka kręgu 1. i wyższych. Aby rzucić jeden z takich czarów, musisz zużyć komórkę kręgu odpowiadającego danemu czarowi lub wyższego. Wykorzystane komórki czarów odzyskujesz po ukończeniu długiego odpoczynku.

Przygotowujesz zaklęcia dostępne do rzucenia. Gdy to robisz, wybierasz z listy czarów kleryka liczbę zaklęć mówią modyfikatorowi z Mądrości + twój poziom kleryka

(minimum 1 czar). Zaklęcia te muszą pochodzić z kręgów, do których masz komórki czarów.

Przykładowo, jeśli jesteś klerykiem 3. poziomu, posiadasz cztery komórki z 1. kręgu i dwie z 2. kręgu. Gdy twoja Mądrość wynosi 16, możesz przygotować sobie sześć czarów 1. lub 2. kręgu w dowolnej kombinacji. Jeśli przygotujesz czar 1. kręgu *leczenie ran*, możesz go rzucić, używając komórki 1. lub 2. kręgu. Rzucenie czaru nie usuwa go z listy przygotowanych czarów.

Po ukończeniu długiego odpoczynku możesz zmienić swoją listę przygotowanych czarów. Opracowanie nowej listy wymaga czasu spędzonego na modlitwie i medytacji – co najmniej 1 minuty na krąg każdego z czarów na twojej liście.

CECHA BAZOWA

Za rzucanie czarów kleryka odpowiada Mądrość, gdyż twoja moc pochodzi z oddania bogu. Zawsze gdy jest mowa o cesze bazowej, używaj Mądrości. Korzystasz z niej także podczas obliczania ST rzutu obronnego przeciw twoim zaklęciom kleryka oraz podczas wykonywania testu ataku magicznego.

ST rzutu przeciw czarom = 8 + twoja premia z biegłości + twój modyfikator z Mądrości

Modyfikator ataku czarem = twoja premia z biegłości + twój modyfikator z Mądrości

ODPRAWIANIE RYTUAŁÓW

Możesz rzucać znane ci czary kleryka jako rytuały, jeśli posiadają one atrybut rytuał i masz je przygotowane.

MAGICZNY FOKUS

Możesz używać świętego symbolu bóstwa jako magicznego fokusu do czarów kleryka (patrz rozdział 5, „Wyposażenie”).

BOSKA DOMENA

Wybierz jedną domenę powiązaną z twoim bóstwem: burzę, naturę, oszustwo, światło, wiedzę, wojnę lub życie. Każda z nich została przedstawiona pod koniec opisu klasy i zawiera przykłady odpowiadających jej bogów. Jej wybór na 1. poziomie zapewnia ci czary domeny i inne korzyści. Pozwala ci także w dodatkowy sposób wykorzystywać zdolność Aktu wiary, którą zyskujesz na 2. poziomie, oraz zapewnia dalsze korzyści na poziomach 6., 8. i 17.

CZARY DOMENY

Każda domena ma pewną liczbę zaklęć zwanych czarami domeny, które zyskujesz w miarę rozwoju zdobywania kolejnych poziomów kleryka, zgodnie z opisem domeny. Zdobywszy czar domeny, masz go zawsze przygotowany i nie liczy się on do liczby zaklęć, które możesz przygotować danego dnia.

Jeśli twój czar domeny nie pochodzi z listy kleryka, dla ciebie i tak jest on zaklęciem kleryka.

AKT WIARY

Na 2. poziomie zyskujesz możliwość skupiania mocy pochodzącej od swojego bóstwa i użycia jej do wywoływania magicznych efektów. Zaczynasz od dwóch z nich: Odpędzania nieumarłych i efektu związanego z wybraną domeną. W miarę rozwoju w klasie kleryka



uzyskasz dodatkowe efekty, jak wyszczególniono w opisach poszczególnych domen.

W ramach Aktu wiary określasz efekt, jaki chcesz wywołać. Musisz ukończyć krótki lub długi odpoczynek, aby skorzystać ponownie z tej zdolności.

Niektóre efekty Aktu wiary wymagają rzutów obronnych. W takim przypadku ich ST jest równy ST rzutów przeciw twoim czarom.

Począwszy od 6. poziomu, możesz użyć Aktu wiary dwukrotnie bez odpoczynku, natomiast od 18. poziomu możesz zrobić to trzykrotnie. Krótki lub długi odpoczynek odnawiają dostępne użycia zdolności.

AKT WIARY: ODPĘDZANIE NIEUMARŁYCH

W ramach swojej akcji okazujesz święty symbol swego bóstwa i wymawiasz słowa modlitwy karcącej nieumarłych. Nieumarli znajdujący się w obrębie 9 metrów, którzy cię słyszą lub widzą, muszą wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia zostają odpędzeni na 1 minutę lub do czasu otrzymania obrażeń.

Odpędzona istota zużywa swoje akcje na oddalanie się od ciebie i nie może z własnej woli zbliżyć się do ciebie na odległość mniejszą niż 9 metrów. Nie ma też możliwości podejmowania reakcji. W ramach swojej akcji może jedynie wykonać Sprint bądź próbować przezwyciężyć efekt ograniczający jej ruch. Jeśli istota nie ma dokąd się wycofać, może użyć akcji Uniku.

ZWIĘKSZENIE CECHY

Kiedy awansujesz na poziom 4., a następnie na 8., 12., 16. i 19., możesz zwiększyć jedną cechę o 2 albo dwie cechy o 1. Nie możesz w ten sposób podnieść wartości cechy powyżej 20.

ZNISZCZENIE NIEUMARŁEGO

Od 5. poziomu nieumarły, który nie oparł się twemu Odpędzaniu nieumarłych, zostaje natychmiast zniszczony, o ile jego stopień wyzwania jest równy lub mniejszy od określonego w tabeli Zniszczenie nieumarłego.

ZNISZCZENIE NIEUMARŁEGO

Poziom kleryka	Niszczy nieumarłego o SW...
5.	1/2 lub niższym
8.	1 lub niższym
11.	2 lub niższym
14.	3 lub niższym
17.	4 lub niższym

BOSKA INTERWENCJA

Od 10. poziomu w razie wielkiej potrzeby możesz wezwać bóstwo, by wspomogło cię swoją interwencją.

Wybłaganie jego pomocy wymaga od ciebie przeznaczenia na to akcji. Opisz wsparcie, jakiego potrzebujesz, po czym rzuć kością procentową. Jeśli wynik rzutu będzie mniejszy od twojego poziomu kleryka lub mu równy, bóstwo zainteresuje. MP określa rodzaj interwencji; odpowiednim sposobem jest zastosowanie efektu jednego z czarów kleryka lub czarów domeny bóstwa.

Po boskiej interwencji musisz odczekać 7 dni, zanim znowu o nią poprosisz. Jeśli bóstwo nie odpowiedziało,

możesz skierować do niego kolejną prośbę po ukończeniu krótkiego lub długiego odpoczynku.

Począwszy od 20. poziomu, nie potrzebujesz rzutu – twoja prośba zawsze zostaje wysłuchana.

BOSKIE DOMENY

Każde bóstwo panteonu rozacza swoje wpływy nad różnymi aspektami świata lub życia śmiertelników, określanymi jako domena bóstwa. Wszystkie domeny danego boga składają się na jego portfolio. Przykładowo, portfolio greckiego boga Apollina łączy w sobie domeny światła, wiedzy i życia. Jako kleryk wybierasz, który aspekt bóstwa jest najbliższy twojej służbie, i zyskujesz moce z nim związane.

Twój wybór może być związany z określoną sektą wyznającą twoje bóstwo. Apollo może być wyznawany w jednym rejonie w aspekcie Apollina Febusa („światlistego”), podkreślającym jego udział w domenie światła, a w innym miejscu może być czczony jako Apollo Acesjusz („uzdrowiciel”), powiązany z domeną życia.

Możesz też wybrać domenę w oparciu o swoje osobiste preferencje i zdecydować się na ten aspekt bóstwa, który najbardziej ci odpowiada.

Opisy domen zawierają przykłady bogów z nimi związanych. Są to bóstwa należące do panteonów światów Zapomnianych Krain, Greyhawk, Dragonlance i Eberron, a także wywodzące się z mitologii celtyckiej, greckiej, nordyckiej i egipskiej.

DOMENA BURZY

Bogowie, których portfolio zawiera domenę burzy – w tym Talos, Umberlee, Kord, Zeboim, Pożeracz, Zeus i Thor – rozaczają swą władzę nad sztormem, morzem i niebem. Są pośród nich bogowie błyskawic i grzmotu, bóstwa trzęsień ziemi, paru bogów ognia, a także patroni przemocy, siły fizycznej i odwagi. Bogowie tej domeny bywają przywódcami panteonów i słyną z szybkiego wymierzania sprawiedliwości piorunami. W panteonach ludzi związanych z morzem są bóstwami oceanu i opiekunami żeglarzy. Klerycy burzowych bóstw są wysyłani, by wzbudzać w ludziach lęk, który ma trzymać ich w ryzach prawości lub skłonić ich do składania ofiar mających powstrzymać boski gniew.

CZARY DOMENY BURZY

Poziom kleryka	Czary
1.	chmura mgły, fala gromu
3.	poryw wiatru, trzask
5.	śnieżyca, wezwanie błyskawicy
7.	burza lodu, kontrola wody
9.	fala zniszczenia, plaga owadów

DODATKOWE BIEGŁOŚCI

Na 1. poziomie zyskujesz biegłość w broniach żołnierskich i ciężkich pancerzach.

GNIEW BURZY

Od 1. poziomu możesz ciskać gromy w twoich napastników. Kiedy jakaś istota, którą widzisz w obrębie 1,5 metra, trafi cię atakiem, możesz w ramach reakcji zmusić ją do wykonania rzutu obronnego na Zręczność. W przypadku niepowodzenia napastnik otrzymuje 2k8 obrażeń od

elektryczności lub dźwięku (wedle twojego wyboru). Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Możesz ciskać gromy tyle razy, ile wynosi twój modyfikator z Mądrości (co najmniej 1 raz). Dostępne użycia odnawiają się po zakończeniu długiego odpoczynku.

AKT WIARY: NISZCZYCIELSKI GNIEW

Począwszy od 2. poziomu, dzięki Aktom wiary możesz zmierzyć nieokiełznaną moc sztormu.

Gdy zadajesz obrażenia od elektryczności lub dźwięku, możesz wykorzystać Akt wiary, by zadać maksymalne obrażenia zamiast rzucać kostkami.

UDERZENIE PIORUNA

Począwszy od 6. poziomu, gdy zadajesz obrażenia od elektryczności istocie o rozmiarze Dużym lub mniejszym, możesz jednocześnie odepchnąć ją od siebie na odległość do 3 metrów.

BOSKIE UDERZENIE

Na 8. poziomie uczysz się napełniać swoją broń boską mocą. Raz na turę przy trafieniu bronią możesz dodać do jej obrażeń dodatkowe 1k8 obrażeń od dźwięku. Na 14. poziomie dodatkowe obrażenia wznoszą się do 2k8.

ZRODZONY Z BURZY

Na 17. poziomie zyskujesz możliwość lotu z szybkością równą twojej szybkości chodzenia, o ile nie znajdujesz się pod ziemią albo wewnątrz pomieszczenia.

DOMENA NATURY

Bóstwa przyrody są równie zróżnicowane jak ona sama, począwszy od nieodgadnionych opiekunów leśnej głuszy (takich jak Silvanus, Obad-Hai, Chislev, Balinor lub Pan), aż po przyjazne bóstwa związane z konkretnymi źródłami bądź gajami (jak Eldath). Druidzi czczą przyrodę i mogą służyć któremuś z takich bóstw, odprawiając tajemnicze obrzędy i recytując dawno zapomniane modlitwy w swym sekretnym języku. Jednak wielu z tych bogów posiada również kleryków, czempionów aktywnie uczestniczących w realizacji boskich zamysłów. Zwalczają oni potwory plądrujące lasy, udzielają wiernym błogosławieństw w czasie zbiorów, a nawet niszczą plony tych, którzy magniewali swoich patronów.

CZARY DOMENY NATURY

Poziom kleryka	Czary
1.	przyjaciół zwierząt, rozmawianie ze zwierzętami
3.	korowa skóra, wzrost koleców
5.	rozrost roślin, ściana wichru
7.	chwytny pnącze, dominacja nad bestią
9.	plaga owadów, spacer między drzewami

AKOLITA NATURY

Na 1. poziomie uczysz się jednej wybranej sztuczki druida. Wybierasz również dodatkową biegłość w jednej z następujących umiejętności: Opieka nad zwierzętami, Przyroda lub Sztuka przetrwania.

DODATKOWA BIEGŁOŚĆ

Na 1. poziomie otrzymujesz biegłość w używaniu ciężkich pancerzy.

AKT WIARY: ZAURCZENIE ZWIERZĄT I ROŚLIN

Począwszy od 2. poziomu, możesz użyć Aktu wiary w celu zauroczenia zwierząt i roślin.

W ramach swojej akcji okazujesz święty symbol swego bóstwa i wzywasz jego imię. Wszystkie istoty typu bestia lub roślina muszą wówczas wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia zostają przez ciebie zauroczone na 1 minutę lub do czasu otrzymania obrażeń. Zauroczone stworzenie jest przyjazne wobec ciebie i istot, które mu wskażesz.

STŁUMIENIE ŻYWIŁÓW

Począwszy od 6. poziomu, kiedy stworzenie w obrębie 9 metrów od ciebie (włączając ciebie) otrzymuje obrażenia od dźwięku, elektryczności, kwasu, ognia lub zimna, możesz w ramach swojej reakcji zapewnić tej istocie jednorazową odporność na ten typ obrażeń.

BOSKIE UDERZENIE

Na 8. poziomie uczysz się napełniać swoją broń boską mocą. Raz na turę przy trafieniu bronią możesz dodać do jej obrażeń dodatkowe 1k8 obrażeń od elektryczności, ognia albo zimna. Na 14. poziomie dodatkowe obrażenia wznoszą się do 2k8.

WŁADCA NATURY

Na poziomie 17. zyskujesz możliwość rozkazywania zwierzętom i roślinom. Kiedy oczarujesz je przy pomocy swojej zdolności Zauroczenia zwierząt i roślin, możesz wykorzystać akcję dodatkową w swojej turze, by słownie rozkazać każdemu z nich, co ma robić w swojej następnej turze.

DOMENA OSZUSTWA

Bóstwa podstępny – takie jak Tymora, Beshaba, Olidammara, Wędrowiec, Garl Glittergold oraz Loki – to psotnicy i podżegacze godzący w boski i ludzki porządek. Są opiekunami złodziei, łajdaków, szulerów, buntowników i wyzwolicieli. Ich klerycy tworzą siłę zakłócającą spokój, podkopując dumę nadętych, ośmieszając tyranów, okradając bogaczy, uwalniając jeńców i depreczując puste tradycje. Nad bezpośrednią konfrontacją przedkładają podstęp, żarty i wprowadzanie przeciwników w błąd.

CZARY DOMENY OSZUSTWA

Poziom kleryka	Czary
1.	przebranie siebie, zauroczenie osoby
3.	lustrzane odbicia, przejście bez śladu
5.	mignięcie, rozproszenie magii
7.	drzwi przez wymiary, polimorfia
9.	dominacja nad osobą, podmiana wspomnień

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO OSZUSTA

Od momentu, w którym wybierasz domenę oszustwa na 1. poziomie, możesz w ramach swojej akcji dotknąć przychylną istotę (inną od ciebie), by zapewnić jej ułatwienie w testach Zręczności (Skradanie się). Błogosławieństwo trwa 1 godzinę albo do czasu ponownego wykorzystania tej zdolności.

AKT WIARY: PRZYWOŁANIE SOBOWTÓRA

Począwszy od 2. poziomu, możesz Aktem wiary stworzyć swoją iluzoryczną kopię.

W ramach akcji tworzysz idealną iluzję swojej osoby, utrzymującą się przez 1 minutę albo do czasu przerwania koncentracji (jak w przypadku czaru). Iluzja pojawia się w wolnym miejscu, które widzisz do 9 metrów od siebie. W swojej turze możesz wykorzystać akcję dodatkową, by przesunąć iluzję o maksymalnie 9 metrów do widocznego miejsca, o ile pozostanie ona w obrębie 36 metrów od ciebie.

W czasie istnienia sobowtóra możesz rzucać czary tak, jakbyś znajdował się w jego miejscu, lecz używasz przy tym własnych zmysłów. Ponadto, jeśli zarówno ty, jak i twój sobowtór znajdziecie się w odległości 1,5 metra od widzącego was stworzenia, masz ułatwienie w testach ataku przeciw tej istocie z powodu rozpraszającego ją widoku.

AKT WIARY: PŁASZCZ CIENIA

Począwszy od 6. poziomu, możesz wykorzystać Akt wiary, by zniknąć.

W ramach swojej akcji stajesz się niewidzialny do końca swojej następnej tury. Pojawisz się wcześniej, jeśli zaatakujesz lub rzucisz czar.

BOSKIE UDERZENIE

Na 8. poziomie uczysz się napełniać swoją broń boską mocą. Raz na turę przy trafieniu bronią możesz dodać do jej obrażeń dodatkowe 1k8 obrażeń od trucizny. Na 14. poziomie dodatkowe obrażenia wznoszą się do 2k8.

ULEPSZONY SOBOWTÓR

Od 17. poziomu możesz stworzyć Aktem wiary do czterech swoich sobowtórów zamiast jednego. W ramach akcji dodatkowej w swojej turze możesz przemieszczać dowolne z nich o maksymalnie 9 metrów, póki pozostają w obrębie 36 metrów od ciebie.

DOMENA ŚWIATŁA

Bogowie światła – w tym Helm, Lathander, Pholtus, Brachala, Srebrny Płomień, Belenus, Apollo i Re-Horachte – reprezentują ideały związane z odrodzeniem i odnową, prawdą, czujnością oraz pięknem, częstokroć przyjmując słońce za swój symbol. Niektórych z nich przedstawia się wprost jako słońce, inni wiodą je po nieboskłonie, powożąc rydwanem. Jeszcze inni to wieczni wartownicy, przenikający wzrokiem każdy cień i dostrzegający każdy podstęp. Zdarzają się też patroni piękna i sztuki, nauczający o sztuce jako narzędziu doskonalenia duszy. Klerycy owych bogów to światło jednostki o jasnych umysłach, obdarzone umiejętnością rozeznania i obarczone misją walki z fałszem i ciemnością.

CZARY DOMENY ŚWIATŁA

Poziom kleryka	Czary
1.	<i>blask faerie, pływające dźwięki</i>
3.	<i>płomienna kula, wypalający promień</i>
5.	<i>kula ognia, światło dnia</i>
7.	<i>strażnik wiary, ściana ognia</i>
9.	<i>stup ognia, wizja</i>

DODATKOWA SZTUCZKA

Gdy wybierasz tę domenę na 1. poziomie, otrzymujesz sztuczkę *światło*, o ile jeszcze jej nie znasz.

OCHRONNY ROZBŁYSK

Od 1. poziomu możesz osłaniać się od przeciwnika boskim światłem. Gdy atakuje cię istota, którą widzisz, znajdująca się do 9 metrów od ciebie, w ramach reakcji możesz wywołać rozbłysk powodujący u niej utrudnienie w teście ataku. Zdolność ta nie działa na istoty niepodatne na oślepienie.

Możesz wykorzystywać tę zdolność tyle razy, ile wynosi twój modyfikator z Mądrości (co najmniej 1 raz). Wykorzystane użycia odnawiają się po zakończeniu długiego odpoczynku.

AKT WIARY: BLASK ŚWITU

Od 2. poziomu Akt wiary pozwala ci pochwycić światło słoneczne, by rozpraszać mrok oraz zadawać przeciwnikom obrażenia od światłości.

W ramach akcji okazujesz symbol swego boga, a każda magiczna ciemność w obrębie 9 metrów zostaje rozproszona. Ponadto, każda wroga istota w tym promieniu musi wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia otrzymuje liczbę obrażeń od światłości równą 2k10 + twój poziom kleryka. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę. Efekt nie obejmuje stworzeń oddzielonych od ciebie całkowitą osłoną.

ULEPSZONY OCHRONNY ROZBŁYSK

Od 6. poziomu możesz używać Ochronnego rozbłysku także wtedy, gdy stworzenie, które widzisz, znajdująca się w obrębie 9 metrów od ciebie, atakuje kogoś innego niż ty.

POTĘŻNE CZAROWANIE

Od 8. poziomu dodajesz modyfikator z Mądrości do obrażeń zadawanych sztuczkami kleryka.

ŚWIETLIŚCIA KORONA

Począwszy od 17. poziomu, możesz w ramach akcji stworzyć aureę słonecznego blasku trwającą 1 minutę lub do czasu wcześniejszego rozproszenia przy użyciu kolejnej akcji. Emanujesz jasnym światłem w promieniu 18 metrów i słabym w promieniu dalszych 9 metrów. Przeciwnicy spowici jasnym światłem mają utrudnienie w rzutach obronnych przeciw czarom zadającym obrażenia od ognia lub światłości.

DOMENA WIEDZY

Bóstwa wiedzy – a wśród nich Oghma, Boccob, Gilean, Aureon i Toth – ponad wszystko cenią naukę i zrozumienie. Jedni nauczają o potrzebie gromadzenia wiedzy w bibliotekach i na uniwersytetach, drudzy stawiają na jej zastosowanie praktyczne w postaci znajomości tajników rzemiosła i wynalazków. Niektóre bóstwa strzegą swej wiedzy i zachowują wszystkie sekrety dla siebie, inne obiecują swym wyznawcom ogromną moc w zamian za rozwiązanie zagadek Wieloświata. Wyznawcy tych potęg studiują nauki ezoteryczne, kolekcjonują stare woluminy, zapuszczają się w niezbadane zakątki świata i uczą się o nim wszystkiego, czego tylko mogą. Zdarza się, że bogowie zachęcają do wynalazczości i opanowywania rzemiosła. Robią to między innymi patroni kowalstwa: Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Hefajstos i Goibhniu.

CZARY DOMENY WIEDZY

Poziom kleryka	Czary
1.	identyfikacja, rozkaz
3.	sugestia, wróżba
5.	niewykrywalność, rozmawianie z umartwymi
7.	magiczne oko, zamęt
9.	legendarna wiedza, wizja

BŁOGOSŁAWIENSTWO WIEDZY

Na 1. poziomie uczysz się dwóch wybranych języków. Zyskujesz również biegłość w dwóch umiejętnościach wybranych spośród następujących: Wiedza tajemna, Historia, Przyroda i Religia.

Twoja premia z biegłości liczy się podwójnie, gdy wykonujesz test dowolnej cechy z wykorzystaniem tych umiejętności.

AKT WIARY: MĄDROŚĆ WIEKÓW

Od 2. poziomu możesz używać Aktu wiary do zaczerpnięcia ze studni boskiej wiedzy. W ramach swojej akcji wybierz umiejętność albo zestaw narzędzi – uzyskujesz w nich biegłość na następne 10 minut.

AKT WIARY: CZYTANIE W MYŚLACH

Począwszy od 6. poziomu, możesz użyć Aktu wiary, by odczytać myśli wybranej istoty. Następnie możesz użyć więzi z jej umysłem, by wydać jej rozkaz.

W ramach swojej akcji wybierz istotę, którą widzisz w obrębie 18 metrów. Musi ona wykonać rzut obronny na Mądrość. Udany rzut oznacza, że nie możesz ponowić na niej próby Czytania w myślach, dopóki nie ukończysz długiego odpoczynku.

W przypadku niepowodzenia w rzucie obronnym jesteś w stanie odczytać powierzchowne myśli celu (te najwyraźniejsze, oddające aktualne emocje i to, o czym w danej chwili myśli), dopóki znajduje się on w obrębie 18 metrów od ciebie. Efekt utrzymuje się 1 minutę. Podczas jego trwania możesz w ramach swojej akcji zakończyć go i rzucić na cel *sugestię* bez potrzeby użycia komórki czaru. Cel automatycznie nie zdaje rzutu obronnego przeciw temu zaklęciu.

POTĘŻNE CZAROWANIE

Od 8. poziomu dodajesz modyfikator z Mądrości do obrażeń zadawanych sztuczkami kleryka.

WIZJE PRZESZŁOŚCI

Od wejścia na 17. poziom jesteś w stanie przywoływać wizje przeszłości dotyczące trzymanego obiektu lub najbliższego otoczenia. Spędzwszy na medytacji i modlitwie co najmniej 1 minutę, doświadczasz podobnych do snu, cienistych przeblysków minionych wydarzeń. Twoja medytacja nad nimi wymaga koncentracji jak przy czarowaniu i może przeciągnąć się do liczby minut równej twojej Mądrości.

Możesz ponownie skorzystać z tej zdolności po zakończeniu krótkiego lub długiego odpoczynku.

Czytanie obiektu. Trzymając obiekt w swoich dłoniach podczas medytacji, doświadczasz wizji dotyczących jego poprzedniego właściciela. Po minucie medytacji dowiadujesz się, w jaki sposób właściciel nabył i utracił ów przedmiot, oraz poznajesz ostatnie ważne wydarzenie związane z przedmiotem i jego właścicielem. Jeśli obiekt należał ostatnio do kogoś jeszcze innego (w ciągu liczby dni równej twojej Mądrości), możesz spędzić dodatkową

minutę, by zdobyć analogiczne informacje o każdym kolejnym właścicielu.

Czytanie miejsca. Medytując, doświadczasz wizji niedawnych wydarzeń z twojego najbliższego otoczenia (pokoju, ulicy, tunelu, polany lub podobnego miejsca mieszczącego się w sześcianie o boku 15 metrów). Wizje wybiegają wstecz o liczbę dni równą twojej Mądrości. Z każdą minutą spędzoną na medytacji poznajesz jedno istotne wydarzenie z przeszłości, zaczynając od najnowszych. Dotyczy to wydarzeń, którym z reguły towarzyszą silne emocje, na przykład bitew, zdrad, ślubów i morderstw, narodzin i pogrzebów. Niewykluczone jest jednak, że zobaczysz również zwykle, codzienne czynności, które mimo to są ważne w twojej obecnej sytuacji.

DOMENA WOJNY

Wojna ma wiele oblicz. Może ze zwykłych ludzi uczynić prawdziwych bohaterów. Może być desperacka i przerażająca, pełna aktów przemocy i tchórzostwa, z jedynie przeblyskami szlachetności i odwagi. Niezależnie od sytuacji, bogowie wojny strzegą walczących i nagradzają ich za wielkie dokonania. Klerycy takich bóstw specjalizują się w walce, zagrzewają do boju, a nawet ofiarują akty przemocy w ramach swojej modlitwy. Bóstwa wojny to między innymi honorowi i rycerscy czempioni (tacy jak Torm, Heironeous lub Kiri-Jolith), bogowie zniszczenia i grabieży (na przykład Erythnul, Furia, Gruumsh i Ares),



ale również patroni podboju i dominacji (jak Bane, Hextor i Maglubiyet). Inne bóstwa wojny (takie jak Tempus, Nike i Nuada) przyjmują bardziej neutralną postawę, ciesząc się wojną we wszystkich postaciach i wspierając wojowników w każdych okolicznościach.

CZARY DOMENY WOJNY

Poziom kleryka	Czary
1.	<i>boża łaska, tarcza wiary</i>
3.	<i>duchowa broń, magiczna broń</i>
5.	<i>duchowi strażnicy, płaszcz krzyżowca</i>
7.	<i>kamienna skóra, swoboda ruchu</i>
9.	<i>słup ognia, unieruchomienie potwora</i>

DODATKOWE BIEGŁOŚCI

Na 1. poziomie zyskujesz biegłość w broniach żołnierskich i ciężkich pancerzach.

KAPŁAN WOJENNY

Od 1. poziomu twoje bóstwo inspiruje cię podczas walki. Gdy korzystasz z akcji Ataku, możesz w ramach akcji dodatkowej wykonać jeden atak bronią.

Możesz skorzystać z tej zdolności tyle razy, ile wynosi twój modyfikator z Mądrości (co najmniej 1 raz). Wykorzystane użycia odnawiają się po zakończeniu długiego odpoczynku.

AKT WIARY: CELNY CIOS

Począwszy od 2. poziomu, możesz użyć Aktu wiary, by uderzać z nadprzyrodzoną celnością. Podczas akcji Ataku możesz wykorzystać Akt wiary do zdobycia modyfikatora +10 do ataku. Decydujesz o tym po wykonaniu rzutu, ale zanim MP określi, czy atak trafił.

AKT WIARY: BŁOGOSŁAWIENSTWO BOGA WOJNY

Od 6. poziomu, w sytuacji, gdy istota w obrębie 9 metrów od ciebie wykonuje test ataku, możesz w ramach swojej reakcji wykorzystać Akt wiary, by zapewnić jej modyfikator +10 do tego rzutu. Decydujesz o tym po wykonaniu rzutu, ale zanim MP określi, czy atak trafił.

BOSKIE UDERZENIE

Na 8. poziomie uczysz się napełniać swoją broń boską mocą. Raz na turę przy trafieniu bronią możesz dodać do jej obrażeń dodatkowe 1k8 obrażeń tego samego typu. Na 14. poziomie dodatkowe obrażenia wzrastają do 2k8.

UCIELEŚNIENIE WALKI

Na 17. poziomie zyskujesz odporność na obrażenia obuchowe, klute i cięte zadawane niemagiczną bronią.

DOMENA ŻYCIA

Domena życia skupia się na żywej, pozytywnej energii – jednej z podstawowych sił wszechświata, która podtrzymuje wszelkie życie. Bogowie życia wspierają witalność i zdrowie, lecząc chorych i rannych, troszcząc się o potrzebujących, odpierając siły śmierci i nieśmierci. Niemal każde bóstwo o charakterze innym od złego roztacza wpływ na tę domenę, choć są to zwłaszcza bóstwa agrarne (takie jak Chauntea, Arawai czy Demeter), bogowie słońca (Lathander, Pelor lub Re-Horachte), uzdrawiania lub odporności (jak Ilmater, Mishakal, Apollo lub Dianceht),

bądź też bogowie domowego ogniska i społeczności (na przykład Hestia, Hathor albo Boldrei).

DODATKOWA BIEGŁOŚĆ

Gdy wybierasz tę domenę na 1. poziomie, zyskujesz biegłość w ciężkich pancerzach.

AKOLITA ŻYCIA

Od 1. poziomu twoje czary leczące zyskują na efektywności. Gdy do leczenia ran używasz czaru z kręgu 1. lub wyższego, cel odzyskuje dodatkowe punkty wytrzymałości w liczbie równej 2 + krąg czaru.

CZARY DOMENY ŻYCIA

Poziom kleryka	Czary
1.	<i>błogosławieństwo, leczenie ran</i>
3.	<i>duchowa broń, mniejsze przywrócenie</i>
5.	<i>ożywienie, promień nadziei</i>
7.	<i>osłona przed śmiercią, strażnik wiary</i>
9.	<i>masowe leczenie ran, wskreszenie</i>

AKT WIARY: OCHRONA ŻYCIA

Począwszy od 2. poziomu, jesteś w stanie używać Aktu wiary do leczenia ciężko rannych.

W ramach swojej akcji okazujesz symbol bóstwa i przywołujesz leczniczą moc przywracającą punkty wytrzymałości w liczbie równej pięciokrotnej wysokości twojego poziomu kleryka. Rozdzielasz te punkty na dowolną liczbę wybranych istot znajdujących się w obrębie 9 metrów od ciebie. Zdolność ta nie pozwala na leczenie nikogo powyżej połowy jego maksymalnych punktów wytrzymałości. Nie można jej też używać na nieumarłych ani konstruktach.

BŁOGOSŁAWIONY UZDROWICIEL

Od poziomu 6. czary, którymi leczysz innych, leczą jednocześnie ciebie. Kiedy rzucisz zaklęcie 1. lub wyższego kręgu przywracające punkty wytrzymałości innej istocie, ty również odzyskujesz PW w liczbie 2 + krąg czaru.

BOSKIE UDERZENIE

Na 8. poziomie uczysz się napełniać swoją broń boską mocą. Raz na turę przy trafieniu bronią możesz dodać do jej obrażeń dodatkowe 1k8 obrażeń od światłości. Na 14. poziomie dodatkowe obrażenia wzrastają do 2k8.

NIEZWYKŁE UZDRAWIANIE

Począwszy od 17. poziomu, w sytuacjach, w których rzucalbyś co najmniej jedną kością, by określić liczbę punktów wytrzymałości przywróconych za pomocą czaru, przyjmujesz w zamian maksymalny wynik na każdej kości. Przykładowo, zamiast 2k6 teraz przywracasz 12 PW.





ŁOTR

Niziołka daje swym towarzyszom znak, by zaczekali, i skrada się podziemnym korytarzem. Przykłada ucho do drzwi, po czym wyciąga zestaw narzędzi i w mgnieniu oka otwiera zamek. Znika w cieniu, kiedy jej przyjaciel podchodzi, by otworzyć drzwi kopniakiem.

Mężczyzna czai się w ciemnej uliczce, a jego współniczka przygotowuje swoją część zasadki. Kiedy ich cel, znany łowca niewolników, mija wlot uliczki, kobieta krzyczy. Łowca zbliża się, by zbadać sytuację, lecz zanim zdąży zareagować, ostrze skrytobójcy prześlizguje się po jego gardle.

Tłumiąc chichot, gnomka porusza palcami i magicznie ściąga pęk kluczy z paska strażnika. Za chwilę lądują w jej dłoni, drzwi celi stają otworem, a ona wraz z towarzyszami rzuca się do ucieczki.

Wycwiczone umiejętności, pozostawianie niezauważonym i wykorzystanie słabości przeciwnika pozwalają lotrom wyjść na swoje w każdej sytuacji. Przedstawiciele tej klasy mają dryg do znajdowania rozwiązań niemal każdego problemu, przy czym prezentują zaradność i elastyczność będące filarami każdej drużyny poszukiwaczy przygód.

UMIĘJĘTNOŚĆ I PRECYZJA

Lotrzy z równą uwagą doskonałą różnorodne umiejętności oraz ćwiczą się w walce, dzięki czemu zapewniają sobie bardzo szeroki zakres kompetencji. Wielu lotrów koncentruje się na sztuce skradania się i oszustwa, a inni rozwijają umiejętności przydatne w podziemiach, na przykład wspinaczkę, odnajdywanie i unieszkodliwianie polapek czy otwieranie zamków.

Kiedy przychodzi walczyć, lotrzy przedkładają spryt nad brutalną siłę. Wolą zadać jeden precyzyjny cios w czuły punkt niż zamęczać przeciwnika gradem uderzeń. Cechuje ich niemal nadnaturalny talent do unikania niebezpieczeństwa, a są wśród nich i tacy, którzy rozszerzają swoje umiejętności o kilka magicznych sztuczek.

ŻYCIE W CIENIU

Lotrzy są utrapieniem każdego miasta i miasteczka. Większość z nich wpasowuje się w najgorsze stereotypy tej klasy, żyjąc jako włamywacze, skrytobójcy, kieszonkowcy i kanciarze. Często tworzą gildie złodziejskie lub rodziny przestępcze. Choć wielu z nich działa niezależnie, nawet oni bywają czasem zmuszeni szukać współników do pomocy przy przekrętach i poważniejszych skokach. Nielu prowadzi uczciwe życie ślusarzy, śledczych czy





szczurołapów, choć nie mają łatwej roboty w świecie, w którym po kanałach gnieźdzą się straszliwe szczury i szczurołaki.

Życie poszukiwacza przygód kusi łotrów każdej maści. Jedni to zatwardziali przestępcy chcący dorobić się na skarbach, inni wkroczyli na ścieżkę przygody, uciekając przed organami ścigania. A niektórzy nabywają i szlifują umiejętności właśnie po to, by poszukiwać skarbów w starożytnych ruinach i ukrytych grobowcach.

Tworzenie łotra

Gdy tworzysz postać łotra, pomyśl o jej stosunku do prawa. Czy masz kryminalną przeszłość albo nadal jesteś przestępcą? Może uciekasz przed prawem lub rozgniewanym szefem gildii złodziei? A może opuściłeś gildię w poszukiwaniu większego wyzwania, za którym szedłby większy zysk? Co pcha cię naprzód: pazerność czy jakaś inna potrzeba lub idea?

Co było przyczyną zmiany dotychczasowego trybu życia? Czy jakiś skok albo przekręt poszły aż tak źle, że musiałeś przemyśleć swój sposób działania? A może właśnie ci się poszczęściło i udany włam zapewnił ci środki na ucieczkę od tego brudnego procederu? Czy z domu wygnała cię wrodzona ciekawość świata, czy może zostałeś nagle odcięty od rodziny lub mentora i musisz szukać sobie nowego wsparcia? Albo też poznałeś kogoś nowego – któregoś z członków twojej drużyny – kto pokazał ci inne sposoby zarabiania na życie z wykorzystaniem twoich wyjątkowych zdolności.

Łotr

Poziom	Premia z biegłości	Ukradkowy atak	Właściwości
1.	+2	1k6	Znawstwo, Ukradkowy atak, Grypsera
2.	+2	1k6	Chytre zagranie
3.	+2	2k6	Archetyp łotra
4.	+2	2k6	Zwiększenie cechy
5.	+3	3k6	Niesamowity unik
6.	+3	3k6	Znawstwo
7.	+3	4k6	Odskok
8.	+3	4k6	Zwiększenie cechy
9.	+4	5k6	Właściwość Archetypu łotra
10.	+4	5k6	Zwiększenie cechy
11.	+4	6k6	Niezawodny talent
12.	+4	6k6	Zwiększenie cechy
13.	+5	7k6	Właściwość Archetypu łotra
14.	+5	7k6	Czuły słuch
15.	+5	8k6	Śliski umysł
16.	+5	8k6	Zwiększenie cechy
17.	+6	9k6	Właściwość Archetypu łotra
18.	+6	9k6	Nieuchwytność
19.	+6	10k6	Zwiększenie cechy
20.	+6	10k6	Łut szczęścia

Na szybko

Możesz szybko stworzyć łotra, korzystając z następujących sugestii. Po pierwsze, najwyższą wartość cechy przeznacz na Zręczność. Jako następną wybierz Inteligencję, jeśli planujesz zajmować się śledztwem lub zostać mistycznym oszustem, albo Charyzmę, jeśli chcesz specjalizować się w interakcjach społecznych i oszustwie. Po drugie, wybierz pochodzenie szarlatana.

Właściwości klasy

Jako łotr otrzymujesz następujące korzyści z klasy.

Punkty wytrzymałości

Kość Wytrzymałości: 1k8 na poziom łotra

Punkty wytrzymałości na 1. poziomie: 8 + modyfikator z Kondycji

Punkty wytrzymałości na wyższych poziomach: 1k8 (lub 5) + modyfikator z Kondycji za każdy poziom łotra powyżej 1.

Biegłości

Pancerz: Lekkie pancerze

Broń: Bronie proste, kusza ręczna, miecz długi, miecz krótki, rapier

Narzędzia: Narzędzia złodziejskie

Rzuty obronne: Zręczność, Inteligencja

Umiejętności: Wybierz cztery spośród następujących: Akrobatyka, Atletyka, Intuicja, Oszustwo, Percepcja, Perswazja, Skradanie się, Śledztwo, Występy, Zastraszenie i Zwinne dłonie.

WYPOSAŻENIE

Rozpoczynasz grę z następującym wyposażeniem, dodawanym do ekwipunku, jaki zawdzięczasz pochodzeniu:

- (a) rapier lub (b) miecz krótki;
- (a) krótki łuk z kołczanem i 20 strzałami lub (b) miecz krótki;
- (a) zestaw włamywacza lub (b) zestaw badacza podziemi lub (c) zestaw odkrywcy;
- skórznia, dwa sztylety i narzędzia złodziejskie.

ZNAWSTWO

Na poziomie 1. wybierasz dwie ze swych biegłości w umiejętnościach albo biegłość w używaniu narzędzi złodziejskich i jedną biegłość w umiejętności. W każdym teście cechy wykonywanym z ich użyciem premia z biegłości zostaje podwojona.

Na 6. poziomie wybierasz kolejne dwie biegłości w umiejętnościach lub w używaniu narzędzi złodziejskich i zyskujesz dla nich ten sam efekt.

UKRADKOWY ATAK

Już od 1. poziomu wiesz, jak wykorzystać chwilę nieuwagi przeciwnika i uderzyć we wrażliwe miejsce. Raz na rundę, gdy atakujesz z ułatwieniem bronią finezyjną lub dystansową, możesz zadać jednemu celowi 1k6 dodatkowych obrażeń.

Nie musisz mieć ułatwienia w tym ataku, jeśli inny przeciwnik twojego celu znajduje się w obrębie 1,5 metra od niego, przeciwnik ten nie jest obezwładniony, a ty nie masz utrudnienia w teście ataku.

Dodatkowe obrażenia zwiększają się w miarę twojego rozwoju w klasie lotra, zgodnie z kolumną Ukradkowy atak w tabeli Lotr.

GRYPSERA

Ucząc się swojego fachu, poznałeś tajne połączenie dialektu, żargonu i specjalnego kodu, pomagające wplatać ukryte wiadomości w pozornie niewinne konwersacje. Może je zrozumieć tylko osoba również znająca grypsere. Przekazanie ukrytej informacji w rozmowie trwa cztery razy dłużej niż sformułowanie jej wprost.

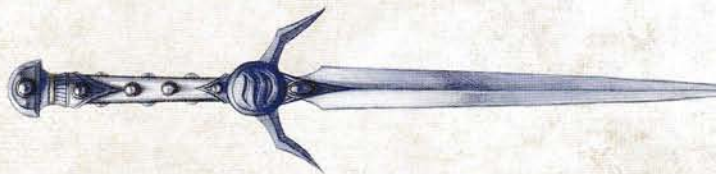
Znasz również tajne znaki i symbole używane do przekazywania krótkich, prostych informacji, takich jak oznaczenie, czy obszar jest niebezpieczny, czy terytorium należy do gildii złodziei, czy w pobliżu znajduje się potencjalny łup albo czy ludzie w okolicy to łatwe ofiary lub sojusznicy mogący cię ukryć, gdy przyjdzie ci brać nogi za pas.

CHYTRE ZAGRANIE

Od 2. poziomu połączenie zwinności i zdolności szybkiego kombinowania pozwala ci bardzo sprawnie reagować. Podczas walki w każdej swojej turze możesz w ramach akcji dodatkowej wykonać Odstąpienie, Ukrycie się lub Unik.

ARCHETYP ŁOTRA

Na poziomie 3. wybierasz archetyp najwierniej odzwierciedlający to, w jaki sposób wykorzystujesz swoje talenty: złodziej, skrytobójca lub mistyczny oszust – wszystkie zostały przedstawione pod koniec opisu klasy. Twój wybór określa korzyści, które otrzymasz na poziomach 3, 9, 13, i 17.



ZWIĘKSZENIE CECHY

Kiedy awansujesz na poziom 4., a następnie na 8., 10., 12., 16. i 19., możesz zwiększyć jedną cechę o 2 albo dwie cechy o 1. Nie możesz w ten sposób podnieść wartości cechy powyżej 20.

NIESAMOWITY UNIK

Począwszy od 5. poziomu, gdy trafi cię napastnik, którego widzisz, możesz w ramach reakcji zmniejszyć o połowę obrażenia z tego ataku.

ODSKOK

Od 7. poziomu instynktowne odruchy pozwalają ci uskoczyć przed niektórymi efektami obszarowymi, takimi jak zionięcie błyskawicą błękitnego smoka albo czar *burza lodu*. Kiedy jesteś celem efektu, który umożliwia ci wykonanie rzutu obronnego na Zręczność, by zmniejszyć obrażenia o połowę, to po udanym rzucie obronnym nie otrzymujesz żadnych obrażeń, zaś w przypadku niepowodzenia – tylko połowę.

NIEZAWODNY TALENT

Do poziomu 11. opanowałeś swój fach do perfekcji. Przy każdym teście cechy uwzględniającym premię z biegłości możesz traktować wynik 9 lub mniej na k20 jak 10.

CZUŁY SŁUCH

Od 14. poziomu masz świadomość położenia wszystkich ukrytych lub niewidzialnych istot w obrębie 3 metrów, o ile tylko jesteś w stanie słyszeć.

ŚLISKI UMYŚŁ

Do poziomu 15. wzrosła twoja odporność psychiczna. Zyskujesz biegłość w rzutach obronnych na Mądrość.

NIEUCHWYTNOŚĆ

Od 18. poziomu jesteś tak nieuchwytny, że przeciwnicy rzadko zdobywają nad tobą przewagę. Póki nie jesteś obezwładniony, żaden atak przeciw tobie nie jest przeprowadzany z ułatwieniem.

ŁUT SZCZĘŚCIA

Od poziomu 20. masz niesamowitego farta, jeśli coś musi ci się udać. Gdy twój atak chybi, a cel znajduje się w zasięgu, możesz zamienić pudło na trafienie. Kiedy nie zdasz testu cechy, możesz uznać, że na k20 wypadło 20.

Wykorzystawszy swój lut szczęścia, nie możesz zrobić tego ponownie, dopóki nie ukończysz krótkiego lub długiego odpoczynku.

ARCHETYPY ŁOTRA

Łotrów łączy bardzo wiele cech, w tym nacisk na doskonalenie umiejętności, precyzja i zabójcza skuteczność w walce oraz nieprzeciętny refleks. Mimo to wykorzystują swoje talenty na bardzo różne sposoby, których ucieleśnieniem są archetypy łotra. Wybrany archetyp określa sferę, na której się koncentrujesz – niekoniecznie jest to twój zawód, a raczej określenie twoich ulubionych metod działania.

MISTYCZNY OSZUST

Zdarzają się łotry wspomagający swoje umiejętności i zwinność magią, mający w zanadru sztuczki ze szkół iluzji i uroków. Często są kieszonkowcami i włamywaczami, ale to również kawalarze, szelmy i liczni poszukiwacze przygód.

RZUCANIE CZARÓW

Po osiągnięciu 3. poziomu zyskujesz zdolność rzucania czarów. Zapoznaj się z rozdziałem 10 zawierającym ogólne zasady rzucania zaklęć oraz z rozdziałem 11, w którym znajdziesz listę czarów maga.

Sztuczki. Poznajesz trzy sztuczki z listy czarów maga: dwie wybrane oraz *magiczną dłoń*. Kolejną sztukę maga wybierzesz na 10. poziomie.

Komórki czarów. Tabela Czary mistycznego oszusta pokazuje, ile masz komórek czarów, dzięki którym możesz rzucać zaklęcia maga kręgu 1. i wyższych. Aby rzucić jeden z takich czarów, musisz zużyć komórkę kręgu odpowiadającego danemu czarowi lub wyższego. Wykorzystane komórki czarów odzyskujesz po ukończeniu długiego odpoczynku.

Przykładowo, jeśli znasz czar 1. kręgu *zauroczenie osoby* i masz dostępne komórki 1. i 2. kręgu, możesz rzucić *zauroczenie osoby*, korzystając z którejkolwiek z nich.

Znane czary kręgu 1. i wyższych. Początkowo znasz 3 wybrane czary 1. kręgu z listy maga. Dwa z nich musisz wybrać ze szkoły iluzji lub uroków.

Kolumna Znane czary w tabeli Czary mistycznego oszusta określa, kiedy możesz wybrać kolejne czary. Każdy z nich musi pochodzić ze szkoły iluzji lub uroków oraz być z kręgu odpowiedniego do posiadanych komórek czarów. Przykładowo, podczas awansu na 7. poziom możesz poznać jedno nowe zaklęcie 1. lub 2. kręgu.

Czary, których uczysz się na poziomach 8., 14. i 20., mogą pochodzić z dowolnej szkoły magii.

Każdorazowo podczas awansu na nowy poziom mistycznego oszusta możesz wymienić jeden znany czar na inny z listy maga, przy czym nowe zaklęcie musi swoim kręgiem odpowiadać posiadanym przez ciebie komórkom czarów i pochodzić ze szkoły iluzji lub uroków (ostatnie ograniczenie nie dotyczy czarów otrzymanych na 8., 14. i 20. poziomie).

Cecha bazowa. Za rzucanie czarów maga odpowiada Inteligencja, gdyż uczysz się ich dzięki studiom i zapamiętywaniu. Zawsze gdy jest mowa o cesze bazowej, używaj Inteligencji. Korzystasz z niej także podczas obliczania ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom oraz podczas wykonywania testu ataku czarem.

ST rzutu przeciw czarom = 8 + twoja premia z biegłości + twój modyfikator z Inteligencji

Modyfikator ataku czarem = twoja premia z biegłości + twój modyfikator z Inteligencji

CZARY MISTYCZNEGO OSZUSTA

Poziom łotra	Znane sztuczki	Znane czary	— Komórki poszczególnych kręgów —			
			1.	2.	3.	4.
3.	3	3	2	—	—	—
4.	3	4	3	—	—	—
5.	3	4	3	—	—	—
6.	3	4	3	—	—	—
7.	3	5	4	2	—	—
8.	3	6	4	2	—	—
9.	3	6	4	2	—	—
10.	4	7	4	3	—	—
11.	4	8	4	3	—	—
12.	4	8	4	3	—	—
13.	4	9	4	3	2	—
14.	4	10	4	3	2	—
15.	4	10	4	3	2	—
16.	4	11	4	3	3	—
17.	4	11	4	3	3	—
18.	4	11	4	3	3	—
19.	4	12	4	3	3	1
20.	4	13	4	3	3	1

KUGLARSTWO MAGICZNEJ DŁONI

Począwszy od 3. poziomu, gdy rzucasz *magiczną dłoń*, możesz uczynić ją niewidzialną i wykonywać nią dodatkowo następujące czynności:

- Podrzucić nią przedmiot do pojemnika noszonego lub trzymanego przez inną istotę.
- Wyciągnąć nią przedmiot z pojemnika noszonego lub trzymanego przez inną istotę.
- Przy pomocy narzędzi złodziejskich otworzyć zamek lub rozbroić pułapkę znajdującą się w zasięgu czaru.

Możesz wykonywać te zadania niepostrzeżenie, jeśli powiedzie ci się sporny test Zręczności (Zwinne dłonie) przeciw testowi Mądrości (Percepcja) istoty, przed którą chcesz ukryć swoje działanie.

Ponadto możesz sterować dłonią w ramach akcji dodatkowej zapewnionej ci przez Chytre zagranie.

MAGICZNA ZASADZKA

Począwszy od 9. poziomu, gdy rzucasz zaklęcie na stworzenie, przed którym jesteś ukryty, ma ono w tej turze utrudnienie w rzucie obronnym przeciw temu zaklęciu.

WSZECHSTRONNY OSZUST

Na 13. poziomie zdobywasz zdolność rozpraszania innych swoją *magiczną dłonią*. W swojej turze w ramach akcji dodatkowej możesz wybrać istotę w obrębie 1,5 metra od wytworzonej zaklęciem magicznej dłoni. Jeśli to zrobisz, do końca tury masz ułatwienie w testach ataku przeciw tej istocie.

ZŁODZIEJ ZAKLĘĆ

Na poziomie 17. uczysz się, jak magicznie ukraść wiedzę o rzucaniu zaklęcia potrafiącej to robić istocie.

Natychmiast po tym, gdy jakaś istota rzuci czar wycelowany w ciebie lub obejmujący cię swoim obszarem, możesz w ramach swojej reakcji zmusić ją do wykonania rzutu obronnego z modyfikatorem z jej cechy bazowej. ST równy jest ST rzutu przeciw twoim czarom. W przypadku niepowodzenia negujesz efekt działania tego czaru przeciwko sobie i kradniesz dotyczącą go wiedzę, jeśli ma on co najmniej 1. krąg i mieści się w zakresie kręgów, które możesz rzucać (nie musi być czarem maga). Pamiętaj, że zaklęcie przez następne 8 godzin i możesz je rzucić, używając swoich komórek czarów. Okradziona istota nie może rzucić tego zaklęcia, dopóki nie minie 8 godzin.

Możesz użyć tej zdolności ponownie po ukończeniu długiego odpoczynku.

SKRYTOBÓJCA

Skupiasz swoje szkolenie na budzącej groźbę sztuce odbierania życia. Za tym archetypem podążają przeróżne osoby: płatni mordercy, szpiegdy, łowcy nagród, a nawet specjalnie namaszczeni kapłani, szkoleni do eksterminacji wrogów swej wiary. Przebranie, skrytość i trucizna pomagają ci eliminować cele z morderczą skutecznością.

DODATKOWE BIEGŁOŚCI

Gdy wybierasz ten archetyp na 3. poziomie, zyskujesz biegłość w posługiwaniu się zestawem do charakteryzacji i zestawem truciciela.

SKRYTOBÓJSTWO

Począwszy od 3. poziomu, osiągasz wyjątkową skuteczność, gdy wyprzedzasz swoich przeciwników. Masz ułatwienie w testach ataku przeciw istotom, które nie przeprowadziły jeszcze swojej tury w walce. Co więcej, wszystkie twoje trafienia w zaskoczone istoty są trafieniami krytycznymi.

DOŚWIADCZONY SZPIEG

Od poziomu 9. jesteś w stanie przygotować sobie niezawodne fałszywe tożsamości. Musisz przeznaczyć 7 dni i 25 sztuk złota, by opracować przeszłość, profesję i powiązania swojej nowej tożsamości. Nie możesz stworzyć tożsamości należącej do kogoś innego. Przykładowo, możesz zdobyć odpowiednie odzienie, listy polecające i wiarygodnie wyglądające gęłty, by udawać członka gildii kupieckiej z dalekiego miasta i wkraść się w łaski bogatych kupców.

Gdy przyjmiesz fałszywą tożsamość, inni będą w nią wierzyć, dopóki coś nie da im oczywistego powodu, by w nią zważyć.

NAŚLADOWCA

Na 13. poziomie zyskujesz zdolność doskonałej imitacji mowy, pisma i zachowania kogoś innego. Musisz spędzić co najmniej 3 godziny na poznawaniu tych elementów zachowania danej osoby, przysłuchując się jej sposobowi mówienia, analizując jej charakter pisma i zapamiętując jej sposób bycia.

Przypadkowy obserwator nie jest w stanie przejrzeć twojego podstępu. Jeśli czujna istota podejrzewa, że coś jest nie tak, masz ułatwienie w testach Charyzmy (Oszustwo), by nie zostać zdemaskowanym.

ŚMIERTELNY CIOS

Począwszy od 17. poziomu, stajesz się mistrzem błyskawicznego zadawania śmierci. Istota, którą trafiasz

z zaskoczenia, musi wykonać rzut obronny na Kondycję (ST = 8 + twój modyfikator ze Zręczności + twoja premia z biegłości). W przypadku niepowodzenia podwajasz obrażenia zadawane tym atakiem.

ZŁODZIEJ

Twoją specjalnością są kradzieże. Za tym archetypem podążają głównie włamywacze, bandyci, kieszonkowcy i podobni przestępcy, ale również profesjonaliści w dziedzinie poszukiwania skarbów, odkrywcy, badacze podziemi i śledczy. Prócz rozwijania zręczności i ukrywania się, poznajesz umiejętności przydatne podczas eksploracji starożytnych ruin, odczytywania obcych języków i używania magicznych urządzeń, z których normalnie nie mógłbyś korzystać.

SZYBKIE DŁONIE

Począwszy od 3. poziomu, możesz w ramach akcji dodatkowej zapewnionej przez Chytre zagranie wykonać test Zręczności (Zwinne dłonie), użyć narzędzi złodziejskich do rozbrojenia pułapki lub otwarcia zamka albo wykonać akcję Użycia obiektu.

PRACA NA WYSOKOŚCI

Gdy wybierasz ten archetyp na 3. poziomie, zyskujesz zdolność szybkiej wspinaczki; wspinanie się nie kosztuje cię już dodatkowej szybkości.

Ponadto, podczas skoku z rozbiegu przemierzasz dystans zwiększony o odległość równą twojemu modyfikatorowi ze Zręczności × 30 centymetrów.

PIERWSZORZĘDNE SKRADANIE

Od 9. poziomu zyskujesz ułatwienie w testach Zręczności (Skradanie się), jeśli poruszasz się maksymalnie z połową swojej szybkości w danej turze.

UŻYCIE MAGICZNYCH URZĄDZEŃ

Do poziomu 13. nauczyłeś się wystarczająco wiele o działaniu magii, by w improwizowany sposób używać przedmiotów nieprzeznaczonych dla ciebie. Ignorujesz wszelkie wymagania magicznych przedmiotów dotyczące klasy, rasy i poziomu.

ZŁODZIEJSKI REFLEKS

Gdy osiągasz 17. poziom, zostajesz specjalistą od urządzania zasadzek i wymykania się niebezpieczeństwu. W pierwszej rundzie walki przeprowadzasz swoją turę dwa razy. Twoja pierwsza tura odbywa się na normalnej wartości inicjatywy, a druga – na wartości pomniejszonej o 10. Nie możesz skorzystać z podwójnej tury, gdy jesteś zaskoczony.



ŁOWCA

Potargany człowiek o dzikim wyglądzie przemyka samotnie pośród cieni drzew, polując na bandę orków zamierzających napaść na pobliską farmę. Zaciska dlonie na rękojeściach krótkich mieczy, po czym zmienia się w wir stali szatkujący kolejnych przeciwników.

Uskoczywszy w bok przed stożkiem lodowatego powietrza, elfka zbiera się na nogi i napina cięciwę, by posłać strzałę prosto w cielsko białego smoka. Odpycha od siebie strach, który emanuje od bestii wraz z mroźnym zionieniem, po czym wypuszcza strzałę za strzałą, chcąc znaleźć luki między grubymi łuskami.

Pólelf wznosi ramię i gwizdnięciem przyzywa kolu-jącego nad sobą jastrzębia. Szepcze polecenie w elfiej mowie, wskazując tropionego wcześniej sowodźwiedzia, po czym posyła swojego towarzysza, by odwrócił uwagę celu, a sam napina luk.

Z dala od zgiełku miast i miasteczek, poza ostatnimi ogrodzeniami chroniącymi najodleglejsze farmy przed zagrożeniami z dzicy, pośród gęstwiny drzew tworzącej nieprzebyte knieje oraz na rozległych, pustych równinach czujne oczy łowców bezustannie przepatrują otoczenie.

ZABÓJCZY MYŚLIWI

Łowcy, wojownicy dzicy, specjalizują się w łowach na potwory zagrażające obrzeżom cywilizacji – humanoidnym grabieżcom, szalejącym bestiom i potwornościom, przerażającym olbrzymom i zabójczym smokom. Uczą się śledzić swe ofiary na podobieństwo drapieżników, cicho przemykając przez dzikie ostępy, czatując w zaroślach albo pośród kamieni. W swym szkoleniu bojowym łowcy koncentrują się na technikach szczególnie przydatnych w walce z ich ulubionymi wrogami.

Dzięki życiu blisko natury kształtują w sobie zdolność rzucania zaklęć czerpiących z mocy przyrody, podobnie jak czynią to druidzi. Czary i style walki łowców wiążą się z szybkością, cichym podchodzeniem zwierzyny i polowaniem. Ich talenty i umiejętności wyrabiają się w trudach niekiedy śmiertelnie groźnej pracy przy ochronie pogranicza.

NIEZALEŻNI POSZUKIWACZE PRZYGÓD

Łowca mógłby utrzymać się z myślistwa, przewodnictwa czy tropienia, jednak jego prawdziwym powołaniem jest obrona obrzeży cywilizacji przed atakami potworów i hord z zewnątrz. Istnieją miejsca, w których łowcy organizują się w tajnych zakonach albo łączą siły z kręgami druidycznymi. Wiele z nich to jednak niezależnie – nieraz do przesady – jednostki zdające sobie sprawę, że w przypadku ataku

ŁOWCA

Poziom	Premia z biegłości	Właściwości	Znane czary	— Komórki poszczególnych kręgów —				
				1.	2.	3.	4.	5.
1.	+2	Ulubiony wróg, Naturalny odkrywca	—	—	—	—	—	—
2.	+2	Styl walki, Rzucanie czarów	2	2	—	—	—	—
3.	+2	Archetyp łowcy, Pierwotne zmysły	3	3	—	—	—	—
4.	+2	Zwiększenie cechy	3	3	—	—	—	—
5.	+3	Dodatkowy atak	4	4	2	—	—	—
6.	+3	Ulepszenia Ulubionego wroga i Naturalnego odkrywcy	4	4	2	—	—	—
7.	+3	Właściwość Archetypu łowcy	5	4	3	—	—	—
8.	+3	Zwiększenie cechy, Lekki krok	5	4	3	—	—	—
9.	+4	—	6	4	3	2	—	—
10.	+4	Ulepszenie Naturalnego odkrywcy, Ukrycie na widoku	6	4	3	2	—	—
11.	+4	Właściwość Archetypu łowcy	7	4	3	3	—	—
12.	+4	Zwiększenie cechy	7	4	3	3	—	—
13.	+5	—	8	4	3	3	1	—
14.	+5	Ulepszenie ulubionego wroga, Zniknięcie bez śladu	8	4	3	3	1	—
15.	+5	Właściwość Archetypu łowcy	9	4	3	3	2	—
16.	+5	Zwiększenie cechy	9	4	3	3	2	—
17.	+6	—	10	4	3	3	3	1
18.	+6	Zwierzęcy zmysł	10	4	3	3	3	1
19.	+6	Zwiększenie cechy	11	4	3	3	3	2
20.	+6	Pogromca wrogów	11	4	3	3	3	2

smoka albo bandy orków mogą okazać się pierwszą i być może ostatnią linią obrony.

Zawzięty indywidualizm czyni łowców idealnymi poszukiwaczami przygód, nawykłymi do życia z dala od wygod, świeżej pościeli i gorącej kąpieli. W zderzeniu z miejskimi poszukiwaczami przygód marudzącymi i skarżącymi się na trudy podróży łowcy reagują mieszaniną rozbawienia, frustracji i współczucia. Szybko jednak uczą się, że towarzysze potrafiący wesprzeć ich w walce z wrogami cywilizacji warci są dodatkowego wysiłku. Mieszczuchy może nie potrafią żywić się czy znaleźć wody pitnej w dziczy, ale nadrabiają to innymi sposobami.

TWORZENIE ŁOWCY

Obmyślając postać łowcy, weź pod uwagę, w jaki sposób nabyłeś konkretne umiejętności. Czy miałeś mentora, z którym przemierzałeś dziczy, dopóki nie wydeptałeś własnych ścieżek? Zakończyłeś nauki czy twój mentor został zamordowany – może przez potwora tego samego gatunku, który stał się twoim najgorszym wrogiem? A może jako członek grupy łowców działających przy kręgu druidów zostałeś nauczony zarówno sekretów dzikiej przyrody, jak i wiedzy tajemnej? Mogłeś być samoukiem, odludkiem, który z konieczności przetrwania na odludziu nauczył się walczyć i podchodzić zwierzyne, a nawet osiągnął magiczną więź z naturą.

Skąd bierze się twoja wyjątkowa nienawiść do określonego typu przeciwników? Czy jakiś potwór był przyczyną śmierci ukochanej osoby albo zniszczył twoją rodzinną wieś? Czy twoje oczy widziały już zbyt wiele nieszczęść powodowanych przez potwory i postanowiłeś ukrocić ich rozboje? Czy wkroczenie na ścieżkę przygody jest przedłużeniem twojej straży nad bezdrożami, czy życiowym przełomem? Co sprawiło, że dołączyłeś do grupy poszukiwaczy przygód? Dostrzegłeś wyzwanie

w poprowadzeniu kogoś znanymi sobie ścieżkami, czy może widzisz w ich towarzystwie ratunek od samotności?

NA SZYBKO

Możesz szybko stworzyć łowcę, korzystając z następujących sugestii. Po pierwsze, najwyższą wartość cechy przeznacz na Zręczność, a następną na Mądrość. (Niektórzy łowcy skupiający się na walce dwiema broniąmi przedkładają Siłę nad Zręczność). Po drugie, wybierz pochodzenie pogranicznika.

WŁAŚCIWOŚCI KLASY

Jako łowca otrzymujesz następujące korzyści z klasy.

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Kość Wytrzymałości: 1k10 na poziom łowcy

Punkty wytrzymałości na 1. poziomie: 10 + modyfikator z Kondycji

Punkty wytrzymałości na wyższych poziomach: 1k10 (lub 6) + modyfikator z Kondycji za każdy poziom łowcy powyżej 1.

BIEGŁOŚCI

Pancerz: Lekkie pancerze, średnie pancerze, tarcze

Broń: Bronie proste, bronie żołnierskie

Narzędzia: Brak

Rzuty obronne: Siła, Zręczność

Umiejętność: Wybierz trzy spośród następujących: Atletyka, Intuicja, Opieka nad zwierzętami, Percepcja, Przyroda, Sztuka przetrwania i Skradanie się.

WYPOSAŻENIE

Rozpoczynasz grę z następującym wyposażeniem, dodawanym do ekwipunku, jaki zawdzięczasz pochodzeniu:

- (a) zbroja luskowa lub (b) skórznia;
- (a) dwa miecze krótkie lub (b) dwie proste bronie białe;
- (a) zestaw badacza podziemi lub (b) zestaw odkrywcy;
- długi luk i kołczan z 20 strzałami.

ULUBIONY WRÓG

Już od 1. poziomu możesz pochwalić się znacznym doświadczeniem w studiowaniu określonego typu wroga – w rozpoznawaniu go, tropieniu, polowaniu na niego, a nawet porozumiewaniu się z nim.

Wybierz rodzaj ulubionego wroga spośród następujących: bestie, czarty, fey, konstrukty, niebianie, nieumarli, olbrzymy, potworności, rośliny, smoki, szlamy, wynaturzenia, żywiołaki. Zamiast tego możesz na ulubionych wrogów wybrać dwa gatunki humanoidów (takich jak gnolle i orki).

Masz ułatwienie w testach Mądrości (Sztuka przetrwania), gdy dotyczą ulubionego wroga, a także w testach Inteligencji, gdy próbujesz przypomnieć sobie informacje z nim związane.

Gdy zyskujesz tę korzyść, uczysz się również jednego języka twych ulubionych wrogów, o ile w ogóle się jakimś posługują.

Następnego ulubionego wroga i związany z nim język wybierasz na poziomach 6. i 14. Dobór kolejnych ulubionych wrogów powinien odzwierciedlać to, co spotyka cię podczas twoich przygód.

NATURALNY ODKRYWCA

Znasz szczególnie dobrze określony typ terenu i potrafisz w jego warunkach z łatwością się poruszać i przetrwać. Wybierz ulubione środowisko: arktyczne, bagienne, górskie, leśne, nadbrzeżne, podmroczne, pustynne lub stepowe. W testach Inteligencji lub Mądrości związanych z twoim ulubionym typem terenu twoja premia z biegłości liczy się podwójnie, gdy używasz umiejętności, w której masz biegłość.

Podróżując godzinę lub dłużej przez swój ulubiony teren, otrzymujesz następujące korzyści:

- Trudny teren nie spowalnia tempa podróży twojej drużyny.
- Drużyna nie może się zgubić, chyba że za sprawą magii.
- Pozostajesz czujny na zagrożenia nawet w trakcie wykonywania innych czynności podczas podróży (takich jak poszukiwanie pożywienia, tropienie czy nawigacja).
- Podróżując w pojedynkę, możesz skradać się w tempie zwykłego ruchu.
- Szukając pożywienia, znajdujesz go dwa razy więcej, niż w normalnych warunkach.
- Tropiąc inne istoty, poznajesz ich dokładną liczbę i rozmiary oraz potrafisz określić, kiedy przechodziły po danym obszarze.

Wybierasz kolejny ulubiony typ terenu na poziomach 6. i 10.

STYL WALKI

Od 2. poziomu specjalizujesz się w określonym stylu walki. Wybierz jedną spośród następujących możliwości. Nie

możesz wybrać danego stylu walki więcej niż raz, nawet jeśli później możesz wybrać ponownie.

DEFENSYWA

Gdy nosisz pancerz, zyskujesz modyfikator +1 do KP.

FECHTUNEK

Gdy dzierżysz broń białą w jednej dłoni, nie posilkując się żadną inną bronią, otrzymujesz modyfikator +2 do obrażeń zadawanych tą bronią.

STRZELECTWO

Zyskujesz modyfikator +2 do testów ataku bronią dystansową.

WALKA DWIEMA BRONIAMI

Gdy walczysz dwiema broniąmi, możesz dodać modyfikator z cechy do obrażeń drugiego ataku.

RZUCANIE CZARÓW

Do 2. poziomu zdolaleś poznać istotę magii natury i możesz rzucać zaklęcia podobnie jak druid. Zapoznaj się z rozdziałem 10 zawierającym ogólne zasady rzucania zaklęć oraz z rozdziałem 11, w którym znajdziesz listę czarów łowcy.

PRZYGOTOWYWANIE I RZUCANIE CZARÓW

Tabela Łowca pokazuje liczbę komórek czarów, dzięki którym możesz rzucać zaklęcia łowcy kręgu 1. i wyższych. Aby rzucić jeden z takich czarów, musisz zużyć komórkę kręgu odpowiadającego danemu czarowi lub wyższego. Wykorzystane komórki czarów odzyskujesz po ukończeniu długiego odpoczynku.

Przykładowo, jeśli znasz czar 1. kręgu *przyjaciel zwierząt* i masz dostępne komórki 1. i 2. kręgu, możesz rzucić *przyjaciela zwierząt*, korzystając z którejkolwiek z nich.

ZNANE CZARY KRĘGU 1. I WYŻSZYCH

Znasz dwa czary 1. kręgu, które wybierasz z listy czarów łowcy.

Kolumna Znane czary w tabeli Łowca pokazuje, kiedy możesz wybrać kolejne. Każdy z tych czarów musi być z kręgu odpowiedniego do posiadanych przez ciebie



kamórek czarów. Przykładowo, gdy zdobędziesz w tej klasie 5. poziom, będziesz mógł nauczyć się jednego czaru 1. lub 2. kręgu.

Oprócz tego za każdym razem, gdy zdobywasz nowy poziom łowcy, możesz wymienić jeden znany ci czar łowcy na inny z listy tej klasy, przy czym krąg nowego zaklęcia także musi odpowiadać posiadanym przez ciebie kamórkom czarów.

CECHA BAZOWA

Za rzucanie czarów łowcy odpowiada Mądrość, gdyż twoja moc ma swe źródło w bliskości z naturą. Zawsze gdy jest mowa o cesze bazowej, używaj Mądrości. Korzystasz z niej także podczas obliczania ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom łowcy oraz podczas wykonywania testu ataku czarem.

ST rzutu przeciw czarom = 8 + twoja premia z biegłości +
twój modyfikator z Mądrości

Modyfikator ataku czarem = twoja premia z biegłości +
twój modyfikator z Mądrości

ARCHETYP ŁOWCY

Na 3. poziomie wybierasz swój wzór do naśladowania: myśliwego lub władcę zwierząt – oba zostały przedstawione pod koniec opisu klasy. Twój wybór określa korzyści, które otrzymasz na poziomach 3., 7., 11. i 15.

PIERWOTNE ZMYSŁY

Od 3. poziomu możesz w ramach swojej akcji wydać jedną kamórkę czarów łowcy, aby skupić się na okolicy. Przez 1 minutę na krąg poświęconego czaru jesteś w stanie wyczuć, czy w obrębie 1,5 km od ciebie (lub 9 km na twoim ulubionym terenie) przebywają istoty następujących typów: czarty, fey, niebianie, nieumarli, smoki, wynaturzenia lub zywiołaki. Nie poznajesz w ten sposób ich liczby ani położenia.

ZWIĘKSZENIE CECHY

Kiedy awansujesz na poziom 4., a następnie na 8., 12., 16. i 19., możesz zwiększyć jedną cechę o 2 albo dwie cechy o 1. Nie możesz w ten sposób podnieść wartości cechy powyżej 20.

DODATKOWY ATAK

Począwszy od 5. poziomu, możesz atakować dwukrotnie, kiedy wykonujesz w swojej turze akcję Ataku.

LEKKI KROK

Począwszy od 8. poziomu, podróż przez niemagiczny trudny teren nie spowalnia twojego ruchu. Niemagiczne rośliny nie spowalniają cię ani nie zadają ci obrażeń, jeśli mają kolce, ciernie lub podobne cechy.

Ponadto masz ułatwienie w rzutach obronnych przeciw roślinom magicznie stworzonym lub zmanipulowanym w celu utrudnienia ci ruchu, na przykład przy użyciu czaru *opłatanie*.

UKRYCIE NA WIDOKU

Od 10. poziomu możesz spędzić 1 minutę, by przygotować sobie kamuflaż. W tym celu musisz mieć dostęp do świeżego błota, ziemi, roślin, sadzy lub innych naturalnie występujących materiałów.

Zakamuflowawszy się w ten sposób, możesz próbować się ukryć, przywierając do stałej powierzchni, takiej jak drzewo lub ściana, będącej co najmniej twoich rozmiarów. Dopóki pozostajesz w bezruchu i nie podejmiesz żadnej akcji, masz modyfikator +10 do testów Zręczności (Skradanie się). Po wykonaniu ruchu lub akcji musisz zakamuflować się od nowa, by odzyskać premię.

ZNIKNIĘCIE BEZ ŚLADU

Począwszy od 14. poziomu, możesz używać akcji Ukrycia się w ramach akcji dodatkowej w swojej turze. Co więcej, nie można cię wytropić niemagicznymi metodami, chyba że celowo zostawiasz trop.

ZWIERZĘCE ZMYSŁY

Na 18. poziomie wyrabiasz sobie nadprzyrodzone zmysły, pomagające ci walczyć z niewidocznym celem. Gdy atakujesz istotę, której nie widzisz, nie masz wynikającego z tego utrudnienia w teście ataku.

Masz również świadomość położenia wszystkich niewidzialnych istot w obrębie 9 metrów, o ile nie są ukryte przed tobą i nie jesteś oślepiiony lub ogłuchły.

POGROMCA WROGÓW

Na 20. poziomie stajesz się niezrównanym łowcą swych wrogów. Raz w każdej swojej turze możesz dodać modyfikator z Mądrości do testu ataku lub do obrażeń, gdy wykonujesz atak przeciwko swojemu ulubionemu wrogowi. Możesz zdecydować się na to przed rzutem kością lub po nim, ale zanim zostaną zastosowane jego efekty.



ARCHETYPY ŁOWCY

Ideal łowcy przejawia się w dwóch klasycznych postaciach: myśliwego i władcy zwierząt.

MYŚLIWY

Podążanie ścieżkami myśliwego umiejscawia cię pomiędzy cywilizacją i okropieństwami czającymi się dziczy. Jako myśliwy będziesz poznawać wyspecjalizowane techniki zwalczania napotykanych zagrożeń, od szalejących ogrów i orczych hord, po górujące nad tobą giganty i przerażające smoki.

ZDOBYCZ MYŚLIWEGO

Na 3. poziomie wybierasz i zyskujesz jedną z następujących zdolności.

Zguba kolosów. Swoją determinacją potrafisz wyczerpać najbardziej mocnych wrogów. Gdy trafiasz bronią przeciwnika, zadajesz mu dodatkowo 1k8 obrażeń, o ile nie posiada maksimum swych punktów wytrzymałości. Możesz zadać te dodatkowe obrażenia raz na turę.

Pogromca hordy. Raz w każdej swojej turze zaraz po wykonaniu ataku bronią możesz nią zaatakować ponownie innego przeciwnika, o ile znajduje się on w zasięgu twojej broni i do 1,5 metra od pierwotnego celu.

Zabójca olbrzymów. Gdy Duża lub większa istota, którą widzisz, znajdująca się do 1,5 metra od ciebie trafi cię lub chybi swoim atakiem, możesz w ramach swojej reakcji natychmiast ją zaatakować.

TAKTYKA OBRONNA

Na 7. poziomie wybierasz i zyskujesz jedną z następujących zdolności.

Raz wystarczy. Gdy przeciwnik trafi cię atakiem, otrzymujesz modyfikator +4 do KP przeciw kolejnym atakom tego przeciwnika do końca tury.

Stalowa wola. Rzuty obronne przeciw przerażeniu wykonujesz z ułatwieniem.

Umknąć hordzie. Ataki okazyjne przeciwko tobie są wykonywane z utrudnieniem.

ATAK WIELOKROTNY

Na 11. poziomie wybierasz i zyskujesz jedną z następujących zdolności.

Grad strzał. W ramach swojej akcji możesz przeprowadzić atak dystansowy przeciw wielu celom znajdującym się w obrębie 3 metrów od wybranego punktu, który widzisz w zasięgu swojej broni. Każdy cel wymaga zużycia jednej sztuki amunicji i oddzielnego testu ataku, jak w normalnej walce.

Wirujący atak. W ramach swojej akcji możesz przeprowadzić atak wręcz przeciw dowolnej liczbie przeciwników znajdujących się do 1,5 metra od ciebie. Dla każdego celu wykonujesz osobny test ataku.

OBRONA NADZWYCZAJNEGO MYŚLIWEGO

Na 15. poziomie wybierasz i zyskujesz jedną z następujących zdolności.

Niesamowity unik. Gdy trafi cię napastnik, którego widzisz, możesz w ramach reakcji zmniejszyć o połowę obrażenia z tego ataku.

Odskok. Gdy działa na ciebie efekt, który zezwala ci na rzut obronny, by zmniejszyć obrażenia o połowę, na przykład ogniste zionięcie czerwonego smoka albo *piorun*, to po udanym rzucie obronnym nie otrzymujesz wcale obrażeń, a w przypadku niepowodzenia – tylko połowę.

Pod prąd. Gdy wroga istota nie trafi cię atakiem wręcz, możesz w ramach swojej reakcji zmusić ją, by powtórzyła go na wybranej przez ciebie istocie (prócz niej samej).

WŁADCA ZWIERZĄT

Władca zwierząt to uosobienie przyjaźni między cywilizowanymi rasami a dzikimi zwierzętami. Zjednoczeni w swoich celach zwierzę i łowca walczą z potworami zagrażającymi zarówno cywilizacji, jak i dziczy.

TOWARZYSZ ŁOWCY

Na 3. poziomie zyskujesz zwierzęcego towarzysza, który towarzyszy ci i walczy u twego boku. Wybierz bestię nie większą niż Średnia o SW 1/4 lub niższej. (Dodatek D podaje jako przykłady statystyki jastrzębia, mastifa i pantery). Dodaj swoją premię z biegłości do KP, ataku i obrażeń zwierzęcia oraz do jego rzutów obronnych i umiejętności, w których jest biegłe. Za maksimum jego punktów wytrzymałości przyjmij liczbę wymienioną w statystykach zwierzęcia albo czterokrotność twojego poziomu łowcy, zależnie od tego, co jest wyższe. Tak jak każde stworzenie, twój towarzysz może podczas krótkiego odpoczynku wykorzystywać Kości Wytrzymałości, by odzyskiwać PW.

Zwierzę stara się jak najlepiej wykonywać twoje polecenia i rozgrywa swoje tury na twojej wartości inicjatywy. Możesz w swojej turze słownie rozkazać zwierzęciu, dokąd ma się przemieścić (nie wymaga to od ciebie akcji). Możesz też zużyć akcję na wydanie mu polecenia Ataku, Odstąpienia, Pomocy lub Sprintu. Jeśli nie wydasz polecenia, zwierzę wykonuje Unik. Gdy zdobędziesz zdolność Dodatkowego ataku, możesz wydać towarzyszowi rozkaz Ataku i wykonać jeden atak bronią.

Gdy zostaniesz obezwładniony lub nie ma cię w pobliżu, zwierzę podejmuje działania samodzielnie, skupiając się na obronie własnej i chronieniu ciebie. Reakcja zwierzęcia (na przykład atak okazyjny) nigdy nie wymaga twojego rozkazu.

Gdy podróżujesz przez swój ulubiony teren w towarzystwie jedynie swego zwierzęcia, możesz skradać się w tempie normalnego poruszania.

Gdy twój zwierzęcy towarzysz umrze, możesz zdobyć nowego, jeśli spędzisz 8 godzin, nawiązując więź ze zwierzęciem, które nie jest ci wrogiem i spełnia wymagania mechaniczne.

WYJĄTKOWA TRESURA

Począwszy od 7. poziomu, w każdej twojej turze, w której twój towarzysz nie atakuje, możesz w ramach akcji dodatkowej wydać mu polecenie Odstąpienia, Pomocy lub Sprintu (wykona tę akcję w swojej turze). Ponadto jego ataki liczą się jak magiczne przy rozliczaniu odporności i niepodatności na niemagiczne ataki i obrażenia.

ZWIERZĘCA FURIA

Począwszy od 11. poziomu, gdy rozkazujesz zwierzęcemu towarzyszowi atakować, może on wykonać dwa ataki albo atak wielokrotny, jeśli jest do niego zdolny.

WSPÓLNE ZAKŁĘCIA

Od 15. poziomu, gdy rzucasz na siebie zaklęcie, możesz objąć nim również swojego zwierzęcego towarzysza, o ile znajduje się do 9 metrów od ciebie.

MAG

Elfa odziana we wskazujące jej rangę srebrne szaty zamyka oczy, by odciąć od zgiełku pola bitwy, i rozpoczyna cichą inkantację. Gdy jej palce kończą splatać zaklęcie, niewielkie ogniste ziarno wystrzeliwuje ku szeregom wroga, gdzie wybucha pożogą popielącą walczących.

Sprawdzając wciąż na nowo swoje dzieło, mężczyzna wyrysowuje kredą na kamiennej posadzce skomplikowany magiczny krąg, po czym każdą linię i zawijas posypuje sproszkowanym żelazem. Skończywszy przygotowania, mamrocze długie zaklęcie. Pośrodku kręgu pojawia się otwór, przez który z innej sfery przedostaje się ostra woń siarki.

Przykucnąwszy na skrzyżowaniu pośród lochów, gnom rozrzuca garść niewielkich kości poznaczonych mistycznymi symbolami i mamrocze nad nimi krótką magiczną formułę. Zamyka oczy, dając napłynąć wizjom, po czym z wolna kiwa głową i wskazuje ku lewej odnodze korytarza.

Magowie to najznakomitsi spośród użytkowników magii, których charakteryzują i jednoczą jako klasę rzucane przez nich czary. Czerpiąc z trudno uchwytnego magicznego spłotu przenikającego kosmos, magowie formułują zaklęcia wybuchającego ognia, uderzających piorunów, subtelnej manipulacji oraz brutalnej dominacji umysłów. Potrafią przywołać stwory pochodzące z innych sfer egzystencji, spojrzeć w przyszłość i zamieniać powalonych wrogów w zombi. Ich najpotężniejsze czary służą zamianie jednej materii w inną, sprowadzaniu z nieba deszczu meteorów, czy też otwieraniu przejść do innych światów.

BADACZE WIEDZY TAJEMNEJ

Magiczna moc, będąc nieokielznaną i enigmatyczną siłą, zróżnicowaną w swojej formie i zastosowaniu, przyciąga wielu chętnych do zapanowania nad jej tajemnicami. Niektórzy pragną być podobni bogom, kształtującym rzeczywistość wedle własnego uznania. Mimo że rzucenie typowego zaklęcia wymaga raptem recytacji kilku dziwnych słów, wykonania paru gestów i czasem przygotowania szczypty lub grudki egzotycznych substancji, to po tych pozorach trudno oszacować ogrom wiedzy i wprawy uzyskanej dzięki niezliczonym godzinom spędzonym na studiach i wieloletniej nauce.

Czary są całym życiem maga i niejednokrotnie również jego śmiercią. Inne sprawy mają dla niego drugorzędne znaczenie. W miarę zdobywania doświadczenia eksperymentuje i opracowuje nowe zaklęcia. Może uczyć się ich od innych bądź ze starożytnych ksiąg lub



MAG

Poziom	Premia z biegłości	Właściwości	Znane sztuczki	— Komórki poszczególnych kręgów —										
				1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.		
1.	+2	Rzucanie czarów, Odzyskanie mocy	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2.	+2	Szkoła magii	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3.	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4.	+2	Zwiększenie cechy	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5.	+3	—	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
6.	+3	Właściwość Szkoły magii	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
7.	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—	—	—
8.	+3	Zwiększenie cechy	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—
9.	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—	—	—
10.	+4	Właściwość Szkoły magii	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—	—	—
11.	+4	—	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—	—
12.	+4	Zwiększenie cechy	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—	—
13.	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—	—
14.	+5	Właściwość Szkoły magii	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—	—
15.	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—	—
16.	+5	Zwiększenie cechy	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—	—
17.	+6	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1	—	—
18.	+6	Mistrzowskie czarowanie	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1	1	—
19.	+6	Zwiększenie cechy	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1	1	—
20.	+6	Ulubione zaklęcia	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1	1	—

inskrypecji, albo od fey czy innych pradawnych istot przesiąkniętych magią.

POKUSA WIEDZY

Magowie rzadko wiodą zwyczajne życie. Najbliżej niego znajdują się ci, którzy decydują się na pracę bibliotekarza lub wykładowcy uniwersyteckiego, nauczającego o prawidłach rządzących Wieloświatem. Inni magowie sprzedają swoje usługi jako wróżbici, służą w wojsku albo idą ścieżkami przestępstwa lub władzy.

Wiedza i moc kuszą nawet najspokojniejszych magów. Wyciągają największych moli książkowych z bibliotek i badaczy z laboratoriów, wiodąc ich ku kruszejącym ruinom i zaginionym miastom. Większość magów jest przekonana, że ich starożytni poprzednicy znali sekrety magii, które przez wieki zginęły w mrokach niepamięci, a ten, kto je odkryje na nowo, będzie potężniejszy niż którykolwiek ze współczesnych mocarzy.

TWORZENIE MAGA

Postać maga potrzebuje historii naznaczonej przez co najmniej jedno nadzwyczajne wydarzenie. W jaki sposób twoja postać weszła w kontakt z magią? Jak odkryłeś w sobie magiczne zdolności? Czy masz jakiś naturalny talent, a może twoją metodą jest sumienna nauka i nieprzerwane ćwiczenia? Czy spotkałeś kiedyś magiczną istotę albo starożytną księgę, dzięki którym poznałeś podstawy magii?

Co odciągnęło cię od nauki lub badań? Czy był to nienasycony głód wiedzy? Może otrzymałeś informację o lokalizacji niepoznanych jeszcze przez nikogo tajemnic? A może po prostu chcesz przetestować swoje nowe umiejętności w obliczu niebezpieczeństwa?

NA SZYBKO

Możesz szybko stworzyć maga, korzystając z następujących sugestii. Po pierwsze, najwyższą wartość cechy przeznacz na Inteligencję, a następną na Kondycję albo Zręczność. Jeśli chcesz dołączyć do szkoły uroków, jako drugą cechę wybierz Charyzmę. Po drugie, wybierz pochodzenie mędrca. Po trzecie, wybierz do swojej księgi czarów sztuczki: *magiczna dłoń*, *promień mrozu* i *światło* oraz czary 1. kręgu: *magiczny pocisk*, *piórkospadanie*, *plonące dłonie*, *uśpienie*, *zauroczenie osoby* i *zbroja maga*.

WŁAŚCIWOŚCI KLASY

Jako mag otrzymujesz następujące korzyści z klasy.

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Kość Wytrzymałości: 1k6 na poziom maga

Punkty wytrzymałości na 1. poziomie: 6 + modyfikator z Kondycji

Punkty wytrzymałości na wyższych poziomach: 1k6 (lub 4) + modyfikator z Kondycji za każdy poziom maga powyżej 1.

BIEGŁOŚCI

Pancerz: Brak

Broń: Dług, kusza lekka, proca, strzałka, sztylet

Narzędzia: Brak

Rzuty obronne: Inteligencja, Mądrość

Umiejętności: Wybierz dwie spośród następujących: Historia, Intuicja, Medycyna, Religia, Śledztwo i Wiedza tajemna.

WYPOSAŻENIE

Rozpoczynasz grę z następującym wyposażeniem, dodawanym do ekwipunku, jaki zawdzięczasz pochodzeniu:

- (a) drąg lub (b) sztylet;
- (a) torba na komponenty lub (b) magiczny fokus;
- (a) zestaw uczonego lub (b) zestaw odkrywcy;
- księga czarów.

RZUCANIE CZARÓW

Jako znawca magii i wiedzy tajemnej posiadasz księgę, w której gromadzisz czary dokumentujące twoje kolejne kroki na ścieżce mocy. Zapoznaj się z rozdziałem 10 zawierającym ogólne zasady rzucania zaklęć oraz z rozdziałem 11, w którym znajdziesz listę czarów maga.

SZTUCZKI

Na 1. poziomie znasz trzy wybrane sztuczki z listy czarów maga. Kolejnych nauczysz się na wyższych poziomach, zgodnie z kolumną Znane sztuczki w tabeli Mag.

TWOJA KSIĘGA CZARÓW

Zaklęcia gromadzone w twojej księdze czarów odzwierciedlają ścieżkę twoich poszukiwań w dziedzinie magii wtajemniczeń oraz obrazują odkrycia i przełomy związane z twoim rozumieniem natury Wieloświata. Podczas swoich przygód możesz trafić na nowe zaklęcia, na przykład znaleźć zwój z zaklęciem w kufrze czarnoksiężnika bądź w zakurzonym woluminie w starożytnej bibliotece.

Wpisywanie czaru do księgi. Gdy znajdziesz zaklęcie maga pochodzące z kręgu 1. lub wyższego, możesz je dodać do swojej księgi czarów, jeśli jego krąg pozwala ci je przygotować i jeśli masz czas na jego odczytanie i skopiowanie.

Kopiowanie czaru do księgi polega na odtworzeniu jego podstawowej formy, a potem odszyfrowaniu metody użytej przez maga, który zapisał zaklęcie. Zanim je przepisziesz, używając własnej notacji, musisz przećwiczyć wymagane do jego rzucenia gesty i dźwięki.

Kopiowanie czaru pochłania 2 godziny i 50 sztuk złota za każdy krąg. Koszt ten oddaje wartość materiałów zużytych podczas eksperymentowania z zaklęciem oraz trudno dostępnych atramentów do zapisywania magicznych formuł. Skopiowawszy czar do księgi, możesz go przygotowywać tak jak swoje pozostałe zaklęcia.

Wymiana księgi czarów. Możesz kopiować czary z jednej księgi czarów do drugiej, na przykład kiedy chcesz zrobić jej zapasową kopię. Proces wygląda bardzo podobnie do wpisywania nowego czaru do księgi, ale jest szybszy i prostszy, gdyż rozumiesz swoją własną notację i potrafisz już rzucić kopiowany czar. Musisz spędzić tylko 1 godzinę i wydać 10 sztuk złota za każdy krąg kopiowanego czaru.

Jeśli stracisz swoją księgę czarów, możesz tą samą metodą wpisać do nowej księgi czary, które masz przygotowane. Aby wpisać do niej więcej zaklęć, musisz skopiować je jako nowe ze zwoju. Dlatego wielu magów trzyma w bezpiecznym miejscu zapasowe księgi.

Wygląd księgi. Każda księga czarów to unikatowe połączenie zaklęć z indywidualnym zdobnictwem i notatkami na marginesach. Może być prostym, ale funkcjonalnym woluminem obitym skórą, otrzymanym w podarunku od twojego nauczyciela albo wytworzone oprawionym i ozdobionym złoceniami grymuarem znalezionym w starożytnej bibliotece, a nawet luźnym stosem notatek spiętych ze sobą po utracie poprzedniej księgi w niefortunnych okolicznościach.

KSIĘGA CZARÓW

Na 1. poziomie twoja księga czarów zawiera 6 zaklęć 1. kręgu z listy czarów maga. Wszystkie znane ci czary czerpiesz ze swojej księgi, za wyjątkiem sztuczek, gdyż te masz na stałe w pamięci.

PRZYGOTOWYWANIE I RZUCANIE CZARÓW

Tabela Mag pokazuje liczbę komórek czarów, dzięki którym możesz rzucać zaklęcia maga kręgu 1. i wyższych. Aby rzucić jeden z takich czarów, musisz zużyć komórkę kręgu odpowiadającego danemu czarowi lub wyższą. Wykorzystane komórki czarów odzyskujesz po ukończeniu długiego odpoczynku.

Przygotowujesz zaklęcia dostępne do rzucenia. Gdy to robisz, wybierasz ze swojej księgi czarów liczbę czarów równą modyfikatorowi z Inteligencji + poziom maga (minimum 1 czar). Zaklęcia te muszą pochodzić z kręgów, do których masz komórki czarów.

Przykładowo, jeśli jesteś magiem 3. poziomu, posiadasz cztery komórki z 1. kręgu i dwie z 2. kręgu. Gdy twoja Inteligencja wynosi 16, możesz przygotować sobie sześć czarów 1. lub 2. kręgu w dowolnych zestawieniach. Jeśli przygotujesz czar 1. kręgu *magiczny pocisk*, możesz go rzucić, używając komórki 1. lub 2. kręgu. Rzucenie zaklęcia nie usuwa go z listy przygotowanych czarów.

Po ukończeniu długiego odpoczynku możesz zmienić swoją listę przygotowanych czarów. Opracowanie nowej listy wymaga czasu spędzonego na studiowaniu księgi czarów oraz zapamiętywaniu inkantacji i gestów potrzebnych do rzucenia zaklęcia – co najmniej 1 minuty na krąg każdego z czarów na twojej liście.

CECHA BAZOWA

Za rzucanie czarów maga odpowiada Inteligencja, gdyż uczysz się ich dzięki studiom i zapamiętywaniu. Zawsze gdy jest mowa o cesze bazowej, używaj Inteligencji. Korzystasz z niej także podczas obliczania ST rzutu obronnego przeciw twoim zaklęciom maga oraz podczas wykonywania testu ataku czarem.

ST rzutu przeciw czarom = 8 + twoja premia z biegłości +
twój modyfikator z Inteligencji

Modyfikator ataku czarem = twoja premia z biegłości +
twój modyfikator z inteligencji

ODPRAWIANIE RYTUAŁÓW

Możesz rzucać czary maga jako rytuały, jeśli posiadają one atrybut rytuał i posiadasz je w swojej księdze. Nie musisz przygotowywać takich zaklęć.

MAGICZNY FOKUS

Możesz używać fokusu magii wtajemniczeń do rzucania czarów maga (patrz rozdział 5, „Wyposażenie”).

POZNAWANIE CZARÓW KRĘGU 1. I WYŻSZYCH

Za każdym razem, gdy awansujesz w klasie maga, możesz za darmo dodać do swojej księgi dwa wybrane przez siebie czary maga. Każdy z nich musi być z kręgu odpowiedniego do posiadanych komórek czarów, zgodnie z tabelą Mag. Podczas swoich przygód możesz trafić również na inne zaklęcia, które możesz dodawać do księgi (patrz informacja „Twoja księga czarów”).

ODZYSKANIE MOCY

Znasz sposoby częściowego odzyskiwania magicznej energii dzięki studiowaniu swojej księgi czarów. Raz dziennie na zakończenie krótkiego odpoczynku możesz odzyskać wybrane komórki czarów. Mogą mieć one łączną liczbę kręgów nie większą od połowy twojego poziomu maga (zaokrąglonej w górę) i żadna z nich nie może pochodzić z kręgu 6. lub wyższego.

Przykładowo, jako mag 4. poziomu możesz odzyskać komórki o łącznej wysokości dwóch kręgów, czyli albo jedną komórkę 2. kręgu, albo dwie komórki 1. kręgu.

SZKOŁA MAGII

Kiedy osiągasz 2. poziom, wybierasz tradycję magiczną odzwierciedlającą to, na czym skupiasz się w swoich magicznych praktykach. Możesz wybrać spośród ośmiu szkół: iluzji, nekromancji, odpychania, przemian, przywoływania, uroków, wieszczenia albo wywoływania.

Twój wybór określa korzyści, które otrzymujesz na poziomach 3., 6., 10. i 14.

ZWIĘKSZENIE CECHY

Kiedy awansujesz na poziom 4., a następnie na 8., 12., 16. i 19., możesz zwiększyć jedną cechę o 2 albo dwie cechy o 1. Nie możesz w ten sposób podnieść wartości cechy powyżej 20.

MISTRZOWSKIE CZAROWANIE

Na 18. poziomie osiągasz taką wprawę w niektórych zaklęciach, że możesz rzucić je bez ograniczeń. Wybierz ze swojej księgi po jednym czarze maga z 1. i 2. kręgu. Póki masz je przygotowane, możesz je rzucać z ich najniższego kręgu bez zużywania komórki czaru. Jeśli chcesz któryś z nich rzucić z wyższego kręgu, musisz zużyć odpowiednią komórkę.

Możesz wymienić jedno lub oba z tych zaklęć na inne, z zachowaniem ograniczenia ich kręgów – wymaga to spędzenia 8 godzin w pracowni na studiowaniu zaklęć.

ULUBIONE ZAKLĘCIA

Wkroczywszy na 20. poziom, opanowujesz mistrzowsko dwa potężniejsze zaklęcia i możesz je rzucać bez żadnego wysiłku. Wybierz ze swojej księgi czarów 2 czary maga z 3. kręgu. Będziesz mieć je zawsze przygotowane, ale jednocześnie nie liczą się do liczby czarów, jakie możesz przygotować. Możesz raz rzucić każde z nich z trzeciego kręgu bez wydawania komórki czarów. Uczyniwszy to, nie możesz zrobić tego ponownie, dopóki nie ukończysz krótkiego albo długiego odpoczynku.

Jeśli zechcesz rzucić któryś z tych czarów z kręgu wyższego niż 3., musisz zużyć odpowiednią komórkę czaru.

SZKOŁY MAGII

Czarodziejstwo jest starożytną dyscypliną sięgającą wstecz do pierwszych magicznych doświadczeń śmiertelników. Jest mocno osadzone w realiach światów D&D, w których istnieją różne tradycje poświęcone studiom nad tą skomplikowaną ścieżką.

Najpowszechniejsze spośród magowskich tradycji Wieloświata obracają się wokół szkół magii. Magowie od wieków katalogują tysiące czarów, klasyfikując je w ośmiu kategoriach zwanych szkołami, tak jak to opisuje rozdział 10.

W niektórych stronach są to dosłownie szkoły, i jeden mag może studiować w Szkole Iluzji, podczas gdy inny uczęszcza do Szkoły Uroków na drugim końcu miasta. Zdarza się też, że szkoły magii przypominają rywalizujące o studentów i fundusze wydziały uniwersyteckie. Podział magii na poszczególne szkoły uznają nawet ci magowie, którzy indywidualnie kształcą pojedynczych adeptów w zaciszu swych wież, ponieważ rzucanie czarów z różnych szkół wymaga opanowania odmiennych technik.

SZKOŁA ILUZJI

W swoich zainteresowaniach skupiasz się na magii wprowadzającej zmysły w błąd, oszukującej rozum i wprowadzającej w pole nawet najtętsze umysły. Twoje metody wydają się subtelne, lecz iluzje kreowane przez twój umysł sprawiają, że to, co niemożliwe, wydaje się realne. Niektórzy iluzjoniści, w tym wielu gnomich magów, to nieszkodliwi oszuści posługujący się magią dla rozrywki. Zdarzają się jednak i bardziej złowrodzy mistrzowie podstęp, posługujący się iluzją, by przerazić i zwieść innych dla osobistych korzyści.

UCZONY W ILUZJI

Począwszy od wyboru tej szkoły na 2. poziomie, koszt i czas wписywania czaru iluzji do księgi czarów zostaje zmniejszony o połowę.

ULEPSZONA POMNIEJSZA ILUZJA

Kiedy wybierasz tę szkołę na 2. poziomie, poznajesz sztukę *pomniejsza iluzja*. Jeśli już ją znasz, wybierz inną sztukę maga, której chcesz się nauczyć. Nie liczy się ona do liczby znanych ci sztuczek.

Gdy rzucasz *pomniejszą iluzję*, możesz stworzyć jednocześnie zarówno wrażenie dźwięku, jak i obrazu.

PLASTYCZNA ILUZJA

Począwszy od 6. poziomu, gdy rzucasz zaklęcie iluzji o czasie trwania 1 minuta lub dłuższym, możesz w ramach swojej akcji zmieniać naturę owej iluzji, jeśli ją widzisz, w ramach normalnych parametrów określonych przez czar.

ILUZYJNY SOBOWTÓR

Od 10. poziomu jesteś w stanie błyskawicznie stworzyć iluzoryczną kopię siebie, jako niemal instynktowną odpowiedź na zagrożenie. Gdy ktoś wykonuje test ataku przeciw tobie, możesz w ramach swojej reakcji zasłonić się iluzorycznym duplikatem, stawiając go na drodze zagrożenia. Atak automatycznie chybia, a iluzja się rozwiewa.

Możesz ponownie użyć tej zdolności po ukończeniu krótkiego albo długiego odpoczynku.

ILUZYJNA RZECZYWISTOŚĆ

Do 14. poziomu udało ci się poznać sekret wplatania cienistej magii w swoje iluzje, by uczynić je półrealnymi. Gdy rzucasz czar iluzji co najmniej 1. kręgu, możesz wybrać nieożywiony, niemagiczny obiekt będący częścią iluzji i go urzeczywistnić. Możesz to zrobić w ramach akcji dodatkowej w swojej turze, póki trwa ten czar. Obiekt pozostaje prawdziwy przez 1 minutę. Przykładowo, możesz wytworzyć iluzję mostu nad przepaścią i urzeczywistnić go na czas pozwalający twojej drużynie przepłynąć się na drugą stronę.

Wybrany obiekt nie może zadawać obrażeń ani w inny sposób bezpośrednio kogoś krzywdzić.



SZKOŁA NEKROMANCJI

Szkoła nekromancji zajmuje się badaniem kosmicznych sił życia, śmierci i nieśmierci. Zgłębiając tajemnice tej tradycji, poznajesz sposoby manipulacji energią utrzymującą przy życiu wszystkie istoty. W miarę postępów uczysz się przejmować siły witalne przeciwnika, gdy twoja magia niszczy jego ciało, i przekształcać je w magiczną energię, którą możesz manipulować.

Większość osób postrzega nekromantów jako zagrożenie albo nawet złoczyńców z powodu ich bliskiej relacji ze śmiercią. Choć nie wszyscy nekromanci są źli, to siły, którymi się posługują, są przez wiele społeczeństw uważane za tabu.

UCZONY W NEKROMANCJI

Począwszy od wyboru tej szkoły na 2. poziomie, koszt i czas wpisywania czaru nekromancji do książki czarów zostaje zmniejszony o połowę.

PONURE ŻNIWA

Na 2. poziomie zyskujesz zdolność zbierania sił życiowych z istot ginących od twoich czarów. Raz na turę, zabiwszy jedną lub więcej istot czarem co najmniej 1. kręgu, odzyskujesz punkty wytrzymałości równe podwojonemu kręgowi tego czaru, albo potrojonemu, jeśli należy do szkoły nekromancji. Korzyść nie działa, gdy niszczysz konstrukty lub nieumarłych.

NIEUMARLI SŁUDZY

Na 6. poziomie dodajesz do swojej książki czar *animowanie zmarłego*, o ile jeszcze go tam nie ma. Gdy rzucasz to zaklęcie, możesz objąć nim jedne dodatkowe zwłoki lub stertę kości, tworząc dodatkowy szkielet lub zombi.

Za każdym razem, gdy tworzysz nieumarłego przy pomocy zaklęcia nekromancji, ma on dodatkowe korzyści:

- Jego maksymalne punkty wytrzymałości są zwiększone o liczbę równą twojemu poziomowi maga.
- Dodaje do swoich obrażeń z broni twoją premię z biegłości.

PRZYWYKŁY DO NIEŚMIERCI

Na 10. poziomie zyskujesz odporność na obrażenia nekrotyczne i nie można zredukować twoich maksymalnych punktów wytrzymałości. Twoja praca z nieumarłymi i wiążącymi ich siłami trwa już tyle czasu, że zahartowała cię na niektóre z najgorszych skutków ubocznych.

ROZKAZYWANIE NIEUMARŁYM

Począwszy od 14. poziomu, możesz, używając magii, narzucać swoją wolę nieumarłym, nawet tym stworzonym przez innych magów. W ramach akcji wybierz jednego nieumarłego, którego widzisz w obrębie 18 metrów. Musi on wykonać rzut obronny na Charyzmę o ST rzutu przeciw twoim czarom. Jeśli test się powiedzie, nie możesz więcej użyć tej zdolności przeciw niemu. W przypadku niepowodzenia cel staje się tobie przyjazny i posłuszny twoim rozkazom aż do czasu, gdy ponownie użyjesz tej zdolności.

Inteligentnych nieumarłych trudniej kontrolować w ten sposób. Cel o Inteligencji 8 lub wyższej ma ułatwienie w rzucie obronnym. Jeśli nie zdał testu, a jego Inteligencja wynosi 12 lub więcej, to może powtarzać rzut obronny pod koniec każdej kolejnej godziny tak długo, aż go zda i się uwolni.

SZKOŁA ODPYCHANIA

Szkoła odpychania uczy zaklęć blokujących, wypędzających i ochronnych. Jej krytycy mówią, że opiera się na negacji i zaprzeczeniu zamiast na pozytywnych twierdzeniach. Ty jednak rozumiesz, że rozpraszanie szkodliwych efektów, ochrona słabszych i wypędzanie zła jest czymś więcej niż czczą filozofią. To powołanie, o którym myślisz z dumą i szacunkiem.

Adepci tej szkoły są w cenie, gdy trzeba wyegzorczyć mować złowrogie duchy, osłonić ważne miejsce przed magicznym szpiegostwem albo zamknąć portal do innej sfery egzystencji.

UCZONY W ODPYCHANIU

Począwszy od wyboru tej szkoły na 2. poziomie, koszt i czas wpisywania czaru odpychania do książki czarów zostaje zmniejszony o połowę.

MAGICZNA POWŁOKA

Od 2. poziomu możesz opleść się magią ochronną. Gdy rzucasz czar odpychania z kręgu 1. lub wyższego, możesz jednocześnie użyć pasma jego magii, by stworzyć wokół siebie magiczną powłokę ochronną trwającą do czasu ukończenia długiego odpoczynku. Osłona posiada punkty wytrzymałości w liczbie twojego podwójnego poziomu maga + twój modyfikator z Inteligencji. Osłona przyjmuje zadawane ci obrażenia. Jeśli zmniejszą one jej punkty wytrzymałości do 0, ich resztę przyjmiesz ty.

Gdy powłoka posiada 0 PW, nie może dalej przyjmować obrażeń, ale jej magia wciąż trwa. Za każdym razem, gdy rzucasz czar odpychania z kręgu 1. lub wyższego, osłona odzyskuje liczbę PW równą podwojonemu kręgowi rzuconego czaru.

Stworzywszy powłokę, nie możesz zrobić tego ponownie do czasu ukończenia długiego odpoczynku.

PRZEKAZANIE OSŁONY

Począwszy od 6. poziomu, gdy istota, którą widzisz w obrębie 9 metrów, otrzymuje obrażenia, możesz użyć swojej reakcji, by przejęła je twoja Magiczna powłoka. Jeśli spadnie ona przez to do 0 PW, osłaniana istota otrzyma resztę obrażeń.

ULEPSZONE ODPYCHANIE

Od 10. poziomu, kiedy splatasz czar odpychania wymagający testu cechy, by go rzucić (jak w przypadku *przeciwzaklęcia* i *rozproszenia magii*), dodajesz do tego testu premię z biegłości.

ODPORNOŚĆ NA CZARY

Począwszy od 14. poziomu, masz ułatwienie w rzutach obronnych przeciw czarom, a także odporność na obrażenia od czarów.

SZKOŁA PRZEMIAN

Jesteś adeptem magii potrafiącej zmieniać energię i materię. Świat nie jest dla ciebie czymś stałym, tylko szczególnie plastycznym, a ty uwielbiasz być sprawcą jego przemian. Posługując się surowymi pierwiastkami stworzenia, uczysz się, jak zmieniać zarówno formę fizyczną, jak i zdolności umysłowe. Magia zapewnia ci narzędzia pracy, niczym kowalowi w wielkiej kuźni rzeczywistości.

Adepci przemian bywają przecherami i kuglarzami, lubującymi się w zamienianiu ludzi w żaby oraz przerabiającymi miedziaki na srebro dla rozrywki i zysku. Inni podchodzą do swoich badań ze śmiertelną powagą, próbując zdobyć boską moc tworzenia i niszczenia światów.

UCZONY W PRZEMIANACH

Począwszy od wyboru tej szkoły na 2. poziomie, koszt i czas wpisywania czaru przemian do księgi czarów zostaje zmniejszony o połowę.

POMNIEJSZA ALCHEMIA

Począwszy od 2. poziomu, gdy wybierasz tę szkołę magii, możesz tymczasowo zmodyfikować fizyczne właściwości pojedynczego niemagicznego obiektu i dzięki temu zmienić go z jednej substancji w inną. Przeprowadzasz specjalną alchemiczną procedurę na wybranym obiekcie złożonym w całości z drewna, kamienia (ale nie szlachetnego), żelaza, miedzi lub srebra i zmieniasz jego skład. Każde 10 minut spędzonych na tej procedurze umożliwia ci przekształcenie do 30 litrów (lub decymetrów sześciennych) materiału. Wróci on do swojej pierwotnej substancji, kiedy minie 1 godzina lub kiedy stracisz koncentrację (tak jak w przypadku koncentrowania się na zaklęciu).

KAMIEŃ FILOZOFICZNY

Od 6. poziomu możesz spędzić 8 godzin, wytwarzając kamień filozoficzny przechowujący magię przemian. Możesz korzystać z niego sam albo przekazać go komuś innemu. Właściciel zyskuje wybraną przez siebie korzyść, dopóki kamień znajduje się w jego posiadaniu. Gdy tworzysz kamień, wybierz jedną z następujących możliwości:

- Widzenie w ciemności na odległość 18 metrów, zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale 8., „Poszukiwanie przygód”.
- Wzrost szybkości o 3 metry, jeśli właściciel nie jest przeciążony.
- Biegłość w rzutach obronnych na Kondycję.
- Odporność na obrażenia od dźwięku, elektryczności, kwasu, ognia albo zimna (wybierasz za każdym razem, gdy decydujesz się na tę korzyść).

Kiedy kamień znajduje się w twoim posiadaniu, możesz zmienić zapewnianą przez niego korzyść za każdym razem, gdy rzucisz czar przemian co najmniej 1. kręgu.

Stworzenie kolejnego kamienia filozoficznego sprawia, że poprzedni egzemplarz przestaje działać.

ZMIENNOKSZTAŁTNY

Na 10. poziomie dodajesz do swojej księgi czarów *polimorfie*, o ile jeszcze jej tam nie ma. Możesz ją rzucać bez zużywania komórki czaru. Kiedy to robisz, możesz ją rzucić tylko na siebie, by przemienić się w bestię o SW nie większym niż 1.

Po rzuceniu *polimorfii* w ten sposób nie możesz zrobić tego ponownie aż do czasu ukończenia krótkiego lub długiego odpoczynku, ale możesz rzucać ją w normalnym trybie, używając odpowiedniej komórki czaru.

MISTRZ PRZEMIAN

Począwszy od 14. poziomu, możesz w ramach swojej akcji pochłonąć zapas magii przemian z kamienia filozoficznego. Gdy to robisz, wybierz jeden z poniższych efektów. Kamień ulega zniszczeniu i nie możesz stworzyć kolejnego aż do ukończenia długiego odpoczynku.

Panaceum. Dotykasz istotę kamieniem filozoficznym i usuwasz wszelkie dokuczające jej kłątwy, choroby i trucizny. Odzyskuje ona również wszystkie PW.

Przywrócenie młodości. Dotykasz przychylną istotę kamieniem filozoficznym i jej wiek zostaje zmniejszony o 3k10 lat, do wieku minimum 13 lat. Efekt ten nie wpływa na długość jej życia.

Przywrócenie życia. Dotykasz stworzenia kamieniem filozoficznym i rzucasz na nie *wskreszenie* bez zużywania komórki czaru i bez konieczności posiadania tego zaklęcia w księdze czarów.

Większa transformacja. Możesz przekształcić jeden niemagiczny obiekt nie większy niż sześcian o boku 1,5 metra w inny niemagiczny obiekt o podobnym rozmiarze i masie oraz równej lub mniejszej wartości. Musisz spędzić 10 minut, zajmując się tym obiektem, aby go przekształcić.

SZKOŁA PRZYWOŁYWANIA

Jako adept przywoływania lubujesz się w zaklęciach stwarzających istoty i obiekty z niczego. Potrafisz sprowadzić kłęby zabójczej mgły lub przywołać istoty z innych miejsc, by wywalczyły po twojej stronie. W miarę rozwoju swych umiejętności poznajesz zaklęcia przenoszenia się i możesz w jednej chwili teleportować się na dalekie odległości, a nawet do innych sfer egzystencji.

UCZONY W PRZYWOŁYWANIU

Począwszy od wyboru tej szkoły na 2. poziomie, koszt i czas wpisywania czaru przywoływania do księgi czarów zostaje zmniejszony o połowę.

POMNIEJSZE PRZYWOŁANIE

Począwszy od 2. poziomu, gdy wybierasz tę szkołę, możesz w ramach swojej akcji sprowadzić nieożywiony obiekt do swojej dłoni lub do wolnego miejsca, które widzisz na ziemi w obrębie 3 metrów. Przedmiot nie może żadnym wymiarem przekraczać 90 centymetrów ani ważyć więcej niż 5 kilogramów, a jego forma musi odpowiadać widzianemu wcześniej przez ciebie niemagicznemu obiektowi. Magia przedmiotu jest widoczna – roztacza on słabe światło na 1,5 metra.

Przedmiot znika, gdy ponownie użyjesz tej zdolności, gdy otrzyma bądź zada jakiegokolwiek obrażenia lub po upływie 1 godziny.

BEZPIECZNE PRZENIESIENIE

Od wejścia na 6. poziom możesz używać swojej akcji, by teleportować się na odległość do 9 metrów w wolne miejsce w zasięgu wzroku. Zamiast tego możesz wybrać miejsce w zasięgu czaru zajęte przez przychylną Małą lub Średnią istotę i teleportować się razem z nią, zamieniając was miejscami.

Gdy wykorzystasz tę możliwość, nie możesz zrobić tego ponownie, dopóki nie ukończysz długiego odpoczynku bądź nie rzucisz czaru przywoływania co najmniej 1. kręgu.

SKUPIENIE

Począwszy od 10. poziomu, kiedy koncentrujesz się na zaklęciu ze szkoły przywoływania, nie tracisz koncentracji w wyniku otrzymanych obrażeń.

WYTRZYMAŁY PRZYWOŁANIEC

Od 14. poziomu wszystkie istoty, które przywołujesz lub tworzysz czarem ze szkoły przywoływania, mają 30 tymczasowych punktów wytrzymałości.

SZKOŁA UROKÓW

Należąc szkoły uroków, doskonalisz zdolności hipnotyzowania i mamienia zarówno osób, jak i potworów. Pośród adeptów uroków zdarzają się rozjemcy, którzy oczarowują agresywnych, by złożyli swą broń, i skłaniają okrutników do okazania litości. Inni potrafią być tyranami magicznie zmuszającymi innych do służby sobie wbrew ich woli. Jednak większość zwolenników szkoły uroków nie popada w takie skrajności.

UCZONY W UROKACH

Począwszy od wyboru tej szkoły na 2. poziomie, koszt i czas wpisywania czaru uroków do księgi czarów zostaje zmniejszony o połowę.

HIPNOTYZUJĄCE SPOJRZENIE

Od momentu wyboru tej szkoły na 2. poziomie twoje gładkie słowa i czarowne spojrzenie są w stanie magicznie zniewolić innych. W ramach swojej akcji wybierasz istotę, którą widzisz w obrębie 1,5 metra od ciebie. Jeśli i ona cię widzi lub słyszy, musi wykonać rzut obronny na Mądrość o ST rzutu przeciw twoim czarom. W przypadku niepowodzenia zostaje przez ciebie zauroczona do końca twojej następnej tury. Zauroczona istota jest widocznie oszołomiona; jej szybkość spada do 0 i jest traktowana jako obezwładniona.

Możesz wykorzystać swoje akcje w kolejnych turach, aby przedłużyć trwanie tego efektu do końca swojej następnej tury. Niezależnie od tego efekt zakończy się, jeśli oddalisz się od celu na więcej niż 1,5 metra, jeśli cel przestanie cię widzieć lub usłyszeć, albo gdy otrzyma obrażenia.

Gdy zauroczenie dobiegnie końca albo celowi powieździe się początkowy rzut obronny, nie możesz użyć na nim tej zdolności ponownie do czasu ukończenia długiego odpoczynku.

INSTYNKTOWNY UROK

Począwszy od 6. poziomu, gdy atakuje cię istota, którą widzisz w obrębie 9 metrów, możesz w ramach swojej reakcji przekierować jej atak, jeśli w jego zasięgu znajduje się inne stworzenie. Jeśli napastnik nie zda rzutu obronnego na Mądrość o ST rzutu przeciw twoim czarom, to za cel ataku obiera istotę przebywającą najbliżej niego, z wyjątkiem ciebie i siebie. Jeśli w tej samej odległości znajduje się więcej celów, napastnik wybiera jeden z nich. W przypadku udanego rzutu obronnego nie możesz ponownie użyć Instyktownego uroku na tym samym celu, dopóki nie ukończysz długiego odpoczynku.

Na użycie tej zdolności decydujesz się przed informacją, czy atak trafił, czy chybił. Istoty niepodatne na zauroczenia są odporne na ten efekt.

PODWÓJNE ZAURCZENIE

Począwszy od 10. poziomu, gdy rzucasz zaklęcie uroków co najmniej 1. kręgu uwzględniające tylko jeden cel, możesz nim objąć dodatkową istotę.

ZMIANA WSPOMNIEŃ

Na 14. poziomie zdobywasz możliwość zatuszowania swoich magicznych manipulacji. Gdy rzucasz czar z twojej szkoły mający zauroczyć jedną lub więcej istot, możesz zaburzyć zdolności pojmowania jednej z nich tak, by pozostała nieświadoma tego, że stała się celem zaklęcia.

Ponadto, możesz jeden raz przed wygaśnięciem zaklęcia użyć swojej akcji, by spróbować sprawić, że wybrana istota zapomni część z tego, co robiła pod urokiem. Musi ona wykonać rzut obronny na Inteligencję o ST. W przypadku niepowodzenia zapomina liczbę godzin równą 1 + twój modyfikator z Charyzmy (minimum 1). Możesz sprawić, że zapomni krótszy okres, ale długość usuwanych wspomnień nie może przekroczyć czasu trwania rzuconego przez ciebie uroku.

SZKOŁA WIESZCZENIA

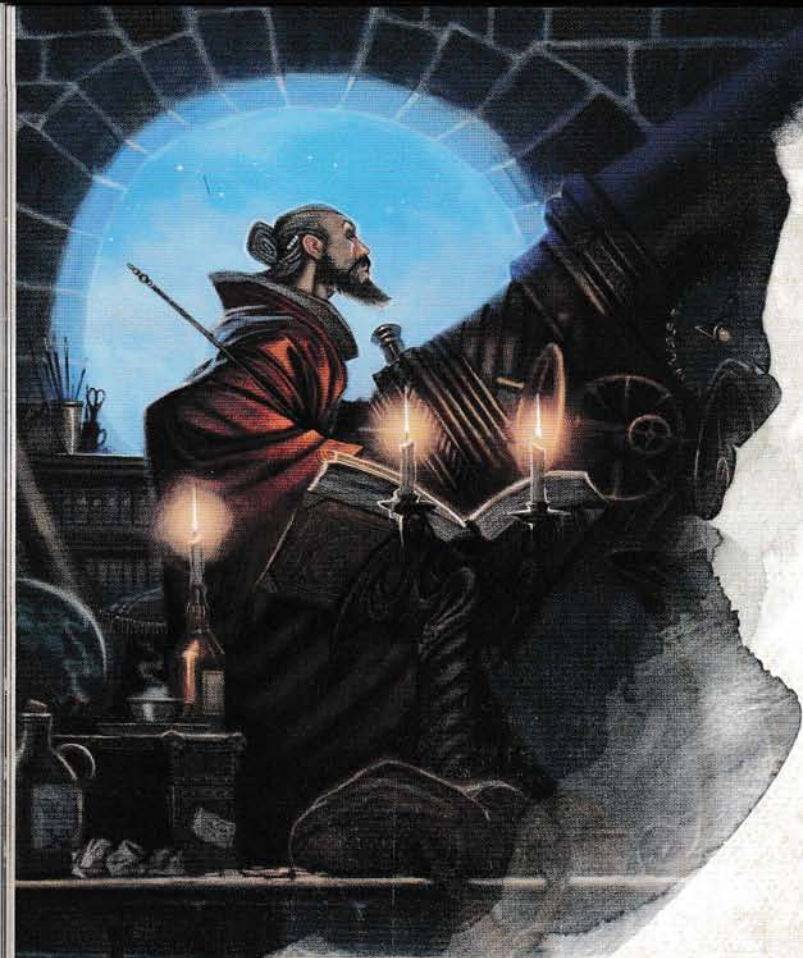
Wszyscy, począwszy zwykłych zjadaczy chleba, a na magnaterii skończywszy, cenią sobie porady wieszczów, gdyż w naturze każdego człowieka leży pragnienie lepszego zrozumienia przeszłości, teraźniejszości i przyszłości. Jako mistrz wieszczania w poszukiwaniu prawdy rozdierasz zasłony czasu, przestrzeni i świadomości. Dokładasz starań, by opanować zaklęcia rozeznania w sytuacji, oglądania odległych miejsc, nadprzyrodzonej wiedzy i przewidywania.

UCZONY W WIESZCZENIU

Począwszy od wyboru tej szkoły na 2. poziomie, koszt i czas wpisywania czaru wieszczania do księgi czarów zostaje zmniejszony o połowę.

OMEN

Począwszy od 2. poziomu, gdy wybierasz tę szkołę, zaczynasz doświadczać przebłysków przyszłości. Na zakończenie długiego odpoczynku rzuć dwa razy k20 i zapisz uzyskane wyniki. Możesz nimi zastąpić dowolny test ataku, rzut obronny lub test cechy wykonany przez ciebie lub istotę, którą widzisz. Musisz zdecydować się



na to przed rzutem i możesz zastąpić w ten sposób rzut tylko raz na turę.

Każdy rzut z Omenu może zostać wykorzystany tylko raz. Gdy kończysz długi odpoczynek, tracisz niewykorzystane rzuty.

WPRAWNY WIESZCZ

Od 6. poziomu rzucanie zaklęć wieszczenia przychodzi ci tak łatwo, że wymaga tylko części działań związanych z czarowaniem. Gdy rzucasz czar wieszczenia kręgu 2. lub wyższego, odzyskujesz jedną zużytą komórkę czarów. Odzyskiwana komórka musi pochodzić z kręgu niższego niż rzucone zaklęcie i nie wyższego niż 5.

TRZECIE OKO

Począwszy od 10. poziomu, możesz w ramach akcji poszerzyć swoją percepcję. Gdy to robisz, wybierz jedną z następujących korzyści, która będzie działać, dopóki nie zostaniesz obezwładniony albo nie ukończysz krótkiego lub długiego odpoczynku. Aby ponownie skorzystać z tej zdolności, musisz ukończyć krótki lub długi odpoczynek.

Dołębne zrozumienie. Możesz czytać w każdym języku.

Eteryiczny wzrok. Masz możliwość wejrzenia w Sferę Eteryczną na odległość 18 metrów.

Widzenie niewidzialnego. Widzisz niewidzialne istoty i obiekty w obrębie 3 metrów, znajdujące się na linii twojego wzroku.

Widzenie w ciemności. Zyskujesz możliwość widzenia w ciemności na odległość 18 metrów, zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale 8, „Poszukiwanie przygód”.

WIĘKSZY OMEN

Począwszy od 14. poziomu, wizje z twoich snów pogłębiają się i przekazują ci dokładniejszy obraz tego, co się wydarzy. W ramach korzyści z Omenu rzucasz trzema k20 zamiast dwóch.

SZKOŁA WYWOŁYWANIA

Koncentrujesz swoje badania na magii wywołującej potężne efekty związane z działaniem żywiołów, takie jak siarczasty mróz, palący żar, trzaskające pioruny czy piekący kwas. Niektórzy adepci wywoływania znajdują zatrudnienie w siłach zbrojnych, gdzie służą jako wsparcie, zmiatając wrogie oddziały z dużej odległości. Inni używają swoich widowiskowych mocy w celu ochrony słabszych, a bywają i tacy, którzy starają się ugrać coś dla siebie jako bandyci, awanturnicy i umacniający swą władzę tyrani.

UCZONY W WYWOŁYWANIU

Począwszy od wyboru tej szkoły na 2. poziomie, koszt i czas wpisywania czaru wywołowania do książki czarów zostaje zmniejszony o połowę.

RZEŻBIENIE ZAKŁĘĆ

Od 2. poziomu potrafisz tworzyć obszary względnego bezpieczeństwa w obrębie efektów swoich czarów wywołowania. Gdy rzucasz czar ze szkoły wywołowania obejmujący inne widziane przez ciebie istoty, możesz wybrać część spośród nich w liczbie $1 +$ krąg czaru. Wybrane istoty automatycznie zdają rzuty obronne przeciw temu czarowi i nie otrzymują obrażeń, gdyby normalnie przy udanym rzucie otrzymały ich połowę.

POTĘŻNA SZTUCZKA

Począwszy od 6. poziomu, twoje sztuczki ofensywne obejmują nawet istoty, którym uda się uniknąć głównego uderzenia. Gdy cel zdaje rzut obronny przeciw twojej sztuczce, otrzymuje połowę obrażeń (jeśli sztuczka jakiegoś zadaje), ale nie dotyczą go jej dodatkowe efekty.

WZMOCNIONE WYWOŁYWANIE

Od 10. poziomu możesz dodać swój modyfikator z Inteligencji do jednego rzutu na obrażenia każdego z rzucanych przez ciebie czarów maga ze szkoły wywołowania.

PRZEŁADOWANIE

Od 14. poziomu jesteś w stanie wzmacniać swoje prostsze zaklęcia. Gdy rzucasz czar maga z kręgów od 1. do 5. zadający obrażenia, możesz nim zadać obrażenia maksymalne.

Za pierwszym razem, gdy to robisz, nie występują żadne skutki uboczne. Jeśli zrobisz to ponownie, zanim ukończysz długi odpoczynek, to natychmiast po rzuceniu zaklęcia otrzymujesz 2k12 obrażeń nekrotycznych za każdy jego krąg. Za każdym razem, gdy ponowisz użycie tej zdolności przed ukończeniem długiego odpoczynku, nekrotyczne obrażenia za każdy krąg wzrastają o 1k12. Obrażenia te ignorują odporność i niepodatność.



MNICH

Pięści półelfki rozmywają się, gdy odbija nawałnicę strzał. Przeskakuje przez barykadę i rzuca się w zwarte szeregi hobgoblinów. Wiruje pośród nich, paruje i rozdaje ciosy, aż wreszcie stoi sama pomiędzy powalonymi przeciwnikami.

Człowiek o skórze pokrytej tatuażami bierze głęboki wdech, przyjmując pozycję bojową. Gdy sięga go czoło orczej szarży, wraz z wydechem jego usta opuszcza ogień pochłaniający przeciwników.

Nie zakłócając nocnej ciszy, czarno odziana niziołka wkracza w ciemność bramy, po czym wylania się z cienia na pobliskim balkonie. Dobywa ostrze z pochwy owiniętej materiałem i spogląda przez otwarte okno na despotycznego księcia, który śpi spokojnie, nieświadomy niebezpieczeństwa.

Niezależnie od specjalizacji, mnichów łączy zdolność magicznego wykorzystywania energii przepływającej przez ich ciała. Stanowi ona siłę obecną we wszelkich umiejętnościach mnicha, niezależnie od tego, czy skupia się on na skutecznym i widowiskowym ataku, czy też na subtelniejszej obronie i szybkości.

MAGIA KI

Mnisi uważnie studiują magiczną energię, którą większość z ich tradycji określa jako ki. Energia ta jest częścią magii wypełniającej cały Wieloświat – a konkretnie tą przepływającą przez żywe istoty. Mnisi panują nad ową mocą i tworzą dzięki niej magiczne efekty zwiększające możliwości ich ciała. Jej przepływ wspomaga również ich zdolności bojowe. Wykorzystując energię ki, mnisi osiągną niesamowitą szybkość i siłę w walce. Trening sztuk walki i panowania nad ki zapewnia im z czasem coraz większą władzę nie tylko nad własnym ciałem, lecz także nad ciałami przeciwników.

TRENING I ASCETYZM

Krajobrazy światów D&D upstrzone są małymi, warownymi klasztorami, będącymi schronieniem tych, którzy porzucili zwyczajne życie. Czas zdaje się tam stać w miejscu. Mieszkający w nich mnisi doskonalą się poprzez kontemplację i surowy trening. Wielu z nich wstąpiło do klasztoru jako dzieci – wysłane tam po śmierci rodziców, oddane przez opiekunów, którzy nie dali rady ich wyżywić, albo w ramach wdzięczności za pomoc, jakiej mnisi udzielili ich rodzinom.

Niektórzy mnisi żyją w całkowitym odcięciu od świata, odizolowani od wszystkiego, co mogłoby zakłócić ich rozwój duchowy. Inni ślubowali żyć w odosobnieniu i wychodzą na zewnątrz jedynie w ramach służby jako szpiedzy lub skrytobójcy z ramienia swego przywódcy, wysoko postawionego patrona lub innego śmiertelnego lub boskiego mocodawcy.



MNICH

Poziom	Premia z biegiwości	Sztuki walki	Punkty ki	Szybkość mnicha	Właściwości
1.	+2	1k4	—	—	Obrona bez pancerza, Sztuki walki
2.	+2	1k4	2	+3 m	Ki, Szybkość mnicha
3.	+2	1k4	3	+3 m	Mnisia tradycja, Odbijanie pocisków
4.	+2	1k4	4	+3 m	Zwiększenie cechy
5.	+3	1k6	5	+3 m	Dodatkowy atak, Ogłuszający cios
6.	+3	1k6	6	+4,5 m	Cios wzmocniony ki, Właściwość Mnisiej tradycji
7.	+3	1k6	7	+4,5 m	Odskok, Stałość umysłu
8.	+3	1k6	8	+4,5 m	Zwiększenie cechy
9.	+4	1k6	9	+4,5 m	Ulepszenie Szybkości mnicha
10.	+4	1k6	10	+6 m	Czystość ciała
11.	+4	1k8	11	+6 m	Właściwość Mnisiej tradycji
12.	+4	1k8	12	+6 m	Zwiększenie cechy
13.	+5	1k8	13	+6 m	Język słońca i księżyc
14.	+5	1k8	14	+7,5 m	Diaamentowa dusza
15.	+5	1k8	15	+7,5 m	Ponadczasowe ciało
16.	+5	1k8	16	+7,5 m	Zwiększenie cechy
17.	+6	1k10	17	+7,5 m	Właściwość Mnisiej tradycji
18.	+6	1k10	18	+9 m	Ciało ascety
19.	+6	1k10	19	+9 m	Zwiększenie cechy
20.	+6	1k10	20	+9 m	Doskonałe ja

Większość mnichów nie zamyka się na otoczenie i odbywa częste wizyty w pobliskich miastach i wsiach, oferując swe usługi w zamian za pożywienie i inne towary. Mnisi są bardzo wszechstronnymi wojownikami, co pozwala im często podejmować się obrony sąsiadów przed potworami lub tyranami.

Wkroczenie na ścieżkę przygody oznacza dla mnicha opuszczenie uporządkowanej wspólnoty i zostanie wędrowcem. Może być to rezultat bardzo trudnej decyzji i stanowić życiową rewolucję. Mnisi opuszczający klasztor podchodzą poważnie do swojej misji, traktując przeciwności losu jako test na drodze fizycznego i duchowego rozwoju. Z reguły niewiele ich obchodzi bogactwa materialne. Pragnienie wypełnienia ważnej misji motywuje ich bardziej, niż trywialne zabijanie potworów i plądrowanie ich skarbców.

TWORZENIE MNICHA

Tworząc postać mnicha, pomyśl o swoim związku z klasztorem, w którym odbywałeś nauki i spędziłeś dotychczasowe lata. Byleś sierotą czy dzieckiem oddanym na garnuszek zakonników? Może twoi rodzice przysięgli cię zakonowi w podziękowaniu za przysługę ze strony mnichów? Albo jesteś pokutnikiem lub przestępcą próbującym ukryć się za murami klasztoru? Czy może dobrowolnie wybrałeś zakonne życie?

Zastanów się nad przyczynami odejścia. Głowa twego klasztoru zleciła ci ważną misję w świecie zewnętrznym? Może zostałeś wyrzucony za pogwałcenie zasad społeczności zakonnej? Obawiałeś się odejścia? A może go wyczekiwałeś? Czy masz jakiś osobisty cel do osiągnięcia poza murami klasztoru? Czy chętnie wróciłbyś do domu?

Ze względu na wychowanie w uporządkowanych, zakonnych społecznościach oraz dyscyplinę potrzebną do opanowania ki, mnisi prawie zawsze zachowują praworządny charakter.

NA SZYBKO

Możesz szybko stworzyć mnicha, korzystając z następujących sugestii. Po pierwsze, najwyższą wartość cechy przeznacz na Zręczność, a następną na Mądrość. Po drugie, wybierz pochodzenie pustelnika.

WŁAŚCIWOŚCI KLASY

Jako mnich otrzymujesz następujące korzyści z klasy.

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Kość Wytrzymałości: 1k8 na poziom mnicha

Punkty wytrzymałości na 1. poziomie: 8 + modyfikator z Kondycji

Punkty wytrzymałości na wyższych poziomach: 1k8 (lub 5) + modyfikator z Kondycji za każdy poziom mnicha powyżej 1.

BIEGŁOŚCI

Pancerz: Brak

Broń: Bronie proste, miecz krótki

Narzędzia: Wybierz jeden typ narzędzi rzemieślniczych albo jeden instrument muzyczny.

Rzuty obronne: Siła, Zręczność

Umiejętności: Wybierz dwie spośród następujących: Akrobatyka, Atletyka, Historia, Intuicja, Religia, Skradanie się.

WYPOSAŻENIE

Rozpoczynasz grę z następującym wyposażeniem, dodawanym do ekwipunku, jaki zawdzięczasz pochodzeniu:

- (a) miecz krótki lub (b) dowolna broń prosta;
- (a) zestaw badacza podziemi lub (b) zestaw odkrywcy;
- 10 strzałek.

OBRONA BEZ PANCERZA

Począwszy od 1. poziomu, kiedy nie nosisz pancerza ani tarczy, twoja KP = 10 + modyfikator ze Zręczności + modyfikator z Mądrości.

SZTUKI WALKI

Na 1. poziomie znajomość sztuk walki zapewnia ci mistrzostwo w atakowaniu bez broni lub przy użyciu broni mnisiej, czyli mieczy krótkich i prostej broni białej bez właściwości oburęczna ani ciężka.

Kiedy nie nosisz pancerza ani tarczy i jesteś nieuzbrojony lub wyposażony jedynie w broń mnisia, otrzymujesz następujące korzyści:

- Gdy atakujesz bez broni lub bronią mnisia, możesz w testach ataku i rzutach na obrażenia używać Zręczności zamiast Sily.
- Zamiast zwykłych obrażeń z broni mnisiej lub z ataku bez broni możesz rzucić k4. W miarę twojego rozwoju w klasie mnicha ta kość zwiększy się zgodnie z kolumną Sztuki walki w tabeli Mnich.
- Gdy wykujesz Atak w swojej turze, atakując bronią mnisia lub bez broni, możesz w ramach akcji dodatkowej wykonać jeszcze jeden atak bez broni. Przykładowo, jeśli podczas akcji Ataku uderzysz drągiem, to możesz także zaatakować bez broni w ramach akcji dodatkowej – o ile jeszcze nie wykonałeś akcji dodatkowej w tej turze.

Niektóre zakony korzystają ze specjalnych wersji mnisich broni. Przykładowo, możesz posługiwać się palką złożoną z dwóch drewnianych elementów połączonych krótkim łańcuchem (nazywaną nunczako) albo sierpem o skróconym, prostszym ostrzu (nazywanym kama). Niezależnie od nazwy, którą posługujesz się w odniesieniu do broni mnisiej, możesz przyjąć dla niej statystyki broni wymienione w rozdziale 5, „Wyposażenie”.

KI

Począwszy od 2. poziomu, trening pozwala ci opanować tajemniczą energię ki. Swoboda dostępu do tej energii jest określana liczbą punktów ki. Determinuje ją twój poziom mnicha według kolumny Punkty ki w tabeli Mnich.

Możesz wydawać te punkty, by wykonywać działania oparte na ki. Początkowo znasz trzy spośród nich: Grad ciosów, Cierpliwą obronę i Krok w powietrzu. W miarę rozwoju w klasie mnicha zyskasz więcej takich możliwości.

Wydane punkty ki są ponownie dostępne dopiero po zakończeniu krótkiego albo długiego odpoczynku. Podczas odpoczynku musisz spędzić przynajmniej 30 minut na medytacji, by odzyskać punkty ki.

Istnieją zdolności związane z ki, które wymagają od twego celu wykonania rzutu obronnego, by odeprzeć ich efekt. Trudność tego rzutu obronnego oblicza się następująco:

ST rzutu przeciw ki = 8 + twoja premia z biegłości + twój modyfikator z Mądrości

GRAD CIOSÓW

Natychmiast po wykonaniu akcji Ataku w swojej turze możesz wydać 1 punkt ki, aby wykonać w ramach akcji dodatkowej dwa ataki bez broni.

CIERPLIWA OBRONA

Wydanie 1 punktu ki pozwala ci wykonać Unik w ramach akcji dodatkowej w twojej turze.

KROK W POWIETRZU

Wydanie 1 punktu ki pozwala ci wykonać Odstąpienie lub Sprint w ramach akcji dodatkowej w twojej turze, a zasięg twojego skoku jest w tej turze podwojony.

SZYBKOŚĆ MNICHA

Począwszy od 2. poziomu, twoja szybkość wzrasta o 3 metry, kiedy nie nosisz pancerza ani tarczy. Premia ta rośnie w miarę rozwoju w klasie mnicha, tak jak pokazano w tabeli Mnich.

Na poziomie 9. zyskujesz możliwość przemieszczenia się swojej turze po powierzchniach pionowych i płynnych bez ryzyka upadku podczas tego ruchu.

MNISIA TRADYCJA

Po osiągnięciu 3. poziomu poświęcasz się jednej z mnisich tradycji: Drogi Cienia, Drogi Czterech Żywiołów lub Drogi Otwartej Dłoni – wszystkie zostały przedstawione pod koniec opisu klasy. Twój wybór określa korzyści, które otrzymasz na poziomach 3., 6., 11. i 17.

ODBIJANIE POCISKÓW

Począwszy od 3. poziomu, możesz w ramach swojej reakcji odbijać lub łapać pociski, gdy przeciwnik trafi cię atakiem dystansowym. Kiedy to zrobisz, otrzymane obrażenia zostają zmniejszone o 1k10 + twój modyfikator ze Zręczności + twój poziom mnicha.

Jeśli zmniejszysz obrażenia do 0, a masz wolną co najmniej jedną rękę, możesz złapać pocisk, o ile jest wystarczająco mały, by go chwycić. Złapanym w ten sposób pociskiem lub bronią możesz za dodatkowy 1 punkt ki wykonać atak dystansowy w ramach tej samej reakcji. Atak wykonujesz z biegłością, niezależnie od swych biegłości w broni, a pocisk liczy się jako broń mnisia o zasięgu normalnym 6 metrów i dalekim 18 metrów.

ZWIĘKSZENIE CECHY

Kiedy awansujesz na poziom 4., a następnie na 8., 12., 16. i 19., możesz zwiększyć jedną cechę o 2 albo dwie cechy o 1. Nie możesz w ten sposób podnieść wartości cechy powyżej 20.

POWOLNE SPADANIE

Począwszy od 4. poziomu, kiedy spadasz, możesz wykorzystać swoją reakcję do zmniejszenia obrażeń od upadku o liczbę równą pięciokrotnej wartości twojego poziomu mnicha.

DODATKOWY ATAK

Począwszy od 5. poziomu, możesz atakować dwukrotnie, kiedy wykonujesz w swojej turze akcję Ataku.

OGLUSZAJĄCY CIOS

Od poziomu 5. możesz zakłócić przepływ ki w ciele przeciwnika. Gdy trafiasz inną istotę atakiem wręcz bronią, możesz wydać 1 punkt ki, by wykonać ogłuszający cios. Cel musi wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia zostaje ogłuszony do końca twojej następnej tury.

CIOS WZMOCNIONY KI

Począwszy od 6. poziomu, twoje ataki bez broni liczą się jak magiczne przy rozliczaniu odporności i niepodatności na niemagiczne ataki.

ODSKOK

Od 7. poziomu wyrobione odruchy pozwalają ci odskoczyć z drogi niektórych efektów obszarowych, takich jak zionięcie błyskawicą błękitnego smoka albo *kula ognia*. Kiedy jesteś celem efektu, który umożliwia ci wykonanie rzutu obronnego na Zręczność, by zmniejszyć obrażenia o połowę, to po udanym rzucie obronnym nie otrzymujesz żadnych obrażeń, zaś w przypadku niepowodzenia – tylko połowę.

STAŁOŚĆ UMYŚLU

Od 7. poziomu możesz użyć swojej akcji, by zakończyć efekt powodujący u ciebie zaurczenie lub przerażenie.

CZYSTOŚĆ CIAŁA

Na 10. poziomie potrafisz w takim stopniu panować nad przepływającym przez ciebie ki, że stajesz się niepodatny na choroby i trucizny.

JĘZYK SŁOŃCA I KSIĘŻYCA

Na 13. poziomie uczysz się tak dotykać ki innego umysłu, że jesteś w stanie zrozumieć każdy język mówiony. Ponadto rozumieją cię istoty znające jakikolwiek język.

DIAMENTOWA DUSZA

Od 14. poziomu twoja kontrola nad ki zapewnia ci biegłość we wszystkich rzutach obronnych.

Ponadto, po nieudanym rzucie obronnym możesz przerzucić go za 1 punkt ki i przyjąć nowy wynik.

PONADCZASOWE CIAŁO

Na 15. poziomie ki pokrzepia cię na tyle, że nie odczuwasz słabości związanej ze starszym wiekiem oraz zyskujesz niepodatność na magiczne postarzenie. Nadal jednak możesz umrzeć ze starości. Ponadto, nie potrzebujesz więcej pożywienia ani wody.

CIAŁO ASCETY

Począwszy od 18. poziomu, możesz w ramach swojej akcji wydać 4 punkty ki, by stać się niewidzialnym na 1 minutę. W tym czasie masz również odporność na wszystkie rodzaje obrażeń prócz obrażeń od mocy.

Co więcej, możesz wydać 8 punktów ki, by rzucić czar *projekcja astralna* bez komponentów materialnych. Gdy korzystasz z tej zdolności, nie możesz zabrać ze sobą innych istot.

DOSKONAŁE JA

Na 20. poziomie, gdy w momencie rzutu na inicjatywę nie masz już żadnych punktów ki, odzyskujesz 4 z nich.

MNISIE TRADYCJE

W klasztorach rozsianych po całym Wieloświecie istnieją trzy najczęściej spotykane tradycje mnisiego życia. Większość zakonów wierna jest wyłącznie jednej wybranej

tradycji, ale nieliczne uznają wszystkie trzy i szkołą mnichów zgodnie z ich indywidualnymi zdolnościami i preferencjami. Wszystkie tradycje opierają się na tych samych podstawach i rozdzielają się, gdy uczeń wystarczająco się rozwine. Dlatego mnich staje przed wyborem tradycji dopiero wtedy, gdy osiąga 3. poziom.

DROGA CIENIA

W tradycji mnichów kroczących Drogą Cienia ceni się skrytość i podstęp. Często służą jako szpiedzy i skrytobójcy, dlatego można ich zwać ninja lub tancerzami cienia. Zdarza się, że członkowie klasztoru ninja są spokrewnieni i tworzą klan, który poprzysiągł strzec tajemnic związanych z ich zadaniami i zdolnościami. Inne zakony potrafią działać jak złodziejskie gildie, wynajmując swe usługi szlachcie, bogatym kupcom albo komukolwiek, kto będzie mógł sobie na nie pozwolić. Niezależnie od metod działania, przełożeni tych klasztorów wymagają od swych uczniów niekwestionowanego posłuszeństwa.

SZTUKI CIENIA

Gdy dołączasz do tej tradycji na 3. poziomie, możesz, używając ki, wywołać efekt niektórych czarów. W ramach akcji możesz wydać 2 punkty ki, aby rzucić *ciemność*, *ciszę*, *przejście bez śladu* lub *widzenie w ciemności* bez użycia komponentów materialnych. Ponadto, poznajesz sztuczke *poniejsza iluzja*, o ile jeszcze jej nie znasz.

CIENISTY KROK

Na 6. poziomie uczysz się przemieszczać między cieniami. Jeśli znajdujesz się w słabym świetle lub ciemności, w ramach akcji dodatkowej możesz teleportować się na odległość do 18 metrów w wolne miejsce, które widzisz i które również wypełnia słabe światło albo ciemność. Masz wówczas do końca swojej tury ułatwienie w pierwszym teście ataku wręcz.

PŁASZCZ CIENI

Do zdobycia 11. poziomu opanowujesz wtapianie się w cień. Znajdując się na obszarze oświetlonym słabym światłem lub okrytym ciemnością, możesz w ramach swojej akcji stać się niewidzialny. Pozostaniesz niewidzialny do chwili wykonania ataku, rzyknięcia czaru lub znalezienia się w obszarze jasnego światła.

OPORTUNISTA

Na 17. poziomie możesz wykorzystać moment nieuwagi istoty trafionej atakiem. Za każdym razem, gdy istota w obrębie 1,5 metra od ciebie zostaje trafiona atakiem wykonanym przez kogoś innego niż ty, możesz w ramach swojej reakcji wykonać przeciw niej atak wręcz.

DROGA CZTERECH ŻYWIOLÓW

Tradycja, której holdujesz, uczy cię wykorzystywania sił żywiołów. Gdy skupiasz swoje ki, możesz zestroić się z siłami stworzenia i nagiąć do swojej woli cztery żywioły, używając ich jako przedłużenia własnego ciała. Część członków tej tradycji poświęca się pojedynczemu żywiołowi, inni z kolei lubią je łączyć.

Wielu mnichów tej drogi tatuuje swoje ciała wyobrażeniami swoich mocy ki, zwykle przedstawionymi jako wijące się smoki, ale także feniksy, ryby, rośliny, góry i wzbierające fale.

ADEPT ŻYWIOLÓW

Gdy wybierasz tę tradycję na 3. poziomie, kształcisz się w dyscyplinach magicznych wykorzystujących moc czterech żywiołów. Każde użycie dyscypliny wymaga od Ciebie wydania punktów ki.

Znasz dyscyplinę Harmonia żywiołów i jedną inną, wybraną spośród opisanych poniżej w sekcji „Dyscypliny żywiołów”. Opanujesz kolejną wybraną dyscyplinę na poziomie 6., 11. i 17.

Zawsze, kiedy uczysz się nowej dyscypliny żywiołów, możesz również wymienić jedną już ci znaną na inną.

Rzucanie czarów żywiołów. Niektóre dyscypliny żywiołów pozwalają ci rzucać czary. Zapoznaj się z rozdziałem 10 opisującym ogólne zasady rzucania zaklęć. Aby rzucić któryś z tych czarów, stosujesz się do wszystkich zasad z wyjątkiem konieczności zapewnienia komponentów materialnych.

Gdy osiągasz w klasie mnicha 5. poziom, możesz wydać dodatkowe punkty ki, by zwiększyć krąg czaru rzucanego z dyscypliny żywiołów. Możesz to zrobić pod warunkiem, że czar ma możliwość ulepszenia na wyższych kręgach, na przykład jak *plonące dłonie*. Krąg czaru ulega zwiększeniu o 1 za każdy wydany dodatkowo punkt ki. Przykładowo, gdy jesteś mnichem 5. poziomu i używasz Wymiatania czaru, możesz wydać 3 punkty ki, aby rzucić ten czar jako zaklęcie 2. kręgu (2 ki bazowego kosztu dyscypliny plus 1).

Twój poziom mnicha określa maksymalną liczbę punktów, które możesz wydać na rzucenie czaru w ten sposób (wliczając koszt bazowy i koszt ewentualnego zwiększenia kręgu), co obrazuje tabela Zaklęcia i punkty ki.

ZAKLĘCIA I PUNKTY KI

Poziom mnicha	Maksymalna liczba punktów ki na czar
5–8	3
9–12	4
13–16	5
17–20	6

DYSCYPLINY ŻYWIOLÓW

Dyscypliny żywiołów przedstawiono w kolejności alfabetycznej. Jeśli któraś ma wymagania dotyczące poziomu, to aby ją opanować, musisz rozwinąć się do tego poziomu w klasie mnicha.

Defensywa wiecznej skały (wymagany 17. poziom). Możesz wydać 5 punktów ki, aby rzucić na siebie *kamienną skórę*.

Fala ziemi (wymagany 17. poziom). Możesz wydać 6 punktów ki, by rzucić *ścianę kamienia*.

Gonitwa duchów wiatru. Możesz wydać 2 punkty ki, by rzucić *poryw wiatru*.

Harmonia żywiołów. W ramach swojej akcji możesz przejąć na krótki czas kontrolę nad żywiołami w obrębie 9 metrów od Ciebie i wywołać wybrany efekt spośród następujących:

- Stworzyć nieszkodliwy, natychmiastowy efekt sensoryczny związany z powietrzem, ziemią, ogniem lub wodą, taki jak: deszcz iskier, podmuch wiatru, rozprysk rzadkiej mgły lub cichy loskot kamieni.
- Natychmiast zapalić albo zgasić świecę, pochodnię lub niewielkie ognisko.

- Ochłodzić lub rozgrzać do 0,5 kilograma materii nieożywionej na czas nie dłuższy niż 1 godzina.
- Nadać na 1 minutę wybrany prosty kształt ziemi, płomieniom, wodzie lub mgłę, mięszczącym się w sześćcianie o boku 30 centymetrów.

Jeździec wiatru (wymagany 11. poziom). Możesz wydać 4 punkty ki, by rzucić na siebie *lot*.

Kły ognistego węża. Gdy wykonujesz w swojej turze akcję Ataku, możesz wydać 1 punkt ki, aby stworzyć na swoich pięściach i stopach płomienne macki. Twoja strefa ataku bez broni zwiększa się do końca twojej tury o 3 metry. Trafienie takim atakiem zadaje obrażenia od ognia zamiast obuchowych, a jeśli po trafieniu wydasz 1 punkt ki, zadasz dodatkowe 1k10 obrażeń od ognia.

Kształtowanie biegu rzeki. W ramach akcji możesz wydać 1 punkt ki i wybrać powierzchnię lodu lub wody o boku nie większym niż 9 metrów, znajdującą się do 36 metrów od Ciebie. Na tym obszarze możesz zmieniać lód w wodę i odwrotnie lub uformować lód w dowolny sposób. Jesteś w stanie podnieść lub obniżyć jego poziom, stworzyć lub wypełnić rów, wznieść lub zburzyć mur albo uformować kolumnę. Rozmiar żadnej z tych zmian nie może przekroczyć połowy najdłuższego wymiaru tego obszaru. Przykładowo, jeśli wybierasz kwadrat o boku 9 metrów, to możesz stworzyć kolumnę o wysokości do 4,5 metra, obniżyć lub podnieść powierzchnię owego kwadratu o maksymalnie 4,5 metra, wykopać rów o głębokości do 4,5 metra itd. Nie możesz ukształtować lodu w taki sposób, by zamknął jakąś istotę lub zadal jej obrażenia.

Objęcia północnego wiatru (wymagany 6. poziom). Możesz wydać 3 punkty ki, by rzucić *unieruchomienie osoby*.

Oddech zimy (wymagany 17. poziom). Możesz wydać 6 punktów ki, by rzucić *stożek zimna*.

Pięć czterech gromów. Możesz wydać 2 punkty ki, by rzucić *falę gromu*.

Pięć niewzruszonego powietrza. Potrafisz stworzyć pocisk skompresowanego powietrza uderzający niczym potężna pięść. Możesz w ramach akcji wydać 2 punkty ki i wybrać stworzenie w obrębie 9 metrów od Ciebie. Musi ono wykonać rzut obronny na Siłę. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 3k10 obrażeń obuchowych + 1k10 obrażeń obuchowych za każdy dodatkowo wydany punkt ki. Ponadto możesz odepchnąć cel od siebie o maksymalnie 6 metrów i go powalić. Przy udanym rzucie obronnym cel otrzymuje połowę obrażeń i nie zostaje odepchnięty ani powalony.

Płomienie feniksa (wymagany 11. poziom). Możesz wydać 4 punkty ki, by rzucić *kulę ognia*.

Pozycja mgły (wymagany 11. poziom). Możesz wydać 4 punkty ki, by rzucić na siebie *formę gazową*.

Rzeka głodnego płomienia (wymagany 17. poziom). Możesz wydać 5 punktów ki, by rzucić *ścianę ognia*.

Uderzenie w gong (wymagany 6. poziom). Możesz wydać 3 punkty ki, by rzucić *trząsk*.

Wodny bicz. Za 2 punkty ki możesz w ramach akcji stworzyć z wody bicz, który popycha i pociąga twój cel, aby wytrącić go z równowagi. Istota, którą widzisz w obrębie 9 metrów od Ciebie, musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 3k10 obrażeń obuchowych + 1k10 za każdy dodatkowo wydany punkt ki. Możesz wówczas powalić ją albo przyciągnąć

o maksymalnie 7,5 metra do siebie. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę, a cel nie zostaje pociągnięty ani powalony.

Wymiatanie żaru. Możesz wydać 2 punkty ki, by rzucić płonące dłonie.

DROGA OTWARTEJ DŁONI

Mnisi podążający Drogą Otwartej Dłoni to niedoścignieni mistrzowie sztuk walki, czy to z użyciem broni, czy bez niej. Opanowują techniki popychania i obalania swych przeciwników, leczenia swych ran dzięki manipulacji ki oraz obrony wspomaganą zaawansowanymi praktykami medytacyjnymi.

TECHNIKA OTWARTEJ DŁONI

Od chwili, gdy wybierasz tę tradycję na 3. poziomie, możesz manipulować ki przeciwnika podczas wykorzystywania własnej energii. Przy każdym trafieniu atakiem zapewnianym przez Grad ciosów możesz wywołać u celu jeden z następujących efektów:

- Musi wykonać udany rzut obronny na Zręczność albo zostanie powalony.
- Musi wykonać rzut obronny na Siłę. W przypadku niepowodzenia możesz odepchnąć go od siebie na odległość do 4,5 metra.
- Nie może podejmować reakcji do końca twojej następnej tury.

INTEGRALNOŚĆ CIAŁA

Na 6. poziomie zyskujesz możliwość uzdrawiania siebie. W ramach akcji możesz odzyskać liczbę punktów wytrzymałości równą trzykrotnej wartości twojego poziomu mnicha. Aby ponownie użyć tej zdolności, musisz ukończyć długi odpoczynek.

USPOKOJENIE

Od 11. poziomu uczysz się wchodzić w stan szczególnej medytacji, która otacza cię aurą pokoju. Na zakończenie długiego odpoczynku zyskujesz efekt czaru *sanktuarium*, który trwa aż do rozpoczęcia następnego długiego odpoczynku (może też zakończyć się wcześniej na zwykłych zasadach). ST rzutu przeciw czarowi = 8 + twój modyfikator z Mądrości + twoja premia z biegłości.

WIBRUJĄCA DŁOŃ

Na 17. poziomie zyskujesz możliwość wzbudzenia w czyimś ciele zabójczych wibracji. Gdy trafiasz stworzenie uderzeniem bez broni, możesz wydać 3 punkty ki, by rozesłać po jego ciele niewyczuwalne drgania trwające liczbę dni równą twojemu poziomowi mnicha. Wibracje te są nieszkodliwe, chyba że zakończysz je w ramach swojej akcji. Aby to zrobić, zarówno ty, jak i cel musicie przebywać w tej samej sferze egzystencji. Gdy wykorzystasz tę akcję, cel musi wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia punkty wytrzymałości celu spadają do 0. Udany rzut oznacza, że cel otrzymuje 10k10 obrażeń nekrotycznych.

Możesz obłożyć tym efektem tylko jedną istotę na raz. Możesz również bez potrzeby wykorzystania akcji zakończyć wibracje bez szkody dla celu.

ZAKONY MNISIE

W światach D&D spotkać można mnóstwo klasztorów i mnisich tradycji. W światach o azjatyckich wpływach kulturowych, takich jak Shou Lung daleko na wschodzie Zapomnianych Krain, zakony wiążą się z tradycjami filozoficznymi i doskonaleniem sztuk walki. Poszczególne szkoły Shou Lung (Szkoła Żelaznej Ręki, Szkoła Pięciu Gwiazd, Szkoła Północnej Pięści i Szkoła Południowej Gwiazdy) uczą odmiennego spojrzenia na mnisie dyscypliny fizyczne, umysłowe i duchowe. Niektóre z tych zakonów rozciągają swoją aktywność na zachodnie krainy Faerûnu, zwłaszcza w takich miejscach, jak Thesk i Westgate, skupiających imigrantów z Shou.

Inne mnisie tradycje wiążą się z bóstwami, które uczą o wartości fizycznego doskonalenia i dyscypliny umysłowej. Zakon Ciemnego Księżyca z Zapomnianych Krain pelen jest mnichów oddanych Shar (bogini utraty), zakładających tajne społeczności pośród odległych wzgórz, w ciemnych uliczkach i podziemnych kryjówkach. Klasztor Ilmatera (boga wytrwałości), wywodzą swe nazwy od kwiatów, a ich zakony są nazywane na pamiątkę wielkich bohaterów religijnych. W Klasztorze Żółtej Róży koło Damary żyją uczniowie świętego Sollarsa Dwukrotnie Umęczonego. Klasztor Eberonu łączy trening sztuk walki z nauką akademicką. Większość z nich oddana jest bóstwom Gromady Absolutu. W świecie Dragonlance większość mnichów poświęca się służbie Majere, bogu medytacji i myślicielstwa. W Greyhawku wiele zakonów służy Xan Yae, bogini zmierzchu i wyższości umysłu nad materią, albo Zuokenowi, bogu umysłowej i fizycznej doskonałości.

Żli mnisz Szkarłatnego Bractwa ze świata Greyhawk wywodzą swój fanatyzm nie z poświęcenia bogu, lecz z idealizmu nacjonalistycznego i rasowego – z przekonania, że Suelowie, jedna z ludzkich ras, są powołani do władzy nad światem.





PALADYN

Wimmo wyraźnych śladów długiej podróży zbroja płytowa błyszczy w słońcu, gdy odziana w nią kobieta odkłada miecz i tarczę, by dotknąć śmiertelnie rannego człowieka. Z jej rąk uderza boski blask zamykający rany, a mężczyzna otwiera szeroko pełne zdumienia oczy.

Krasnolud przykłęka za występem skalnym, a jego czarny płaszcz niemal idealnie skrywa go w mroku nocy. Obserwuje bandę orków świętujących niedawne zwycięstwo. Ostrożnie podkrada się między nich, szepcząc słowa przysięgi. Dwóch pierwszych orków pada trupem, nie wiedząc nawet, co ich trafiło.

Srebrnowłosey elf stoi w snopie światła, który zdaje się oświetlać tylko jego. Śmieje się w uniesieniu, a w jego oczach i na grocie włóczni płonie ten sam blask. Raz za razem dźga bronią zwyrodniałego giganta, aż wreszcie jego światło zaczyna górować nad obrzydliwym mrokiem.

Niezależnie od swojego pochodzenia i misji paladyni łączeni są świętymi ślubami przeciwstawiania się siłom zła. Śluby paladynów to potężne przysięgi złożone przed ołtarzem w obecności kapłana, w świętym gaju w otoczeniu duchów przyrody i silej, bądź w momencie desperacji i rozpacz, gdy ich jedynymi świadkami są umarli. Przysięgi te są źródłem mocy, która odróżnia oddanego sprawcę wojownika od błogosławionego czempiona.

SŁUŻBA SPRAWIEDLIWOŚCI

Paladyn przysięga strzec sprawiedliwości i prawości, stać po stronie dobra w jego zmaganiu z siłami ciemności oraz tępać zło tam, gdzie tylko podnosi ono swój łeb. Paladyni nie tylko pojmują prawość, ale wszystkich ich wiąże przysięgi, z których czerpią siłę do wypełnienia swej świętej misji. Choć wielu z nich służy bóstwom dobra, moc paladynów pochodzi raczej z oddania idei, niż od bogów.

W ciągu wieloletniego treningu paladyni uczą się walczyć z użyciem różnych rodzajów broni i pancerzy. Ich żołnierska wprawa ustępuje jedynie magicznej mocy, którą władają: mocy leczenia chorých i rannych, godzenia w nieprawych i nieumarłych oraz ochrony niewinnych i sojuszników w służbie sprawiedliwości.

NADZWYCZAJNE ŻYCIE

Przygoda jest stałym towarzyszem życia paladyna. Działa on aktywnie na froncie kosmicznych zmagani z siłami zła, chyba że tymczasowo wyłączą go z walki ciężkie rany lub kalectwo. I choć między zwykłymi strażnikami czy żołnierzami trudno spotkać prawdziwych wojowników,



PALADYN

Poziom	Premia z biegłości	Właściwości	— Komórki poszczególnych kręgów —				
			1.	2.	3.	4.	5.
1.	+2	Cudowny zmysł, Nakładanie rąk	—	—	—	—	—
2.	+2	Styl walki, Rzucanie czarów, Boskie ugodzenie	2	—	—	—	—
3.	+2	Cudowne zdrowie, Święta przysięga	3	—	—	—	—
4.	+2	Zwiększenie cechy	3	—	—	—	—
5.	+3	Dodatkowy atak	4	2	—	—	—
6.	+3	Aura ochrony	4	2	—	—	—
7.	+3	Właściwość Świętej przysięgi	4	3	—	—	—
8.	+3	Zwiększenie cechy	4	3	—	—	—
9.	+4	—	4	3	2	—	—
10.	+4	Aura odwagi	4	3	2	—	—
11.	+4	Ulepszone Boskie ugodzenie	4	3	3	—	—
12.	+4	Zwiększenie cechy	4	3	3	—	—
13.	+5	—	4	3	3	1	—
14.	+5	Oczyszczający dotyk	4	3	3	1	—
15.	+5	Właściwość Świętej przysięgi	4	3	3	2	—
16.	+5	Zwiększenie cechy	4	3	3	2	—
17.	+6	—	4	3	3	3	1
18.	+6	Ulepszone aury	4	3	3	3	1
19.	+6	Zwiększenie cechy	4	3	3	3	2
20.	+6	Właściwość Świętej przysięgi	4	3	3	3	2

to paladyńskie powołanie jest jeszcze rzadszym zjawiskiem.

Kiedy ktoś je w sobie odkryje, porzuca dotychczasowy zawód i zbroi się na wojnę ze złem. Czasami śluby paladynów zobowiązują ich do służby koronie w roli dowódców elitarnych oddziałów rycerzy, ale nawet wówczas pierwszeństwo przed krajem i władcą ma zawsze lojalność wobec idei.

Paladyni poważnie traktują swe zadania. Wchodząc do prastarego grobowca albo starożytnych ruin, mają na celu coś więcej niż zdobycie skarbów. W podziemiach i starych kniejach czai się zło, a nawet drobne zwycięstwa nad nim pomagają zachować kosmiczną równowagę i uratować świat od zguby.

Tworzenie paladyna

Najważniejszym aspektem postaci paladyna jest jego święty cel. Mimo że przysięga wraz z jej korzyściami to zagadnienie, które pojawia się dopiero na 3. poziomie, zaplanuj jej wybór od razu, zapoznając się z informacjami na końcu opisu klasy. Czy jesteś świętym rycerzem w lśniącej zbroi, oddanym służbie dobru, wiernym bogom sprawiedliwości i honoru, przemierzającym świat i walczącym ze złem? Czy może czempionem światła, wielbiącym wszelkie przejawy piękna jako przeciwności tego, co czai się w mroku, rycerzem, którego śluby wywodzą się z tradycji starszych niż sami bogowie? Albo zgorzkniałym samotnikiem, który poprzysiągł zemstę za uczynione zło, zesłanym przez bogów jako anioł śmierci albo gnany własnym poczuciem sprawiedliwości? W dodatku B znajdziesz wiele bóstw wyznawanych przez paladynów, są to na przykład: Torm, Tyr, Heironeous,

Paladine, Kiri-Jolith, Dol Arrah, Srebrny Płomień, Bahamut, Atena, Re-Horachte i Hajmdal.

W jaki sposób odkryłeś w sobie powołanie ku służbie? Czy był to szept niewidzialnego bóstwa albo anioła usłyszany podczas modlitwy? Może twój potencjał dostrzegł inny paladyn i zdecydował się wziąć cię na giermka? A może twą misję zapoczątkowała tragedia, na przykład utrata domu? Mogłeś natknąć się przypadkiem na święty gaj lub elfią enklawę i postanowić, że już zawsze będziesz chronił przejawy dobra i piękna. Albo po prostu od najmłodszych lat czuleś, że paladyńska służba jest twoim powołaniem, zupełnie jakby było to zapisane w gwiazdach.

Paladyni walczą z wszelką podłością, więc rzadko miewają zły charakter. Większość kroczy ścieżkami dobra i sprawiedliwości. Pomyśl o tym, jak charakter wpływa na twoje metody realizacji celów oraz na postawę wobec bóstw i śmiertelników. Śluby mogą iść w parze z charakterem, ale mogą też wyznaczać standardy moralności i zachowania, których jeszcze nie osiągnąłeś.

Na szybko

Możesz szybko stworzyć paladyna, korzystając z następujących sugestii. Po pierwsze, najwyższą wartość cechy przeznacz na Siłę, a następną na Charyzmę. Po drugie, wybierz pochodzenie szlachecka.

Właściwości klasy

Jako paladyn otrzymujesz następujące korzyści z klasy.

Punkty wytrzymałości

Kość Wytrzymałości: 1k10 na poziomie paladyna
Punkty wytrzymałości na 1. poziomie: 10 + modyfikator z Kondycji

Punkty wytrzymałości na wyższych poziomach: 1k10 (lub 6) + modyfikator z Kondycji za każdy poziom paladyna powyżej 1.

BIEGŁOŚCI

Pancerz: Wszystkie pancerze, tarcze
Broni: Bronie proste, bronie żołnierskie
Narzędzia: Brak

Rzuty obronne: Mądrość, Charyzma
Umiejętności: Wybierz dwie spośród następujących:
Atletyka, Intuicja, Medycyna, Perswazja, Religia i Zastraszanie.

WYPOSAŻENIE

Rozpoczynasz grę z następującym wyposażeniem, dodawanym do ekwipunku, jaki zawdzięczasz pochodzeniu:

- (a) broń żołnierska i tarcza lub (b) dwie bronie żołnierskie;
- (a) pięć oszczepów lub (b) prosta broń biała;
- (a) zestaw kapłana lub (b) zestaw odkrywcy;
- kołczuga i święty symbol.

CUDOWNY ZMYŚL

Silne przejawy zła drażnią twe zmysły niczym przytłaczający smród, natomiast moc dobra rezonuje niczym niebiańska muzyka dla twoich uszu. W ramach swojej akcji możesz wzmocnić czujność, by wykryć takie siły. Do końca swojej następnej tury potrafisz określić lokalizację każdego czarta, niebianina lub nieumarłego w obrębie 18 metrów od ciebie, o ile nie znajduje się za całkowitą osłoną. Cudowny zmysł pozwala ci poznać typ wyczuwanej istoty (czart, niebianin lub nieumarły), ale nie jej tożsamość (na przykład wampirzy hrabia Strahd von Zarovich). Na tym samym obszarze możesz także wykryć obecność miejsca lub obiektu, które zostały poświęcone lub obczeszczzone, na przykład czarem *konsekracja*.

Możesz korzystać z tego zmysłu tyle razy, ile wynosi twój modyfikator z Charyzmy + 1. Liczba ta odnawia się, kiedy skończysz długi odpoczynek.

NAKLADANIE RĄK

Twój błogosławiony dotyk może leczyć rany. Dysponujesz zasobem leczniczej mocy, która odnawia się po długim odpoczynku. Z jej pomocą możesz przywrócić łącznie tyle punktów wytrzymałości, ile wynosi twój poziom paladyna × 5.

W ramach akcji dotykasz rannej istoty i czerpiesz ze swoich zasobów, aby przywrócić jej wybraną liczbę punktów wytrzymałości, nieprzekraczającą obecnego stanu puli.

Opcjonalnie możesz wydać 5 punktów z puli, aby uleczyć kogoś z jednej choroby lub zneutralizować jedną truciznę. Pojedynczym nałożeniem rąk możesz wyleczyć wiele chorób i zneutralizować wiele trucizn pod warunkiem, że każde leczenie opłacisz punktami z puli.

Zdolność ta nie ma działa na nieumarłych i konstrukty.

STYL WALKI

Od 2. poziomu specjalizujesz się w wybranym stylu walki. Wybierz jedną spośród poniższych możliwości. Nie możesz wybrać danego Stylu walki więcej niż raz, nawet jeśli później otrzymujesz taką szansę.

DEFENSYWA

Gdy nosisz pancerz, zyskujesz modyfikator +1 do KP.

FECHTUNEK

Gdy dzierżysz broń białą w jednej ręce i nie używasz żadnej innej broni, otrzymujesz modyfikator +2 do obrażeń zadawanych tą bronią.

OCHRONA

Gdy stworzenie, które widzisz, zaatakuje istotę inną niż ty znajdującą się w obrębie 1,5 metra od ciebie, możesz w ramach reakcji spowodować utrudnienie w jego teście ataku. Aby to zrobić, musisz trzymać tarczę.

WALKA BRONIĄ DWURĘCZNĄ

Gdy wyrzucisz 1 lub 2 na kości obrażeń w ataku bronią białą trzymaną oburącz, możesz przerzucić tę kość. Musisz użyć nowego wyniku, nawet jeśli jest to również 1 lub 2. Aby móc skorzystać z tej zdolności, musisz używać broni dwuręcznej lub półtorarecznej.

RZUCANIE CZARÓW

Do 2. poziomu zdolneś opanować czerpanie z boskiej mocy dzięki medytacji i modlitwie, by rzucać czary na podobieństwo kleryka. Zapoznaj się z rozdziałem 10 zawierającym ogólne zasady rzucania zaklęć oraz z rozdziałem 11, w którym znajdziesz listę czarów paladyna.

PRZYGOTOWYWANIE I RZUCANIE CZARÓW

Tabela Paladyn pokazuje liczbę komórek czarów, dzięki którym możesz rzucać zaklęcia paladyna kręgu 1. i wyższych. Aby rzucić jeden z takich czarów, musisz zużyć komórkę kręgu odpowiadającego danemu czarowi lub wyższego. Wykorzystane komórki czarów odzyskujesz po ukończeniu długiego odpoczynku.

Przygotowujesz zaklęcia dostępne do rzucenia. Gdy to robisz, wybierasz z listy czarów paladyna liczbę zaklęć równą modyfikatorowi z Charyzmy + połowa poziomu paladyna zaokrąglona w dół (minimum 1 czar). Zaklęcia te muszą pochodzić z kręgów, do których masz komórki czarów.

Przykładowo, jeśli jesteś paladynem 5. poziomu, posiadasz cztery komórki z 1. kręgu i dwie z 2. kręgu. Gdy twoja Charyzma wynosi 14, możesz przygotować sobie cztery czary 1. lub 2. kręgu w dowolnej kombinacji. Jeśli przygotujesz czar 1. kręgu *leczenie ran*, możesz go rzucić, używając komórki 1. lub 2. kręgu. Rzucenie zaklęcia nie usuwa go z listy przygotowanych czarów.

Po ukończeniu długiego odpoczynku możesz zmienić swoją listę przygotowanych czarów. Opracowanie nowej listy wymaga czasu spędzonego na modlitwie i medytacji – co najmniej 1 minuty na krąg każdego z czarów na twojej liście.

CECHA BAZOWA

Za rzucanie czarów paladyna odpowiada Charyzma, ponieważ czerpiesz moc z siły swoich przekonań. Zawsze gdy jest mowa o cesze bazowej, używaj Charyzmy. Korzystasz z niej także podczas obliczania ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom paladyna oraz podczas wykonywania testu ataku czarem.

ST rzutu przeciw czarom = 8 + twoja premia z biegłości +
twój modyfikator z Charyzmy

Modyfikator ataku czarem = twoja premia z biegłości +
twój modyfikator z Charyzmy

MAGICZNY FOKUS

Możesz używać świętego symbolu bóstwa jako magicznego fokusu do czarów paladyna (patrz rozdział 5, „Wyposażenie”).

BOSKIE UGODZENIE

Począwszy od 2. poziomu, gdy trafiasz cel atakiem wręcz bronią, możesz wydać jedną komórkę czarów, aby zadać dodatkowe obrażenia od światłości. Wynoszą one 2k8 za komórkę 1. kręgu, plus 1k8 za każdy krąg powyżej 1., aż do maksimum 4k8. Jeśli cel jest nieumarłym lub czarciem, obrażenia zwiększają się o 1k8.

CUDOWNE ZDROWIE

Od 3. poziomu przepływająca przez ciebie boska magia sprawia, że zyskujesz odporność na choroby.

ŚWIĘTA PRZYSIĘGA

Gdy osiągasz 3. poziom, składasz śluby, które na zawsze czynią z ciebie paladyna. Wcześniej byłeś na etapie przygotowań, oddany swej ścieżce, lecz jeszcze niezaprzyśiężony. Teraz stajesz przed wyborem Przysięgi Gorliwości, Przysięgi Pradawnych lub Przysięgi Zemsty, które przedstawione zostały na końcu opisu klasy.

Twój wybór określa korzyści, które otrzymasz na poziomach 3., 7., 15. i 20. Należą do nich zaklęcia przysięgi i zdolność do aktów wiary.

ZAKLĘCIA PRZYSIĘGI

Z każdą przysięgą wiąże się specjalna lista czarów. Dostęp do nich zyskujesz na poziomach wyszczególnionych w opisach przysięg. Uzyskawszy dostęp do zaklęcia przysięgi, masz je zawsze przygotowane. Nie wlicza się ono do limitu liczby czarów, jakie możesz przygotować danego dnia.

Gdy zyskujesz zaklęcie przysięgi, które nie widnieje na liście czarów paladyna, dla ciebie i tak jest ono czarem paladyna.

AKT WIARY

Twoja przysięga pozwala ci skupiać boską moc i wywoływać w ten sposób magiczne efekty. Każda forma Aktu wiary zapewniana przez twoją przysięgę zawiera opis jej zastosowania.

Gdy korzystasz z tej zdolności, określasz efekt, który chcesz wywołać. Aby dokonać ponownie Aktu wiary, musisz ukończyć krótki lub długi odpoczynek.

Istnieją efekty Aktu wiary wymagające rzutów obronnych. Ich ST jest taki sam jak ST rzutów przeciw twoim paladynskim czarom.

ZWIĘKSZENIE CECHY

Kiedy awansujesz na poziom 4., a następnie na 8., 12., 16. i 19., możesz zwiększyć jedną cechę o 2 albo dwie cechy o 1. Nie możesz w ten sposób podnieść wartości cechy powyżej 20.

DODATKOWY ATAK

Począwszy od 5. poziomu, możesz atakować dwukrotnie, kiedy wykonujesz w swojej turze akcję Ataku.

AURA OCHRONY

Począwszy od 6. poziomu, kiedy ty albo sojusznik znajdujący się w obrębie 3 metrów od ciebie musicie wykonać rzut obronny, otrzymujecie premię do rzutu obronnego równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy (minimum +1). Aby zapewniać tę premię, musisz być przytomny.

Na 18. poziomie zasięg aury wzrasta do 9 metrów.

AURA ODWAGI

Od 10. poziomu, dopóki jesteś przytomny, ani ty, ani sojusznicy znajdujący się w obrębie 3 metrów od ciebie nie możecie zostać przerażeni.

Na 18. poziomie zasięg aury wzrasta do 9 metrów.

ULEPSZONE BOSKIE UGODZENIE

Po osiągnięciu 11. poziomu moc prawości przepelnia cię do tego stopnia, że twoje ataki bronią białą również niosą ze sobą boską moc. Za każdym razem, gdy trafiasz cel bronią białą, otrzymuje on dodatkowe 1k8 obrażeń od światłości.

OCZYSZCZAJĄCY DOTYK

Od 14. poziomu możesz w ramach swojej akcji rozproszyć jeden czar trwający na tobie lub przychylny istocie, którą dotkniesz.

Możesz to zrobić tyle razy, ile wynosi twój modyfikator z Charyzmy (co najmniej raz). Liczba ta odnawia się po ukończeniu długiego odpoczynku.

ŚWIĘTE PRZYSIĘGI

Do stania się paladynem potrzeba złożenia ślubów wiążących paladyna ze ścieżką prawości – aktywną walką ze złem. Końcowa przysięga, składana na 3. poziomie, stanowi kulminację całego szkolenia paladyna. Niektóre postacie rozwijające się w tej klasie nie nazywają siebie paladynami aż do osiągnięcia 3. poziomu i złożenia ślubów. Dla innych sama przysięga jest jedynie formalnością, urzędowym pokwitowaniem tego, kim w głębi serca byli od początku.

PRZYSIĘGA GORLIWOŚCI

Przysięga Gorliwości wiąże paladyna z najbardziej szczytnymi ideałami: sprawiedliwością, cnotą i ładem. Składający ją paladyni, czasami nazywani kawalerami, białymi rycerzami lub świętymi wojownikami, wpasowują się w obraz doskonałego rycerza w lśniącej zbroi, zawsze honorowego, podążającego za ideałami sprawiedliwości i wyższego dobra. Narzucają sobie bardzo wysokie standardy zachowania i czasem – na szczęście lub niestety – wymagają tego również od reszty świata. Wielu składających tę przysięgę służy bóstwom ładu i dobra, kierując się ich doktrynami. Ich ideałami są anioły, doskonali słudzy boży, dlatego często używają symboliki ich skrzydeł w heraldyce lub zdobieniach hełmów.

DOKTRYNA GORLIWOŚCI

Choć Przystań Gorliwości przyjmuje różne formy, składający ją paladyni zawsze wierni są następującym zasadom.

Uczciwość. Nie kłam i nie oszukuj. Niech twoje słowo jest wiążące jak obietnica.

Odważa. Nigdy nie bój się działać, ale postępuj rozważnie.

Współczucie. Pomagaj potrzebującym, chroń słabszych i karz tych, którzy im grożą. Okazuj łaskę wrogom, ale miarkuj ją mądrze.

Honor. Traktuj innych dobrze i dawaj im przykład swoim honorowym zachowaniem. Czyń jak najwięcej dobra, wyrządzając jak najmniejszą krzywdę.

Obowiązek. Bierz odpowiedzialność za swoje czyny i ich skutki, chroń tych, których powierzono twojej opiece, i bądź posłuszny prawowitej władzy.

ZAKLĘCIA PRZYSIĘGI

Zyskujesz czary zgodnie z tabelą Zaklęcia Przystań Gorliwości.

ZAKLĘCIA PRZYSIĘGI GORLIWOŚCI

Poziom paladyna	Czary
3.	<i>ochrona przed dobrem i złem, sanktuarium</i>
5.	<i>mniejsze przywrócenie, strefa prawdy</i>
9.	<i>promień nadziei, rozproszenie magii</i>
13.	<i>strażnik wiary, swoboda ruchu</i>
17.	<i>kontakt z bóstwem, słup ognia</i>

AKT WIARY

Gdy składasz tę przysięgę na 3. poziomie, zyskujesz dwie możliwości wykorzystania Aktu wiary.

Uświęcona broń. Dokonując Aktu wiary w ramach swojej akcji, możesz napełnić trzymaną broń pozytywną energią. Na 1 minutę dodajesz do testów ataku tą bronią modyfikator z Charyzmy (co najmniej +1). Uświęcona broń emituje także jasne światło w promieniu 6 metrów i słabe światło w promieniu kolejnych 6 metrów. Jeśli nie była przedtem magiczna, staje się taka na czas uświęcenia.

Efekt ten możesz zakończyć w swojej turze w ramach innej dowolnej akcji. Skończy się on sam, gdy puścisz lub odłożysz broń, a także jeśli padniesz nieprzytomny.

Odpędzanie upadłych. W ramach swojej akcji okazujesz święty symbol bóstwa i wypowiadasz słowa karcące nieumarłych i czarty. Każdy czart lub nieumarły znajdujący się w obrębie 9 metrów, który cię widzi lub słyszy, musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia zostaje odpędzony na 1 minutę albo do czasu otrzymania obrażeń.

Odpędzona istota poświęca wszystkie swoje tury na próby jak największego oddalenia się od ciebie i nie może z własnej woli zbliżyć się do ciebie na odległość mniejszą niż 9 metrów. Nie może też podejmować reakcji. W ramach swych akcji może jedynie używać Sprintu albo prób przełamania efektów powstrzymujących jej ruch. Jeśli nie ma się dokąd ruszyć, może używać akcji Uniku.

AURA GORLIWOŚCI

Od 7. poziomu ani ty, ani twoi sojusznicy znajdujący się w obrębie 3 metrów od ciebie nie możecie zostać zauroczeni, póki jesteś przytomny.

Na 18. poziomie zasięg tej aury wzrasta do 9 metrów.

ZŁAMANA PRZYSIĘGA

Paladyn stara się utrzymywać jak najwyższe standardy zachowania, ale nawet najbardziej cnotliwi mogą upaść. Niekiedy trzymanie się jedynej słusznej ścieżki okazuje się zbyt trudne, sytuacja wymaga wybrania mniejszego zła lub wir emocji powoduje, że paladyn łamie swoją przysięgę.

Po złamaniu ślubów paladyn z reguły oddaje się pokucie nadanej przez kleryka tej samej wiary bądź paladyna tego samego zakonu. Bywa, że w ramach skruchy spędza noc na czuwaniu i modlitwie, narzuca sobie post albo podobne wyrzeczenie. Odbyszy spowiedź i otrzymawszy przebaczenie, wraca do normalnego trybu życia.

Jeśli paladyn łamie śluby z premedytacją i nie okazuje skruchy, konsekwencje bywają poważniejsze. Zależnie od decyzji MP, niepokorny rycerz może zostać zmuszony do zmiany klasy na inną albo do stania się Wiarotomnym, co zostało opisane w *Przewodniku Mistrza Podziemi*.

CZYSTOŚĆ DUCHA

Począwszy od 15. poziomu, znajdujesz się stale pod wpływem czaru *ochrona przed dobrem i złem*.

NIMB ŚWIĘTOŚCI

Na 20. poziomie możesz w ramach swojej akcji otoczyć się aurą słonecznego blasku. Przez minutę bije od ciebie jasne światło w promieniu 9 metrów oraz słabe światło w promieniu kolejnych 9 metrów.

Za każdym razem, gdy wroga istota rozpoczyna w jasnym świetle swoją turę, otrzymuje 10 obrażeń od światłości.

Ponadto masz w tym czasie ułatwienie w rzutach obronnych przeciw czarom czartów i nieumarłych.

Gdy skorzystasz z tej zdolności, możesz użyć jej ponownie po zakończeniu długiego odpoczynku.

PRZYSIĘGA PRADAWNYCH

Przystań Pradawnych jest tak stara jak elfy i druidyczne rytuały. Składający ją paladyni zwani są czasem rycerzami fey, zielonymi rycerzami lub rogatymi rycerzami. Opowiadają się po stronie światła w jego kosmicznym konflikcie z ciemnością, ponieważ ukochali piękno i życie, a niekoniecznie dla idei honoru, odwagi i sprawiedliwości. Ozdabiają swoje pancerze i odzienie atrybutami wzrostu – liśćmi, porożem lub kwiatami – symbolizującymi ich dążenie do ochrony tego, co żywe i jasne na świecie.

DOKTRYNA PRADAWNYCH

Zasady Doktryny Pradawnych są zachowywane od niezliczonych stuleci. Wynosi ona istotę dobra ponad kwestie ładu i chaosu. Jej cztery podstawowe zasady są bardzo proste.

Rozniecaj światło. Czynami swymi przeganiaj rozpacz, rozpalając płomień nadziei dzięki litości, dobroci i przebaczeniu.

Oslaniaj światło. Stawaj na drodze podłości chcącej pochłonąć dobro, piękno, miłość i śmiech. Chroń wzrastające życie przed zdeptaniem i wyjałowieniem.

Pielęgnuj wewnętrzne światło. Rozkoszuj się muzyką i śmiechem, pięknem i sztuką. Jeśli światło zgaśnie w twym sercu, nie zachowasz go w świecie.

Świeć przykładem. Bądź latarnią wskazującą drogę tym, którzy błądzą pośród fal rozpaczy. Niech światło radości i odwagi lśni we wszystkich twych czynach.



ZAKŁĘCIA PRZYSIĘGI

Zyskujesz czary zgodnie z tabelą Zaklęcia Przysięgi Pradawnych.

ZAKŁĘCIA PRZYSIĘGI PRADAWNYCH

Poziom paladyna	Czary
3.	<i>pętające uderzenie, rozmawianie ze zwierzętami</i>
5.	<i>krok przez mgłę, księżycowy promień</i>
9.	<i>ochrona przed energią, rozrost roślin</i>
13.	<i>burza lodu, kamienna skóra</i>
17.	<i>kontakt z naturą, spacer między drzewami</i>

AKT WIARY 3

Gdy składasz tę przysięgę na 3. poziomie, zyskujesz dwie możliwości wykorzystania Aktu wiary.

Gniew natury. W ramach Aktu wiary możesz wezwać pierwotne siły, by pochwyliły przeciwnika. W swojej akcji możesz spowodować wzrost widmowych pnączy, sięgających po istotę, którą widzisz w obrębie 3 metrów od ciebie. Cel musi zdać rzut obronny na Siłę lub Zręczność (sam decyduje) albo zostanie unieruchomiony. Cel pochwycony przez pnącza ponawia rzut obronny pod koniec każdej swojej tury. Gdy rzut się powiedzie, ofiara uwalnia się, a pnącza znikają.

Odpędzanie niewiernych. Dokonując Aktu wiary, możesz wygłosić słowa starożytnej formuły zadające ból czartom i fey. W ramach akcji okazujesz święty symbol bóstwa i każdy słyszący cię fey lub czart znajdujący się w obrębie 9 metrów od ciebie musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia zostaje odpędzony na 1 minutę lub do czasu otrzymania obrażeń.

Odpędzona istota poświęca wszystkie swoje tury na próby jak największego oddalenia się od ciebie i nie może z własnej woli zbliżyć się do ciebie na odległość mniejszą niż 9 metrów. Nie może też podejmować reakcji. W ramach swych akcji może jedynie używać Sprintu albo prób przelamania efektów powstrzymujących jej ruch. Jeśli nie ma się dokąd ruszyć, może używać akcji Uniku.

Jeśli prawdziwą postacią istoty skrywa iluzja, zmiennokształtność albo inny efekt, to podczas odpędzenia zostanie ona ujawniona.

AURA ANTYMAGICZNA

Począwszy od 7. poziomu, przedwieczna magia okala cię tak ciasno, że tworzy mistyczną osłonę. Ty i twoi sojusznicy znajdujący się w obrębie 3 metrów od ciebie zyskujecie odporność na obrażenia od czarów.

Na 18. poziomie zasięg tej aury wzrasta do 9 metrów.

WIECZNY STRAŻNIK

Począwszy od 15. poziomu, gdy twoje punkty wytrzymałości spadają do 0, ale nie zostajesz natychmiast zabity, możesz zamiast tego spaść do 1 punktu wytrzymałości. Możesz ponownie użyć tej zdolności po ukończeniu długiego odpoczynku.

Ponadto, nie cierpisz na żadne przypadłości związane z podeszłym wiekiem i nie możesz zostać magicznie postarzony.

PIERWOTNY CZEMPION

Na 20. poziomie możesz przyjąć formę przedwiecznej siły natury. Wybierasz, jak zmienia się twój wygląd. Przykładowo, twoja skóra nabiera zielonego odcienia i staje się chropowata niczym kora drzew, twoje włosy przerastają liśćmi lub mchem albo wyrasta ci poroże lub lwia grzywa.

W ramach swojej akcji przechodzisz transformację, po czym na 1 minutę zyskujesz następujące korzyści:

- Na początku każdej swojej tury odzyskujesz 10 PW.
- Gdy rzucasz czar paladyna, którego czas rzucania to akcja podstawowa, możesz go rzucić w ramach akcji dodatkowej.
- Wrogię istoty w obrębie 3 metrów od ciebie mają utrudnienie w rzutach obronnych przeciw twoim czarom paladyna oraz efektem Aktu wiary.

Możesz ponownie skorzystać z tej zdolności po ukończeniu długiego odpoczynku.

PRZYSIĘGA ZEMSTY

Przysięga Zemsty to uroczyste poświęcenie się karaniu tych, którzy popełnili ciężkie grzechy. Gdy siły zła dokonują rzezi na bezbronnych mieszkańcach wsi, kiedy za bardzo umacnia się władza bezwzględnej gildii złodziei, gdy smok sieje zniszczenie w okolicy – w takich przypadkach paladyni powstają, by złożyć Przysięgę Zemsty i zadośćuczynić wyrządzonym krzywdom. Dla tych paladynów, czasem nazywanych mścicielami lub mrocznymi rycerzami – własna nieskazitelność nie jest tak ważna, jak wymierzenie sprawiedliwości.

DOKTRYNA ZEMSTY

Paladyni wyznają różne formuły Doktryny Zemsty, jednak wszystkie one koncentrują się na ukaraniu złoczyńców wszelkimi dostępnymi środkami. Paladyni podążający za wskazaniem tej doktryny dla wymierzania kary niegodziwcom są gotowi poświęcić nawet własną prawosć, dlatego ich charakter jest często neutralny lub praworządny neutralny. Podstawowe zasady Doktryny Zemsty są brutalnie proste.

Zwalczaj większe zło. Zmuszony do wyboru między walką z zaprzysiężonym wrogiem a starciem z mniejszym złem, wybieram większe zło.

Nie ma litości dla nikczemników. Mogę okazać laskę zwykłemu przeciwnikom, ale nigdy zaprzysiężonemu wrogowi.

Cel uświęca środki. Skrupuły nie mogą powstrzymać mnie przed eliminacją wrogów.

Zadośćuczynienie. Jeśli moi wrogowie niosą zgubę temu światu, dzieje się tak dlatego, że ich nie powstrzymałem. Muszę pomóc ich ofiarom.

ZAKLĘCIA PRZYSIĘGI

Zyskujesz czary zgodnie z tabelą Zaklęcia Przysięgi Zemsty.

ZAKLĘCIA PRZYSIĘGI ZEMSTY

Poziom paladyna	Czary
3.	zguba, znak łowcy
5.	krok przez mgłę, unieruchomienie osoby
9.	ochrona przed energią, przyspieszenie
13.	drzwi przez wymiary, wypędzenie
17.	unieruchomienie potwora, wizja

AKT WIARY

Gdy składasz tę przysięgę na 3. poziomie, zyskujesz dwie możliwości wykorzystania Aktu wiary.

Odepchnięcie wroga. W ramach akcji okazujesz święty symbol i dokonując Aktu wiary, wymawiasz słowa potępienia. Wybierasz cel, który widzisz w obrębie 18 metrów od siebie. Jeśli nie jest on odporny na strach, musi wykonać rzut obronny na Mądrość. Czarty i nieumarli mają utrudnienie w tym teście.

W przypadku niepowodzenia cel jest tobą prerażony przez 1 minutę lub do czasu otrzymania obrażeń. W tym czasie jego szybkość spada do 0 i nie może korzystać z żadnej premii do niej.

Przy udanym rzucie szybkość celu spada o połowę na czas 1 minuty lub do chwili otrzymania obrażeń.

Przysięga wrogości. W ramach akcji dodatkowej możesz użyć Aktu wiary, by wygłosić przysięgę wrogości przeciw istocie, którą widzisz w obrębie 3 metrów od siebie. Zyskujesz ułatwienie w testach ataku przeciw niej na czas 1 minuty lub do chwili, w której jej punkty wytrzymałości spadną do 0 lub straci przytomność.

NIEUGIĘTY MŚCICIEL

Gdy osiągasz 7. poziom, twoja nadnaturalna koncentracja pozwala ci odciąć przeciwnikowi drogę ucieczki. Gdy trafisz stworzenie atakiem okazyjnym, możesz zaraz potem w ramach tej samej reakcji przemieścić się z połową swojej szybkości. Ruch ten nie spowoduje ataków okazyjnych.

DUSZA ZEMSTY

Od 15. poziomu żarliwość, z jaką składasz Przysięgę wrogości, daje ci więcej możliwości w starciu z przeciwnikiem. Gdy stworzenie objęte twoją Przysięgą wrogości wykonuje atak, będąc w twoim zasięgu, możesz w ramach swojej reakcji zaatakować je wręcz bronią.

ANIOŁ ZEMSTY

Na poziomie 20. możesz przyjąć postać anioła zemsty. Przechodzisz transformację w ramach swojej akcji. Na 1 godzinę zyskujesz następujące korzyści:

- Z twoich pleców wyrastają skrzydła zapewniające ci szybkość lotu 18 metrów.
- Emitujesz aurę grozy w promieniu 9 metrów. Gdy przeciwnik wchodzi w jej zasięg po raz pierwszy lub rozpoczyna w niej turę walki, musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia zostaje prerażony tobą na 1 minutę lub do czasu otrzymania obrażeń. Ataki przeciw prerażonej istocie wykonuje się z ułatwieniem.

Gdy użyjesz tej zdolności, nie możesz zrobić tego ponownie, dopóki nie ukończysz długiego odpoczynku.





WOJOWNIK

Ludzka kobieta w pobrząkującej zbroi płytowej zasłania się tarczą i szarżuje na zgraję goblinów. Stojący za nią elf w ćwiekowanych skórach szpikuje wrogów strzałami ze swego łuku. Z niedaleka dolatują do nich okrzyki półorka, który wydaje rozkazy, by zwiększyć skuteczność skoordynowanego ataku pary towarzyszy.

Odziany w kolczugę krasnolud wstawia tarczę między nadlatującą ogrzą maczugę a swą towarzyszkę i odbija śmiertelny cios. Sejmitary półelfki w luskowym pancerzu tworzą wokół niej oslepiający wir, gdy krąży wokół ogra, wypatrując słabych punktów w jego obronie.

Gladiator walczy na arenie dla sportu. Jest mistrzem walki trójzębem i siecią, wyspecjalizowanym w obalaniu przeciwników i pomiataniu nimi ku uciesze gawiedzi – i dla zdobycia przewagi. Tym razem miecz jego przeciwniczki błyska przez moment niebieskim światłem, a chwilę później wystrzeliwuje z niego piorun mający zgładzić dotychczasowego czempiona.

Wszyscy z tych bohaterów są wojownikami, prawdopodobnie najbardziej zróżnicowaną klasą postaci w światach DUNGEONS & DRAGONS. Błędni rycerze, zdobywcy, królewscy czempioni, elitarni żołnierze, zaprawieni w bojach najemnicy czy przywódcy bandytów – wszystkich ich łączy niezrównane mistrzostwo w opanowaniu broni i pancerza oraz dogłębna znajomość technik walki. Jednocześnie są dobrymi znajomymi śmierci, zarówno zbierającej swe żniwo dookoła nich, jak i zaglądnącej im prosto w oczy.

WSZECHSTRONNI SPECJALIŚCI

Wojownicy odbierają podstawowe przeszkolenie we wszystkich stylach walki. Każdy wojownik potrafi robić toporem, uprawiać szermierkę rapierem, dzierżyć miecz długi lub dwuręczny, używać łuku, a nawet do pewnego stopnia łapać przeciwników w sieć. Podobnie obeznan jest ze sztuką obrony tarczą i z walką w każdym rodzaju pancerza. Poza ową ogólną znajomością rzemiosła wojennego, każdy wojownik specjalizuje się w wybranym stylu walki. Niektórzy skupiają się na lucznictwie, inni na walce dwiema broniąmi naraz, a są i tacy, którzy wspierają swoje bojowe zdolności magią. Takie połączenie uniwersalnych podstaw ze ścisłą specjalizacją sprawia, że wojownicy doskonale radzą sobie w walce zarówno na polu bitwy, jak i w ciemnych lochach.

GOTOWI NA NIEBEZPIECZEŃSTWO

Nie każdy strażnik miejski, członek pospolitego ruszenia czy żołnierz królowej jest wojownikiem. Większość z tych osób to względnie nieprzeszkoleni wojacy o jedynie podstawowej wiedzy o walce. Prawdziwymi wojownikami

WOJOWNIK

Poziom	Premia z biegłości	Właściwości
1.	+2	Styl walki, Drugi oddech
2.	+2	Przyływ sił (1/odpoczynek)
3.	+2	Archetyp bojowy
4.	+2	Zwiększenie cechy
5.	+3	Dodatkowy atak
6.	+3	Zwiększenie cechy
7.	+3	Właściwość Archetypu bojowego
8.	+3	Zwiększenie cechy
9.	+4	Nieugięty (1/odpoczynek)
10.	+4	Właściwość Archetypu bojowego
11.	+4	Dodatkowy atak (2)
12.	+4	Zwiększenie cechy
13.	+5	Nieugięty (2/odpoczynek)
14.	+5	Zwiększenie cechy
15.	+5	Właściwość Archetypu bojowego
16.	+5	Zwiększenie cechy
17.	+6	Przyływ sił (2/odpoczynek), Nieugięty (3/odpoczynek)
18.	+6	Właściwość Archetypu bojowego
19.	+6	Zwiększenie cechy
20.	+6	Dodatkowy atak (3)

nazwać można weteranów i oficerów armii, przeszkolonych ochroniarzy, oddanych rycerzy i podobne osoby.

Niektórych wojowników ciągnie w stronę wykorzystania umiejętności w życiu poszukiwacza przygód. Ich drugą naturą, wcale nie tak odległą od tego, co zostawiają za sobą, jest badanie podziemi, zabijanie potworów czy inne niebezpieczne zajęcia typowe dla awanturników. Tak jest zapewne bardziej ryzykownie, ale również bardziej opłacalnie – niewielu strażników miejskich ma okazję znaleźć, na przykład, magiczny miecz *Jęzor ognia*.

Tworzenie wojownika

Gdy planujesz postać wojownika, odpowiedz na dwa najważniejsze pytania związane z jej przeszłością: gdzie nauczyłeś się walczyć oraz co odróżnia cię od przeciętnych zbrojnych? Byłeś wyjątkowo bezwzględny? Czy twój mentor jakoś szczególnie cię wspomagał, być może przez wzgląd na twoje wyjątkowe poświęcenie? Co w ogóle skłoniło cię do rozpoczęcia treningu? Zagrożenie dla rodzinnej okolicy, pragnienie zemsty, potrzeba sprawdzenia swoich sił – to tylko niektóre z możliwości.

Być może odbyłeś oficjalne szkolenie w armii kogoś wysoko urodzonego lub w lokalnej straży? Albo pobierałeś nauki w akademii wojskowej, zaznajamiając się z historią militarną, sztuką strategii oraz taktykami bojowymi? Mogłeś także być samoukiem – nieoszlifowanym, ale zahartowanym w boju. Czy wzięcie miecza do ręki było

twoim sposobem na ucieczkę od ograniczeń życia na farmie, czy może zdecydowałeś się na to w poszanowaniu rodzinnej tradycji? Skąd masz swoje uzbrojenie? To część wojskowego wyposażenia czy rodowe dziedzictwo? A może oszczędzałeś na nie latami, by w końcu je kupić? W tej chwili jest ono twoim największym skarbem – wszak tylko ono chroni cię przed objęciami śmierci.

NA SZYBKO

Możesz szybko stworzyć wojownika, korzystając z następujących sugestii. Po pierwsze, najwyższą wartość cechy przeznacz na Siłę lub Zręczność zależnie od tego, czy chcesz skupić się na broni białej, czy dystansowej (albo finezyjnej). Jako następną wybierz Kondycję albo Inteligencję, jeśli planujesz pójść ścieżką mistycznego rycerza. Po drugie, wybierz pochodzenie żołnierza.

WŁAŚCIWOŚCI KLASY

Jako wojownik otrzymujesz następujące korzyści z klasy.

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Kość Wytrzymałości: 1k10 na poziom wojownika

Punkty wytrzymałości na 1. poziomie: 10 + modyfikator z Kondycji

Punkty wytrzymałości na wyższych poziomach: 1k10 (lub 6) + modyfikator z Kondycji za każdy poziom wojownika powyżej 1.

BIEGŁOŚCI

Pancerz: Wszystkie pancerze, tarcze
Broń: Bronie proste, bronie żołnierskie
Narzędzia: Brak

Rzuty obronne: Siła, Kondycja

Umiejętności: Wybierz dwie spośród następujących: Akrobatyka, Atletyka, Historia, Intuicja, Opieka nad zwierzętami, Percepcja, Sztuka przetrwania i Zastraszanie.

WYPOSAŻENIE

Rozpoczynasz grę z następującym wyposażeniem, dodawanym do ekwipunku, jaki zawdzięczasz pochodzeniu:

- (a) kolczuga lub (b) skórzna, długi luk i 20 strzał;
- (a) dowolna broń żołnierska i tarcza lub (b) dwie bronie żołnierskie;
- (a) kusza lekka i 20 beltów lub (b) dwa toporki;
- (a) zestaw badacza podziemi lub (b) zestaw odkrywcy.

STYL WALKI

Specjalizujesz się w określonym stylu walki. Wybierz jedną spośród następujących możliwości. Nie możesz wybrać danego stylu walki więcej niż raz, nawet jeśli później otrzymujesz taką szansę.

DEFENSYWA

Gdy nosisz pancerz, zyskujesz modyfikator +1 do KP.

FECHTUNEK

Gdy dzierzysz broń białą w jednej dłoni, nie posilkując się żadną inną bronią, otrzymujesz modyfikator +2 do obrażeń zadawanych tą bronią.

OCHRONA

Gdy stworzenie, które widzisz, zaatakuje istotę inną niż ty znajdującą się w obrębie 1,5 metra od ciebie, możesz w ramach reakcji spowodować utrudnienie w jego teście ataku. Aby to zrobić, musisz trzymać tarczę.

STRZELECTWO

Zyskujesz modyfikator +2 do testów ataku bronią dystansową.

WALKA BRONIĄ DWURĘCZNA

Po wyrzuceniu 1 lub 2 na kości obrażeń w ataku bronią białą trzymaną oburącz, możesz przerzucić tę kość. Musisz użyć nowego wyniku, nawet jeśli jest to również 1 lub 2. Aby skorzystać z tej zdolności, musisz używać broni dwuręcznej lub półtoraręcznej.

WALKA DWIEMA BRONIAMI

Gdy walczysz dwiema bronią, możesz dodać modyfikator z cechy do obrażeń drugiego ataku.

DRUGI ODDECH

Masz zapas wigoru, z którego możesz zaczerpnąć, by chronić własną skórę. Możesz użyć akcji dodatkowej w swojej turze, by odzyskać punkty wytrzymałości w liczbie równej $1k10 +$ twój poziom wojownika. Aby ponownie skorzystać z tej zdolności, musisz ukończyć krótki lub długi odpoczynek.

PRZYPLÝW SIŁ

Od 2. poziomu możesz na chwilę pokonać własne ograniczenia. W swojej turze możesz wykonać jeszcze jedną akcję, oprócz swojej akcji podstawowej i możliwej akcji dodatkowej.

Po użyciu tej zdolności musisz ukończyć krótki lub długi odpoczynek, zanim będziesz mógł znowu z niej korzystać. Poczynając od 17. poziomu, możesz użyć jej dwukrotnie przed odpoczynkiem, ale tylko raz w danej turze.

ARCHETYP BOJOWY

Osiągnąwszy 3. poziom, wybierasz archetyp, który chcesz odzwierciedlać w swoich stylach i technikach walki. Wybierz czempiona, mistrza bitew lub mistycznego rycerza – zostały przedstawione pod koniec opisu klasy. Twój wybór określa korzyści, które otrzymujesz na poziomach 3., 7., 10., 15. i 18.

ZWIĘKSZENIE CECHY

Kiedy awansujesz na poziom 4., a następnie na 6., 8., 12., 14., 16. i 19., możesz zwiększyć jedną cechę o 2 albo dwie cechy o 1. Nie możesz w ten sposób podnieść wartości cechy powyżej 20.

DODATKOWY ATAK

Począwszy od 5. poziomu, możesz atakować dwukrotnie, kiedy wykonujesz w swojej turze akcję Ataku. Liczba ataków zwiększa się do trzech, gdy osiągasz w klasie wojownika 11. poziom, oraz do czterech, kiedy osiągasz w niej 20. poziom.

NIEUGIĘTY

Od 9. poziomu możesz przerzucić nieudany rzut obronny. Zrobiwszy to, musisz użyć nowego wyniku i nie możesz wykorzystać ponownie tej zdolności, dopóki nie ukończysz długiego odpoczynku.

Od 13. poziomu możesz bez długiego odpoczynku użyć tej zdolności dwukrotnie, a od 17. poziomu – trzykrotnie.

ARCHETYPY BOJOWE

Poszczególne wojownicy różnie podchodzą do doskonalenia swych zdolności bojowych. Archetyp bojowy, który decydujesz się wcielić w życie, jest wyrazem twojego podejścia.

CZEMPION

Czempion skupia się na rozwoju sprawności fizycznej i ćwiczy ją aż do uzyskania zabójczej doskonałości. Ci, którzy przyjmują ten archetyp, łączą rygorystyczny trening ze specjalizacją w zadawaniu druzgocących ciosów.

ULEPSZONE TRAFIENIE KRYTYCZNE

Od chwili, gdy wybierasz ten archetyp na 3. poziomie, twoje ataki bronią skutkują trafieniem krytycznym przy wyniku 19 lub 20.

NIEZWYKŁY ATLETA

Począwszy od 7. poziomu, możesz dodać połowę swojej premii z biegłości (zaokrągloną w górę) do dowolnego testu Siły, Zręczności lub Kondycji, o ile już nie wykorzystują one premii z biegłości.

Ponadto, gdy wykonujesz skok z rozbiegu, pokonujesz dystans zwiększony o 30 cm za każdy punkt modyfikatora z Siły.

DODATKOWY STYL WALKI

Na 10. poziomie możesz wybrać drugi Styl walki.

PIERWSZORZĘDNE TRAFIENIE KRYTYCZNE

Od 15. poziomu twoje ataki bronią skutkują trafieniem krytycznym przy wyniku 18–20.

OCALENIEC

Do 18. poziomu wspiąłeś się na szczyty wytrwałości w walce. Jeśli masz połowę swoich punktów wytrzymałości lub mniej, to na początku każdej swojej tury odzyskujesz PW w liczbie 5 + modyfikator z Kondycji. Korzyść ta nie działa, gdy masz 0 PW.

MISTRZ BITEW

Wojownicy odzwierciedlający archetyp mistrza bitew polegają na technikach walki przekazywanych sobie od pokoleń. Dla mistrza bitew walka to dyscyplina akademicka, czasami uwzględniająca też inne zagadnienia, takie jak płatnerstwo czy kaligrafia. Nie każdy wojownik uczy się historii, teorii i sztuki odzwierciedlanych w archetypie mistrza bitew, ale ci, którzy to robią, są wszechstronnymi wojownikami o wielkich umiejętnościach i wiedzy.

PRZEWAGA BOJOWA

Gdy wybierasz ten archetyp na 3. poziomie, uczysz się manewrów, które wymagają wykorzystania specjalnej kości, zwanej kością przewagi.

Manewry. Uczysz się trzech wybranych manewrów spośród opisanych poniżej w sekcji „Manewry”. Wiele z nich ulepsza twój atak. W jednym ataku możesz użyć tylko jednego manewru.

Poznajesz dwa kolejne manewry na poziomach 7., 10. i 15. Za każdym razem, gdy uczysz się nowych manewrów, możesz również wymienić jeden już znany na inny.

Kość przewagi. Posiadasz cztery kości przewagi. Kość przewagi zużywa się, gdy ją wykorzystujesz. Wszystkie zużyte kości przewagi odzyskujesz, gdy skończysz krótki lub długi odpoczynek.

Otrzymujesz dodatkową kość przewagi na 7. poziomie, a kolejną na 15. poziomie.

Rzuty obronne. Niektóre z twoich manewrów będą wymagały od celu wykonania rzutu obronnego, by oprzeć się ich efektom. ST rzutu obronnego oblicza się następująco:

ST rzutu przeciw manewrom = 8 + twoja premia z biegłości + twój modyfikator Siły lub Zręczności (ty wybierasz)

RIEMIOSŁO WOJENNE

Na 3. poziomie zyskujesz biegłość w wybranym zestawie narzędzi.

WIEDZA O PRZECIWNIKU

Porównawszy od 7. poziomu, jeśli spędzisz co najmniej 1 minutę na obserwacji innego stworzenia lub na interakcji z nim poza sytuacją walki, możesz dowiedzieć się czegoś o jego możliwościach w porównaniu z twoimi. MP udziela informacji, czy stworzenie jest ci równe, lepsze czy słabsze



od ciebie w dwóch kategoriach wybranych przez ciebie spośród poniższych:

- wartość Siły,
- wartość Zręczności,
- wartość Kondycji,
- Klasa Pancerna,
- aktualne punkty wytrzymałości,
- suma poziomów klas (jeśli posiada),
- poziom wojownika (jeśli posiada).

ZWIĘKSZONA PRZEWAGA BOJOWA

Na 10. poziomie twoje kości przewagi zmieniają się w k10.
Na 18. poziomie zmieniają się w k12.

NIEPOWSTRZYMANE

Poczynając od 15. poziomu, gdy przy rzucie na inicjatywę nie masz już żadnych kości przewagi, odzyskujesz jedną z nich.

MANEWRY

Manewry przedstawiono w kolejności alfabetycznej.

Finta. Możesz wydać jedną kość przewagi w ramach akcji dodatkowej w swojej turze, by wykonać fintę, markując atak na wybranego przeciwnika znajdującego się w obrębie 1,5 metra od ciebie. Masz ułatwienie w następnym teście ataku przeciw owej istocie w tej turze. Przy trafieniu dodajesz kość przewagi do rzutu na obrażenia.

Groźba. Przy trafieniu przeciwnika bronią możesz wydać kość przewagi, by spróbować przestraszyć cel. Dodajesz kość przewagi do rzutu na obrażenia, a cel musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia jest tobą przerażony do końca twojej następnej tury.

Mobilizacja. W ramach akcji dodatkowej w swojej turze możesz użyć kości przewagi, by zmotywować jednego ze swych towarzyszy. Wybierz sojusznika mogącego cię słyszeć lub widzieć. Otrzymuje on tymczasowe punkty wytrzymałości w liczbie równej wynikowi rzutu kością przewagi + twój modyfikator z Charyzmy.

Obalenie. Przy trafieniu przeciwnika bronią możesz wydać kość przewagi, by spróbować go powalić. Dodajesz kość przewagi do rzutu na obrażenia, a jeśli cel jest Duży lub mniejszy, musi wykonać rzut obronny na Siłę. W przypadku niepowodzenia zostaje powalony.

Odepchnięcie. Przy trafieniu przeciwnika bronią możesz wydać kość przewagi, by spróbować go odepchnąć. Dodajesz kość przewagi do rzutu na obrażenia, a jeśli cel jest Duży lub mniejszy, musi wykonać rzut obronny na Siłę. W przypadku niepowodzenia zostaje przez ciebie odepchnięty na odległość do 4,5 metra.

Parowanie. Gdy napastnik zadaje ci obrażenia atakiem wręcz, możesz w ramach reakcji użyć kości przewagi, by zredukować obrażenia o wynik z kości przewagi + twój modyfikator ze Zręczności.

Praca nóg. Gdy się poruszasz, możesz użyć jednej kości przewagi, rzucić nią i dodać wynik do swojej KP. Premia trwa do zakończenia ruchu.

Precyzyjny atak. Gdy atakujesz bronią, możesz skorzystać z jednej kości przewagi, by dodać jej wynik do testu ataku. Możesz użyć tego manewru przed testem ataku lub po nim, ale zanim wystąpią jego efekty.

Prowokacja. Przy trafieniu bronią możesz zużyć jedną kość przewagi, by spróbować sprowokować cel do zaatakowania ciebie. Dodajesz wynik z kości przewagi

do obrażeń, zaś cel musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia ma utrudnienie we wszystkich testach ataku na cele inne niż ty do końca twojej następnej tury.

Riposta. Gdy przeciwnik nie trafi cię atakiem wręcz, możesz w ramach reakcji wydać kość przewagi, by wykonać przeciwko niemu atak wręcz. Przy trafieniu dodajesz kość przewagi do rzutu na obrażenia.

Rozbrojenie. Gdy trafiasz cel bronią, możesz wydać jedną kość przewagi, by spróbować go rozbroić, zmuszając go do upuszczenia wybranej przez ciebie rzeczy, którą trzyma. Dodajesz kość przewagi do rzutu na obrażenia, a cel musi wykonać rzut obronny na Siłę. W przypadku niepowodzenia upuszcza wybrany przez ciebie przedmiot, który ląduje u jego stóp.

Rozkaz ataku. Gdy wykonujesz w swojej turze akcję Ataku, możesz zrezygnować z jednego z ataków, aby w ramach akcji dodatkowej poprowadzić do ataku swojego towarzysza. Wybierasz sojusznika, który może cię widzieć lub słyszeć, i zużywasz jedną kość przewagi. Wskazana istota może w tej samej chwili użyć swojej reakcji, by wykonać pojedynczy atak bronią, dodając kość przewagi do rzutu na obrażenia.

Rozproszenie uwagi. Przy trafieniu bronią możesz wydać jedną kość przewagi, by rozproszyć cel, powodując, że odsłoni się on na ataki twoich towarzyszy. Dodajesz kość przewagi do rzutu na obrażenia. Następny atak sojusznika przeciwko celowi manewru jest wykonywany z ułatwieniem, o ile nastąpi przed rozpoczęciem twojej następnej tury.

Wymanewrowanie. Gdy trafiasz przeciwnika bronią, możesz wydać kość przewagi, by pomóc przemieścić się jednemu z twych towarzyszy na lepszą pozycję. Dodajesz kość przewagi do rzutu na obrażenia i wybierasz sojusznika, który cię słyszy lub widzi. Stworzenie to może w ramach swojej reakcji przesunąć się z połową swojej szybkości bez prowokowania ataków okazyjnych ze strony twojego celu.

Wypad. Gdy wykonujesz atak wręcz w swojej turze, możesz wydać kość przewagi, by na jego użytek zwiększyć swoją strefę ataku o 1,5 metra. Przy trafieniu dodajesz kość przewagi do rzutu na obrażenia.

Zamaszysty atak. Przy trafieniu przeciwnika atakiem wręcz bronią możesz zużyć jedną kość przewagi, by tym samym atakiem spróbować ugodzić jeszcze jeden cel. Wybierz kolejne stworzenie w swojej strefie ataku i w obrębie 1,5 metra od pierwszego celu. Jeśli wynik pierwotnego testu ataku oznaczałoby trafienie także w drugi cel, to otrzymuje on obrażenia równe wynikowi kości przewagi. Obrażenia mają ten sam typ, jak te zadane pierwszemu celowi.

MISTYCZNY RYCERZ

Archetyp mistycznego rycerza łączy typowe dla wojowników mistrzowskie opanowanie broni ze studiami magicznymi. Mistyczni rycerze wykorzystują magiczne techniki podobne do tych stosowanych przez magów. Koncentrują swe nauki na dwóch spośród ośmiu szkół magii: odpychaniu i wywoływaniu. Zaklęcia szkoły odpychania zapewniają mistycznemu rycerzowi dodatkową ochronę, zaś czary wywoływania rażą jednocześnie wielu wrogów, powiększając jego zasięg w walce. Rycerze ci poznają względnie niewielką liczbę czarów i uczą się ich na pamięć, zamiast przechowywać je w księdze.

RZUCANIE CZARÓW

Po osiągnięciu 3. poziomu rozszerzasz swoje umiejętności bojowe o zdolność rzucania czarów. Zapoznaj się z rozdziałem 10 zawierającym ogólne zasady rzucania zaklęć oraz z rozdziałem 11, w którym znajdziesz listę czarów maga.

Sztuczki. Poznajesz dwie wybrane sztuczki z listy czarów maga. Kolejną sztuczkę maga wybierasz na 10. poziomie.

Komórki czarów. Tabela Czary mistycznego rycerza pokazuje, ile masz komórek czarów, dzięki którym możesz rzucać zaklęcia maga kręgu 1. i wyższych. Aby rzucić jeden z takich czarów, musisz zużyć komórkę kręgu odpowiadającego danemu czarowi lub wyższego. Wykorzystane komórki czarów odzyskujesz po ukończeniu długiego odpoczynku.

Przykładowo, jeśli znasz czar 1. kręgu *tarcza* i masz dostępne komórki 1. i 2. kręgu, możesz rzucić *tarczę*, korzystając z którejkolwiek z nich.

Znane czary kręgu 1. i wyższych. Początkowo znasz trzy wybrane czary 1. kręgu z listy maga. Dwa z nich muszą pochodzić ze szkoły odpychania i wywoływania.

Kolejne czary możesz wybrać zgodnie z kolumną Znane czary w tabeli Czary mistycznego rycerza. Każdy z tych czarów musi pochodzić ze szkoły odpychania lub wywoływania oraz być z kręgu odpowiedniego do posiadanych przez siebie komórek czarów. Przykładowo, gdy awansujesz na 7. poziom tej klasy, możesz poznać jedno nowe zaklęcie 1. lub 2. kręgu.

Czary, których uczysz się na poziomach 8., 14. i 20., mogą pochodzić z dowolnej szkoły magii.

Każdorazowo podczas awansu na nowy poziom mistycznego rycerza możesz wymienić jeden znany czar na inny z listy maga, przy czym nowe zaklęcie musi pochodzić ze szkoły odpychania lub wywoływania, a jego krąg musi odpowiadać posiadanym przez siebie komórkom czarów. Ograniczenie szkoły nie dotyczy wymienianego na nowy czar, który poznajesz na 3., 8., 14. lub 20. poziomie.

Cech bazowa. Za rzucanie czarów maga odpowiada inteligencja, gdyż uczysz się ich dzięki studiom i zapamiętywaniu. Zawsze gdy jest mowa o cesze bazowej, używaj inteligencji. Korzystasz z niej także podczas obliczania ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom oraz podczas wykonywania testu ataku czarem.

ST rzutu przeciw czarom = 8 + twoja premia z biegłości +
twoj modyfikator z Inteligencji

Modyfikator ataku czarem = twoja premia z biegłości +
twoj modyfikator z Inteligencji

WIĘZ Z BRONIA

Na 3. poziomie poznajesz rytuał tworzący magiczną więź między tobą i pojedynczym egzemplarzem broni. Rytuał trwa 1 godzinę i możesz go przeprowadzić podczas krótkiego odpoczynku. Podczas rytuału musisz mieć broni w zasięgu ręki, a na zakończenie dotykasz jej i pieczętujesz więź.

Nie możesz zostać rozbrojony z powiązanej broni, o ile ktoś cię nie obezwładni. Jeśli znajduje się ona tej samej sferze egzystencji, możesz przywołać ją podczas akcji dodatkowej w swojej turze, sprawiając, że natychmiast teleportuje się do twojej dłoni.

CZARY MISTYCZNEGO RYCERZA

Poziom wojownika	Znane sztuczki	Znane czary	— Komórki poszczególnych kręgów —			
			1.	2.	3.	4.
3.	2	3	2	—	—	—
4.	2	4	3	—	—	—
5.	2	4	3	—	—	—
6.	2	4	3	—	—	—
7.	2	5	4	2	—	—
8.	2	6	4	2	—	—
9.	2	6	4	2	—	—
10.	3	7	4	3	—	—
11.	3	8	4	3	—	—
12.	3	8	4	3	—	—
13.	3	9	4	3	2	—
14.	3	10	4	3	2	—
15.	3	10	4	3	2	—
16.	3	11	4	3	3	—
17.	3	11	4	3	3	—
18.	3	11	4	3	3	—
19.	3	12	4	3	3	1
20.	3	13	4	3	3	1

Możesz mieć do dwóch powiązanych broni, ale możesz przywołać tylko jedną na raz w ramach swojej akcji dodatkowej. Aby spróbować związać się z kolejną bronią, musisz zerwać jedną z poprzednich więzi.

MAGIA BOJOWA

Począwszy od 7. poziomu, gdy wykorzystasz akcję na rzucenie sztuczki, możesz w ramach akcji dodatkowej wykonać pojedynczy atak bronią.

MISTYCZNE UDERZENIE

Na 10. poziomie uczysz się, w jaki sposób przy pomocy broni obniżyć odporność celu na twoje zaklęcia. Gdy trafiasz bronią cel, ma on do końca twojej następnej tury utrudnienie w następnym rzucie obronnym przeciw twoim czarom.

NIESAMOWITA SZARŻA

Na 15. poziomie zyskujesz zdolność teleportowania się, kiedy korzystasz z Przypływu sił, na odległość do 9 metrów w wolną przestrzeń, którą widzisz. Możesz teleportować się przed dodatkową akcją lub po niej.

ULEPSZONA MAGIA BOJOWA

Począwszy od 18. poziomu, gdy wykorzystasz akcję na rzucenie czaru, możesz w ramach akcji dodatkowej wykonać pojedynczy atak bronią.



ZAKLINACZ

Złote oczy kobiety rozbłyskują, gdy wyciąga dłoń, by uwolnić rozpalający jej żyły smoczy ogień. Obserwując piekło szalejące wokół jej wrogów, rozwija bloniste skrzydła i wzbija się w powietrze.

Póleł z włosami rozwianymi magicznie przywołanym wiatrem rozpościera ramiona i odrzuca głowę w tył. Wzbierająca w nim fala magii unosi go na chwilę, gdy przepływa przez niego, aż wreszcie uwalnia się wraz z potężnym uderzeniem pioruna.

Przycupnąwszy za stalagmitem, niziołka wskazuje szarżującego troglodytę, a ognisty podmuch strzela z jej palca i godzi w stwora. Z szerokim uśmiechem na ustach kryje się na powrót za formacją skalną, nieświadoma, że dzika magia nadała jej skórze jasnoblękitną barwę.

Zaklinacze to dziedzice magii, którą zapewnia im egzotyczne pochodzenie, wpływ istot z innego świata lub wystawienie na działanie nieznanymi kosmicznymi sił. Zaklinalnia, podobnie jak życia godnego legendy, nie można nauczyć się tak, jak sztuki władania językiem. Zaklinalnia mocy się nie wybiera, to moc wybiera sobie zaklinacza.

SUROWA MAGIA

Magia jest nieodzowną częścią każdego zaklinacza – przepelnia jego ciało, umysł i ducha utajoną mocą, czekającą na uwolnienie. Istnieją zaklinacze, których moc ma swoje źródło w starożytnych liniach krwi przesiąkniętej magią smoków. Inni mają w sobie surową, niekontrolowaną magię, której chaotyczny sztorm manifestuje się w nieoczekiwane sposoby.

Trudno przewidywać objawienie się w kimś mocy zaklinacza. Niektóre smocze rody wydają tylko jednego zaklinacza na pokolenie, podczas gdy inne składają się wyłącznie z nich. Z reguły taki talent uważany jest za łut szczęścia. Niektórzy zaklinacze nie potrafią określić pochodzenia swej mocy, podczas gdy inni wiążą je z konkretnymi, niecodziennymi wydarzeniami ze swojej przeszłości. Dotknięcie demona, błogosławieństwo driady w dniu przyścia na świat czy łyk wody z tajemniczego źródła – wszystkie takie zdarzenia mogą rozpalic iskrę daru zaklinalnia. Może to być również podarunek boskiego patrona magii, wystawienie na działanie sił żywiołów w Sferach Wewnętrznych albo przyprowadzającego o szaleństwo chaosu Limbo, czy też przelotny wgląd w tryby maszyny rzeczywistości.

Zaklinacze nie potrzebują ksiąg czarów ani starożytnej wiedzy, na której polegają magowie. Nie muszą też mieć żadnego patrona zapewniającego im zdolności magiczne, jak to robią czarownicy. Oszalającym sposobom zastosowania swych mocy opracowują dzięki poskramianiu i skupianiu swych wrodzonych zdolności.

NIEWYJAŚNIONA POTĘGA

Zaklinacze są czymś rzadkim na świecie i trudno znaleźć ich przedstawiciela, który nie wiódłby do pewnego

ZAKLINACZ

Poziom	Premia z biegłości	Punkty zaklania	Właściwości	Znane sztuczki	Znane czary	— Komórki poszczególnych kręgów —													
						1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.					
1.	+2	—	Rzucanie czarów, Pochodzenie zaklinacza	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2.	+2	2	Źródło magii	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3.	+2	3	Metamagia	4	4	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4.	+2	4	Zwiększenie cechy	5	5	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5.	+3	5	—	5	6	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6.	+3	6	Właściwość Pochodzenia zaklinacza	5	7	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7.	+3	7	—	5	8	4	3	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
8.	+3	8	Zwiększenie cechy	5	9	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
9.	+4	9	—	5	10	4	3	3	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
10.	+4	10	Metamagia	6	11	4	3	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
11.	+4	11	—	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—
12.	+4	12	Zwiększenie cechy	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—
13.	+5	13	—	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—	—	—	—	—
14.	+5	14	Właściwość Pochodzenia zaklinacza	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—	—	—	—	—
15.	+5	15	—	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—	—	—	—	—
16.	+5	16	Zwiększenie cechy	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—	—	—	—	—
17.	+6	17	Metamagia	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—
18.	+6	18	Właściwość Pochodzenia zaklinacza	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1	—	—	—	—	—
19.	+6	19	Zwiększenie cechy	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1	—	—	—	—	—
20.	+6	20	Przywrócenie mocy	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1	—	—	—	—	—

stopnia życia poszukiwacza przygód. Ci, których rozpiera magiczna moc, bardzo szybko przekonują się, że nie lubi ona stagnacji. Magia zaklinaczy chce być aktywna i ma skłonność do niekontrolowanych wybuchów, kiedy nikt jej nie przyzywa.

Motywacje zaklinaczy często bywają tajemnicze i idealistyczne. Jedni dążą do lepszego zrozumienia kipiących w nich mocy lub poznania ich źródła. Inni mają nadzieję odnaleźć sposób pozbycia się swego daru lub, przeciwnie, uwolnienia jego pełnego potencjału. Niezależnie od celu w życiu, zaklinacze są w grupie poszukiwaczy przygód równie użyteczni jak magowie, a względne braki w swej wiedzy nadrabiają olbrzymią elastycznością w posługiwaniu się znanymi czarami.

Tworzenie zaklinacza

Najważniejszym pytaniem, które należy sobie postawić podczas tworzenia postaci zaklinacza, jest pytanie o pochodzenie jego mocy. Na początku wybierasz smoczą krew lub dziką magię, ale dokładne źródło mocy określasz sam. Czy będzie to rodzinna klątwa dalekich przodków, którą otrzymałeś w spadku? Może jakiś niecodzienne wydarzenie zasiało w tobie ziarno dziedzicznej magii, ale wraz z tym pozostawiło blizny?

Jak się czujesz z tym, że w twoich żyłach płynie żywa magia? Akceptujesz to, próbujesz okiełznać, czy może rzucasz się w jej nieprzewidywalny wir? Widzisz w niej błogosławieństwo czy przekleństwo? Poszukiwałaś jej czy sama cię odnalazła? Czy miałaś szansę wyrzec się jej i czy żałujesz, że tego nie zrobiłaś? A może uważasz, że moc została ci powierzona w jakimś wyższym celu? Albo jesteś zdania, że moc pozwala ci robić to, na co masz ochotę, i odbierać to, czego pragniesz, tym, którzy jej nie posiadają.

Jest szansa, że twoja moc jest łącznikiem między tobą, a jakimś potężnym bytem – istotą fey, która pobłogosławiła cię w dniu narodzin, smokiem, który umieścił w twoich żyłach kroplę swojej krwi, liszem, który stworzył cię w ramach eksperymentu, albo bóstwem, które wybrało cię na swe narzędzie.

NA SZYBKO

Możesz szybko stworzyć zaklinacza, korzystając z następujących sugestii. Po pierwsze, najwyższą wartość cechy przeznacz na Charyzmę, a następną na Kondycję. Po drugie, wybierz pochodzenie pustelnika. Po trzecie, wybierz sztuczki: *kułgarstwo*, *porażający uścisk*, *promień mrozu* i *światło* oraz czary 1. kręgu: *magiczny pocisk* i *tarcza*.

Właściwości klasy

Jako zaklinacz otrzymujesz następujące korzyści z klasy.

Punkty wytrzymałości

Kość Wytrzymałości: 1k6 na poziomie zaklinacza

Punkty wytrzymałości na 1. poziomie: 6 +

modyfikator z Kondycji

Punkty wytrzymałości na wyższych poziomach: 1k6

(lub 4) + modyfikator z Kondycji za każdy poziom

zaklinacza powyżej 1.

Biegłości

Pancerz: Brak

Broń: Drąg, kusza lekka, proca, strzałka, sztylet

Narzędzia: Brak

Rzuty obronne: Kondycja, Charyzma

Umiejętności: Wybierz dwie spośród następujących:
Intuicja, Oszustwo, Perswazja, Religia, Wiedza tajemna i Zastraszanie.

WYPOSAŻENIE

Rozpoczynasz grę z następującym wyposażeniem, dodawanym do ekwipunku, jaki zawdzięczasz pochodzeniu:

- (a) kusza lekka i 20 beltów lub (b) dowolna broń prosta;
- (a) torba na komponenty lub (b) magiczny fokus;
- (a) zestaw badacza podziemi lub (b) zestaw odkrywcy;
- dwa sztylety.

RZUCANIE CZARÓW

Wydarzenie z przeszłości twojej lub twojego przodka pozostawiło w tobie niezatarty ślad, budząc w tobie magię wtajemniczeń. Owo źródło magii, niezależnie od swego pochodzenia, umożliwi ci rzucanie czarów. Zapoznaj się z rozdziałem 10 zawierającym ogólne zasady rzucania zaklęć oraz z rozdziałem 11, w którym znajdziesz listę czarów zaklinacza.

SZTUCZKI

Na 1. poziomie znasz cztery wybrane sztuczki z listy czarów zaklinacza. Kolejnych nauczysz się na wyższych poziomach, zgodnie z kolumną Znane sztuczki w tabeli Zaklinacz.

KOMÓRKI CZARÓW

Tabela Zaklinacz pokazuje, ile masz komórek czarów, dzięki którym możesz rzucać zaklęcia zaklinacza kręgów 1. i wyższych. Aby rzucić jeden z takich czarów, musisz zużyć komórkę kręgu odpowiadającego czarowi lub wyższego. Wykorzystane komórki odzyskujesz po ukończeniu długiego odpoczynku.

Przykładowo, jeśli znasz czar 1. kręgu *plonące dlonie* i masz dostępne komórki 1. i 2. kręgu, możesz rzucić *plonące dlonie*, korzystając z którejkolwiek z nich.

ZNANE CZARY KRĘGU 1. I WYŻSZYCH

Zaczynasz grę ze znajomością czterech czarów 1. kręgu z listy zaklinacza. Kolumna Znane czary w tabeli Zaklinacz określa, kiedy możesz wybrać kolejne. Każdy z tych czarów musi być z kręgu odpowiedniego do posiadanych przez ciebie komórek czarów. Przykładowo, gdy awansujesz na 3. poziom zaklinacza, możesz poznać jedno nowe zaklęcie 1. lub 2. kręgu.

Oprócz tego za każdym razem, gdy zdobywasz nowy poziom zaklinacza, możesz wymienić jeden znany ci czar na inny z listy tej klasy, przy czym krąg nowego zaklęcia także musi odpowiadać posiadanym przez ciebie komórkom czarów.

CECHA BAZOWA

Za rzucanie czarów zaklinacza odpowiada Charyzma, ponieważ moc twojej magii opiera się na zdolności do narzucania rzeczywistości twojej woli. Zawsze gdy jest mowa o cesze bazowej, używaj Charyzmy. Korzystasz z niej także podczas obliczania ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom zaklinacza oraz podczas wykonywania testu ataku czarem.

ST rzutu przeciw czarom = 8 + twoja premia z biegłości +
twój modyfikator z Charyzmy

Modyfikator ataku czarem = twoja premia z biegłości +
twój modyfikator z Charyzmy

MAGICZNY FOKUS

Możesz używać fokusu magii wtajemniczeń do rzucania czarów zaklinacza (patrz rozdział 5, „Wyposażenie”).

POCHODZENIE ZAKLINACZA

Wybierz pochodzenie swojej wrodzonej magicznej mocy: smocze dziedzictwo lub dziką magię – oba zostały przedstawione pod koniec opisu klasy.

Twój wybór określa korzyści, które otrzymasz na poziomach 1., 6., 14. i 18.

ŹRÓDŁO MAGII

Na 2. poziomie sięgasz głęboko do źródła swojej wewnętrznej mocy. Odzwierciedla ją pula punktów zaklinania, pozwalająca ci na wywoływanie różnorodnych magicznych efektów.

PUNKTY ZAKLINANIA

Posiadasz 2 punkty zaklinania. Zdobędziesz więcej w miarę rozwoju postaci, zgodnie z kolumną Punkty zaklinania w tabeli Zaklinacz. Na danym poziomie nigdy nie możesz mieć więcej punktów zaklinania, niż wskazuje tabela. Odzyskujesz wszystkie wydane punkty zaklinania na zakończenie długiego odpoczynku.

ELASTYCZNE CZAROWANIE

Możesz wykorzystywać punkty zaklinania do odzyskiwania komórek czarów i odwrotnie, możesz poświęcać komórki czarów, by otrzymać w ten sposób punkty zaklinania. Na wyższych poziomach poznasz inne sposoby używania punktów zaklinania.

Tworzenie komórek czarów. W ramach akcji dodatkowej w swojej turze możesz przekształcić niewydane jeszcze punkty zaklinania w komórkę czaru. Koszt utworzenia komórki danego kręgu zawiera tabela Tworzenie komórek czarów. Możesz stworzyć komórkę maksymalnie 5. kręgu.

Wszystkie stworzone w ten sposób komórki znikają, kiedy kończysz długi odpoczynek.

TWORZENIE KOMÓREK CZARÓW

Krąg czaru	Koszt w punktach zaklinania
1.	2
2.	3
3.	5
4.	6
5.	7

Przekształcenie komórek czarów w punkty zaklinania. W ramach akcji dodatkowej w swojej turze możesz poświęcić jedną komórkę czaru, by otrzymać liczbę punktów zaklinania równą kręgowi tej komórki.

METAMAGIA

Na 3. poziomie zyskujesz zdolność kształtowania swych zaklęć zgodnie z twoimi potrzebami. Otrzymujesz dwie wybrane metamagiczne możliwości. Kolejne dostaniesz na poziomach 10. i 17.

Gdy rzucasz czar, możesz użyć tylko jednej opcji metamagii, chyba że określono inaczej.

BLIŹNIACZE ZAKŁĘCIE

Gdy rzucasz czar obejmujący tylko jedną istotę i niebędący czarem rzuconym na siebie, możesz wydać liczbę punktów zaklęcia równą jego kręgowi, aby objąć nim drugą istotę w zasięgu (w przypadku sztuczki koszt wynosi 1 punkt zaklęcia).

Aby czar nadawał się do użycia w ten sposób, musi nie móc objąć więcej niż jednego celu na kręgu, z którego jest rzucony. Przykładowo, nieodpowiednie są czary *magiczny pocisk* i *wypalający promień*, a odpowiednie – *promień mrozu* i *barwna kula*.

DALEKOSIĘŻNE ZAKŁĘCIE

Gdy rzucasz czar o zasięgu co najmniej 1,5 metra, możesz za 1 punkt zaklęcia podwoić jego zasięg.

Gdy rzucasz zaklęcie dotykowe, za 1 punkt zaklęcia możesz nadać mu zasięg 9 metrów.

DYSKRETNE ZAKŁĘCIE

Możesz poświęcić 1 punkt zaklęcia, by rzucić czar bez komponentów somatycznych i werbalnych.

PRECYZYJNE ZAKŁĘCIE

Gdy rzucasz czar, który wymusza na innych stworzeniach wykonanie rzutu obronnego, możesz wyłączyć z jego pełnej siły wybrane jednostki. Wydajesz 1 punkt zaklęcia i wybierasz liczbę istot nieprzekraczającą twojego modyfikatora z Charyzmy (co najmniej jedną). Wybrane istoty automatycznie zdają rzut obronny przeciw temu zaklęciu.

PRZEBIJAJĄCE ZAKŁĘCIE

Gdy rzucasz czar wymuszający na celu rzut obronny, by oprzeć się jego efektom, możesz wydać 3 punkty zaklęcia i dać jednemu celowi tego zaklęcia utrudnienie w pierwszym rzucie obronnym.

PRZEDŁUŻONE ZAKŁĘCIE

Gdy rzucasz czar o czasie trwania 1 minuty lub dłuższym, możesz za 1 punkt zaklęcia podwoić jego czas trwania, do maksymalnie 24 godzin.

PRZYSPIESZONE ZAKŁĘCIE

Gdy rzucasz czar, którego czas rzucania wynosi jedną akcję, możesz za 2 punkty zaklęcia skrócić go do akcji dodatkowej.

WZMOCNIONE ZAKŁĘCIE

Gdy rzucasz na obrażenia z czaru, możesz za 1 punkt zaklęcia przerzucić kości obrażeń w liczbie nieprzekraczającej twojego modyfikatora z Charyzmy (co najmniej jedną). Musisz przyjąć nowe wyniki.

Możesz użyć Wzmocnionego zaklęcia, nawet jeśli przy rzucaniu tego czaru skorzystałeś już z innej opcji metamagii.

ZWIĘKSZENIE CECHY

Kiedy awansujesz na poziom 4., a następnie na 8., 12., 16. i 19., możesz zwiększyć jedną cechę o 2 albo dwie cechy o 1. Nie możesz w ten sposób podnieść wartości cechy powyżej 20.

PRZYWRÓCENIE MOCY

Na 20. poziomie za każdym razem, gdy kończysz krótki odpoczynek, odzyskujesz 4 punkty zaklęcia.

POCHODZENIE ZAKLINACZA

Zaklinacze w różnych rzeczach upatrują źródeł swojej wrodzonej mocy. Choć możliwości jest wiele, większość z nich zalicza się do jednej z dwóch kategorii: dzikiej magii lub smoczego dziedzictwa.

DZIKA MAGIA

Twoje wrodzone zdolności magiczne biorą swój początek w siłach chaosu poprzedzających ład stworzenia. Być może byłś wystawiony na działanie surowej magii, na przykład za sprawą portalu prowadzącego do Limbo, Sfery Żywiołów lub Odległej Dziedziny. Może zostałeś pobłogosławiony przez fey lub naznaczony piętnem przez demona. Albo twoja magia jest po prostu lutem szczęścia towarzyszącego ci podczas narodzin bez wyraźnej przyczyny. Niezależnie, jak do tego doszło, magia kłębi się w tobie, szukając ujścia.

PRZYPIY W DZIKIEJ MAGII

Od chwili, w której wybierasz to pochodzenie na 1. poziomie, twoje czary mogą uwolnić przyływ nieposkromionej magii. Raz na turę, kiedy rzucasz czar zaklinacza kręgu 1. lub wyższego, MP może ci kazać rzucić k20. Przy wyniku 1 rzuć na efekt w tabeli Przyływ dzikiej magii. Jeśli efektem okaże się zaklęcie, to jest ono zbyt nieposkromione, by zastosować do niego metamagię, a jeśli normalnie wymaga koncentracji, to w tym wypadku tak nie jest i zaklęcie trwa przez swój maksymalny czas.

PŁY WY CHAOSU

Począwszy od 1. poziomu, manipulując siłami chaosu i przypadku, możesz zyskać ułatwienie w jednym teście ataku lub cechy albo w rzucie obronnym. Aby ponownie skorzystać z tej zdolności, musisz ukończyć długi odpoczynek.

Do czasu odzyskania możliwości użycia Pływów chaosu MP może ci kazać rzucić na efekt z tabeli Przyływ dzikiej magii zaraz po tym, gdy rzucisz czar zaklinacza kręgu 1. lub wyższego. Następnie odzyskujesz możliwość wykorzystania Pływów chaosu.

NAGINANIE SZCZĘŚCIA

Począwszy od 6. poziomu, masz możliwość zakłócenia przeznaczenia dziką magią. Kiedy istota, którą widzisz, wykonuje test ataku, test cechy lub rzut obronny, możesz w ramach swojej reakcji wydać 2 punkty zaklęcia i rzucić 1k4, by zastosować uzyskany wynik jako premię lub karę (ty wybierasz) do rzutu tej istoty. Możesz to zrobić po jej rzucie, ale zanim poznasz jego efekt.

KONTROLOWANY CHAOS

Na 14. poziomie przejmujesz częściową kontrolę nad falami twojej dzikiej magii. Zawsze gdy rzucasz na Przyływ dzikiej magii, możesz rzucić dwa razy i wybrać efekt.

BOMBARDOWANIE MAGIĄ

Na poziomie 18. wzmaga się szkodliwa energia twoich zaklęć. Gdy rzucasz na obrażenia z czaru i na którejkolwiek kości uzyskasz najwyższy możliwy wynik, wybierasz jedną z tych kości, rzucasz nią ponownie i dodajesz nowy wynik do całkowitych obrażeń. Możesz to zrobić tylko raz na turę.

SMOCZE DZIEDZICTWO

Twoja wrodzona moc pochodzi od magii smoków, która połączyła się z krwią twoją lub twoich przodków. Czerpiący z tego źródła najczęściej wywodzą swe pochodzenie od potężnego zaklinacza z dawnych czasów, który dobył targu ze smokiem albo nawet miał smoczego rodzica. Niektóre z takich rodów cieszą się pewną sławą, ale większość jest mało znana. Każdy zaklinacz może być początkiem nowej linii, jeśli wspomże go pakt albo inna wyjątkowa okoliczność.

SMOCZY PRZODEK

Na 1. poziomie określasz, jakiego rodzaju smokiem był twój przodek. Z rodzaju smoka wynika typ obrażeń, które będziesz zadawać przy użyciu późniejszych zdolności.

SMOCZE POCHODZENIE

Smok	Typ obrażeń
Biały	Zimno
Czarny	Kwas
Czerwony	Ogień
Miedziany	Kwas
Mosiężny	Ogień
Niebieski	Elektryczność
Spizowy	Elektryczność
Srebrny	Zimno
Zielony	Trucizna
Złoty	Ogień

Potrafisz mówić, czytać i pisać w języku smoczym. Ponadto w każdym teście Charyzmy podczas interakcji ze smokami twoja premia z biegłości, o ile ma zastosowanie, liczy się podwójnie.

SMOCZA ODPORNOŚĆ

Magia krążąca w twoim ciele sprawia, że ujawniają się pewne cechy twoich smoczych przodków. Twoje maksymalne punkty wytrzymałości zwiększają się o 1 na 1. poziomie, a także na każdym kolejnym poziomie tej klasy.

Co więcej, łuski podobne do smoczych pokrywają cienką warstwą część twojej skóry. Kiedy nie nosisz pancerza, masz KP równą 13 + twój modyfikator ze Zręczności.

POKREWIEŃSTWO ŻYWIOLU

Począwszy od 6. poziomu, kiedy rzucasz czar zadający obrażenia typu zgodnego z twoim smoczym dziedzictwem, możesz do jednego rzutu na obrażenia z tego czaru dodać swój modyfikator z Charyzmy. Jednocześnie możesz za 1 punkt zaklania zyskać odporność na obrażenia tego typu na 1 godzinę.

SMOCZE SKRZYDŁA

Na 14. poziomie zyskujesz zdolność rozwinięcia pary smoczych skrzydeł, zapewniających ci szybkość lotu równą twojej aktualnej szybkości. Skrzydła możesz wytworzyć w ramach akcji dodatkowej w swojej turze. Utrzymują się do czasu, kiedy z nich zrezygnujesz, co możesz zrobić również w ramach akcji dodatkowej w swojej turze.

Nie możesz rozłożyć skrzydeł, gdy nosisz pancerz, chyba że jest on specjalnie do nich dostosowany. Odzież niedostosowana do skrzydeł może zostać zniszczona w momencie ich rozwinięcia.

SMOCZA OBECNOŚĆ

Począwszy od 18. poziomu, możesz ujawnić potworną obecność smoczego przodka, powodując u otoczenia podziw lub przerażenie. W ramach swojej akcji wydajesz 5 punktów zaklania, by zaczerpnąć z tej mocy i roztoczyć aure podziwu lub strachu (ty decydujesz) na odległość 18 metrów. Przez 1 minutę lub do utraty koncentracji (tak jak przy zaklęciu z koncentracją) każdy przeciwnik rozpoczynający swoją turę w obrębie tej aury musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia zostaje zauroczony (jeśli wybierzesz podziw) albo przerażony (jeśli wybierzesz strach). Efekt trwa do wygaśnięcia aury. Jeśli przeciwnikowi powiedzie się rzut obronny na Mądrość, jest przez 24 godziny niepodatny na działanie twojej aury.



PRZYPIŹYW DZIKIEJ MAGII

k100	Efekt	k100	Efekt
01-02	Przez następną minutę na początku każdej swojej tury wykonuj rzut na Przypiżyw dzikiej magii, ignorując rezultat 01-02.	49-50	Nie możesz mówić przez najbliższą minutę. Przy każdej próbie z twoich ust wylatują różowe bańki.
03-04	Przez następną minutę widzisz każdą niewidzialną istotę w twoim polu widzenia.	51-52	Przez minutę obok ciebie unosi się widmowa tarcza, zapewniająca ci premię +2 do KP i niewrażliwość na <i>magiczny pocisk</i> .
05-06	Wybrany i kontrolowany przez MP modron pojawia się w wolnym miejscu w obrębie 1,5 metra od ciebie, po czym znika po 1 minucie.	53-54	Zyskujesz odporność na działanie alkoholu przez kolejne 5k6 dni.
07-08	Rzucasz wyśrodkowaną na sobie <i>kulę ognia</i> jako czar 3. kręgu.	55-56	Wypadają ci wszystkie włosy, ale odrastają w ciągu 24 godzin.
09-10	Rzucasz <i>magiczny pocisk</i> jako czar 5. kręgu.	57-58	Przez najbliższą minutę każdy palny obiekt, którego dotkniesz, staje w płomieniach, o ile nie jest przez kogoś noszony lub trzymany.
11-12	Rzuć k20. Twój wzrost zmienia się o wynik rzutu w centymetrach. Malejesz przy wyniku nieparzystym, a rośniesz przy parzystym.	59-60	Odzyskujesz wykorzystaną komórkę czaru najniższego kręgu.
13-14	Rzucasz wyśrodkowany na sobie <i>zamęt</i> .	61-62	Przez następną minutę musisz krzyczeć, kiedy próbujesz mówić.
15-16	Przez następną minutę na początku każdej swojej tury odzyskujesz 5 PW.	63-64	Rzucasz wyśrodkowaną na sobie <i>chmurę mgły</i> .
17-18	Wyrasta ci złożona z piór broda, która utrzymuje się, aż kichniesz, a wtedy pióra odpadają z twojej twarzy.	65-66	Do trzech wybranych przez ciebie istot w promieniu 9 metrów od ciebie otrzymuje 4k10 obrażeń od elektryczności.
19-20	Rzucasz wyśrodkowany na sobie <i> tłuszcz</i> .	67-68	Do końca swojej następnej tury jesteś przerażony najbliższą istotą.
21-22	Stworzenia mają utrudnienie w rzucie obronnym przeciwko twojemu następnemu czarowi, który rzucisz w ciągu minuty i który wymaga rzutu obronnego.	69-70	Każda istota w obrębie 9 metrów od ciebie staje się niewidzialna. Niewidzialność się kończy, gdy istota zaatakuje lub rzuci czar.
23-24	Twoja skóra nabiera żywej niebieskiej barwy. Efekt można usunąć czarem <i>zdjęcie kłótwy</i> .	71-72	Na minutę otrzymujesz odporność na każdy rodzaj obrażeń.
25-26	Na twoim czole na minutę pojawia się dodatkowe oko. Przez ten czas masz ułatwienie w testach Mądrości (Percepcja) opartych na wzroku.	73-74	Losowa istota w obrębie 18 metrów od ciebie zostaje zatruta na 1k4 godziny.
27-28	W ciągu następnej minuty wszystkie twoje czary o czasie rzucania równym jednej akcji mają czas rzucania równy akcji dodatkowej.	75-76	Przez najbliższą minutę promieniejesz jasnym światłem na 9 metrów. Każda istota, która kończy swoją turę w obrębie 1,5 metra od ciebie, zostaje oślepią do końca swojej następnej tury.
29-30	Teleportujesz się w wybrane wolne miejsce, które widzisz w obrębie 18 metrów od siebie.	77-78	Rzucasz na siebie <i>polimorfie</i> . Jeśli nie zdasz rzutu obronnego, na czas trwania czaru zamieniasz się w owcę.
31-32	Do końca swojej następnej tury trafiasz do Sfery Astralnej, po czym wracasz na swoje miejsce, o ile nie zostało zajęte, lub na najbliższe wolne miejsce.	79-80	W promieniu 3 metrów od ciebie przez minutę unoszą się iluzoryczne motyle i płatki kwiatów.
33-34	Pierwszy zadający obrażenia czar, jak rzucisz w ciągu minuty, zada maksymalną liczbę obrażeń.	81-82	Możesz natychmiast wykonać jeszcze jedną akcję.
35-36	Twój wiek zmienia się o 1k10 lat. Starzejesz się przy wyniku parzystym, a młodsze przy nieparzystym (do minimalnego wieku 1 roku).	83-84	Każda istota w obrębie 9 metrów od ciebie otrzymuje 1k10 obrażeń nekrotycznych. Odzyskujesz punkty wytrzymałości w liczbie równej sumie zadanych obrażeń.
37-38	1k6 flamfów kontrolowanych przez MP pojawia się w wolnym miejscu w obrębie 18 metrów od ciebie. Są tobą przerażone i znikają po 1 minucie.	85-86	Rzucasz <i>lustrzane odbicia</i> .
39-40	Odzyskujesz 2k10 punktów wytrzymałości.	87-88	Rzucasz <i>lot</i> na losową istotę w obrębie 18 metrów od ciebie.
41-42	Do rozpoczęcia swej następnej tury zmieniasz się w roślinę doniczkową. Będąc rośliną, jesteś obezwładniony i podatny na każdy rodzaj obrażeń. Gdy twoje punkty wytrzymałości spadną do 0, doniczka pęka i wracasz do swojej naturalnej postaci.	89-90	Na minutę stajesz się niewidzialny i niestyszalny. Efekt kończy się, gdy rzucisz czar lub zaatakujesz.
43-44	Przez następną minutę możesz teleportować się na odległość do 6 metrów w ramach akcji dodatkowej w każdej swojej turze.	91-92	Jeśli zginiesz w ciągu najbliższej minuty, natychmiast wracasz do życia tak, jakbyś był celem <i>reinkarnacji</i> .
45-46	Rzucasz na siebie <i>lewitację</i> .	93-94	Twój rozmiar zwiększa się o jedną kategorię na następną minutę.
47-48	Kontrolowany przez MP jednorożec pojawia się w obrębie 1,5 metra od ciebie i znika po 1 minucie.	95-96	Przez minutę wszystkie istoty w promieniu 9 metrów łącznie z tobą stają się podatne na obrażenia kłute.
		97-98	Przez minutę otacza cię ulotna, eteryczna muzyka.
		99-00	Odzyskujesz wszystkie wykorzystane punkty zaklania.



ROZDZIAŁ 4: CHARAKTER I POCHODZENIE

POSTACIE TO ZNACZNIE WIĘCEJ NIŻ ICH RASA I KLASA. Posiadają własne historie, zainteresowania, powiązania i możliwości wykraczające poza te, które wynikają z rasy i profesji. Ten rozdział przedstawia szczegóły, którymi bohaterowie różnią się między sobą. Obejmuje takie podstawy, jak imiona i wygląd zewnętrzny, opisuje zasady dotyczące pochodzenia i znanych języków, a także zawiera szczegóły dotyczące osobowości i charakteru postaci.

SZCZEGÓŁY POSTACI

Imię i opis wyglądu mogą być pierwszymi informacjami o twojej postaci, z którymi zapoznają się twoi współpracownicy. Warto przemyśleć, w jaki sposób ukazują one wykreowanego przez siebie bohatera.

IMIE

Opis rasy twojego bohatera zawiera przykładowe imiona jej przedstawicieli. Poświęć trochę czasu na przemyślenie swojego imienia, nawet jeśli wybierasz je z listy.

PŁEĆ

Możesz zagrać postacią męską lub kobiecą, bez żadnych wynikających z tego specjalnych korzyści lub ograniczeń. Pomyśl o tym, w jaki sposób twoja postać dostosowuje się lub nie do kulturowych wzorców i oczekiwań związanych z płcią. Przykładowo, elf mroczny będący klerikiem wylamuje się z tradycyjnego podziału ról narzuconego przez społeczeństwo drowów, co mogłoby być przyczyną,

TIKA I ARTEMIS: KONTRASTUJĄCE POSTACIE

Szczegóły opisane w tym rozdziale sprawiają, że twoja postać będzie mogła wyraźnie różnić się od innych. Przyjrzyj się następującym dwóm ludzkim wojownikom.

Pochodząca ze świata Dragonlance Tika Waylan była bezczelną nastolatką z trudnym dzieciństwem. Uciekła z domu i poszła w ślady ojca, praktykując złodziejski fach na ulicach Solace. Kiedy spróbowała obrabować właściciela zajazdu Ostatni Dom, ten złapał ją i wziął pod swoje skrzydła, zatrudniając ją jako barmankę. Jednak kiedy smocze armie przeszły przez Solace i zniszczyły zajazd, okoliczności zmusiły Tikę do rozpoczęcia awanturniczego życia u boku przyjaciół z dzieciństwa. Jej umiejętności walki (patelnia to nadal jedna z jej ulubionych broni) połączone z życiem na ulicy zapewniły jej zdolności nieocenione w awanturniczym życiu.

Artemis Entreri dorastał na ulicach Calimportu w Zapomnianych Krainach. Dzięki swemu sprytowi, sile i zręczności dorobił się kawałka własnego terytorium w mrowiu miejskich slumsów. Po kilku latach został dostrzeżony przez jedną z najpotężniejszych gildii złodziejskich w mieście i mimo młodego wieku zaczął piąć się po szczeblach kariery złodziejskiej. Artemis został ulubionym skrytobójcą jednego z miejskich paszów, który wysłał go po skradzione klejnoty do dalekiej Doliny Lodowego Wichru. Jest zawodowym zabójcą, bezustannie podejmującym wyzwania, by rozwijać swoje zdolności.

Tika i Artemis oboje są ludzkimi wojownikami z domieszką totrowskich doświadczeń, mają porównywalne wartości Siły i Zręczności, ale na tym podobieństwa się kończą.

dla której twój bohater opuścił to społeczeństwo i wyszedł na powierzchnię.

Nie musisz ograniczać się dwubiegunowym postrzeganiem płci i seksualności. Przykładowo, elfi bóg Corellon Larethian jest często wyobrażony jako androgeniczny, a niektóre elfy z Wieloświata są kreowane na jego podobieństwo. Możesz także zagrać postacią kobiecą, która przedstawia się innym jako mężczyzna, mężczyzną, który czuje się uwięziony w ciele kobiety, albo brodatą krasnoludką, która nienawidzi być myloną z mężczyznami. Podobnie orientacja seksualna twojej postaci zależy wyłącznie od twojej decyzji.

WZROST I WAGA

Wzrost i wagę swojej postaci możesz określić na podstawie informacji zawartych w opisie rasy albo za pomocą tabeli Losowy wzrost i waga. Pomyśl o tym, co o wzroście i wadze postaci mogą mówić wartości jej cech. Słaby, ale zręczny bohater może być szczupły, silny i odporny może być wysoki albo tęgi.

Jeżeli chcesz, możesz wylosować wzrost i wagę swojej postaci, posługując się tabelą Losowy wzrost i waga. Wartość z kolumny Modyfikator wzrostu określa dodatkowe centymetry ponad podstawową wysokość wybranej rasy. Wynik rzutu z tej kolumny pomnożony przez wartość podaną w kolumnie Modyfikator wagi określa dodatkowe kilogramy ponad podstawową wagę danej rasy.

LOSOWY WZROST I WAGA

Rasa	Bazowy wzrost	Modyfikator wzrostu	Bazowa waga	Modyfikator wagi
Człowiek	1,40 m	2k10 × 2,5 cm	44 kg	× 1k4 kg
Elf leśny	1,35 m	2k10 × 2,5 cm	40 kg	× 1k2 kg
Elf wysoki	1,35 m	2k10 × 2,5 cm	36 kg	× 1k2 kg
Elf mroczny	1,32 m	2k6 × 2,5 cm	30 kg	× 1k3 kg
Krasnolud górski	1,20 m	2k4 × 2,5 cm	58 kg	× 1k6 kg
Krasnolud wzgórzowy	1,10 m	2k4 × 2,5 cm	52 kg	× 1k6 kg
Niziołek	0,77 m	2k4 × 2,5 cm	16 kg	× 0,5 kg
Diabelstwo	1,42 m	2k8 × 2,5 cm	44 kg	× 1k4 kg
Drakon	1,65 m	2k8 × 2,5 cm	78 kg	× 1k6 kg
Gnom	0,87 m	2k4 × 2,5 cm	16 kg	× 0,5 kg
Półelf	1,42 m	2k8 × 2,5 cm	44 kg	× 1k4 kg
Półork	1,45 m	2k10 × 2,5 cm	62 kg	× 1k6 kg

Przykładowo, Tika jako człowiek ma wzrost 1,40 m + 2k10 × 2,5 cm. Grająca nią osoba w rzucie 2k10 otrzymuje sumę 12, więc Tika ma razem 1,70 m. Następnie gracz używa tego samego wyniku (12) i mnoży go przez 1k4 kg. Na 1k4 wyrzuca 2, zatem Tika otrzymuje 24 kg ponad bazową wagę człowieka, co daje jej łączną wagę 68 kg.

POZOSTAŁE CECHY FIZYCZNE

Określ wiek postaci, a także kolor włosów, oczu i skóry. Aby się wyróżniała, możesz obdarzyć ją nietypową lub zapadającą w pamięć cechą charakterystyczną, taką jak: blizna, utykanie albo tatuaż.

TIKA I ARTEMIS: SZCZEGÓŁY POSTACI

Zwróć uwagę na to, w jaki sposób imiona Tiki Waylan i Artemisa Entreri odzwierciedlają charaktery postaci i różnice między nimi. Tika to młoda kobieta zdecydowana udowodnić, że nie jest już dzieckiem, a jej imię brzmi młodo i zwyczajnie. Artemis Entreri pochodzi z egzotycznych krain i nosi bardziej tajemnicze imię.

Tika rozpoczyna życie awanturzystki w wieku 19 lat. Ma kasztanowe włosy, zielone oczy i jasną, piegowatą cerę, a także znamię na prawym biodrze. Artemis Entreri jest niski, krępy i zyłasty. Ma ostre rysy, wyraźnie zaznaczone kości policzkowe i chodzi wiecznie nieogolony. Jego kruczoczarne włosy są grube i gęste, a oczy – szare i pozbawione wyrazu – odzwierciedlają pustkę jego w życiu i duszy.

CHARAKTER

Zwykle mieszkańcy światów DUNGEONS & DRAGONS mają określony charakter, będący ogólnym określeniem ich postawy i zachowania. Charakter to zestawienie dwóch czynników: jeden określa moralność (dobry, zły lub neutralny), zaś drugi odpowiada stosunkowi do porządku i społeczeństwa (praworządny, chaotyczny lub neutralny). W ten sposób powstaje dziewięć możliwych kombinacji.

Poniższe krótkie opisy dziewięciu charakterów ukazują typowe zachowania przejawiających je istot. Poszczególne jednostki mogą znacząco od nich odbiegać i niewielu jest takich, którzy konsekwentnie i stale trzymają się wytycznych danego charakteru.

Praworządne dobre (PD) istoty postępują godnie i wedle oczekiwań społeczeństwa. Praworządne dobre są złote smoki, paladyni i większość krasnoludów.

Neutralni dobrzy (ND) robią co w ich mocy, by pomagać potrzebującym. Ten charakter przejawia wielu niebian, niektóre giganty chmurowe oraz większość gnomów.

Chaotyczne dobre (CD) postaci działają w zgodzie z własnym sumieniem, nie zważając zbytnio na oczekiwania innych. Taki charakter mają miedziane smoki, jednorożce oraz wiele elfów.

Praworządny neutralny (PN) charakter przejawiają istoty żyjące w zgodzie z prawem, tradycją albo osobistym kodeksem. Często są to mnisi, a czasem magowie.

Neutralni (N) są ci, którzy unikają moralnych dylematów i zajmowania stron w konflikcie, ograniczając się do robienia tego, co w danym momencie wydaje się właściwe.

Neutralni są jaszczuroludzie, większość druidów i wielu ludzi.

Chaotyczne neutralne (CN) istoty kierują się własnymi zachciankami, przedkładając osobistą wolność ponad wszystko inne. Postępuje tak wielu barbarzyńców i lotrów, a czasem również bardowie.

Praworządny zły (PZ) charakter przejawiają osoby metodycznie osiągające własne cele, bez łamania nakazów tradycji, lojalności czy porządku. Praworządne złe są diabły, niebieskie smoki i hobgobliny.

Neutralni źli (NZ) robią wszystko, co może im ująć na sucho, bez cienia współczucia czy skrupulów. Takich jest wiele drowów, niektóre giganty chmurowe oraz yugolothy.

Chaotyczne złe (CZ) istoty są bezwzględne i okrutne, a ich czyny napędza chciwość, nienawiść albo żądza krwi. Należą do nich demony, czerwone smoki oraz orki.

CHARAKTER A WIELOŚWIAT

Dla wielu rozumnych stworzeń charakter jest kwestią moralnego wyboru. Ludzie, krasnoludy, elfy i inne humanoidalne rasy mogą wedle własnego wyboru podążać ścieżkami dobra albo zła, ładu albo chaosu. Zgodnie z mitami, dobrzy bogowie, którzy stworzyli te rasy, dali im wolną wolę, by same decydowały o swych czynach, gdyż rozumieli, że dobro bez wolności wyboru jest jedynie niewolnictwem.

Źli bogowie jednak stworzyli inne rasy, by im służyły. Mają one silną wrodzoną skłonność do postępowania zgodnie z wolą swych stwórców. Większość orków podziela dziką i brutalną naturę orczego boga Gruumsha i skłania się ku złu. Jeśli ork wybierze dobry charakter, to i tak będzie się zmagal przez całe życie z wrodzoną tendencją do czynienia zła. (Nawet półorki czują utrzymujący się w nich wpływ orczego boga).

Charakter jest nieodłączną częścią natury niebian i czartów. Diabeł nie wybiera bycia praworządnym złym ani nie skłania się ku temu, to raczej esencja jego istnienia jest praworządna zła. Jeżeli w jakiś sposób przestanie być praworządny zły, to wówczas przestanie być diabłem.

Większość istot niemających zdolności racjonalnego myślenia nie ma też charakteru – pod jego względem są **nieokreślone**. Takie istoty nie są zdolne do podejmowania moralnych lub etycznych decyzji i zachowują się zgodnie ze swoją zwierzęcą naturą. Przykładowo, rekiny są dzikimi drapieżnikami, ale nie są złe; nie posiadają charakteru.

KRASNOLUDZKIE PISMO: PRZYKŁADOWY ALFABET

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
<	T	J	Y	z	W	U	+	1	J	>	Y	P
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
z	n	r	i	l	s	p	4	Y	1	z	U	z

JĘZYKI

Wybór rasy determinuje języki, którymi od początku może mówić twoja postać, zaś pochodzenie może pozwolić ci wybrać jeden lub więcej dodatkowych. Zanutuj te języki na karcie postaci.

Wybierz znane ci języki z tabeli Języki standardowe albo zdecyduj się na taki, który jest powszechnie używany w waszej kampanii. Za zgodą MP możesz zamiast tego wybrać język z tabeli Języki egzotyczne lub sekretny język, taki jak złodziejska grypsera lub druidzki.

Niektóre z tych języków to w rzeczywistości całe rodziny językowe o wielu dialektach. Przykładowo, język pierwotny zawiera dialekty: powietrzny, wodny, ogniowy, ziemny – po jednym z każdej sfery żywiołów. Istoty posługujące się różnymi dialektami tego samego języka mogą się ze sobą porozumiewać.

JĘZYKI STANDARDOWE

Język	Główni użytkownicy	Alfabet
Elfi	Elfy	Elfi
Giganci	Ogry, giganty	Krasnoludzki
Gnomy	Gnomy	Krasnoludzki
Gobliński	Goblinoidy	Krasnoludzki
Krasnoludzki	Krasnoludy	Krasnoludzki
Niziołczy	Niziołki	Wspólny
Orczy	Orki	Krasnoludzki
Wspólny	Ludzie	Wspólny

JĘZYKI EGZOTYCZNE

Język	Główni użytkownicy	Alfabet
Czębiowy	Łupieżcy umysłu, obserwatorzy	—
Leśny	Fey	Elfi
Niebiański	Niebianie	Niebiański
Otchłanny	Demony	Piekielny
Piekielny	Diabły	Piekielny
Pierwotny	Żywiotaki	Krasnoludzki
Podwspólny	Kupcy z Underdarku	Elfi
Smoczy	Smoki, drakoni	Smoczy

ELFIE PISMO: PRZYKŁADOWY ALFABET

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o

TIKA I ARTEMIS: CHARAKTER

Tika Waylan jest neutralna dobra, na wskroś dobroduszną i próbuje pomagać innym, kiedy tylko może. Artemis jest praworządny zły; nie obchodzi go wartość życia istot myślących, ma za to profesjonalne podejście do zadawania śmierci.

Jako zła postać Artemis nie jest ideałem poszukiwacza przygód. Rozpoczął swoją karierę jako przestępca i współpracuje z innymi jedynie wtedy, kiedy musi i jest to w jego interesie. W większości kampanii zli poszukiwacze przygód powodują problemy w grupach, które nie dzielą ich celów i zainteresowań. Z reguły złe charaktery przynależą przeciwnikom i potworom.

OSOBOWOŚĆ

Będzie ci łatwiej odgrywać żywą, wyrazistą postać, jeśli nakreślisz jej osobowość – zespół cech, manierezmów, przyzwyczajzeń, przekonań i wad, które składają się na jej unikatową tożsamość. W tym rozdziale zaprezentowano cztery kategorie: cechy osobowości, ideały, więzi i słabości. Oprócz nich możesz jeszcze przemyśleć ulubione powiedzenia swojej postaci, jej gestykulację, tiki nerwowe, nalogi, irytujące nawyki i inne rzeczy, które przyjdą ci na myśl.

Każdy opis pochodzenia zawarty w dalszej części tego rozdziału obejmuje również sugerowane charakterystyki, którymi możesz posłużyć się w ramach inspiracji. Nie są one wiążące, ale stanowią dobry punkt wyjścia.

CECHY OSOBOWOŚCI

Obdarz swoją postać dwiema cechami osobowości. Są one szybkim sposobem nakreślenia indywidualnych rysów postaci, odróżniających ją od innych. Powinny mówić coś ciekawego i zabawnego o twojej postaci. Najlepiej, gdy opisowo określają to, czym się ona wyróżnia. „Jestem bystra” nie jest szczególnie udanym określeniem, ponieważ pasuje do wielu osób. Więcej o zainteresowaniach i usposobieniu postaci mówi natomiast: „Przeczytałam każdą księgę w Candlekeep”.

Cechy osobowości mogą opisywać upodobania twojego bohatera, jego osiągnięcia, rzeczy, których się boi lub brzydzi, jego obawy, samoocenę, sposób bycia albo wpływ wartości jednej z jego cech.

Planowanie osobowości postaci dobrze jest zacząć od przyjrzenia się jej najwyższym i najniższym wartościom cech i wymyślenia związanych z nimi cech charakteru. Mogą one być pozytywne lub negatywne: możesz ciężko pracować, by pokonać swoją słabość, albo chęlnie się przewaga płynącą z wysokiego współczynnika.

TIKA I ARTEMIS: CHARAKTERYSTYKA

Tika i Artemis różnią się pod względem cech charakteru. Tika Waylan nie lubi arogancji, a wypadek z czasów jej złodziejskiej kariery przyprawił ją o lęk wysokości. Artemis Entreri jest zawsze gotowy na najgorsze, zaś jego szybkie ruchy zdradzają pewność i precyzję.

Przyjrzyj się ich ideałom. Tika Waylan jest niewinna, niemal infantylna, przekonana o wartości życia i wadze doceniania innych. Skłania się ku ideałom życia i szacunku, gdyż ma charakter neutralny dobry. Artemis Entreri nigdy nie pozwala, by emocje brały górę, i bez ustanku podejmuje wyzwania, chcąc doskonalić swoje umiejętności. Praworządny zły charakter sprawia, że mężczyzna jest bezstronny i pragnie potęgi.

Tika Waylan związana jest z Ostatnim Domem. Jego właściciel dał jej szansę na nowe życie, a podczas pracy w zajeździe Tika zaprzyjaźniła się z grupą awanturników. Zniszczenie zajazdu przez maruderów smoczycy armii dało Tice bardzo osobisty powód do płomiennej nienawiści. Jej więź można wyrazić słowami: „Zrobię co w mojej mocy, by ukarać smocze armie za zniszczenie Ostatniego Domu”.

Artemis Entreri jest w niecodzienny, niemal paradoksalny sposób powiązany z Drizztem Do'Urdenem, swoim rywalem dorównującym mu determinacją i umiejętnością fechtunku. Podczas ich pierwszego starcia Artemis dostrzegł w przeciwniku część siebie i zrozumiał, że gdyby jego życie potoczyło się inaczej, mogło obrać ten sam kierunek, co u bohatera drowa. Ta konfrontacja wyniosła Artemisa ponad zwykłego zabójcę – stał się antybohaterem, którego napędza rywalizacja z Drizztem. Jego więź można podsumować słowami: „Nie spocznę, dopóki nie udowodnię, że jestem lepszy niż Drizzt Do'Urden”.

Obie postacie mają także swoje słabości. Tika Waylan jest naiwna i podatna na emocje. Denerwuje się, gdy jej starsi towarzysze wciąż traktują ją jak dziecko, które poznali kilka lat temu. Dla udowodnienia swojej dojrzałości mogłaby nawet pokusić się o działanie wbrew swoim zasadom. Artemis Entreri zaś kompletnie odciął się od osobistych relacji z innymi i chce, by pozostawiono go samemu sobie.

IDEAŁY

Opisz jeden z ideałów, którymi kieruje się twoja postać. Ideały to rzeczy, w które mocno wierzysz, fundamentalne zasady moralne i etyczne, skłaniające cię do określonego postępowania. Obejmują wszystko, od twoich celów życiowych po zespół wewnętrznych przekonań.

Ideały mogą być odpowiedzią na któreś z następujących pytań: Jakich zasad nigdy nie złamiesz? Co mogłyby skłonić cię do poświęcenia? Co napędza cię do działania, wyznacza

twoje cele i jest motorem ambicji? Jaka jest najważniejsza rzecz, do której dążysz?

Możesz wybierać dowolne ideały, chociaż najlepiej byłoby rozpocząć ich określanie w oparciu o charakter postaci. Każde pochodzenie opisane w tym rozdziale zawiera sześć sugerowanych ideałów. Pięć z nich łączy się z aspektami charakteru: prawem, chaosem, dobrem, złem i neutralnością. Ostatni zaś bardziej dotyczy samego pochodzenia, niż moralności czy etyki.

WIĘZI

Stwórz jedną więź dla swojej postaci. Więzi reprezentują powiązania postaci z innymi osobami, miejscami i wydarzeniami na świecie. Stanowią nawiązanie do twojej historii. Mogą cię inspirować do wspinania się na szczyty bohaterstwa albo, jeśli są zagrożone, popchnąć cię do działania wbrew twoim interesom. Mogą wpływać na motywację i cele postaci, bardzo podobnie do ideałów.

Więzi mogą odpowiadać na pytania: Kto jest dla ciebie najważniejszy? Jakie miejsce ma dla ciebie szczególne znaczenie? Co jest twoim najcenniejszym skarbem?

Twoje więzi mogą być związane z klasą, pochodzeniem, rasą albo innym aspektem historii lub osobowości twojej postaci. W trakcie przygód możesz także stworzyć nowe więzi.

SŁABOŚCI

Na koniec określ słabość swojej postaci. Reprezentuje ona jej wadę, niepołamane pragnienie, lęk lub słaby punkt – zwłaszcza to, co może zostać wykorzystane do pogrążenia cię lub zmusza cię do działania na twoją niekorzyść. Słabość daje się we znaki bardziej niż negatywne cechy osobowości i może być odpowiedzią na pytanie: Co doprowadzą cię do szalu? Jaka osoba, myśl lub wydarzenie budzą twój lęk? Jakie masz nagości?

INSPIRACJA

Inspiracja jest opcjonalną zasadą, którą Mistrz Podziemi może stosować w celu nagradzania cię za odgrywanie postaci zgodne z jej cechami osobowości, ideałami, więziami i słabościami. Używając inspiracji możesz na przykład: odwołać się do swojego współczucia dla uciśnionych (cecha osobowości), aby zapewnić sobie przewagę podczas negocjacji a księciem żebraków; powołać się na potrzebę ochrony rodzinnej wioski (więź), aby odnaleźć w sobie siłę do przełamania efektu rzuconej na ciebie kłątwy.

SMOCZE PISMO: PRZYKŁADOWY ALFABET

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
≡	⋈	⋈	⋈	≥	⋈	⋈	⋈	⋈	⋈	⋈	⋈	⋈
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
⋈	⋈	⋈	⋈	⋈	⋈	⋈	⋈	⋈	⋈	⋈	⋈	⋈

ZDOBYWANIE INSPIRACJI

Twój MP może przyznać ci inspirację z różnych powodów. Z reguły MP nagradza cię inspiracją za to, że odgrywasz postać przekonująco, interesująco i zgodnie z jej charakterem, uwzględniając niekorzyści wynikające z jej słabości lub więzi. MP powiadomi cię, w jaki sposób możesz zdobyć inspirację podczas gry.

Inspirację masz albo jej nie masz. Nie możesz zgromadzić wielu inspiracji na czarną godzinę.

UŻYWANIE INSPIRACJI

Gdy masz inspirację, możesz wydać ją podczas testu ataku, rzutu obronnego lub testu cechy. Wydanie inspiracji zapewni ci ułatwienie w tym rzucie.

Ponadto, mając inspirację, możesz nagrodzić innego gracza za dobre odgrywanie postaci, błyskotliwe pomysły lub po prostu urozmaicenie gry. Kiedy inna postać gracza swym działaniem znacznie wzbogaca historię w zabawny i interesujący sposób, możesz oddać jej swoją inspirację.

POCHODZENIE

Każda opowieść ma swój początek. Pochodzenie twojej postaci mówi o tym, skąd jesteś, jak doszło do tego, że prowadzisz życie poszukiwacza przygód, i jakie jest twoje miejsce w świecie. Twój wojownik może być odważnym rycerzem lub podstarzałym żołnierzem. Twoja magini może być uczoną albo rzemieślniczką. Twój lotr może być złodziejem gildii albo ulubieńcem publiczności występującym w roli błazna.

Określenie pochodzenia wzbogaca tożsamość twojej postaci o istotne szczegóły. Najważniejszym pytaniem, jakie można sobie zadać w związku z pochodzeniem, jest: co się zmieniło? Dlaczego nie robisz już tego, o czym mówi twoje pochodzenie, lecz wiesz awanturnicze życie? Skąd pochodziły fundusze na zakup twojego początkowego wyposażenia? A jeśli twoje pochodzenie wiąże się z majątkiem, to dlaczego nie masz więcej pieniędzy? Skąd wzięły się twoje umiejętności związane z twoją klasą? Co odróżnia cię od zwykłych osób o podobnym pochodzeniu?

Przykładowe warianty pochodzenia zawarte w tym rozdziale zawierają zarówno opis korzyści mechanicznych, jak i sugestie dotyczące odgrywania postaci.

BIEGŁOŚCI

Każde pochodzenie zapewnia postaci biegłość w dwóch umiejętnościach (opisanych w rozdziale 7, „Cechy postaci”).

Ponadto, większość z nich zapewnia postaci biegłość w używaniu określonych zestawów narzędzi (opisanych w rozdziale 5, „Wyposażenie”).

Gdyby postać miała otrzymać z dwóch różnych źródeł tę samą biegłość, to zamiast jej dublowania może wybrać inną biegłość tego samego rodzaju (w umiejętności albo w posługiwaniu się narzędziami).

JĘZYKI

Niektóre opcje pochodzenia umożliwiają postaci poznanie dodatkowych języków oprócz tych zapewnionych przez rasę. Zajrzyj do sekcji „Języki” we wcześniejszej części tego rozdziału.

TIKA I ARTEMIS: POCHODZENIE

Zarówno Tika Waylan, jak i Artemis Entreri spędzili swoje najmłodsze lata jako ulicznicy. Późniejsza kariera Tiki w roli barmanki nie specjalnie ją zmieniła, więc dziewczyna może wybrać pochodzenie ulicznika, dzięki któremu zdobywa biegłości w umiejętnościach Zwinne dłonie i Skradanie się oraz uczy się posługiwać narzędziami złodziejskimi. Na Artemisa bardziej wpłynęła jego kryminalna przeszłość, w której nabył umiejętności Oszustwa i Skradania się oraz biegłości w używaniu narzędzi złodziejskich i trucizn.

WYPOSAŻENIE

Każde pochodzenie wiąże się z zestawem początkowego wyposażenia. Nie otrzymasz go, jeśli używasz opcjonalnej zasady z rozdziału 5 i samodzielnie kupujesz wyposażenie za pieniądze.

SUGEROWANA CHARAKTERYSTYKA

Opis pochodzenia zawiera sugestie zgodnej z nim charakterystyki postaci. Możesz wybrać cechy osobowości, wylosować je albo wykorzystać jako inspirację do stworzenia własnych.

PERSONALIZACJA POCHODZENIA

Być może zechcesz dostosować niektóre szczegóły dotyczące pochodzenia tak, aby lepiej opisywały twoją postać lub pasowały do kampanii. Aby spersonalizować pochodzenie, możesz zamienić jedną z jego korzyści na inną, wybrać dowolne dwie umiejętności oraz wybrać łącznie dwa spośród języków lub biegłości w posługiwaniu się narzędziami zawartych w przykładowych opisach pochodzenia. Możesz posłużyć się zestawem wyposażenia otrzymywanym za pochodzenie albo kupić sprzęt za pieniądze, tak jak to opisano w rozdziale 5. (Jeżeli zdecydujesz się kupić wyposażenie, to nie otrzymasz gotowego zestawu zapewnionego przez klasę). Na koniec wybierz dwie cechy osobowości, jeden ideał, jedną więź i jedną słabość. Jeżeli nie możesz znaleźć elementu odpowiadającego twojemu wymarzonemu pochodzeniu, to spróbuj z MP stworzyć własny.





AKOLITA

Twoje dotychczasowe życie przebiegało w służbie świątyni poświęconej określonemu bogu lub panteonowi. Jesteś pośrednikiem między dziedziną bogów a światem śmiertelników. Przeprowadzasz święte rytuały i składasz ofiary, umożliwiając wiernym obcowanie z bóstwem. Nie musisz być klerykiem – sprawowanie obrzędów to nie to samo co akty wiary wsparte boską mocą.

Wybierz bóstwo, panteon lub inny nadprzyrodzony byt spośród podanych w dodatku B lub przedstawionych ci przez MP, po czym określcie wspólnie naturę twojej służby religijnej. Czy od dzieciństwa pełniłeś pomniejszą posługę w świątyni, pomagając kapłanom w obrzędku? Czy może byłeś wysokim kapłanem, który doświadczył objawienia i powołano go do innego rodzaju służby? A może byłeś przywódcą niewielkiego kultu spoza struktury kościoła albo nawet należałeś do okultystycznej sekty służącej czarcjemu władcy, którego obecnie odrzucasz?

Biegłości w umiejętnościach: Intuicja, Religia

Języki: Dwa wybrane

Wyposażenie: Święty symbol bóstwa (podarowany ci z okazji rozpoczęcia posługi), modlitewnik lub młynek modlitewny, 5 kadzidełek, szaty, komplet zwykłego odzienia oraz sakiewka zawierająca 15 sz

KORZYŚĆ: SCHRONIENIE DLA WIERNYCH

Jako akolita wzbudzasz szacunek osób dzielących twoją wiarę i możesz przeprowadzać ceremonie religijne poświęcone swojemu bóstwu. Wraz z towarzyszami możesz liczyć na darmowe leczenie i opiekę w świątyni, kaplicy albo innym miejscu kultu twojej religii, choć musicie dostarczyć wszelkie komponenty materialne potrzebne do rzucenia czarów. Osoby dzielące twoją wiarę zapewnią ci życie na skromnym poziomie (ale tylko tobie).

Możesz też być powiązany z konkretną świątynią poświęconą wybranemu bóstwu lub panteonowi i mieszkać w kompleksie świątynnym. Może to być ta świątynia, w której dotychczas służyłeś, jeżeli utrzymujesz z nią przyjazne stosunki, albo świątynia, w której znalazłeś nowy dom. Gdy znajdujesz się w pobliżu, możesz wezwać na pomoc kapłanów, jeśli wsparcie, o które prosisz, nie jest ryzykowne, a ty cieszysz się przyjazną relacją z duchownymi.

SUGEROWANA CHARAKTERYSTYKA

Akolitów kształtuje doświadczenie zdobywane w świątyniach i innych społecznościach religijnych. Na ich sposób zachowania i ideały wpływa nauka prawd wiary oraz relacja ze świątyniami, kaplicami i hierarchią kościelną. Do ich wad można zaliczyć ukrytą hipokryzję, heretycką myśl albo posunięte do skrajności poświęcenie ideałowi lub więzi.

k8 Cecha osobowości

- 1 Uwielbiam określonego bohatera mojej religii i wiecznie nawiązuję do jego czynów i przykładu.
- 2 Dzięki empatii i poszukiwaniu pokojowych rozwiązań potrafię znaleźć płaszczyznę porozumienia między najzacieklejszymi wrogami.
- 3 Dostrzegam znaki w każdym wydarzeniu i działaniu. Bogowie próbują do nas przemówić. Musimy tylko postuchać.
- 4 Nic nie jest w stanie zachwiać moim optymizmem.
- 5 W niemal każdej sytuacji przytaczam (lub przekręcam) święte teksty i przysłowia.
- 6 Jestem tolerancyjny (albo nietolerancyjny) wobec innych religii i szanuję (albo potępiam) kultury innych bogów.
- 7 Cieszyłem się dobrym jedzeniem, napitkiem i towarzystwem pośród elit mojej świątyni. Życie pozbawione wygód działa mi na nerwy.
- 8 Spędziłem tak wiele czasu w świątyni, że mam niewielkie doświadczenie w kontaktach z ludźmi z zewnątrz.

k6 Ideał

- 1 **Tradycja.** Należy zachowywać i kontynuować starożytne tradycje kultu i ofiary. (Praworządny)
- 2 **Szczodrość.** Zawsze staram się pomagać potrzebującym, niezależnie od poniesionych kosztów. (Dobry)
- 3 **Zmiana.** Musimy pomóc bogom doprowadzać do zmian, które wciąż wprowadzają w świecie. (Chaotyczny)
- 4 **Potęga.** Pewnego dnia mam nadzieję wspiąć się na szczyt hierarchii mojego kościoła. (Praworządny)
- 5 **Wiara.** Żyję przekonaniem, że kieruje mną bóg. Wierzę, że dzięki ciężkiej pracy wszystko się dobrze ułoży. (Praworządny)
- 6 **Aspiracje.** Staram się działać zgodnie z naukami mego bóstwa, bo chcę okazać się wart jego przychylności. (Dowolny)

k6 Więź

- 1 Oddałbym życie, by odzyskać dawno utraconą starożytną relikwię mojej wiary.
- 2 Pewnego dnia zemszczę się na skorumpowanej hierarchii kościoła, która ogłosiła mnie heretykiem.
- 3 Zawdzięczam życie kapłanowi, który otoczył mnie opieką po śmierci moich rodziców.
- 4 Wszystko co czynię, czynię dla ludu.
- 5 Zrobię wszystko, by ochronić świątynię, w której służyłem.
- 6 Zamierzam ocalić święty tekst, który moi wrogowie uważają za herezję i próbują zniszczyć.

k6 Słabość

- 1 Oceniam innych krytycznie, a siebie jeszcze bardziej surowo.
- 2 Pokładam zbyt wiele zaufania we władzach mojego kościoła.
- 3 Przez swoją pobożność czasem ślepo ufam tym, którzy wyznają wiarę w moje bóstwo.
- 4 Mam mało elastyczne poglądy.
- 5 Jestem podejrzliwy wobec obcych i spodziewam się po nich najgorszego.
- 6 Kiedy mam jakiś cel, staje się on moją obsesją ze szkodą dla wszystkiego innego w moim życiu.

ARTYSTA

Najlepiej czujesz się przed publicznością. Wiesz, jak ją oczarować, rozbawić, a nawet zainspirować. Twoja poezja potrafi porwać serca słuchaczy, wzbudzić smutek lub radość, śmiech lub gniew. Twoja muzyka podnosi ich na duchu lub zatruwa im dusze. Kroki twojego tańca porywają, a humor trafia w czuły punkt. Niezależnie od uprawianej dyscypliny, sztuka jest całym twoim życiem.

Biegłości w umiejętnościach: Akrobatyka, Występy
Biegłości w posługiwaniu się narzędziami: Zestaw do charakteryzacji, jeden rodzaj instrumentu muzycznego

Wyposażenie: Jeden wybrany instrument muzyczny, podarek od wielbiciela (list miłosny, pukiel włosów lub błyskotka), kostium i sakiewka zawierająca 15 sz

PUNKTY PROGRAMU

Dobrego artystę cechuje elastyczność i umiejętność wzbogacenia każdego występu mieszanką różnych punktów programu. Wybierz do trzech dyscyplin albo wylosuj je z poniższej tabeli, aby określić swoje artystyczne specjalności.

k10 Punkt programu

- 1 Akrobacje
- 2 Aktorstwo
- 3 Błazenada
- 4 Gawędziarstwo
- 5 Gra na instrumencie

k10 Punkt programu

- 6 Poezja
- 7 Połykanie ognia
- 8 Śpiew
- 9 Taniec
- 10 Żonglerka

KORZYŚĆ: NA ŻYCZENIE PUBLICZNOŚCI

Zawsze jesteś w stanie znaleźć sobie miejsce do występowania, zwłaszcza w zajeździe albo karczmie, ale zdarza się, że i w cyrku czy teatrze albo nawet na szlacheckim dworze. Póki występujesz co wieczór, otrzymujesz darmowe zakwaterowanie i wyżywienie na skromnym lub wygodnym poziomie (w zależności od jakości lokalu). Ponadto, jesteś rozpoznawany dzięki swoim występom. Gdy nieznajomi rozpoznają cię w mieście, w którym występowałeś, z reguły traktują cię z sympatią.

SUGEROWANA CHARAKTERYSTYKA

Umiejętni artyści potrafią porwać publiczność i utrzymać jej uwagę, zatem często bywają krzykliwi lub dominujący. Miewają ciągoty romantyczne i często trwają przy górnolotnych ideałach związanych z uprawianiem sztuki i docenianiem piękna.

k8 Cecha osobowości

- 1 Znam opowieści pasujące do prawie każdej sytuacji.
- 2 Gdy trafiam w nowe miejsce, słucham lokalnych wieści i rozsiewam plotki.
- 3 Jestem beznadziejnym romantykiem, wiecznie szukającym tej „specjalnej osoby”.
- 4 Nikt nie potrafi długo złościć się na mnie ani w mojej obecności; umiem rozładować każde napięcie.
- 5 Kocham dobre docinki, nawet te wymierzone we mnie.
- 6 Staję się przykry, jeśli nie znajduję się w centrum uwagi.
- 7 Zadowolony jestem jedynie perfekcją.
- 8 Zmieniam zdanie i nastrój tak często, jak tonację muzyki.

k6 Ideał

- 1 **Piękno.** Swoimi występami sprawiam, że świat staje się lepszy. (Dobry)
- 2 **Tradycja.** Nigdy nie należy zapominać opowieści, legend i pieśni z przeszłości, ponieważ uczą nas one, kim jesteśmy. (Praworządny)
- 3 **Kreatywność.** Świat potrzebuje nowych pomysłów i odważnych posunięć. (Chaotyczny)
- 4 **Pazerność.** Robię to tylko dla pieniędzy i sławy. (Zły)
- 5 **Ludzie.** Lubię widzieć uśmiech na twarzach mojej publiczności. Tylko to się liczy. (Neutralny)
- 6 **Szczerzość.** Sztuka powinna być zwierciadłem duszy; powinna pochodzić z wnętrza i pokazywać, kim naprawdę jesteśmy. (Dowolny)



k6 Więż

- 1 Mój instrument muzyczny to mój największy skarb i przypomina mi o kimś, kogo kocham.
- 2 Ktoś ukradł mój drogocenny instrument muzyczny i pewnego dnia go odzyskam.
- 3 Chcę być sławny, niezależnie od ceny.
- 4 Ubóstwiam bohatera dawnych opowieści i porównuję z nim swoje czyny.
- 5 Zrobię wszystko, by udowodnić, że jestem lepszy od mojego zniechęconego rywala.
- 6 Zrobiłbym wszystko dla pozostałych członków mojej starej trupy.

k6 Słabość

- 1 Zrobię wszystko dla sławy i uznania.
- 2 Nie mogę się oprzeć ładnej twarzy.
- 3 Skandal uniemożliwia mi powrót do domu. Wiecznie wpadam w tego typu kłopoty.
- 4 Wyśmiałem kiedyś szlachcica, który nadal chce mojej głowy. Był to błąd, który najpewniej powtórzę.
- 5 Mam problem z ukrywaniem tego, co naprawdę myślę. Mój cięty język pakuje mnie w kłopoty.
- 6 Choć się bardzo staram, przyjaciele nie mogą na mnie polegać.

WARIANT ARTYSTY: GLADIATOR

Gladiator jest artystą podobnie jak śpiewak czy cyrkowiec, lecz szkolonym w walce, z której robi widowisko porwijące tłumy. Taka efekciarska walka jest twoim punktem programu, chociaż możesz również mieć wprawę w akrobacjach lub aktorstwie.

Dzięki korzyści Na życzenie publiczności możesz znaleźć miejsce na występy gdziekolwiek, gdzie pozwala się na brutalne rozrywki, na przykład na arenie albo w tajnym klubie walk. Możesz zastąpić swój muzyczny instrument z zestawu wyposażenia niedrogim, lecz nietypowym egzemplarzem broni, takiej jak trójząb albo sieć.

LUDOWY BOHATER

Wywodzi się z nizin społecznych, ale twoim przeznaczeniem jest dokonywać wielkich czynów. Mieszkańcy twojej rodzinnej wioski już uważają cię za swojego bohatera, a przeznaczenie wzywa cię do przeciwstawiania się tyranom i potworom wszędzie tam, gdzie zagrażają prostym ludziom.

Biegłości w umiejętnościach: Opieka nad zwierzętami, Sztuka przetrwania

Biegłości w posługiwaniu się narzędziami: Jeden typ narzędzi rzemieślniczych, pojazdy (ładowe)

Wyposażenie: Jeden wybrany zestaw narzędzi rzemieślniczych, łopata, żelazny garnek, komplet zwykłego odzienia i sakiewka zawierająca 10 sz

PRZEŁOMOWE WYDARZENIE

Kiedyś żyłeś wśród pospólstwa i utrzymywałeś się z wykonywania prostego zawodu, być może jako rolnik, górnik, służący, pasterz, drwal czy grabarz. Wydarzyło się jednak coś, co skierowało cię na zupełnie inną ścieżkę wiodącą ku wielkości. Wybierz albo wylosuj z tabeli wydarzenie, które uczyniło cię bohaterem ludu.

k10 Przełomowe wydarzenie

- 1 Przeciwwstawiłem się agentom despotycznego władcy.
- 2 Ratowałem ludzi podczas kataklizmu.
- 3 Sam stawiłem czoło okropnemu potworowi.
- 4 Okradłem skorumpowanego kupca, aby pomóc biednym.
- 5 Poprowadziłem zbrojnych przeciw armii najeźdźcy.
- 6 Włamałem się do zamku tyra i ukradłem broń, by uzbroić lud.
- 7 Szkoliłem wieśniaków, jak bronić się przed żołnierzami despoty przy użyciu narzędzi rolniczych.
- 8 Poprowadziłem skuteczny protest przeciw niekorzystnemu dekretoowi wydanemu przez władzę.
- 9 Niebianin, fey lub podobna istota pobłogosławiła mnie lub ujawniła moje nieznanne pochodzenie.
- 10 Zostałem zwerbowany do armii, gdzie dorobiłem się stopnia dowódcy i zostałem doceniony za bohaterstwo.

KORZYŚĆ: LUDOWA GOŚCINNOŚĆ

Wywodzi się spośród zwykłych ludzi i z łatwością się wśród nich odnajdujesz. Póki im nie zagrażasz, możesz u nich znaleźć kryjówkę, schronienie, miejsce odpoczynku lub powrotu do zdrowia. Ludzie ukryją cię przed prawem lub szukającymi cię osobami, choć nie będą ryzykować dla ciebie życia.

SUGEROWANA CHARAKTERYSTYKA

Ludowy bohater to prosty człowiek, na dobre i na złe. Większość z nich traktuje swoje proste pochodzenie jak zaletę, a nie ułomność, a ich rodzime społeczności pozostają dla nich bardzo ważne.

k8 Cecha osobowości

- 1 Oceniam ludzi po czynach, nie po słowach.
- 2 Jeśli ktoś ma kłopoty, zawsze chętnie mu pomogę.
- 3 Kiedy się na coś zdecyduję, robię to niezależnie od tego, co stanie mi na drodze.
- 4 Mam silne poczucie uczciwości i zawsze szukam najsprawiedliwszego rozwiązania sporu.
- 5 Jestem pewien swoich możliwości i robię co w mojej mocy, by wzbudzać pewność siebie w innych.
- 6 Myślenie zostawiam innym ludziom. Ja wolę działanie.
- 7 Aby uchodzić za inteligentniejszego, używam trudnych słów, ale je przekręcam.
- 8 Łatwo się nudzę. Kiedy wreszcie spotkam moje przeznaczenie?

k6 Ideał

- 1 **Szacunek.** Ludzie zasługują na szacunek i godne traktowanie. (Dobry)
- 2 **Uczciwość.** Nikt nie powinien mieć ulg wobec prawa i nikt nie stoi ponad prawem. (Praworządny)
- 3 **Wolność.** Nie można pozwolić despotom uciskać ludzi. (Chaotyczny)
- 4 **Potęga.** Kiedy wzrosną w siłę, będę mógł brać to, czego chcę i na co zasługuję. (Zły)
- 5 **Szczerość.** Nie ma nic dobrego w udawaniu kogoś, kim nie jestem. (Neutralny)
- 6 **Przeznaczenie.** Nikt i nic nie odwiedzi mnie od mojego powołania. (Dowolny)

k6 Więż

- 1 Mam rodzinę, ale nie wiem, gdzie mieszkają. Mam nadzieję, że kiedyś jeszcze ich zobaczę.
- 2 Uprawiałem ziemię, kocham ziemię i będę jej bronił.
- 3 Kiedyś dostałem straszne bity od dumnego szlachcica i zemścę się na każdym dręczycielu, jakiego spotkam.
- 4 Moje narzędzia to symbol mojej przeszłości i nadal noszę je ze sobą, by nigdy nie zapomnieć o swoich korzeniach.
- 5 Bronię tych, którzy nie mogą sami się obronić.
- 6 Chciałbym, by moja miłość z dzieciństwa towarzyszyła mi w pogoni za przeznaczeniem.

k6 Słabość

- 1 Tyran rządzący moją krainą nie spocznie, póki nie zginę.
- 2 Jestem przekonany o doniosłości mojego przeznaczenia i ślepy na swe słabości czy ryzyko porażki.
- 3 Ludzie pamiętający mnie z dzieciństwa znają mój wstydlivy sekret, więc nie mogę już nigdy wrócić do domu.
- 4 Mam słabość do miejskiej rozpusty, zwłaszcza do mocnych trunków.
- 5 W głębi duszy uważam, że sprawy potoczyłyby się lepiej, gdybym to ja był władającym ziemią tyranem.
- 6 Trudno mi zaufać moim sprzymierzeńcom.

MARYNARZ

Spędziłeś całe lata na statku morskim. Przez ten czas widywałeś potężne sztormy, potwory z głębin oraz przeciwników próbujących posłać twoją łajbę na dno. Twoją pierwszą miłością była odległa linia horyzontu, ale teraz nadszedł czas w życiu, by zmienić kurs.

Ustal z MP, na jakim statku mogłeś służyć do tej pory. Czy była to jednostka kupiecka, okręt wojenny, statek odkrywców, a może piratów? Jak sławny (lub niesławny) jest? Czy wychodził w dalekie rejsy? Czy nadal pływa, czy może zaginął i został uznany za utracony wraz z całą załogą?

Jakie obowiązki pełniłeś na pokładzie – bosmana, kapitana, nawigatora, kuka czy inne? Kim byli kapitan i pierwszy oficer? Opuścili statek w dobrej relacji z załogą czy uciekłeś?

Biegłości w umiejętnościach: Atletyka, Percepcja
Biegłości w posługiwaniu się narzędziami: Narzędzia nawigatora, pojazdy (wodne)

Wyposażenie: Nagiel (palka), 15 metrów jedwabnej liny, szczęśliwy talizman, taki jak królicza łapka albo mały kamień z wydrążonym otworem (albo wylosowany drobiazg z tabeli w rozdziale 5), komplet zwykłego odzienia i sakiewka zawierająca 10 sz

KORZYŚĆ: REJS

W razie potrzeby możesz zorganizować dla siebie i drużyny darmową podróż statkiem. Możecie popłynąć jednostką, na której służyłeś, albo inną, z której załogą łączą cię dobre relacje (być może kapitanem jest były członek twojej załogi). Korzystasz z transportu w ramach przysługi, więc nie możesz mieć pewności, że harmonogram i trasa podróży będą dokładnie odpowiadać twoim potrzebom. MP określa, ile potrwa rejs do miejsca, w które chcesz się udać. W zamian za darmowy transport załoga statku oczekuje od ciebie i twoich towarzyszy pomocy podczas rejsu.

SUGEROWANA CHARAKTERYSTYKA

Marynarze są nieraz surowi i szorstcy, ale obowiązki czynią z nich również osoby, na których raczej można polegać. Życie na morzu wpływa na ich poglądy oraz system wartości.

k8 Cecha osobowości

- 1 Przyjaciele wiedzą, że mogą na mnie polegać niezależnie od wszystkiego.
- 2 Ciężko pracuję, żeby móc ostro hulać, gdy praca się skończy.
- 3 Lubię zawiązać do nowych portów i nad dzbanem piwa zawiązywać nowe przyjaźnie.
- 4 Naginam prawdę na rzecz ciekawej historii.
- 5 Karczemna bijatyka to dobry sposób na poznanie nowego miasta.
- 6 Zawsze chętnie założę się o coś z przyjacielem.
- 7 Mój język jest plugawy jak gniazdo otyugha.
- 8 Lubię dobrze wykonaną robotę, zwłaszcza gdy uda mi się zwalić ją na kogoś innego.

k6 Ideał

- 1 **Respekt.** Tym, co trzyma statek w pionie, jest wzajemny szacunek między kapitanem a załogą. (Dobry)
- 2 **Uczciwość.** Wszyscy pracujemy, więc wszyscy mamy udział w zyskach. (Praworządny)
- 3 **Wolność.** Morze to wolność – wolność podążania dokądkolwiek i robienia, czego się chce. (Chaotyczny)
- 4 **Dominacja.** Jestem drapieżką, a inne statki na morzu to moja zwierzyna łowna. (Zły)
- 5 **Ludzie.** Jestem oddany mojej załodze, nie ideałom. (Neutralny)
- 6 **Ambicja.** Pewnego dnia będę miał swój własny statek i wyznaczę kurs ku własnemu przeznaczeniu. (Dowolny)

k6 Więż

- 1 Jestem lojalny przede wszystkim wobec kapitana, reszta jest mniej ważna.
- 2 Najważniejszy jest statek – załoga i kapitanowie przychodzą i odchodzą.
- 3 Zawsze będę pamiętał mój pierwszy statek.
- 4 W mieście portowym mam kochankę, której oczy niemal zrobiły ze mnie szczura lądowego.
- 5 Wykiwano mnie z udziału w zyskach i chcę odebrać należną mi działkę.
- 6 Bezwzględni piraci zamordowali moją załogę i kapitana, splądrowali nasz statek i zostawili mnie na śmierć. Zemścę się.

k6 Słabość

- 1 Wypełniam rozkazy, nawet gdy uważam, że są złe.
- 2 Powiem wszystko, by tylko uniknąć dodatkowej pracy.
- 3 Gdy ktoś zakwestionuje moją odwagę, nie wycofam się, niezależnie od niebezpieczeństw.
- 4 Jak raz zacznę pić, nie mogę przestać.
- 5 Nie mogę się oprzeć przed zabieraniem luźnych monet i innych napotykanych drobiazgów.
- 6 Moja duma prawdopodobnie mnie zgubi.

WARIANT MARYNARZA: PIRAT

Spędziłeś młodość pod skrzydłami straszego pirata, bezwzględne okrutnika, który nauczył cię jak przetrwać w świecie rekinów i ludzkich drapieżców. Brałeś udział w rozbojach na morzu, posyłając niejednego szubrawca na wieczny spoczynek w słonych odmętach. Strach i rozlew krwi nie są ci obce, a w wielu miastach portowych dorobiłeś się raczej niepochlebnej opinii.

Jeżeli chcesz, by twoja morską karierą obejmowała piractwo, możesz zamiast Rejsu wybrać korzyść Zła reputacja (w ramce).

WARIANT KORZYŚCI: ZŁA REPUTACJA

Jeśli twoja postać ma pochodzenie marynarza, możesz wybrać tę korzyść, zamiast korzyści Rejs.

Dokądkolwiek się udasz, ludzie boją się ciebie z powodu twojej reputacji. Gdy przebywasz w cywilizowanej miejscowości, mogą ci ująć płazem mniejsze wykroczenia, takie jak odmowa zapłaty za posiłek w karczmie lub wyłamanie drzwi miejscowego sklepu, ponieważ większość ludzi nie odważy się donieść straży o twoim czynie.

MĘDRZEC

Spędziłeś lata, zdobywając wiedzę o Wieloświecie. Wertowałeś manuskrypty, studiowałeś zwoje i przysłuchiwałeś się wykładom największych ekspertów w interesujących cię dziedzinach. Dzięki długiej pracy osiągnąłeś mistrzostwo w swojej dyscyplinie naukowej.

Biegłości w umiejętnościach: Historia, Wiedza tajemna
Języki: Dwa wybrane

Wyposażenie: Butelka czarnego inkaustu, pióro do pisania, nożyk, list od zmarłego kolegi zawierający pytanie, na które jeszcze nie znalazłeś odpowiedzi, komplet zwykłego odzienia i sakiewka zawierająca 10 sz

SPECJALIZACJA

Aby określić kierunek twoich akademickich poszukiwań, wybierz lub wylosuj specjalizację z poniższej tabeli.

k8	Specjalizacja
1	Alchemik
2	Astronom
3	Badacz
4	Bibliotekarz

k8	Specjalizacja
5	Profesor
6	Skryba
7	Uczeń maga
8	Zdyskredytowany uczyony

KORZYŚĆ: BADACZ

Kiedy próbujesz czegoś się nauczyć lub coś sobie przypomnieć, a nie masz potrzebnej informacji, to najczęściej wiesz skąd i od kogo możesz ją zdobyć. Zwykle takie informacje są dostępne w bibliotekach, skrytoriach, uniwersytetach albo u mędrców bądź innych uczonych osób lub istot. Twój MP może zarządzić, że wiedza, której poszukujesz, jest ukryta w niemal niedostępnym miejscu lub nie może zostać odnaleziona. Odkrycie największych sekretów Wieloświata może wymagać podróży albo nawet całej kampanii.

SUGEROWANA CHARAKTERYSTYKA

Mędrców określają ich rozległe studia, a życie spędzone na nauce wpływa na ich usposobienie. Oddani badaniom akademickim uczeni wysoko cenią sobie wiedzę – czasami samą w sobie, a czasami jako środek do osiągnięcia innych celów.

k8 Cecha osobowości

- 1 Postępuję się długimi słowami, by sprawiać wrażenie erudyty.
- 2 Przeczytałem każdą książkę w największych bibliotekach świata – albo przynajmniej lubię się tym chwalić.
- 3 Przywykłem do pomagania tym, którzy są mniej bystry ode mnie, i cierpliwie tłumaczę wszystko innym.
- 4 Nie ma nic lepszego od ciekawej tajemnicy.
- 5 Zanim wydam osąd, wystucham każdej strony sporu.
- 6 Mówię... wolno..., zwracając się... do idiotów..., którymi są... prawie... wszyscy... w... porównaniu... ze mną.
- 7 Zachowuję się koszmarnie niezręcznie w sytuacjach towarzyskich.
- 8 Jestem przekonany, że ludzie cały czas próbują wykraść moje sekrety.



k6 Ideał

- 1 **Wiedza.** Droga ku potędze i samodoskonaleniu prowadzi przez wiedzę. (Neutralny)
- 2 **Piękno.** To, co piękne, wykracza poza siebie i kieruje nas ku temu, co prawdziwe. (Dobry)
- 3 **Logika.** Emocje nie mogą przystąpić nam logicznego myślenia. (Praworządny)
- 4 **Brak ograniczeń.** Nic nie powinno krępować nieskończonego potencjału zawartego w całej egzystencji. (Chaotyczny)
- 5 **Potęga.** Wiedza to droga ku sile i dominacji. (Zły)
- 6 **Samorozwój.** Celem życia poświęconego nauce jest doskonalenie siebie. (Dowolny)

k6 Więż

- 1 Moim obowiązkiem jest ochrona moich uczniów.
- 2 W moim posiadaniu znajduje się starożytny tekst skrywający potworne sekrety, które nie mogą wpaść w niepowołane ręce.
- 3 Pracuję, by utrzymać bibliotekę, uniwersytet, skryptorium albo klasztor.
- 4 Dzieło mojego życia to szereg ksiąg o tematyce związanej z moją dyscypliną naukową.
- 5 Całe życie szukam odpowiedzi na pewne pytania.
- 6 Sprzedałem duszę, by zyskać wiedzę. Mam nadzieję dokonać wielkich rzeczy i ją odzyskać.

k6 Słabość

- 1 Łatwo mnie rozproszyć obietnicą informacji.
- 2 Na widok demona większość osób krzyczy i ucieka. Ja przystaję i robię notatki o jego anatomii.
- 3 Dotarcie do starożytnej tajemnicy jest warte poświęcenia całej cywilizacji.
- 4 Zawsze przeoczam oczywiste rozwiązania, a stosuję skomplikowane.
- 5 Odzywam się bez porządnego przemyślenia swoich słów, przez co niezmiennie obrażam innych.
- 6 Nie potrafię dochować tajemnicy, nawet gdyby od tego zależało czyjeś życie, w tym moje.

POGRANICZNIK

Dorastałeś w dzicy, z dala od cywilizacji i wygod zapewnianych przez miasta i technologię. Widziałeś wędrowki przetrzymujących stad większych niż lasy, przeżyłeś warunki pogodowe wykraczające poza zrozumienie jakiegokolwiek mieszczaucha i cieszyłeś się odosobnieniem, będąc jedyną rozumną istotą w promieniu wielu kilometrów. Dzicz masz we krwi, niezależnie od tego, czy jesteś nomadą, wędrowcem, odludkiem, myśliwym, zbieraczem, czy nawet bandytą. Wiesz, jak w niej poruszać się i żyć, nawet jeśli przebywałeś w nieznanym ci terenie.

Biegłości w umiejętnościach: Atletyka, Sztuka przetrwania

Biegłości w posługiwaniu się narzędziami: Jeden rodzaj instrumentu muzycznego

Języki: Jeden wybrany

Wyposażenie: Drąg, potrask, trofeum z zabitego przez ciebie zwierza, komplet podróżnego odzienia i sakiewka zawierająca 10 sz

PRZESZŁOŚĆ

Odwiedzałeś dziwne miejsca i widywałeś rzeczy, których inni nie mogą sobie nawet wyobrazić. Pomyśl o odległych krainach, które odwiedziłeś, i o tym, jaki wpływ mogły mieć na ciebie. Wylosuj z poniższej tabeli zawód wykonywany podczas spędzonego w dzicy czasu lub wybierz ten, który najlepiej pasuje do twojej wizji postaci.

k10 Przeszłość

- 1 Leśniczy
- 2 Traper
- 3 Hodowca
- 4 Przewodnik
- 5 Wyrzutek lub wygnaniec

k10 Przeszłość

- 6 Łowca nagród
- 7 Pielgrzym
- 8 Koczownik
- 9 Łowca-zbieracz
- 10 Plemienny grabieżca



KORZYŚĆ: WĘDROWIEC

Masz doskonałą pamięć do map i geografii; zawsze potrafisz przypomnieć sobie ogólne ukształtowanie terenu, rozmieszczenie osad i innych charakterystycznych punktów dookoła siebie.

Ponadto, potrafisz codziennie znaleźć pożywienie i świeżą wodę dla siebie oraz do pięciu innych osób, jeśli w okolicy można znaleźć jagody, drobną zwierzynę, wodę itd.

SUGEROWANA CHARAKTERYSTYKA

Pogranicznicy, często postrzegani przez cywilizowanych ludzi jako gburowaci i nieokrzesani, mają w niewielkim poszanowaniu niuanse miejskiego życia. Dla większości z nich najważniejsze są więzi plemienne, klanowe i rodzinne oraz więź z przyrodą, której są częścią.

k8 Cecha osobowości

- 1 Kieruje mną potrzeba wędrowki, która zaprowadziła mnie daleko od domu.
- 2 Opiekuję się moimi przyjaciółmi jak miotem małych szczeniaków.
- 3 Kiedyś przebiegłem 40 kilometrów bez przerwy, by ostrzec mój klan przed nadciągającą hordą orków. Zrobię to ponownie, jeśli będzie trzeba.
- 4 Z obserwacji przyrody wyciągnąłem lekcje przydatne w każdej sytuacji.
- 5 Nie przykładam wagi do bogactwa ani dobrego wychowania. Pieniądze i maniery nie uratują cię przed głodnym sowodźwiedziem.
- 6 Ciągłe podnoszę jakieś rzeczy, nieświadomie się nimi bawię i czasem przypadkiem je przy tym psuję.
- 7 Czuję się o wiele swobodniej wśród zwierząt niż wśród ludzi.
- 8 Wychowały mnie wilki.

k6 Ideał

- 1 **Zmiana.** Życie, jak pory roku, ciągle się zmienia, więc my musimy zmieniać się wraz z nim. (Chaotyczny)
- 2 **Wyższe dobro.** Za szczęście całego klanu odpowiada każdy jego członek. (Dobry)
- 3 **Honor.** Przynosząc hańbę sobie, przynoszę hańbę całemu mojemu klanowi. (Praworządny)
- 4 **Siła.** Władza jest przeznaczeniem najsilniejszych. (Zły)
- 5 **Natura.** Świat przyrody jest ważniejszy od wszystkich zdobyczy cywilizacji. (Neutralny)
- 6 **Chwała.** Muszę zdobyć chwałę w bitwie dla siebie i mojego klanu. (Dowolny)

k6 Więź

- 1 Najważniejszą rzeczą w moim życiu jest moja rodzina, klan lub plemię, nawet gdy przebywamy daleko od siebie.
- 2 Krzywda zadana dziewczęcej przyrodzie, pośród której żyję, jest krzywdą zadaną mnie.
- 3 Sprowadzę okrutny gniew na złoczyńców, którzy zniszczyli mój dom.
- 4 Jestem ostatnim z mojego plemienia i muszę upewnić się, że imiona moich współplemieńców przejdą do legendy.
- 5 Zrobię wszystko, by zapobiec okropnemu nieszczęściu, którego nadejście pojawia się w moich strasznych wizjach.
- 6 Moim obowiązkiem jest zapewnić plemieniu dzieci, które podtrzymają jego trwanie.

k6 Słabość

- 1 Za bardzo rozsmakowałem się w piwie, winie i innych trunkach.
- 2 W życiu pełnią życia nie ma czasu na ostrożność.
- 3 Pamiętam każdą zniewagę i żywię cichą urazę wobec każdego, kto kiedykolwiek mnie skrzywdził.
- 4 Trudno mi zaufać przedstawicielom innych ras, plemion i społeczeństw.
- 5 Przemoc jest dla mnie rozwiązaniem prawie każdego problemu.
- 6 Nie spodziewaj się, że będę ratować tych, którzy nie potrafią uratować się sami. Przyroda już tak działa – silni rosną, słabi giną.

PRZESTĘPCA

Jesteś przestępcą doświadczonym w życiu poza prawem. Spędziłeś dużo czasu pośród innych przestępców i nadal utrzymujesz kontakt z przestępczym podziemiem. Jesteś dużo bliżej mrocznego świata morderstw, kradzieży i przemocy niż większość osób, a swoje przetrwanie zawdzięczasz lekceważeniu zasad i nakazów społecznych.

Biegłości w umiejętnościach: Oszustwo, Skradanie się
Biegłości w posługiwaniu się narzędziami: Jeden rodzaj zestawu do gry, narzędzia złodziejskie

Wyposażenie: Lom, komplet zwykłego, ciemnego odzienia z kapturem oraz sakiewka zawierająca 15 sz



PRZESTĘPCZY FACH

Istnieje wiele rodzajów kryminalistów, a ci zrzeszeni w gildii złodziei lub w innych przestępczych organizacjach często mają swoje specjalizacje. Także przestępcy działający poza organizacjami preferują określone rodzaje działalności. Wybierz lub wylosuj z poniższej tabeli rolę odgrywaną w świecie przestępczym.

k8	Przestępczy fach	k8	Przestępczy fach
1	Kieszonkostwo	5	Szantaże
2	Paserstwo	6	Włamania
3	Przemyt	7	Wymuszenia
4	Rozbój	8	Zabójstwa na zlecenie

KORZYŚĆ: KONTAKT W PÓŁŚWIATKU

Posiadasz lojalny i godny zaufania kontakt, będący twoim łącznikiem ze światem przestępczym. Masz swoje sposoby, by obierać od niego wiadomości i je nadawać, nawet na dużą odległość – znasz lokalnych posłańców, skorumpowanych karawaniarzy i podejrzanych żeglarzy mogących dostarczać dla ciebie wiadomości.

SUGEROWANA CHARAKTERYSTYKA

Przestępcy mogą wydawać się złoczyńcami i rzeczywiście wielu z nich to osoby złe do szpiku kości. Zdarzają się jednak i tacy, którzy są naprawdę ujmujący, a czasem ich dobre cechy mogą nawet równoważyć te negatywne. Niektórzy mogą wierzyć w złodziejski honor, ale przestępcy rzadko okazują jakikolwiek szacunek wobec prawa lub władzy.

k8 Cecha osobowości

- 1 Zawsze mam plan awaryjny na wypadek, gdyby coś poszło nie tak.
- 2 Jestem opanowany niezależnie od sytuacji. Nigdy nie podnoszę głosu ani nie ulegam emocjom.
- 3 Pierwsze, co robię w nowym miejscu, to lista punktów, w których znajduje się lub mogłoby zostać ukryte coś wartościowego.
- 4 Wolę robić sobie przyjaciół niż wrogów.
- 5 Bardzo trudno mi zaufać innym. Ci, którzy wydają się najuczciwsi, często mają najwięcej za uszami.
- 6 Nie przykładam wagi do ryzyka. Nigdy nie mów mi, jakie mam szanse.
- 7 Najlepszy sposób na zmotywowanie mnie do czegoś, to powiedzieć mi, że nie mogę tego zrobić.
- 8 Wybucham przy najłżejszej obeldze.

k6 Ideał

- 1 **Honor.** Nie okradam kumpli z branży. (Praworządny)
- 2 **Wolność.** Kajdany są po to, żeby je niszczyć. Ich twórcy też. (Chaotyczny)
- 3 **Hojność.** Okradam bogatych, aby pomagać potrzebującym. (Dobry)
- 4 **Pazerność.** Zrobię co tylko będzie trzeba, aby się wzbogacić. (Zły)
- 5 **Ludzie.** Jestem lojalny wobec przyjaciół, nie idei, a wszyscy inni, jak dla mnie, mogą sobie spłynąć Styksem. (Neutralny)
- 6 **Odkupienie.** W każdym tli się iskra dobra. (Dobry)

k6 Więzy

- 1 Próbuję spłacić stary dług, który mam u mojego dobroczyńcy.
- 2 Przeznaczam swoje nielegalne zarobki na utrzymanie rodziny.
- 3 Odebrano mi coś ważnego i zamierzam wykraść to z powrotem.
- 4 Zostanę najznamienszym złodziejem wszech czasów.
- 5 Jestem winien okropnej zbrodni. Mam nadzieję, że kiedyś uda mi się osiągnąć odkupienie.
- 6 Mój błąd spowodował śmierć ukochanej osoby. Nigdy więcej do tego nie dopuszczę.

k6 Słabość

- 1 Kiedy zobaczę coś wartościowego, myślę tylko o tym, jak to ukraść.
- 2 Gdy muszę wybrać między pieniędzmi a przyjaciółmi, zwykle wybieram pieniądze.
- 3 Jeśli istnieje plan, to go zapomnę, a jak nie zapomnę, to zignoruję.
- 4 Coś charakterystycznego zdradza, kiedy kłamię.
- 5 Gdy sprawy przybierają zły obrót, uciekam z podwiniętym ogonem.
- 6 Za moją zbrodnię siedzi w więzieniu niewinna osoba. Nie przeszkadza mi to.

WARIANT PRZESTĘPCY: SZPIEG

Choć twoje zdolności niewiele się różnią od umiejętności włamywacza czy przemytnika, zdobyłeś je i wypracowałeś w całkiem inny sposób – jako szpieg. Mogłeś być oficjalnie mianowanym agentem korony albo po prostu sprzedawać odkryte tajemnice temu, kto płacił najwięcej.

PUSTELNIK

Znaczną część swojego życia spędziłeś w odosobnieniu – w odizolowanej społeczności, na przykład w klasztorze, albo w całkowitej samotności. W tym okresie z dala od zgłębku miast i społeczeństwa odnalazłeś ciszę, skupienie, a może nawet odpowiedzi na niektóre ze stawianych sobie pytań.

Biegłości w umiejętnościach: Medycyna, Religia
Biegłości w posługiwaniu się narzędziami:

Zestaw zielarza

Języki: Jeden wybrany

Wypożyczenie: Tuba zawierająca notatki z twoimi spostrzeżeniami i modlitwami, gruby pled, komplet zwykłego odzienia, zestaw zielarza i 5 sz

ŻYCIE W ODOSOBNIENIU

Co było przyczyną twojej izolacji i co skłoniło cię do jej porzucenia? Możesz wspólnie z MP określić charakter twojego odosobnienia albo wylosować jego przyczynę z poniższej tabeli.

k8 Życie w odosobnieniu

- 1 Poszukiwałem duchowego oświecenia.
- 2 Byłem członkiem wspólnoty żyjącej zgodnie z regułą zakonną.
- 3 Zostałem wygnany za zbrodnię, której nie popełniłem.
- 4 Po wydarzeniu, które zmieniło moje życie, wycofałem się ze społeczeństwa.
- 5 Potrzebowałem spokojnego miejsca do pracy nad moim dziełem, książką, muzyką lub manifestem.
- 6 Potrzebowałem kontaktu z naturą, z dala od cywilizacji.

k8 Życie w odosobnieniu

- 7 Zostałem powiernikiem starożytnego artefaktu lub strażnikiem ruin.
- 8 Byłem pielgrzymem poszukującym osoby, miejsca lub przedmiotu o dużym znaczeniu duchowym.

KORZYŚĆ: ODKRYCIE

Długotrwałe odosobnienie dało ci możliwość dokonania wyjątkowego i znaczącego odkrycia. Jego natura jest związana z rodzajem twojego odosobnienia. Może to być poznanie jakiejś ważnej prawdy o kosmosie, bogach, potężnych mieszkańcach Sfer Zewnętrznych lub o siłach przyrody. Może to też być miejsce, którego nikt jeszcze nie widział. Mogłeś odkryć jakiś dawno zapomniany fakt albo relikwii przeszłości, będący w stanie przepisać znaną historię na nowo. Twoim odkryciem może być informacja mogąca zaszkodzić tym, którzy cię wygnali, i skłaniająca cię obecnie do powrotu między ludzi.

Opracuj z MP szczegóły dotyczące twego odkrycia i jego wpływ na kampanię.

SUGEROWANA CHARAKTERYSTYKA

Niektórzy pustelnicy cieszą się życiem w odosobnieniu, podczas gdy innym daje się ono we znaki i tęsknią za towarzystwem. Niezależnie od tego, czy akceptują swoją izolację, czy pragną od niej uciec, życie w samotności kształtuje ich charakter i ideały. Są i tacy, na których lata spędzone z dala od ludzi odcisnęły się lekkim szaleństwem.

k8 Cecha osobowości

- 1 Tak długo byłem odizolowany, że odwykłem się odzywać; wolę gestykulację i okazjonalne chrząknięcie.
- 2 Jestem całkowicie spokojny, nawet w obliczu katastrofy.
- 3 Przywódca mojej społeczności miał coś mądrego do powiedzenia na każdy temat, a ja chcę dzielić się tą mądrością.
- 4 Mam mnóstwo empatii wobec wszystkich cierpiących.
- 5 Jestem nieświadomy zasad etykiety i społecznych oczekiwań.
- 6 Wszystko, co mi się przydarza, przypisuję wielkiemu, kosmicznemu planowi.
- 7 Często gubię się we własnych myślach i kontemplacji, tracąc świadomość otoczenia.
- 8 Pracuję nad ważną teorią filozoficzną i uwielbiam dzielić się swoimi spostrzeżeniami.

k6 Ideał

- 1 **Wyższe dobro.** Powiniennem dzielić się z innymi swoimi darami, a nie używać ich dla własnej korzyści. (Dobry)
- 2 **Logika.** Emocje nie mogą przesłaniać nam logicznego myślenia oraz oceny, co jest dobre i prawdziwe. (Praworządny)
- 3 **Wolność myśli.** Dociekliwość i ciekawość to filary postępu. (Chaotyczny)
- 4 **Potęga.** Samotność i rozmyślanie wiodą ku mistycznej lub magicznej mocy. (Zły)
- 5 **Żyj i pozwól żyć innym.** Mieszanie się w sprawy innych powoduje jedynie problemy. (Neutralny)
- 6 **Samoświadomość.** Jeśli znasz siebie, to poznałeś już wszystko. (Dowolny)

k6 Więź

- 1 Nie ma nic ważniejszego od mieszkańców mojej pustelni, zakonu lub stowarzyszenia.
- 2 Zostałem pustelnikiem, aby ukryć się przed tymi, którzy ciągle mogą mnie ścigać. Pewnego dnia będę musiał stawić im czoła.
- 3 Wciąż poszukuję oświecenia, którego pragnąłem jako pustelnik, a ono wciąż mi się wymyka.
- 4 Odsunąłem się od społeczeństwa, ponieważ nie mogłem być z kimś, kogo kochałem.
- 5 Gdyby moje odkrycie wyszło na światło dzienne, mogłoby przynieść zgubę całemu światu.
- 6 Moje odosobnienie dało mi świadomość wielkiego zła, które tylko ja mogę zniszczyć.

k6 Słabość

- 1 Teraz, kiedy powrócę do świata, skorzystam z jego uciech nawet trochę za bardzo.
- 2 Skrywam mroczne, okrutne myśli, których izolacja i medytacja nie zdołały stłumić.
- 3 Mam fundamentalne poglądy i filozofię.
- 4 Pozwalam, by moja potrzeba wygrania sporu górowała nad przyjaźnią i harmonią.
- 5 Zaryzykowałbym zbyt wiele, by odkryć odrobinę utraconej wiedzy.
- 6 Lubię mieć tajemnice i z nikim się nimi nie dzielić.



INNI PUSTELNICY

Opisane pochodzenie pustelnika zakłada kontemplacyjny rodzaj odosobnienia, w którym masz swoją izbę do nauki i modlitwy. Jeżeli wolisz zagrać dzikim, szorstkim samotnikiem żyjącym na odludziu i unikającym towarzystwa, to poczytaj o pochodzeniu pogranicznika. Jeśli natomiast chcesz pójść w bardziej religijnym kierunku, być może lepszym pochodzeniem będzie dla ciebie akolita albo nawet szarlatan, udający świątobliwego mędrca i korzystający ze wsparcia pobożnych głupców.

RZEMIEŚLNIK

Jesteś członkiem rzemieślniczego cechu, wykwalifikowanym w konkretnej dziedzinie i ściśle powiązanim z innymi rzemieślnikami. W kupieckim światku cieszysz się ugruntowaną opinią, a dzięki swojemu talentowi i majątkowi wyzwoliłeś się z ograniczeń feudalnego społeczeństwa. Zdobywałeś doświadczenie pod patronatem cechu, pnąc się po szczeblach kariery od czeladnika po mistrza rzemiosła, aż osiągnąłeś niezależność.

Biegłości w umiejętnościach: Intuicja, Perswazja

Biegłości w posługiwaniu się narzędziami: Jeden rodzaj narzędzi rzemieślniczych

Języki: Jeden wybrany

Wyposażenie: Wybrany zestaw narzędzi rzemieślniczych, list polecający z twojego cechu, komplet podróżnego odzienia i sakiewka zawierająca 15 sz

INTERESY CECHU

Cechy spotyka się zazwyczaj w miastach wystarczająco dużych, by utrzymali się w nich konkurencyjni rzemieślnicy handlujący tym samym towarem lub usługami. Jednakże twój



cech może zamiast tego być luźną siecią rzemieślników pracujących we wsiach rozsianych po rozleglejszym terytorium. Opracuj z MP naturę twojego cechu. Możesz wybrać lub wylosować jego zakres działalności z tabeli Interesy cechu.

k20 Interesy cechu

- 1 Alchemicy i aptekarze
- 2 Płatnerze, ślusarze i kowale artystyczni
- 3 Piwowarze, gorzelnicy i winiarze
- 4 Kaligrafowie, skrybowie i kopiści
- 5 Cieśle, dekarze i tynkarze
- 6 Kartografowie, geodeci i kreślarze
- 7 Szewcy i zelówkarze
- 8 Kucharze i piekarze
- 9 Szklarze i witrażyści
- 10 Jubilerzy i złotnicy
- 11 Kaletnicy, rymarze, garbarze i kuśnierze
- 12 Kamieniarze i rzeźbiarze
- 13 Malarze, obraznicy i ramiarze
- 14 Garncarze i kaflarze
- 15 Szkutnicy i żaglownicy
- 16 Kowale i metalurzy
- 17 Druciarze i odlewnicy
- 18 Stelmachowie i kołodzieje
- 19 Tkacze i farbiarze
- 20 Snycerze, bednarze i łucznicy

Jako członek swojego cechu masz umiejętności niezbędne do wytwarzania gotowych produktów z dostępnych materiałów (co odzwierciedla twoja biegłość w używaniu wybranego typu narzędzi rzemieślniczych), znasz też zasady rządzące handlem i utrzymywaniem dobrych relacji kupieckich. Obecnie zadajesz sobie pytanie, czy porzucić swoje rzemiosło dla przygody, czy zadać sobie trud, by połączyć je z nową dziedziną życia.

KORZYŚĆ: CZŁONKOSTWO W CECHU

Jako uznany i szanowany członek cechu możesz cieszyć się płynącymi z tego profitami. W razie potrzeby znajomi członkowie cechu zapewnią ci zakwaterowanie i wyżywienie, a jeśli trzeba, mogą też opłacić twój pogrzeb. W niektórych miastach i miasteczkach siedziba cechu jest głównym miejscem spotkań rzemieślników, co czyni ją dobrym punktem poznawania potencjalnych patronów, sojuszników lub pracowników.

Cechy rzemieślnicze często mają olbrzymie wpływy polityczne. Gdy zostaniesz oskarżony o popełnienie przestępstwa, cechy zapewni ci wsparcie, jeśli szansa na uniewinnienie będzie spora lub twój uczynek był usprawiedliwiony. Możesz również dzięki cechowi zyskać dostęp do wpływowych osobistości, jeżeli twoja pozycja w organizacji jest wystarczająco dobra. Cech za takie koneksje może oczekiwać darowizny w postaci pieniędzy lub magicznych przedmiotów.

Za członkostwo w cechu pobierana jest miesięczna składka wynosząca 5 sz. Jeśli z jakiegoś powodu nie dopilnujesz tego obowiązku, będziesz musiał uiścić zaległe opłaty, aby nie wypaść z łask organizacji.

SUGEROWANA CHARAKTERYSTYKA

Rzemieślnicy należą do najwykleszych osób na świecie – do chwili, gdy odłożą swoje narzędzia i rozpoczną karierę poszukiwaczy przygód. Rozumieją wartość ciężkiej pracy i znaczenie społeczności, ale mogą łatwo ulegać chciwości i zawiści.

k8 Cecha osobowości

- 1 Jestem przekonany, że jeśli warto coś zrobić, to warto zrobić to porządnie. Nic na to nie poradzę – jestem perfekcjonistą.
- 2 Jestem snobem patrzącym z góry na wszystkich, którzy nie doceniają sztuki.
- 3 Lubię wiedzieć, jak działają rzeczy i czym kierują się ludzie.
- 4 Znam mnóstwo dowcipnych porzekadeł i mam powiedzenie na każdą okazję.
- 5 Jestem opryskliwy wobec osób, które nie są oddane ciężkiej pracy i uczciwej rywalizacji równie mocno jak ja.
- 6 Lubię wyczerpująco opowiadać o mojej pracy.
- 7 Niełatwo wydają pieniądze i ostro się targują, by uzyskać najlepszą możliwą ofertę.
- 8 Jestem dobrze znany ze swojej pracy i chcę być pewien, że wszyscy ją doceniają. Zawsze jestem zaskoczony, kiedy okazuje się, że ktoś o mnie nie słyszał.

k6 Ideał

- 1 **Spółeczność.** Obowiązkiem wszystkich cywilizowanych ludzi jest zacieśniać więzi społeczne i dbać o bezpieczeństwo cywilizacji. (Praworządny)
- 2 **Hojność.** Zostałem obdarzony talentami, abym mógł używać ich z korzyścią dla świata. (Dobry)
- 3 **Wolność.** Każdemu powinno być wolno zarabiać na życie we własny sposób. (Chaotyczny)
- 4 **Pazerność.** Robię to tylko dla pieniędzy. (Zły)
- 5 **Ludzie.** Jestem oddany tylko ludziom, na których mi zależy, a nie ideałom. (Neutralny)
- 6 **Ambicja.** Ciężko pracuję, aby być najlepszym w swoim fachu. (Dowolny)

k6 Więź

- 1 Najważniejszym dla mnie miejscem na świecie jest warsztat, w którym nauczyłem się zawodu.
- 2 Stworzyłem dla kogoś wyjątkowe dzieła, po czym dowiedziałem się, że nie jest ich wart. Ciągle szukam kogoś, kto będzie.
- 3 Mam wielki dług wdzięczności wobec mojej gildii za to, kim jestem obecnie.
- 4 Gonię za bogactwem, żeby zdobyć czyjąś miłość.
- 5 Pewnego dnia wrócę do mojej gildii i pokażę wszystkim, że jestem najznamienitszym rzemieślnikiem.
- 6 Zemszczę się na złu, które zniszczyło moją firmę i doprowadziło mój interes do ruiny.

k6 Słabość

- 1 Zrobię wszystko, żeby dostać w ręce coś rzadkiego lub bezcennego.
- 2 Szybko nabieram podejrzeń, że ktoś próbuje mnie oszukać.
- 3 Nikt nie może się dowiedzieć, że ukradłem kiedyś pieniądze ze skarbca gildii.
- 4 Nigdy nie zadowolam się tym, co mam – zawsze chcę więcej.
- 5 Zabiłbym za tytuł szlachecki.
- 6 Jestem chorobliwie zazdrosny wobec wszystkich, którzy mogą przyćmić efekt mojej pracy. Dokądkolwiek się udaję, otacza mnie konkurencja.

WARIANT RZEMIEŚNIKA: KUPIEC GILDII

Zamiast pochodzić z cechu rzemieślniczego, możesz należeć do gildii kupców, karawaniarzy lub sklepikarzy. Nie wytwarzasz nic samemu, lecz zarabiasz na życie kupując i odsprzedając cudze towary (lub surowce, których inni potrzebują do swojej pracy). Twoja gildia może być dużym konsorcjum (lub rodem) kupieckim, prowadzącym interesy w całym regionie. Być może przewoziłeś towary statkiem, wozem albo karawaną, lub kupowałeś je od wędrownych handlarzy i sprzedawałeś w swoim sklepiku. Na swój sposób, tryb życia wędrownego kupca bardziej pasuje do poszukiwacza przygód niż życie rzemieślnika.

Zamiast biegłości w posługiwaniu się narzędziami rzemieślniczymi możesz mieć biegłość w używaniu narzędzi nawigatora lub znać dodatkowy język. Natomiast zamiast posiadać w wyposażeniu zestaw narzędzi rzemieślniczych, możesz rozpocząć grę z mułem i dwukólką.

SZARLATAN

Zawsze radziłeś sobie z ludźmi. Wiesz, co ich wzrusza, potrafisz w kilkuminutowej rozmowie wyciągnąć z nich, jakie mają pragnienia, a po kilku starannie dobranych pytaniach czytasz z nich jak z otwartej książki. Uwielbiasz wykorzystywać ten talent dla własnych korzyści.

Wiesz, czego chcą ludzie, i zapewniasz im to albo raczej obiecujesz im to zapewnić. Zdrowy rozsądek mógłby podpowiadać im, by trzymali się z dala od tego, co brzmi zbyt dobrze, by było prawdziwe, ale zdrowy rozsądek zdaje się ulatniać, gdy jesteś w pobliżu. Buteleczka różowego płynu z pewnością wyleczy tę nieprzystojną wysypkę, cudowna maść – zaledwie odrobina smalcu ze szczyptą srebrnego pyłu – ma moc przywracania młodości i wigoru, a poza tym jeden z mostów w mieście właśnie jest na sprzedaż. Wszystkie te niewiarygodnie informacje w twoich ustach wydają się prawdziwą okazją.

Biegłości w umiejętnościach: Oszustwo, Zwinne dłonie

Biegłości w posługiwaniu się narzędziami: Zestaw do charakteryzacji, zestaw fałszerza

Wyposażenie: Komplet wyszukanego odzienia, zestaw do charakteryzacji, narzędzia stosowane przy wybranym przekręcie (10 zakorkowanych butelek z kolorowymi płynami, zestaw dociążanych kości, talia znaczonych kart lub sygnet wymyślonego hrabiego) oraz sakiewka zawierająca 15 sz

ULUBIONE ZAGRANIA

Każdy szarlatan ma swój ulubiony sposób kantowania. Wybierz preferowany rodzaj przekrętów lub wylosuj go z poniższej tabeli.

k6 Przekręt

- 1 Oszukuję w grach losowych.
- 2 Obrzynam monety albo podrabiam dokumenty.
- 3 Wkradam się w łaski innych ludzi, by zerować na ich słabości i przejmować majątki.
- 4 Zmieniam tożsamości jak rękawiczki.
- 5 Nabieram ludzi na ulicy, przetrzepując ich kieszenie.
- 6 Wciskam innym beużyteczne śmieci za ich ciężko zarobione pieniądze.

KORZYŚĆ: FAŁSZYWA TOŻSAMOŚĆ

Stworzyłeś sobie drugą tożsamość, na którą składają się dokumenty, znajomości i przebrania pozwalające ci udawać kogoś innego. Ponadto, możesz podrabiać oficjalne dokumenty i osobistą korespondencję, jeśli zobaczysz wcześniej przykład danego rodzaju dokumentu lub charakter pisma, który chcesz skopiować.

SUGEROWANA CHARAKTERYSTYKA

Szarlatani to barwne postacie, które pod maskami ukrywają swoje prawdziwe tożsamości. Ukazują to, co ludzie chcą zobaczyć, w co chcą uwierzyć i jak postrzegają świat. Jednak pod maską są często osobami nękanymi wyrzutami sumienia, obawami przed dawnym wrogiem albo głęboko zakorzenioną nieufnością.

k8 Cecha osobowości

- 1 Łatwo się zakochuję i odkochuję; zawsze się za kimś uganiam.
- 2 Posiadam w repertuarze żarty na każdą okazję, zwłaszcza na taką, w której są one niestosowne.
- 3 Pochlebstwo jest moim ulubionym sposobem osiągnięcia celu.
- 4 Jestem urodzonym szulerem, który nie potrafi oprzeć się ryzyku, gdy zwietrzy szansę na wygraną.
- 5 Kłamię w prawie każdej sprawie, nawet gdy nie ma ku temu specjalnego powodu.
- 6 Moją ulubioną bronią są sarkazm i obelgi.
- 7 Noszę przy sobie parę świętych symboli i powołuję się na to bóstwo, które akurat jest mi potrzebne.
- 8 Kradnę wszystko, co wygląda na wartościowe.

k6 Ideał

- 1 **Niezależność.** Jestem wolnym duchem – nikt mi nie mówi, co mam robić. (Chaotyczny)
- 2 **Uczciwość.** Nigdy nie okradam ludzi, których nie stać na stratę kilku monet. (Praworządny)
- 3 **Hojność.** To, co ukradnę, dzielę między potrzebujących. (Dobry)
- 4 **Kreatywność.** Nigdy nie powtarzam takich samych przekrętów. (Chaotyczny)
- 5 **Przyjaźń.** Dobra materialnie przychodzi i odchodzi. Przyjaźń trwa wiecznie. (Dobry)
- 6 **Ambicja.** Postanowiłem, że zostanę kimś. (Dowolny)

k6 Więź

- 1 Oskubałem niewłaściwą osobę i dokładałem starań, by nigdy nie weszła mi ona w drogę ani nie zagroziła osobom, na których mi zależy.
- 2 Wszystko zawdzięczam swojemu mentorowi – okropnej osobie, która prawdopodobnie gnije w jakimś więzieniu.
- 3 Gdzieś na świecie żyje moje dziecko, które mnie nie zna. Staram się dla niego uczynić ten świat lepszym.
- 4 Pochodzę ze szlacheckiej rodziny i pewnego dnia odzyskam moje ziemie i tytuł z rąk tych, którzy mi je odebrali.
- 5 Potężna osoba zabiła kogoś, kogo kocham. Kiedyś się zemszczę.
- 6 Oszukałem i doprowadziłem do ruiny osobę, która na to nie zasługiwała. Próbuję odkupić swoje winy, ale mogę sobie tego nigdy nie wybaczyć.

k6 Słabość

- 1 Nie mogę przejść obojętnie obok ładnej buzi.
- 2 Wiecznie tonę w długach. Wydaję moje brudne pieniądze na luksusy szybciej, niż je zdobywam.
- 3 Jestem przekonany, że nie dałbym się nabrać na swoje własne numery.
- 4 Zagraża mi moja własna chciwość. Nie mogę oprzeć się ryzyku, jeśli w grę wchodzi pieniądze.
- 5 Nie mogę się powstrzymać przed rolowaniem ludzi potężniejszych od siebie.
- 6 Nie lubię o tym mówić i nienawidzę siebie za to, ale jak robi się gorąco, to biorę nogi za pas i ratuję tylko swoją skórę.

SZLACHCIC

Wiesz, co to bogactwo, moc i przywileje. Posiadasz tytuł szlachecki, a twój ród posiada ziemię, ściągą podatki i cieszy się znacznymi wpływami w polityce. Możesz być rozpieszczonym arystokratą, któremu obce są praca i niewygody, byłem kupcem, który właśnie awansował społecznie, lub wydziedziczonym łajdakiem o wyjątkowo roszczeniowej postawie. Możesz też być uczciwym, ciężko pracującym właścicielem ziemskim, dbającym o ludzi żyjących i pracujących na jego ziemi, świadomym swojej odpowiedzialności za nich.

Wspólnie z MP ustalcie odpowiedni tytuł i określcie, jaka władza mu przynależy. Tytuł szlachecki nie jest zjawiskiem jednostkowym, wiąże się z całym rodem i jakikolwiek tytuł posiadasz, zostanie on również przekazany twoim potomkom. Musisz nie tylko określić swój tytuł szlachecki, lecz także z pomocą MP opisać swoją rodzinę i jej wpływ na ciebie.

Czy twój ród cieszy się długą historią i uznaniem, czy może dopiero zdobył tytuł szlachecki? Jakie ma wpływy i na jakim obszarze? Jaka jest jego reputacja pośród innych arystokratów w tym rejonie? Jak postrzega go pospółstwo?

Jaką pozycję masz w tej rodzinie? Jesteś dziedzicem głowy rodu? A może już odziedziczyłeś tytuł? Jak się czujesz z taką odpowiedzialnością? Może jesteś tak daleko w kolejce spadkobierców, że nikogo nie obchodzi twoje poczynania, dopóki nie przynosisz hańby rodzinie? Jak głowa rodu patrzy na twoje awanturnicze zapędy? Czy cieszysz się łaskami rodu, czy rodzina raczej cię unika?

Czy twój ród posiada herb? Insignia, które możesz nosić, albo sygnet rodowy? Określone barwy, które musisz uwzględniać, dobierając strój? Może uważasz jakieś zwierzę za symbol swego rodu albo nawet za duchowego członka rodziny?

Tego typu szczegóły pomogą osadzić twoją rodzinę i tytuł szlachecki w świecie kampanii.

Biegłości w umiejętnościach: Historia, Perswazja

Biegłości w posługiwaniu się narzędziami: Jeden rodzaj zestawu do gry

Języki: Jeden wybrany

Wposażenie: Komplet wyszukanego odzienia, sygnet, poświadczenie pochodzenia i sakiewka zawierająca 25 sz

KORZYŚĆ: UPRZYWILEJOWANA POZYCJA

Ze względu na twoje szlacheckie pochodzenie ludzie mają skłonność do myślenia o tobie dobrze. Jesteś mile widziany w wyższych sferach, a inni zakładają, że masz prawo być tam, gdzie się znajdujesz. Zwykli ludzie dokładają

wszelkich starań, by zapewnić ci wygody i unikać twojego niezadowolenia, zaś inni wysoko urodzeni traktują cię jak członka tej samej warstwy społecznej. W razie potrzeby możesz otrzymać audiencję u lokalnego szlachcica.

SUGEROWANA CHARAKTERYSTYKA

Szlachta rodzi się i wychowuje w szczególnych warunkach, innych niż te, które są udziałem większości osób, a szlacheckie wychowanie znajduje odbicie w usposobieniu. Tytuł szlachecki wiąże się z mnóstwem zobowiązań – wobec rodziny, wobec innych szlachciców (w tym suwerena), wobec podopiecznych rodziny, a nawet wobec samego tytułu. Wykorzystując tę odpowiedzialność, można często w prosty sposób podkopać sytuację szlachcica.

k8 Cecha osobowości

- 1 Moje elokwentne pochlebstwa sprawiają, że wszyscy moi rozmówcy czują się jak najcudowniejsze i najważniejsze osoby na świecie.
- 2 Prości ludzie kochają mnie za dobre serce i hojność.
- 3 Widząc moje królewskie maniery, nikt nie może wątpić, że jestem wysoko ponad tą ciemną masą.
- 4 Staję na rżesach, by zawsze wyglądać idealnie i nadążać za najnowszą modą.
- 5 Nie lubię brudzić sobie rąk i nie sposób zobaczyć mnie w niestosownej sytuacji.
- 6 Mimo szlacheckiego urodzenia, nie wywyżsam się ponad innych. W naszych żyłach płynie taka sama krew.
- 7 Gdy ktoś raz utraci moje łaski, utraci je na zawsze.
- 8 Zaskodź mi, a zmiażdżę cię, doprowadzę twoje imię do ruiny i zasypię solą twoje pola.

k6 Ideał

- 1 **Szacunek.** Należy mi się szacunek ze względu na moją pozycję, ale człowiek zasługuje na godne traktowanie niezależnie od swojego statusu. (Dobry)
- 2 **Odpowiedzialność.** Moim obowiązkiem jest uznawać władzę zwierzchników, tak jak moi poddani muszą uznawać moją. (Praworządny)
- 3 **Niezależność.** Muszę udowodnić, że dam sobie radę bez wsparcia mojej rodziny. (Chaotyczny)
- 4 **Potęga.** Gdy zdobędę więcej władzy, nikt nie będzie mi mówił, co mam robić. (Zły)
- 5 **Rodzina.** Krew nie woda. (Dowolny)
- 6 **Szlachetna powinność.** Moim obowiązkiem jest ochrona i opieka nad ludźmi niższego stanu. (Dobry)

k6 Wiąż

- 1 Podejmę każde wyzwanie, aby tylko zyskać aprobatę mojego rodu.
- 2 Za wszelką cenę trzeba utrzymać sojusz między moim rodem a inną rodziną szlachecką.
- 3 Nic nie jest ważniejsze od innych członków mojej rodziny.
- 4 Zakochałem się dziedzicu rodu, którym pogardza moja rodzina.
- 5 Moja lojalność wobec suwerena jest niezachwiana.
- 6 Pospółstwo musi postrzegać mnie jako swojego bohatera.

k6 Słabość

- 1 Skrywam w sercu przekonanie, że wszyscy są gorsi ode mnie.
- 2 Ukrywam iście skandaliczną tajemnicę, która może na zawsze zrujnować mój ród.
- 3 Zbyt często dopatruję się zawaalowanych obelg i gróźb w każdej skierowanej do mnie wypowiedzi i łatwo wpadam w gniew.
- 4 Odczuwam niezaspokojone pragnienie cielesnych przyjemności.
- 5 Świat naprawdę kręci się wokół mnie.
- 6 Moje słowa i uczynki często przynoszą wstyd mojej rodzinie.

WARIANT SZLACHCIGA: RYCERZ

W większości społeczeństw rycerstwo jest zjawiskiem typowym dla najniższych sfer szlacheckich, ale może ono być drogą ku wyższej pozycji. Jeżeli chcesz grać rycerzem, to zamiast korzyści Uprzywilejowana pozycja wybierz korzyść Służba (opisaną w ramce). Jeden z twoich służących zostaje zastąpiony szlachcicem służącym ci jako giermek, pomagającym ci w zamian za szkolenie na jego własnej drodze do rycerstwa. Dwaj pozostali mogą dbać o twojego wierzchowca i twoją zbroję (a nawet pomagać ci ją włożyć).

Holdując zwyczajom posiadania rycerskiego herbu lub ideałom dworskiej miłości, możesz włączyć do swojego ekwipunku sztandar lub dowód przychylności szlachcica lub szlachcianki, którym oddałeś swoje serce (taka osoba może być więzią twojej postaci).

WARIANT KORZYŚCI: SŁUŻBA

Jeżeli twoja postać jest szlachcicem, możesz wybrać tę korzyść z pochodzenia zamiast Uprzywilejowanej pozycji.

Zyskujesz czeladź składającą się z trzech osób lojalnych twemu rodowi. Służący mogą być pomocnikami lub postaćiami, a jeden z nich może objąć funkcję kamerdynera. Twoi studzy to osoby niskiego stanu mogące wykonywać dla ciebie codzienne zadania, przy czym nie będą dla ciebie walczyć ani nie podążą za tobą do wyraźnie niebezpiecznych miejsc (takich jak lochy), a w razie powtarzającego się zagrożenia lub złego traktowania – odejdą.

ULICZNIK

Dorastałeś samotnie na ulicach, osierocony i ubogi. Nie miałeś nikogo, kto by się tobą opiekował lub zapewnił ci utrzymanie, więc nauczyłeś się radzić sobie samemu. Toczyłeś zażarte walki o pożywienie i bacznie obserwowałeś innych desperatów, by cię nie okradli. Sypiałeś na dachach i w zaułkach wystawiony na działanie żywiołów, zwalczałeś choroby bez pomocy medycyny i miejsca, w którym można dojsz do siebie. Przetrwaleś mimo wszelkich przeciwności i zrobiłeś to dzięki sprytowi, sile, szybkości lub kombinacji tych cech.

Swoją karierę awanturnika rozpoczynasz, mając wystarczającą ilość pieniędzy, by skromnie żyć przez co najmniej dziesięć dni. W jaki sposób zdobyłeś te pieniądze? Co pozwoliło ci wyrwać się z podłych warunków i porwać się na lepsze życie?

Biegłości w umiejętnościach: Zwinne dłonie, Skradanie się

Biegłości w posługiwaniu się narzędziami: Zestaw do charakteryzacji, narzędzia złodziejskie

Wyposażenie: Niewielki nóż, mapa miasta, w którym dorastałeś, oswojona mysz, drobna pamiątka po rodzicach, komplet zwykłego odzienia i sakiewka zawierająca 10 sz

KORZYŚĆ: MIEJSKIE TAJEMNICE

Znasz ukryte struktury, rytmy i pływy miast, dzięki czemu możesz odnajdywać pośród miejskiego zgiełku ścieżki, których inni by nie dostrzegli. Kiedy nie jesteś związany walką, możesz (wraz z towarzyszami, których prowadzisz) podróżować z podwójną szybkością między dwoma miejscami znajdującymi się w obrębie miasta.

SUGEROWANA CHARAKTERYSTYKA

Charaktery uliczników, zarówno dobre jak i złe, zostały ukształtowane przez skrajną biedę. Kierują się oni albo lojalnością wobec towarzyszy niedoli, albo palącą potrzebą odmiany swojego losu – i być może rewanzu na bogaczach, którzy źle ich potraktowali.

k8 Cecha osobowości

- 1 Chowam po kieszeniach resztki jedzenia i drobiazgi.
- 2 Zadaję mnóstwo pytań.
- 3 Lubię chować się w ciasnych zakamarkach, w których nikt się do mnie nie dostanie.
- 4 Sypiam plecami do ściany lub drzewa, przyciskając do siebie tobołek ze wszystkim, co mam.
- 5 Żrę jak świnia i mam złe maniere.
- 6 Gdy ktoś jest dla mnie miły, spodziewam się, że skrywa złe zamiary.
- 7 Nie lubię się kąpać.
- 8 Mówię wprost o tym, co inni nazywają ogłędnie albo ukrywają.

k6 Ideał

- 1 **Szacunek.** Wszyscy zasługują na szacunek, niezależnie od zamożności. (Dobry)
- 2 **Społeczność.** Musimy się wzajemnie o siebie troszczyć, bo nikt inny się o nas nie zatroszczy. (Praworządny)
- 3 **Zmiana.** Ubodzy pną się w górę, bogaci upadają. Zmiana jest naturą wszechrzeczy. (Chaotyczny)
- 4 **Kara.** Bogacze powinni poczuć, jak wygląda życie i śmierć w rynsztoku. (Zły)
- 5 **Ludzie.** Pomagam tym, którzy mi pomagają – to trzyma nas przy życiu. (Neutralny)
- 6 **Ambicja.** Zamierzam udowodnić, że zasługuję na lepsze życie.

k6 Więź

- 1 Miasto to mój dom i będę walczyć w jego obronie.
- 2 Wspieram finansowo sierociniec, by uchronić innych przed losem, który byłem zmuszony znieść.
- 3 Swoje przetrwanie zawdzięczam innemu ulicznikowi, który nauczył mnie życia na ulicy.
- 4 Mam dług u osoby, która się nade mną ulitowała. Nigdy nie będę w stanie go spłacić.
- 5 Wymknąłem się biedzie, okradając ważną osobę, i jestem za to poszukiwany.
- 6 Nikt nie powinien być zmuszonym do znoszenia takich trudów, przez jakie przeszedłem.

k6 Słabość

- 1 Gdy przeciwnicy mają nade mną przewagę liczebną, uciekam z walki.
- 2 Złoto wydaje mi się ogromnym bogactwem i zrobię wszystko, by mieć go więcej.
- 3 Nigdy w pełni nie zaufam nikomu, prócz siebie.
- 4 Prędzej zabiję kogoś we śnie, niż będę walczyć uczciwie.
- 5 To nie kradzież, jeśli ja potrzebuję tego bardziej niż właściciel.
- 6 Ludzie, którzy nie potrafią o siebie zadbać, dostają to, na co zasłużyli.

ŻOŁNIERZ

Odkąd sięgasz pamięcią, twoim życiem była wojna. Szkolenia odebrałeś już w młodym wieku, ucząc się posługiwania bronią i pancerzami oraz poznając podstawowe zasady przetrwania, łącznie z tym, jak nie dać się zabić na polu bitwy. Mogłeś należeć do armii jakiegoś kraju albo kompanii najemnej, czy też być członkiem miejscowej milicji, który awansował podczas ostatniej wojny.

Kiedy wybierzesz to pochodzenie, określ z pomocą MP, jakiej organizacji wojskowej byłeś częścią, jak wysoko udało ci się awansować w jej szeregach i jakich doświadczeń nabrałeś podczas swojej kariery. Czy była to stała armia, straż miejska, grupa najemników czy wiejska milicja? Mógł to też być prywatny oddział jakiegoś szlachcica lub kupca.

Biegłości w umiejętnościach: Atletyka, Zastraszanie

Biegłości w posługiwaniu się narzędziami: Jeden typ zestawu do gry, pojazdy (lądowe)

Wyposażenie: Insignia rangi, trofeum zdobyte na poległym wrogu (sztylet, złamane ostrze lub fragment chorągwi), zestaw kości do gry lub talia kart, komplet zwykłego odzienia i sakiewka zawierająca 10 sz

SPECJALIZACJA

Jako żołnierz pełniłeś określoną funkcję w swojej jednostce lub armii. Wybierz lub wylusuj specjalizację z poniższej tabeli.

k8 Specjalizacja

- 1 Chorąży
- 2 Kawalerzysta
- 3 Kwaternistrz
- 4 Medyk
- 5 Oficer

k8 Specjalizacja

- 6 Piechur
- 7 Wsparcie (kucharz, kowal lub podobne)
- 8 Zwiadowca

KORZYŚĆ: STOPIEŃ WOJSKOWY

W swojej karierze żołnierza dorobiłeś się stopnia wojskowego. Żołnierze oddani twojej byłej organizacji wojskowej nadal rozpoznają w tobie autorytet i wpływową osobę, a jeśli są niższego stopnia, to przyjmują twoje zwierzchnictwo. Powołując się na swoją rangę, możesz wyrzucić wpływ na żołnierzy i zarekwirować proste wyposażenie lub wierzchowce na tymczasowy użytek. Możesz także uzyskać dostęp do zaprzyjaźnionych obozowisk wojskowych i fortec, w których twój stopień jest uznawany.

SUGEROWANA CHARAKTERYSTYKA

Potworności wojny połączone z surową dyscypliną służby wojskowej odciskają piętno na każdym żołnierzu, wpływając na jego ideały, wzmacniając więzi i nieraz pozostawiając na jego psychice blizny, które czynią go podatnym na strach, wstyd i nienawiść.



k8 Cecha osobowości

- 1 Zawsze jestem uprzejmy i pełen szacunku.
- 2 Dręczą mnie wspomnienia z wojny. Nie mogę pozbyć się wizji pełnych przemocy.
- 3 Straciłem zbyt wielu przyjaciół i teraz trudno mi poznać nowych.
- 4 Z czasów mojej służby wojskowej znam mnóstwo inspirujących i pouczających opowieści na każdą okazję.
- 5 Mogę spojrzeć w oczy piekielnemu ogarowi i nawet nie drgnie mi powieka.
- 6 Cieszy mnie moja siła i lubię niszczyć rzeczy.
- 7 Mam prostackie poczucie humoru.
- 8 Stawiam czoła problemom. Proste, bezpośrednie rozwiązania to najlepszy sposób na sukces.

k6 Ideał

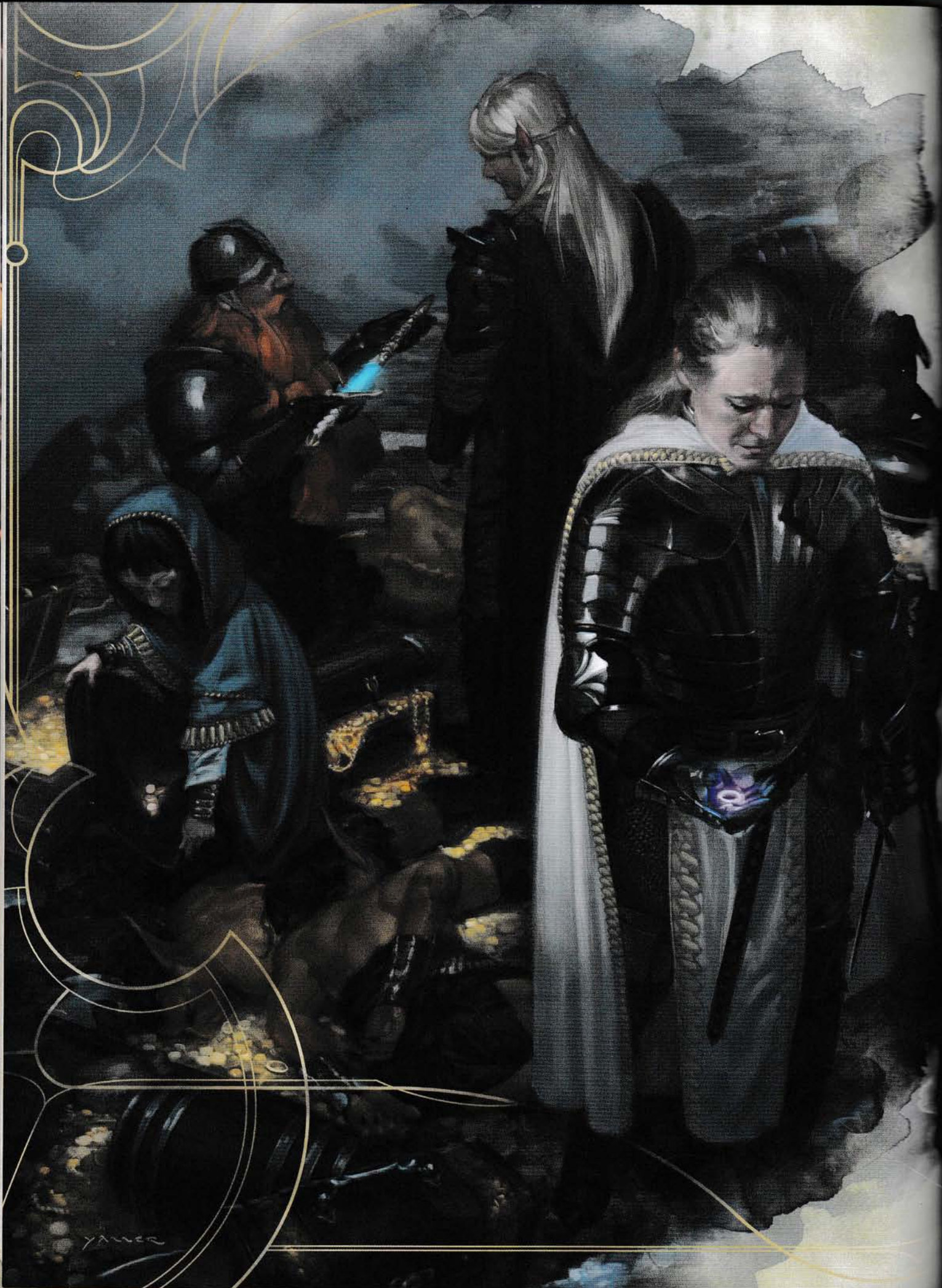
- 1 **Wyższe dobro.** Naszym losem jest oddać życie w obronie innych. (Dobry)
- 2 **Odpowiedzialność.** Robię to, co muszę, i jestem posłuszny sprawiedliwej władzy. (Praworządny)
- 3 **Niezależność.** Ślepe wypełnianie rozkazów to zgoda na pewien rodzaj tyranii. (Chaotyczny)
- 4 **Siła.** W życiu jak na wojnie, wygra silniejszy. (Zły)
- 5 **Żyj i pozwól żyć innym.** Ideały nie są warte zabijania się o nie ani toczenia wojen. (Neutralny)
- 6 **Naród.** Moje miasto, naród lub ludzie to wszystko, co się liczy. (Dowolny)

k6 Więzy

- 1 Nadal oddałbym życie za ludzi, z którymi służyłem.
- 2 Na polu bitwy ktoś uratował mi życie. Do dziś nie zostawiam za sobą przyjaciół.
- 3 Mój honor to moje życie.
- 4 Nie zapomnę przytłaczającej porażki, którą poniosła moja kompania, ani naszych ówczesnych wrogów.
- 5 Warto umierać za tych, którzy walczą u mojego boku.
- 6 Walczę za tych, którzy nie mogą walczyć za siebie.

k6 Słabość

- 1 Ciągłe trzęsę się ze strachu na wspomnienie potwornego przeciwnika, z którym walczyliśmy.
- 2 Nie mam szacunku dla nikogo, kto nie udowodni, że jest wojownikiem.
- 3 Popeniłem okropny błąd, który pochłonął wiele istnień, i zrobiłbym wszystko, by zachować to w tajemnicy.
- 4 Moja nienawiść wobec wrogów jest ślepa i nieracjonalna.
- 5 Jestem posłuszny prawu, nawet jeśli jest ono przyczyną cierpienia.
- 6 Pędzej zjem moją zbroję, niż przyznam się do błędu.



Yancey

ROZDZIAŁ 5: WYPOSAŻENIE

TARG DUŻEGO MIASTA PELEN JEST PRZERÓŻNYCH kupujących i sprzedawców: krasnoludzkich kowali, elfich snycerzy, handlujących swymi towarami niziołków i gnomów, nie wspominając o ludziach z każdego zakątka świata. W największych miastach na sprzedaż jest niemal wszystko, co można sobie wymarzyć, od egzotycznych przypraw i ekskluzywnych ubrań po wiklinowe koszyki i proste, acz użyteczne miecze.

Nie można przecenić znaczenia, jakie dla każdego poszukiwacza przygód ma dostęp do pancerzy, broni, lin i plecaków wypełnionych niezbędnymi rzeczami. Odpowiednie wyposażenie często decyduje o życiu lub śmierci podczas eksploracji podziemi czy przemierzania niebezpiecznej dziczy. Niniejszy rozdział zawiera wszystkie potrzebne informacje o pospolitych i egzotycznych towarach, powszechnie uważanych za przydatne przez wszelkiej maści awanturników, którzy stawiają czoła niebezpieczeństwom światów D&D.

WYPOSAŻENIE POCZĄTKOWE

Podczas tworzenia postaci otrzymujesz odpowiadające jej wyposażenie zgodnie z wybraną klasą i pochodzeniem. Jeśli takie rozwiązanie z jakiegoś powodu ci nie odpowiada, możesz rozpocząć z wylosowaną liczbą monet i kupić za nie dowolne przedmioty. W tabeli Początkowa zamożność znajdziesz informacje o ilości pieniędzy, którymi będziesz dysponować.

Decydujesz o tym, skąd pochodzi wyposażenie twojej postaci. Mogło zostać odziedziczone, zakupione w okresie wychowania lub otrzymane w ramach służby wojskowej. Broń może być rodzinnym dziedzictwem, przekazywanym z pokolenia na pokolenie, aż w końcu twoja postać zdecydowała się pójść w ślady swoich awanturniczych przodków.

POCZĄTKOWA ZAMOŻNOŚĆ

Klasa	Fundusze
Barbarzyńca	2k4 × 10 sz
Bard	5k4 × 10 sz
Czarownik	4k4 × 10 sz
Druid	2k4 × 10 sz
Kleryk	5k4 × 10 sz
Mag	4k4 × 10 sz
Mnich	5k4 sz
Łotr	4k4 × 10 sz
Łowca	5k4 × 10 sz
Paladyn	5k4 × 10 sz
Wojownik	5k4 × 10 sz
Zaklinacz	3k4 × 10 sz

ZAMOŻNOŚĆ

W światach D&D bogactwo przyjmuje najrozmaitsze formy. Monety, kamienie szlachetne, towary handlowe, dzieła sztuki, zwierzęta czy nieruchomości odzwierciedlają finansowy sukces postaci. Chłopi dobijają targu, wymieniając się niezbędnymi dobrami, a podatki płacą w ziarnie i serze. Arystokraci handlują posiadaniem przywilejami, takimi jak prawo do korzystania z kopalni,

portu czy wsi, lub sztabkami złota, których wartość określają się raczej w kilogramach niż monetach. Jedynie kupcy, awanturnicy lub świadczący usługi profesjonalści dokonują zwykle rozliczeń przy użyciu monet.

SYSTEM MONETARNY

Monety znajdujące się w powszechnym użyciu mają kilka nominalów, których wartość oparta jest na rodzaju metalu użytego do ich wybijania. Trzy najbardziej popularne spośród nich to sztuki złota (sz), sztuki srebra (ss) oraz sztuki miedzi (sm).

Za złotą monetę można kupić spiwór, 15 metrów dobrej jakości liny lub kozę. Przeciętnie uzdolniony rzemieślnik jest w stanie zarobić jedną sztukę złota dziennie. Ten nominal jest najczęściej stosowanym sposobem określania zamożności, nawet jeśli używanie samych monet nie jest powszechne. Kupcy zawierający umowy warte nieraz setki lub tysiące sztuk złota rzadko rozliczają się za pomocą monet. Sztuki złota służą przeważnie określeniu wartości transakcji, a właściwa wymiana jest dokonywana przy użyciu sztabek złota, listów kredytowych lub cennych dóbr.

Jedna sztuka złota jest warta tyle, co dziesięć sztuk srebra – najpowszechniejszych monet wśród ludzi z gminu. Jedną sztuką srebra można opłacić pół dnia pracy robotnika albo zapłacić za butelkę oliwy do lampy lub jedną noc w marnej gospodzie.

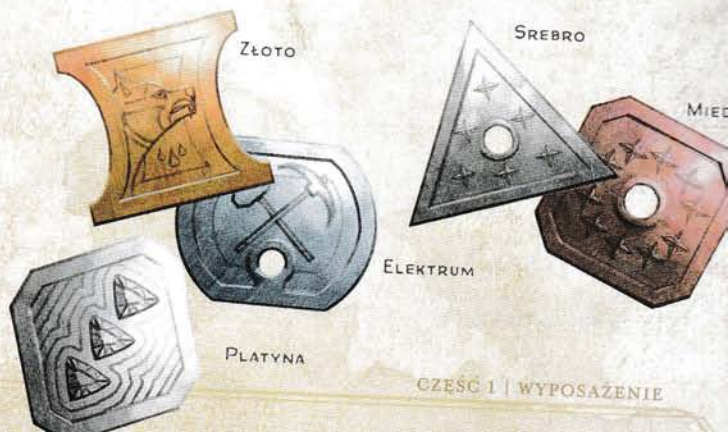
Jedna sztuka srebra jest warta tyle, co dziesięć sztuk miedzi, które są powszechne wśród robotników i żebraków. Za jedną z nich można kupić świeczkę, pochodnię lub kawałek kredy.

Oprócz trzech najczęściej spotykanych rodzajów poszukiwacze przygód mogą natknąć się na monety wykonane z innych rzadkich i cennych materiałów. Sztuki elektrum (se) i sztuki platyny (sp) zazwyczaj pochodzą z zaginionych cywilizacji lub dawno upadłych królestw, a próba płacenia nimi może czasem wzbudzać podejrzenia lub niechęć. Sztuka elektrum warta jest pięć sztuk srebra, zaś sztuka platyny – dziesięć sztuk złota.

Typowa moneta waży około 10 gramów, więc pięćdziesiąt monet waży około 0,5 kilograma.

STANDARDOWY KURS WYMIANY

Moneta	sm	ss	se	sz	sp
Miedź (sm)	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
Srebro (ss)	10	1	1/5	1/10	1/100
Elektrum (se)	50	5	1	1/2	1/20
Złoto (sz)	100	10	2	1	1/10
Platyna (sp)	1000	100	20	10	1



SPRZEDAŻ SKARBÓW

W trakcie eksploracji lochów poszukiwacze przygód natrafiają na wiele możliwości zdobycia wyposażenia, broni, pancerzy i innych skarbów. Zazwyczaj łup można sprzedać po powrocie do miasta lub osady, o ile uda się znaleźć kupców zainteresowanych zdobytymi przedmiotami.

Uzbrojenie, pancerze i inne wyposażenie. Za nieuszkodzoną broń, pancerze czy inne elementy ekwipunku można zazwyczaj uzyskać na targu połowę ich nominalnej wartości. Bronie i pancerze używane przez potwory rzadko są jednak w wystarczająco dobrym stanie, by dało się je sprzedać.

Magiczne przedmioty. Sprzedaż magicznych przedmiotów jest problematyczna. Choć znalezienie kogoś, kto kupiłby zwój lub miksturę, nie jest zbyt trudne, to większość magicznych przedmiotów jest warta tak wiele, że pozwolić sobie na nie mogą tylko najbogatsi arystokraci. Podobnie trudno jest znaleźć zaklęcia lub magiczne przedmioty oferowane na sprzedaż, pomijając kilka powszechnie dostępnych rodzajów. Wartość magii wymyka się prostemu wyrażeniu jej w złocie i zawsze powinna być tak traktowana.

Klejnoty, biżuteria i dzieła sztuki. Przedmioty tego typu zachowują swoją pełną wartość i można je wymienić na monety lub wykorzystać jako środek płatniczy w innych transakcjach. W przypadku nadzwyczaj wartościowych przedmiotów MP może zażądać znalezienia odpowiedniego kupca, zwykle w dużym mieście lub wśród licznej społeczności.

Towary handlowe. Wielu ludzi żyjących na pograniczu preferuje handel wymienny. Towary handlowe – sztaby żelaza, worki soli, żywy inwentarz itd. – zachowują podobnie jak dzieła sztuki czy klejnoty swoją pełną wartość i mogą być używane jako środek płatniczy.

PANCERZE I TARCZE

Światy D&D są olbrzymim kobiercem utkanym z przeróżnych kultur, charakteryzujących się różnymi stopniami rozwoju technologicznego. Dzięki temu poszukiwacze przygód mają dostęp do wielu rodzajów pancerzy, od skórzni, przez kolczugi po kosztowne zbroje płytowe. Tabela Pancerze zawiera najpowszechniej dostępne rodzaje zbroi, które można znaleźć w grze, i dzieli je na trzy kategorie: lekki pancerz, średni pancerz

WARIANT: ROZMIAR WYPOSAŻENIA

W większości kampanii jedynym ograniczeniem w używaniu zdobycznego ekwipunku jest zdrowy rozsądek. Przykładowo, potężnie zbudowany półork nie będzie w stanie założyć skórzni pasującej na niziołka, a gnom utopi się w eleganckiej szacie giganta chmurowego.

MP może narzucić więcej realizmu, na przykład uznać, że dopasowana do jednej postaci pełna zbroja płytowa nie będzie pasować na innego bohatera bez dokonania odpowiednich przeróbek, zaś mundur miejskiego strażnika będzie wyraźnie źle leżał na bohaterce próbującej się za niego przebrać.

Jeśli zdecydujecie się stosować ten wariant zasad, zdobyczne pancerze, ubrania czy inne przedmioty, które można na siebie założyć, mogą wymagać przerobienia przez odpowiedniego specjalistę, zanim będzie ich można używać. Cena takiej usługi zwykle waha się od 10 do 40 procent rynkowej wartości przedmiotu. MP może albo wykonać rzut 1k4 × 10, albo wyznaczyć koszt na podstawie zakresu potrzebnych prac.

i ciężki pancerz. Wielu wojowników uzupełnia swoje opancerzenie tarczą.

Tabela Pancerze określa cenę, wagę, oraz inne cechy pancerzy i tarcz typowych dla światów D&D.

Biegłość w używaniu pancerzy. Choć każdy może założyć zbroję czy przyczepić tarczę do ramienia, to jedynie odpowiednio wyszkoleni są w stanie skutecznie ich używać. Twoja klasa postaci zapewnia biegłość w używaniu konkretnych rodzajów pancerzy. Noszenie pancerza, w którego używaniu twoja postać nie jest biegła, sprawia, że masz utrudnienie w testach cech, rzutach obronnych i testach ataku opartych na Sile lub Zręczności, a także nie możesz rzucać czarów.

Klasa Pancerza (KP). Zbroja chroni cię przed ciosami wrogów. Rodzaj założonego pancerza (i tarczy) określa bazową Klasę Pancerza postaci.

Ciężki pancerz. Ciężka zbroja przeszkadza w szybkim poruszaniu się i skradaniu. Jeśli w kolumnie Siła określona jest jakaś wartość, na przykład „Sił 15”, to pancerz zmniejsza szybkość postaci o 3 metry, chyba że jej Siła jest co najmniej równa podanej wartości.

Skradanie się. Jeśli w tabeli Pancerze w kolumnie Skradanie się występuje „utrudnienie”, to nosząca taki pancerz postać ma utrudnienie w testach Zręczności (Skradanie się).

Tarcze. Wykonane są zwykle z drewna lub metalu i trzymane w jednej ręce. Używanie tarczy zwiększa twoją Klasę Pancerza o 2. Możesz korzystać tylko z jednej tarczy na raz.

LEKKI PANCERZ

Lekki pancerz wykonany z giętkich i cienkich materiałów jest idealnym rozwiązaniem dla poszukiwaczy przygód ceniących sobie szybkość i zwinność, gdyż oferuje pewien stopień ochrony, a jednocześnie nie ogranicza ruchów. Gdy nosisz lekki pancerz, twoja Klasa Pancerza jest równa sumie bazowej wartości ze zbroi i modyfikatora ze Zręczności.

Przeszywanica. Składa się z pikowanych warstw płótna i płatów bawełny.

Skórznia. Napierśnik i naramienniki tej zbroi są wykonane ze skóry utwardzonej poprzez gotowanie w oleju. Pozostałe elementy zrobiono z bardziej miękkich i elastycznych materiałów.

Ćwiekowana skóra. Wykonana jest z grubej, wytrzymałej i elastycznej skóry, wzmocnionej osadzonymi blisko siebie metalowymi ćwiekami.

ŚREDNI PANCERZ

Średni pancerz lepiej chroni postać, lecz również bardziej ogranicza ruchy. Gdy nosisz średni pancerz, twoja Klasa Pancerza równa jest sumie bazowej wartości ze zbroi i modyfikatora ze Zręczności, ograniczonego do +2.

Zbroja skórzana. Pancerz wykonany z grubych futer i skór jest powszechnie używany przez barbarzyńców, zle humanoidy i inne istoty niemające dostępu do narzędzi i materiałów potrzebnych do wykonania lepszej zbroi.

Koszulka kolcza. Wykonana jest ze splecionych ze sobą metalowych pierścieni i noszona pomiędzy warstwami miękkiej skóry lub płótna, dzięki czemu wytłumiony zostaje dźwięk ocierającego o siebie metalu. Koszulka kolcza oferuje przeciętny poziom ochrony górnych partii ciała.

Zbroja luskowa. Składa się z kaftana oraz nogawic (może również oddzielnego fartucha) wykonanych ze

skóry pokrytej zachodzącymi na siebie niczym rybnie łuski kawałkami metalu. W skład zbroi wchodzi też rękawice.

Napiersnik. Wykonana z metalu i dopasowana do kształtu torsu metalowa płyta, noszona na warstwie cienkiej skóry, skutecznie chroni vitalne organy bohatera. Co prawda, ramiona i nogi nie są zbyt dobrze chronione, jednak dzięki temu zbroja nie jest wielkim obciążeniem dla używającej jej postaci.

Zbroja półpłytkowa. Składa się z dopasowanych metalowych elementów chroniących większość ciała noszącej ją osoby. Osłona nóg ogranicza się do prostych w konstrukcji nagolenników mocowanych skórzanymi paskami.

CIEŻKI PANCERZ

Spośród wszystkich rodzajów zbroi ciężki pancerz oferuje najwyższy stopień ochrony. Pokrywa całe ciało postaci i jest w stanie zatrzymać większość ataków. Jedynie wyszkoleni wojownicy potrafią sprostać jego wadze i gabarytom.

Ciężki pancerz nie pozwala ci na dodanie premii ze Zręczności do twojej Klasy Pancerni, ale jeśli twój modyfikator ze Zręczności jest ujemny, to nie zmniejsza on twojej KP.

Zbroja pierścieniowa. To skórzany pancerz z naszytymi na niego ciężkimi, metalowymi pierścieniami. Stanowi dobrą ochronę przed ciosami miecza czy topora, znacząco jednak ustępując kolczudze. Na używanie zbroi pierścieniowej decydują się zazwyczaj ci, których nie stać na kupno lepszej zbroi.

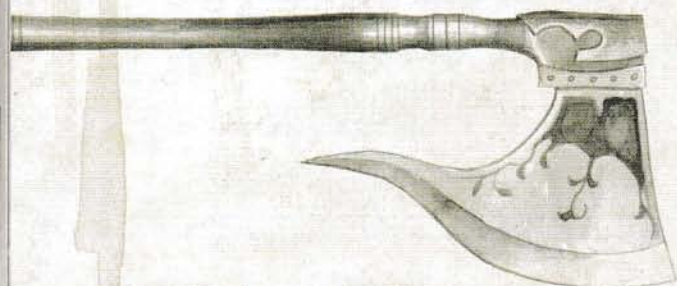
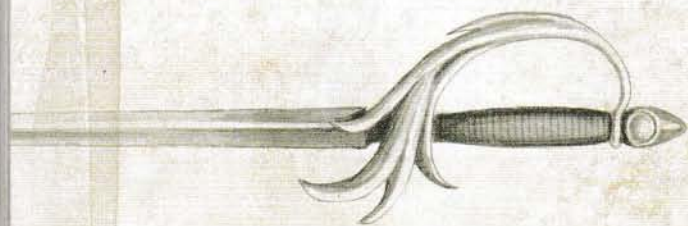
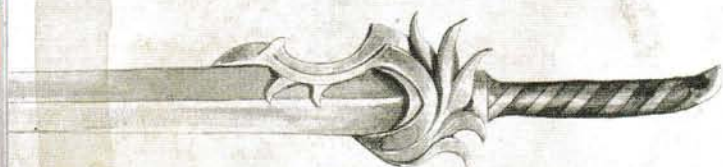
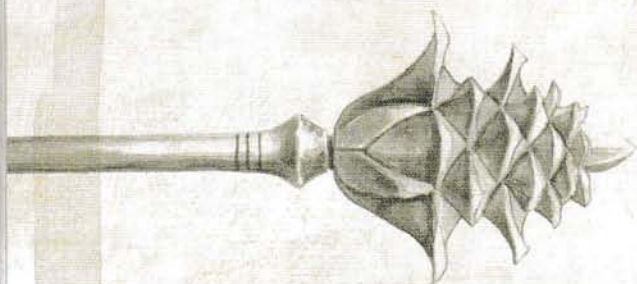
Kolczuga. Została wykonana ze splecionych ze sobą metalowych pierścieni, pod którymi znajduje się przesywianica chroniąca właściciela przed otarciami i impetem ciosów. W skład zbroi wchodzi rękawice.

Zbroja płytkowa. Pancerz wykonany jest z pionowych pasków metalu przynitowanych do skórzanej warstwy, zakładanej na pikowane ubranie. Ochronę stawów zapewnia elastyczna kolcza plecionka.



PANCERZE

Zbroja	Cena	Klasa Pancerni	Siła	Skradanie się	Waga
<i>Lekki pancerz</i>					
Przeszywianica	5 sz	11 + modyfikator z Zrc	—	Utrudnienie	4 kg
Skórzianica	10 sz	11 + modyfikator z Zrc	—	—	5 kg
Ćwiekowana skóra	45 sz	12 + modyfikator z Zrc	—	—	6 kg
<i>Średni pancerz</i>					
Zbroja skórzana	10 sz	12 + modyfikator z Zrc (maks. +2)	—	—	6 kg
Koszulka kolcza	50 sz	13 + modyfikator z Zrc (maks. +2)	—	—	10 kg
Zbroja łuskowa	50 sz	14 + modyfikator z Zrc (maks. +2)	—	Utrudnienie	22 kg
Napiersnik	400 sz	14 + modyfikator z Zrc (maks. +2)	—	—	10 kg
Zbroja półpłytkowa	750 sz	15 + modyfikator z Zrc (maks. +2)	—	Utrudnienie	20 kg
<i>Ciężki pancerz</i>					
Zbroja pierścieniowa	30 sz	14	—	Utrudnienie	20 kg
Kolczuga	75 sz	16	Sił 13	Utrudnienie	27 kg
Zbroja płytkowa	200 sz	17	Sił 15	Utrudnienie	30 kg
Zbroja płytowa	1500 sz	18	Sił 15	Utrudnienie	32 kg
<i>Tarcza</i>					
Tarcza	10 sz	+2	—	—	3 kg



Zbroja płytowa. Składa się z zachodzących na siebie, dopasowanych metalowych elementów chroniących całe ciało. W skład zbroi wchodzi buty wykonane ze sztywnej i grubej skóry, hełm z opuszczaną zasłoną lub szczeliną wzrokową i grube warstwy pikowanego materiału zakładane pod pancerz. Dzięki paskom i sprzączkom ciężar zbroi jest równomiernie rozłożony na całe ciało.

ZAKŁADANIE

I ZDEJMOWANIE PANCERZA

Czas potrzebny do założenia lub zdjęcia pancerza jest zależny od jego rodzaju.

Zakładanie. Czas potrzebny do założenia pancerza. Korzystasz z bazowej wartości KP zbroi tylko wtedy, gdy poświęcisz wymaganą ilość czasu na jej założenie.

Zdejmowanie. Czas potrzebny do zdjęcia pancerza. Jeśli ktoś ci pomaga, jesteś w stanie zdjąć zbroję w czasie krótszym o połowę.

ZAKŁADANIE I ZDEJMOWANIE PANCERZA

Kategoria	Zakładanie	Zdejmowanie
Lekki pancerz	1 minuta	1 minuta
Średni pancerz	5 minut	1 minuta
Ciężki pancerz	10 minut	5 minut
Tarcza	1 akcja	1 akcja

BRONIE

Twoja klasa zapewnia ci biegłość w posługiwaniu się różnymi rodzajami oręża, odzwierciedlając zarówno twój preferowany rodzaj broni, jak i styl walki właściwy danej klasie. Zdolność posługiwania się bronią – czy to lukiem, czy mieczem – może decydować o życiu lub śmierci podczas poszukiwania przygód.

W tabeli Bronie znajdziesz powszechnie używane w światach D&D uzbrojenie, jego cenę i wagę, obrażenia zadawane przy trafieniu oraz specjalne właściwości. Każda z broni jest sklasyfikowana jako biała lub dystansowa.

Broń biała (do walki wręcz) jest używana do atakowania przeciwnika znajdującego w odległości do 1,5 metra, podczas gdy **broń dystansowa** służy do atakowania wroga z większych odległości.

BIEGŁOŚĆ W BRONI

Twoja rasa, klasa i atuty zapewniają ci biegłość w posługiwaniu się konkretnymi rodzajami oręża. Dwie podstawowe kategorie to bronie **proste** i **żołnierskie**. Większość ludzi biegle posługuje się bronią prostą, powszechnie spotykaną wśród ludzi z gminu, taką jak paliki czy siekiery. Do skutecznego używania broni żołnierskich, do których zaliczają się miecze, topory czy halabardy, wymagany jest specjalny trening. Tego typu uzbrojenie jest preferowane przez większość wojowników, gdyż dzięki niemu mogą w pełni wykorzystać swoje wyszkolenie i wybrany styl walki.

Biegłość w broni pozwala ci dodać premię z biegłości do testu wykonywanego nią ataku. Jeśli atakujesz bronią, w której twoja postać nie ma biegłości, to nie dodajesz premii z biegłości do testu ataku.

WŁAŚCIWOŚCI BRONI

Wiele broni posiada specjalne właściwości związane ze sposobem ich używania, podane w tabeli Bronie.

Amunicja. Uzbrojenie o tej właściwości możesz wykorzystać jako broń dystansową tylko wtedy, gdy posiadasz pasującą do niego amunicję. Za każdym razem, gdy atakujesz, zużywasz jeden pocisk, przy czym wyciągnięcie go z kolczanu czy innego pojemnika jest częścią ataku (załadowanie jednoręcznej broni wymaga wolnej ręki). Po zakończonej walce możesz odzyskać połowę wystrzelonej amunicji, jeśli poświęcisz minutę na przeszukanie pobojowiska.

Jeśli wykorzystujesz uzbrojenie o tej właściwości do walki wręcz, traktujesz ją jako broń improwizowaną. Proca musi zostać załadowana, aby można nią było zadać obrażenia w walce wręcz.

Ciężka. Małe istoty wykonują testy ataku z utrudnieniem. Masa i rozmiar ciężkiej broni czynią ją zbyt nieporęczną dla Małych istot, by mogły jej skutecznie używać.

Dalekosiężna. Twoja strefa ataku jest o 1,5 metra większa, gdy atakujesz taką bronią lub określasz warunki do ataku okazijnego wykonywanego przy jej pomocy (patrz rozdział 9).

Dwuręczna. Broń wymaga dwóch rąk, by nią atakować.

Finezyjna. Gdy używasz broni o tej właściwości, możesz wybrać, czy chcesz użyć modyfikatora z Siły, czy Zręczności do testu ataku i rzutu na obrażenia. Musisz użyć tego samego modyfikatora do obu rzutów.

Lekka. Ten rodzaj oręża jest niewielki i wyjątkowo poręczny, dzięki czemu nadaje się idealnie do walki dwiema broniąmi. W rozdziale 9 znajdziesz zasady dotyczące tego stylu walki.

Ładowanie. Ze względu na czas potrzebny do załadowania tej broni możesz wystrzelić z niej tylko raz w ramach akcji, akcji dodatkowej lub reakcji przeznaczonej na atak, niezależnie od tego, ile ataków możesz wykonać normalnie.

Półtoraręczna. Możesz włączyć tą bronią, używając jednej lub obu rąk. Przy właściwości podana jest w nawiasie kość obrażeń, której używasz, gdy atakujesz bronią trzymaną oburącz.

Rzucana. Bronią o tej właściwości można rzucić, wykonując atak dystansowy. Jeśli jest to broń biała, korzystasz z tego samego modyfikatora w teście ataku i rzucie na obrażenia, co przy walce wręcz. Przykładowo, gdy rzucasz toporkiem, używasz modyfikatora z Siły, a gdy rzucasz sztylblem, możesz wybrać modyfikator z Siły albo Zręczności, ponieważ jest to broń finezyjna.

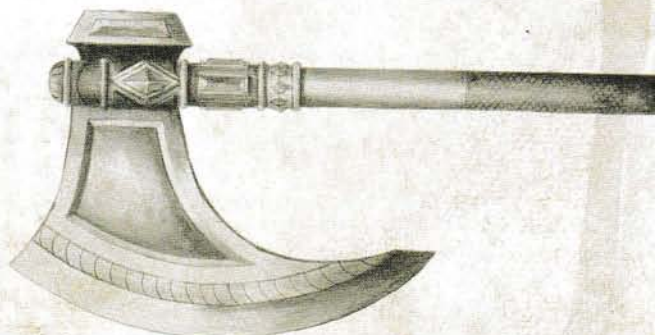
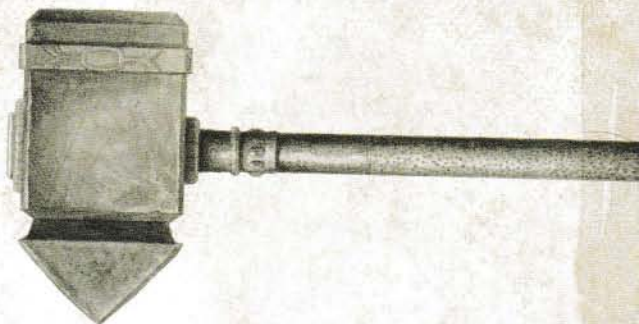
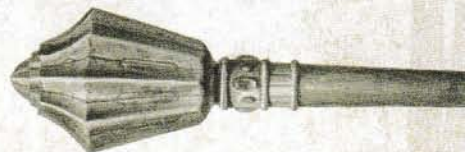
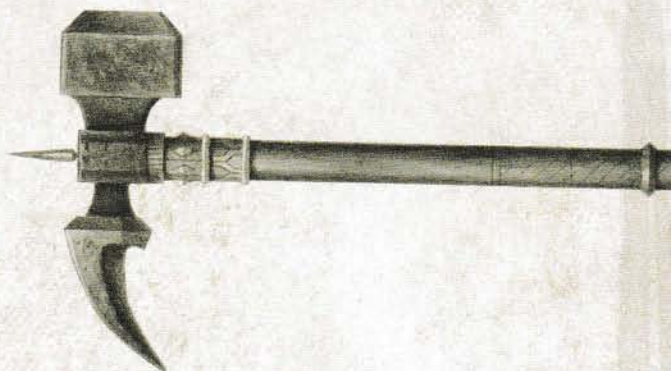
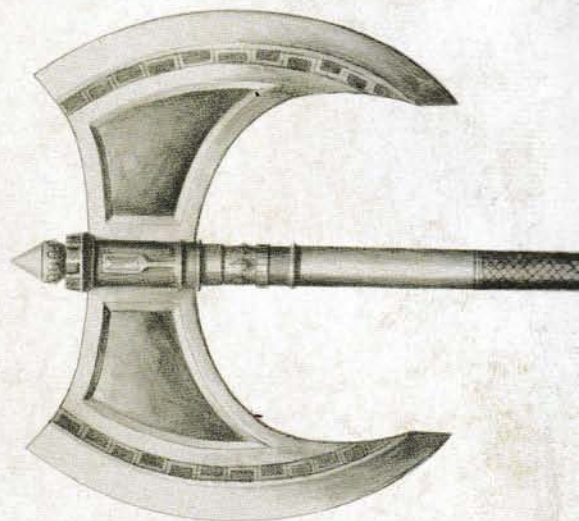
Specjalna. Używanie broni o tej właściwości określają dodatkowe zasady wyjaśnione w opisie broni (patrz sekcja „Bronie specjalne” w dalszej części rozdziału).

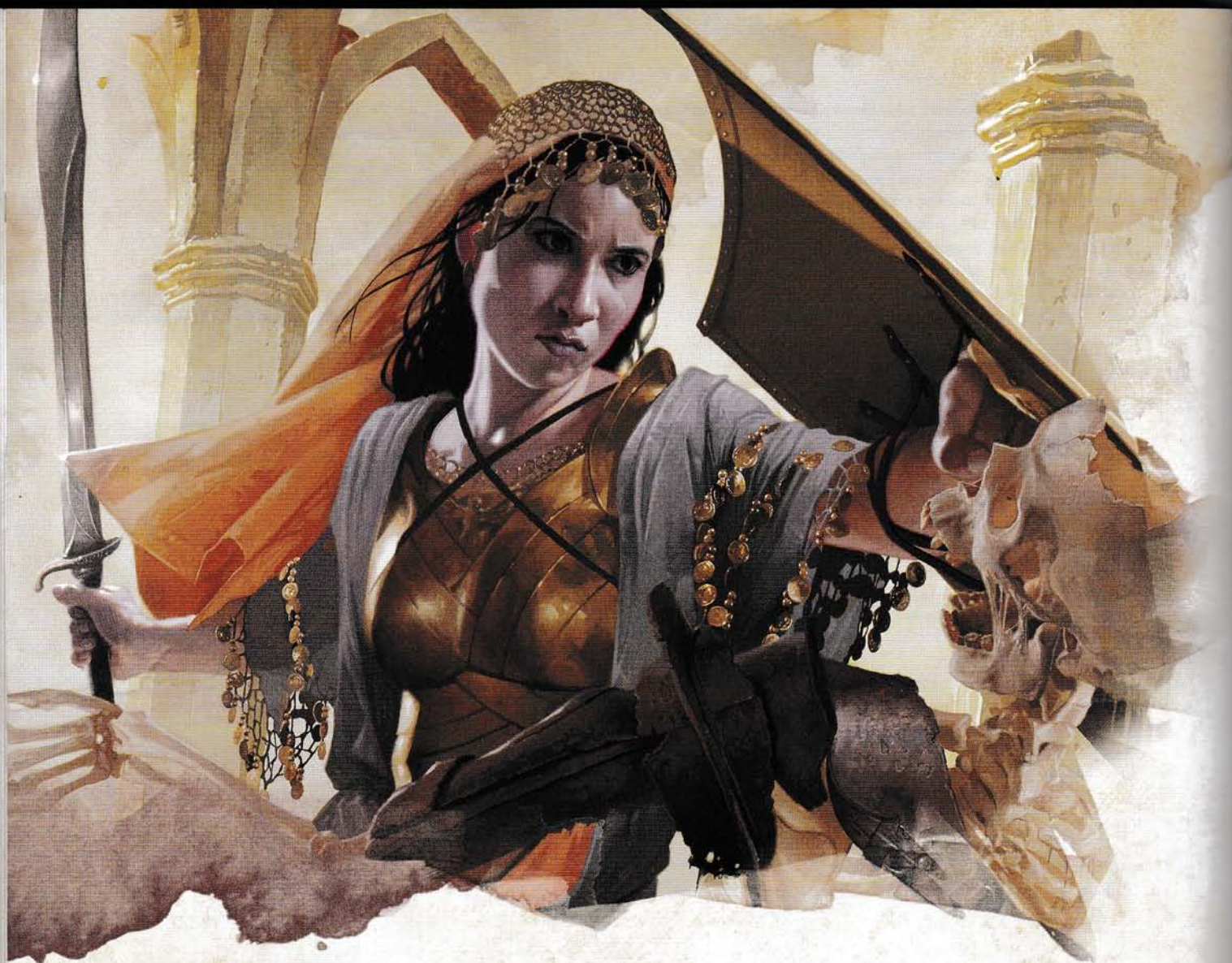
Zasięg. Każda broń, której można użyć do ataków dystansowych, ma określony zasięg podany w nawiasie i wyrażony w metrach. Pierwsza liczba oznacza zasięg normalny, a druga – zasięg daleki. Jeśli atakujesz przeciwnika znajdującego się poza zasięgiem normalnym broni, masz utrudnienie w teście ataku. Nie możesz atakować celu znajdującego się poza zasięgiem dalekim twojej broni.

BRONIE IMPROWIZOWANE

Czasami postać jest pozbawiona broni i musi walczyć tym, co wpadnie jej w ręce. Bronią improwizowaną określamy wszystko, co można chwycić jedną lub obiema rękami i wykorzystać do ataku – stłuczoną butelkę, nogę od stołu, patelnię, koło od wozu czy martwego goblina.

Nieraz broń improwizowana jest bardzo podobna do normalnej broni i może być tak traktowana. Przykładowo, noga od stołu jest podobna do pałki. Za zgodą MP postać





wyszkolona w używaniu danego oręża może używać podobnych rzeczy jako takiej broni i korzystać ze swojej premii z biegłości.

Przedmiot niepodobny do żadnej broni zadaje 1k4 obrażeń (MP określa typ obrażeń odpowiedni dla danego obiektu). Postać, która wykonuje atak wręcz bronią dystansową lub rzuca bronią białą pozbawioną właściwości rzucana, również zadaje 1k4 obrażeń. Rzucana broń improwizowana posiada zasięg normalny równy 6 metrów i zasięg daleki równy 18 metrów.

BRONIE POSREBRZANE

Niektóre potwory niepodatne lub odporne na niemagiczne bronie można zranić srebrną bronią, więc przezorni poszukiwacze przygód często inwestują trochę dodatkowych pieniędzy, by posrebrzyć swoje uzbrojenie. Na pokrycie srebrem jednej sztuki broni albo dziesięciu sztuk amunicji trzeba wydać 100 sz. Koszt ten odzwierciedla nie tylko cenę materiału, lecz także czas i umiejętności potrzebne do tego, by dodać srebro do broni bez zmniejszania jej skuteczności.

BRONIE SPECJALNE

Poniżej opisane zostały bronie ze specjalnymi zasadami używania.

Lanca. Masz utrudnienie w testach ataku, jeśli używasz lancy przeciwko celowi znajdującemu się do 1,5 metra od

ciebie. Ponadto lancę musisz trzymać oburącz, jeśli nie dosiadasz wierzchowca.

Sieć. Duża lub mniejsza istota trafiona siecią zostaje unieruchomiona. Przeciwników Wielkich lub większych oraz pozbawionych kształtu nie da się unieruchomić za pomocą sieci. Trafione stworzenie może wykorzystać akcję na wykonanie testu Siły o ST 10, by uwolnić siebie lub inną istotę znajdującą się w jego strefie ataku. Zadanie sieci 5 punktów obrażeń ciętych (KP 10) uwalnia stworzenie bez robienia mu krzywdy, kończąc stan unieruchomienia i niszcząc sieć.

Możesz rzucić siecią tylko raz w ramach swojej akcji, akcji dodatkowej lub reakcji przeznaczonych na atak, niezależnie od tego, ile ataków możesz wykonać normalnie.

WYPOSAŻENIE

POSZUKIWACZY PRZYGÓD

Poniżej znajdują się opisy przedmiotów, których stosowanie wymaga specjalnych zasad lub dodatkowego wyjaśnienia.

Antidotum. Istota, która wypije fiołkę tego płynu, przez następną godzinę ma ułatwienie w rzutach obronnych przeciw truciznom. Mikstura nie działa konstruktywnie i nieumarłych.

Błoczek z blokadą. Wielokrążek wraz z liną zakończoną hakiem umożliwiającym przyłączenie przedmiotów.

BRONIE

NAZWA	CENA	OBRAŻENIA	WAGA	WŁAŚCIWOŚCI
<i>Proste bronie białe</i>				
Buława	5 sz	1k6 obuchowe	2 kg	—
Drąg	2 ss	1k6 obuchowe	2 kg	Półtoraręczna (1k8)
Lekki młot	2 sz	1k4 obuchowe	1 kg	Lekka, rzucana (zasięg 6/18)
Maczuga	2 ss	1k8 obuchowe	5 kg	Dwuręczna
Oszczep	5 ss	1k6 kłute	1 kg	Rzucana (zasięg 9/36)
Pałka	1 ss	1k4 obuchowe	1 kg	Lekka
Toporek	5 sz	1k6 cięte	1 kg	Lekka, rzucana (zasięg 6/18)
Sierp	1 sz	1k4 cięte	1 kg	Lekka
Sztylet	2 sz	1k4 kłute	0,5 kg	Finezyjna, lekka, rzucana (zasięg 6/18)
Włócznia	1 sz	1k6 kłute	1,5 kg	Półtoraręczna (1k8), rzucana (zasięg 6/18)
<i>Proste bronie dystansowe</i>				
Króki łuk	25 sz	1k6 kłute	1 kg	Amunicja (zasięg 24/96), dwuręczna
Kusza lekka	25 sz	1k8 kłute	2,5 kg	Amunicja (zasięg 24/96), dwuręczna, ładowanie
Proca	1 ss	1k4 obuchowe	—	Amunicja (zasięg 9/36)
Strzałka	5 sm	1k4 kłute	0,125 kg	Finezyjna, rzucana (zasięg 6/18)
<i>Żołnierskie bronie białe</i>				
Bicz	2 sz	1k4 cięte	1,5 kg	Dalekosiężna, finezyjna
Glewia	20 sz	1k10 cięte	3 kg	Ciężka, dalekosiężna, dwuręczna
Halabarda	20 sz	1k10 cięte	3 kg	Ciężka, dalekosiężna, dwuręczna
Kiścień	10 sz	1k8 obuchowe	1 kg	—
Lanca	10 sz	1k12 kłute	3 kg	Dalekosiężna, specjalna
Miecz długi	15 sz	1k8 cięte	1,5 kg	Półtoraręczna (1k10)
Miecz dwuręczny	50 sz	2k6 cięte	3 kg	Ciężka, dwuręczna
Miecz krótki	10 sz	1k6 kłute	1 kg	Finezyjna, lekka
Młot bojowy	15 sz	1k8 obuchowe	1 kg	Półtoraręczna (1k10)
Młot dwuręczny	10 sz	2k6 obuchowe	5 kg	Ciężka, dwuręczna
Morgensztern	15 sz	1k8 kłute	2 kg	—
Nadziak	5 sz	1k8 kłute	1 kg	—
Pika	5 sz	1k10 kłute	9 kg	Ciężka, dalekosiężna, dwuręczna
Rapier	25 sz	1k8 kłute	1 kg	Finezyjna
Sejmitar	25 sz	1k6 cięte	1,5 kg	Finezyjna, lekka
Topór bojowy	10 sz	1k8 cięte	2 kg	Półtoraręczna (1k10)
Topór dwuręczny	30 sz	1k12 cięte	3,5 kg	Ciężka, dwuręczna
Trójzęb	5 sz	1k6 kłute	2 kg	Półtoraręczna (1k8), rzucana (zasięg 6/18)
<i>Żołnierskie bronie dystansowe</i>				
Długi łuk	50 sz	1k8 kłute	1 kg	Amunicja (zasięg 45/180), ciężka, dwuręczna
Dmuchawka	10 sz	1 kłute	0,5 kg	Amunicja (zasięg 7,5/30), ładowanie
Kusza ciężka	50 sz	1k10 kłute	9 kg	Amunicja (zasięg 30/120), ciężka, dwuręczna, ładowanie
Kusza ręczna	75 sz	1k6 kłute	1,5 kg	Amunicja (zasięg 9/36), lekka, ładowanie
Sieć	1 sz	—	1,5 kg	Rzucana (zasięg 1,5/4,5), specjalna

WYPOSAŻENIE POSZUKIWACZY PRZYGÓD

Przedmiot	Cena	Waga
<i>Amunicja</i>		
Bełty do kuszy	1 sz	0,75 kg
Igły do dmuchawki (50)	1 sz	0,5 kg
Pociski do procy (20)	4 sm	0,75 kg
Strzały (20)	1 sz	0,5 kg
Antidotum (fiolka)	50 sz	—
Atrament (buteleczek 30 ml)	10 sz	—
Beczka	2 sz	35 kg
Bloczek z blokadą	1 sz	2,5 kg
Bukłak	2 ss	0,5 kg
Butelka lub kufel	2 sm	0,5 kg
Butla (szklana)	2 sz	1 kg
Drabina (3 metry)	1 ss	12,5 kg
Dzban	2 sm	2 kg
Dzwonek	1 sz	—
<i>Druidyczny fetysz</i>		
Gałązka jemioli	1 sz	—
Totem	1 sz	—
Drewniany kostur	5 sz	2 kg
Cisowa różdżka	10 sz	0,5 kg
Fiolka	1 sz	—
<i>Fokus magii wtajemniczeń</i>		
Berło	10 sz	1 kg
Kostur	5 sz	2 kg
Kryształ	10 sz	0,5 kg
Kula	20 sz	1,5 kg
Różdżka	10 sz	1 kg
Garnek (metalowy)	2 sz	5 kg
Gwizdek	5 sm	—
Hak wspinaczkowy	5 sm	0,125 kg
Kajdany	2 sz	3 kg
Kilof górniczy	2 sz	5 kg
Klepsydra	25 sz	0,5 kg
Koc	5 ss	1,5 kg
Kolce żelazne (10 sztuk)	1 sz	2,5 kg
Kolczatki (torba 20 sztuk)	1 sz	1 kg
Kołczan	1 sz	0,5 kg
Kotwiczka	2 sz	2 kg
Kostium	5 sz	2 kg
Kosz	4 ss	1 kg
Kreda (1 sztuka)	1 sm	—
Książka	25 sz	2,5 kg
Księga czarów	50 sz	1,5 kg
Kufer	5 sz	12,5 kg
Kulki metalowe (torba 1000 sztuk)	1 sz	1 kg
Kwas (fiolka)	25 sz	0,5 kg
Lak	5 sm	—
Lampa	5 ss	0,5 kg
Latarnia kierunkowa	10 sz	1 kg
Latarnia zamykana	5 sz	1 kg
Liczydło	2 sz	1 kg

Przedmiot	Cena	Waga
Lina konopna (15 metrów)	1 sz	5 kg
Lina jedwabna (15 metrów)	10 sz	2,5 kg
Lunetka	1000 sz	0,5 kg
Lusterko (stalowe)	5 sz	0,25 kg
Łańcuch (3 metry)	5 sz	5 kg
Łom	2 sz	2,5 kg
Łopata	2 sz	2,5 kg
Menażka	2 ss	0,5 kg
Mikstura leczenia	50 sz	0,25 kg
Młot kowalski	2 sz	5 kg
Młotek	1 sz	1,5 kg
Mydło	2 sm	—
Namiat (dwuosobowy)	2 sz	10 kg
Ogień alchemiczny (butelka)	50 sz	0,5 kg
Olej (butelka)	1 ss	0,5 kg
Osetka	1 sm	0,5 kg
Papier (jedna kartka)	2 ss	—
Perfumy (fiolka)	5 sz	—
Pergamin (jedna kartka)	1 ss	—
Pióro	2 sm	—
Plecak	2 sz	2,5 kg
Pochodnia	1 sm	0,5 kg
Potrząsk	5 sz	12,5 kg
Podstawowa trucizna (fiolka)	100 sz	—
Pojemnik na bełty	1 sz	0,5 kg
Przenośny taran	4 sz	17,5 kg
Racje żywnościowe (na 1 dzień)	5 ss	1 kg
Sygnet	5 sz	—
Szaty	1 sz	2 kg
Szkló powiększające	100 sz	—
Śpiwór	1 sz	3,5 kg
Świeczka	1 sm	—
<i>Święty symbol</i>		
Amulet	5 sz	0,5 kg
Emblemat	5 sz	—
Relikwiarz	5 sz	1 kg
Torba	5 ss	0,5 kg
Torba lekarska	5 sz	1,5 kg
Torba na komponenty	25 sz	1 kg
Tuba na mapy lub zwoje	1 sz	0,5 kg
Tyczka (3 metry)	5 sm	3,5 kg
Ubranie dobrej jakości	15 sz	3 kg
Ubranie podróżne	2 sz	2 kg
Ubranie zwykłe	5 ss	1,5 kg
Waga kupiecka	5 sz	1,5 kg
Wiadro	5 sm	1 kg
Woda święcona (butelka)	25 sz	0,5 kg
Worek	1 sm	0,25 kg
Zamek	10 sz	0,5 kg
Zestaw do rozpalania ognia	5 ss	0,5 kg
Zestaw wędkarski	1 sz	2 kg
Zestaw wspinaczkowy	25 sz	6 kg

Bloczek pozwala ci podnieść ciężar czterokrotnie większy, niż wynosi twój normalny limit podnoszenia.

Druidyczny fetysz. Gałązka jemioli albo ostrokrzewu, różdżka lub berło wykonane z cisu bądź innego specjalnego drewna, kostur wycięty w całości z żywego drzewa lub totem zawierający pióra, futro, kości i zęby świętych zwierząt. Druid może używać takich przedmiotów jako magicznego fokusu, zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale 10.

Fokus magii wtajemniczeń. Specjalny przedmiot, zaprojektowany do skupiania mocy czarów wtajemniczeń – kula, kryształ, berło, specjalnie skonstruowany kostur, drewniana różdżka lub inna, podobna rzecz. Zaklinacze, czarownicy i magowie mogą go używać jako magicznego fokusu, zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale 10.

Kajdany. Za pomocą metalowych oków można skępować Małą lub Średnią istotę. Wyślizgnięcie się z nich wymaga udanego testu Zręczności o ST 20, zaś ich rozerwanie – testu Siły o ST 20. Każdy zestaw kajdan sprzedawany jest wraz z pasującym do niego kluczem. Aby otworzyć je bez niego, trzeba być biegłym w używaniu narzędzi złodziejskich i zdać test Zręczności o ST 15. Kajdany mają 15 PW.

Kolczatki. Wypełniona kolczatkami torba zawiera ich dość, by w ramach akcji można było pokryć nimi obszar 1,5 × 1,5 metra. Każda istota, która wchodzi na ten obszar, musi wykonać rzut obronny na Zręczność o ST 15.

W przypadku niepowodzenia zatrzymuje się na tę turę i otrzymuje 1 obrażenie klute. Otrzymanie tego obrażenia sprawia, że szybkość stworzenia zostaje zmniejszona o 3 metry, dopóki nie odzyska ono przynajmniej jednego PW. Stworzenie poruszające się połową szybkości nie musi wykonywać rzutu obronnego.

Kolczan. Mieści w sobie do 20 strzał.

Książka. Może zawierać poezję, opisy historycznych wydarzeń, informacje z określonej dziedziny wiedzy, diagramy i notatki dotyczące gnomich urządzeń lub cokolwiek innego, co da się przedstawić za pomocą tekstu i obrazków. Książka zawierająca zaklęcia nosi nazwę księgi czarów.

Księga czarów. Przedmiot niezwykle istotny dla magów, będący zwykle oprawioną w skórę księgą liczącą 100 pustych welinowych stron, odpowiednich do zapisywania czarów.

Kulki metalowe. W ramach akcji możesz rozsypać te niewielkie metalowe kulki na równej powierzchni o wielkości 3 × 3 metry. Stworzenie przemieszczające się przez ten obszar musi wykonać rzut obronny na Zręczność o ST 10. W przypadku niepowodzenia zostaje powalone. Stworzenie poruszające się połową szybkości nie musi wykonywać rzutu obronnego.

Kwas. W ramach swojej akcji możesz oblać kwasem stworzenie znajdujące się nie dalej niż 1,5 metra od ciebie lub rzucić fioletką na odległość do 6 metrów, tak by rozbiła się przy uderzeniu. W obu przypadkach musisz wykonać atak dystansowy przeciwko istocie lub przedmiotowi, traktując fioletkę z kwasem jako broń improwizowaną. Przy trafieniu cel otrzymuje 2k6 obrażeń od kwasu.

Lampa. Daje jasne światło w promieniu 4,5 metra i słabe światło w promieniu dalszych 9 metrów. Jedna butelka (0,5 litra) oleju wystarcza na 6 godzin.

Latarnia kierunkowa. Świeci stożkiem jasnego światła na 18 metrów i słabego światła na dalsze 18 metrów. Jedna butelka (0,5 litra) oleju wystarcza na 6 godzin.

Latarnia zamykana. Daje jasne światło w promieniu 9 metrów i słabe światło w promieniu dalszych 9 metrów. Jedna butelka (0,5 litra) oleju wystarcza na 6 godzin.

W ramach akcji możesz opuścić zasłonę, ograniczając obszar świecenia do słabego światła w promieniu 1,5 metra.

Lina. Zarówno konopna, jak i jedwabna lina mają 2 PW i mogą zostać rozerwane przy udanym teście Siły o ST 17.

Lunetka. Obiekty obserwowane przez lunetkę zostają dwukrotnie powiększone.

Łańcuch. Ma 10 PW i może zostać rozerwany przy udanym teście Siły o ST 20.

Lom. Zapewnia ułatwienie w testach Siły, gdy można go użyć jako dźwigni.

Menażka. Niewielkie blaszane pudełko zawierające kubek i podstawowe sztućce. Pudełko można rozłączyć i wykorzystać jedną część jako patelnię, a drugą jako talerz lub płytką miskę.

Mikstura leczenia. Każdy, kto wypije magiczny czerwony płyn natychmiast odzyskuje 2k4 + 2 PW. Wypicie lub podanie komuś mikstury wymaga wykorzystania akcji.

Namiot. Proste, przenośne schronienie wykonane z płótna zapewnia miejsce do spania dla dwóch osób.

Ogień alchemiczny. Kleista, lepka substancja, która zapala się samoistnie w kontakcie z powietrzem. W ramach akcji możesz rzucić fioletką na odległość do 6 metrów, tak by rozbiła się przy uderzeniu. Wykonaj atak dystansowy przeciwko istocie lub obiektowi, traktując fioletkę jako broń improwizowaną. Po trafieniu cel otrzymuje 1k4 obrażeń od ognia na początku każdej ze swych tur. Ofiara może w ramach swojej akcji wykonać test Zręczności o ST 10, by ugasić płomień.

Olej. Zwykle jest sprzedawany w glinianych butelkach o pojemności 0,5 litra. W ramach swojej akcji możesz oblać nim stworzenie znajdujące się do 1,5 metra od ciebie lub rzucić butelką na odległość do 6 metrów, tak by rozbiła

ZESTAWY WYPOSAŻENIA

Ekwipunek startowy zapewniany przez klasę postaci składa się z przydatnych poszukiwaczowi przygod przedmiotów zebranych w zestaw. Opis i zawartość każdego z nich znajdziesz poniżej. Jeśli zdecydujesz się na kupno początkowego wyposażenia, możesz nabyć te zestawy za wymienioną w opisie cenę, co może okazać się tańszym rozwiązaniem niż kupowanie osobno poszczególnych przedmiotów.

Zestaw artysty (40 sz). Składa się z plecaka, śpiwora, 2 kostiumów, 5 świeczek, racji żywnościowych na 5 dni, bukłaka i zestawu do charakteryzacji.

Zestaw badacza podziemi (12 sz). Składa się z plecaka, łomu, młotka, 10 haków wspinaczkowych, 10 pochodni, zestawu do rozpalania ognia, racji żywnościowych na 10 dni i bukłaka. Ponadto do boku plecaka przymocowane jest 15 metrów konopnej liny.

Zestaw dyplomaty (39 sz). Składa się z kufra, 2 tub na mapy i zwoje, zestawu dobrej jakości ubrań, kałamarza, pióra, lampy, 2 butelek oleju, 5 kart papieru, fiołki z perfumami, laku i mydła.

Zestaw kapłana (19 sz). Składa się z plecaka, koca, 10 świeczek, zestawu do rozpalania ognia, puszek na datki, kadzielnicy, 2 bryłek kadzidła, szaty liturgicznej i bukłaka.

Zestaw odkrywcy (10 sz). Składa się z plecaka, śpiwora, menażki, zestawu do rozpalania ognia, 10 pochodni, racji żywnościowych na 10 dni i bukłaka. Ponadto do boku plecaka przymocowane jest 15 metrów konopnej liny.

Zestaw uczonego (40 sz). Składa się z plecaka, uczonej księgi, kałamarza, pióra, 10 arkuszy pergaminu, małej torebki piasku i niewielkiego noża.

Zestaw włamywacza (16 sz). Składa się z plecaka, torby z 1000 metalowych kulek, 3 metrów sznurka, dzwonka, 5 świeczek, łomu, młotka, 10 haków wspinaczkowych, zamykanej latarni, 2 butelek oleju, racji żywnościowych na 5 dni i bukłaka. Ponadto do boku plecaka przymocowane jest 15 metrów konopnej liny.



się przy uderzeniu. Wykonaj atak dystansowy przeciwko istocie lub obiektowi, traktując butelkę z olejem jako broń improwizowaną. Przy trafieniu cel zostaje pokryty olejem. Jeśli otrzyma obrażenia od ognia, zanim olej wyschnie (po upływie 1 minuty), to staje w płomieniach i otrzymuje dodatkowe 5 obrażeń od ognia. Możesz także rozlać olej na płaskiej powierzchni o wymiarach $1,5 \times 1,5$ metra. Po podpaleniu oleju ogień utrzymuje się przez 2 rundy, zadając 5 punktów obrażeń od ognia każdemu stworzeniu, które wejdzie w płonący obszar lub zakończy w nim swoją turę. Stworzenie może otrzymać te obrażenia tylko raz na turę.

Pochodnia. Pali się przez godzinę, zapewniając jasne światło w promieniu 6 metrów i słabe światło w promieniu następnym 6 metrów. Udany atak wręcz wykonany pochodnią zadaje 1 obrażenie od ognia.

Podstawowa trucizna. Zawarta w fiolece trucizna wystarczy do pokrycia jednej broni klutej lub siecznej albo trzech sztuk amunicji. Nałożenie trucizny wymaga poświęcenia akcji. Stworzenie trafione zatrutą bronią musi wykonać rzut obronny na Kondycję o ST 10. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 1k4 obrażeń od trucizny. Po nałożeniu na broń trucizna zachowuje swoje właściwości przez 1 minutę, a potem wysycha.

Pojemnik na belty. Drewniana skrzyneczka jest wystarczająco duża, by pomieścić do 20 sztuk amunicji do kuszy.

Potrzask. Możesz wykorzystać akcję, by rozstawić potrzask, który po rozłożeniu jest zębatym stalowym pierścieniem z umieszczoną pośrodku wrażliwą na nacisk płytką. Całość jest przymocowana mocnym łańcuchem do wbitego w ziemię kółka, drzewa lub innego nieruchomego obiektu. Istota, która staje na płytkę, musi wykonać rzut obronny na Zręczność o ST 13. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 1k4 obrażeń klutych i zatrzymuje się. Do czasu uwolnienia się jej ruch ograniczony jest długością łańcucha (przeważnie 1,5 metra). Stworzenie może

w ramach swojej akcji wykonać test Siły o ST 13, aby uwolnić z potrzasku siebie (lub inną schwytaną istotę). W przypadku każdego niepowodzenia w tym teście schwytana istota otrzymuje 1 obrażenie klute.

Przenośny taran. Możesz wykorzystać go do wyważenia drzwi, co zapewni ci premię +4 w teście Siły. Jeśli inna postać pomaga ci użyć tarana, masz ułatwienie w tym teście.

Racje żywnościowe. Składają się z jedzenia zachowującego świeżość podczas długich podróży, takiego jak paski suszonego mięsa, suchary, orzechy i suszone owoce.

Szkoło powiększające. Soczewka umożliwi dokładniejsze obejrzenie małych przedmiotów, można nią także zastąpić krzesiwo. Rozpalenie ognia przy jej pomocy wymaga światła jasnego jak słoneczne, hubki i około 5 minut. Szkło powiększające zapewnia ułatwienie w testach cech podczas prób oględzin i wyceny przedmiotów, które są małe lub zawierają dużo szczegółów.

Świeczka. Przez godzinę świeci jasnym światłem w promieniu 1,5 metra i słabym światłem w promieniu następnym 1,5 metra.

Święty symbol. Jest to reprezentacja bóstwa lub całego panteonu. Może być amuletem z symbolem bóstwa, emblematem wyrytym bądź inkrustowanym na tarczy lub niewielkim relikwiarzem z fragmentem świętej relikwii. W dodatku B znajdziesz symbole zwykle łączone z bóstwami Wieloświata. Kleryk lub paladyn mogą używać świętego symbolu jak magicznego fokusu, zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale 10. Aby było to możliwe, święty symbol musi być trzymany w dłoni, noszony w widocznym miejscu lub umieszczony na tarczy.

Torba. W skórzanym lub płóciennym worku można zmieścić, na przykład, 20 pocisków do procy albo 50 igieł do dmuchawki. Wersja z przegródkami do przechowywania składników czarów nosi nazwę torby na komponenty.



Torba na komponenty. To niewielka, wodoszczelna, pełna przegródek skórzana torba, służąca do przechowywania niezbędnych do rzucania zaklęć komponentów, z pominięciem tych, które mają koszt podany w opisie czaru.

Torba lekarska. Skórzana torba zawierająca bandaż, maści i lupki w ilości wystarczającej do dziesięciokrotnego użycia. W ramach swojej akcji możesz użyć torby lekarskiej, aby ustabilizować istotę mającą 0 PW bez potrzeby wykonywania testu Mądrości (Medycyna).

Tuba na mapy lub zwoje. Wykonana ze skóry tuba może pomieścić do dziesięciu zwiniętych arkuszy papieru lub do pięciu rulonów pergaminu.

Waga kupiecka. Składa się ze wskaźnika, szalek i zestawu odważników o wadze do 1 kilograma. Umożliwia dokładne określenie masy niewielkich obiektów, takich jak metale szlachetne czy towary handlowe, dzięki czemu łatwiej je wycenić.

Woda święcona. W ramach swojej akcji możesz oblać nią stworzenie znajdujące się do 1,5 metra od ciebie lub rzucić fiolet na odległość do 6 metrów, tak by rozbiła się przy uderzeniu. Wykonaj atak dystansowy przeciwko istocie lub obiektowi, traktując fiolet z wodą święconą jako broń improwizowaną. Przy trafieniu cel otrzymuje 2k6 obrażeń od światłości, jeśli jest czartem lub nieumarłym. Kleryk lub paladyn mogą odprawić specjalny rytuał, by poświęcić wodę. Trwa on godzinę i wymaga zużycia sproszkowanego srebra o wartości 25 sz oraz komórki czaru 1. kręgu.

Zamek. Stanowi komplet wraz z kluczem. Aby otworzyć go bez klucza, należy być biegłym w używaniu narzędzi złodziejskich i zdać test Zręczności o ST 15. MP może umożliwić zakup droższych i lepszych zamków.

Zestaw do rozpalania ognia. Niewielki pojemnik zawiera krzemień, krzesiwo i podpałkę (zwykle hubkę lub kawałek materiału nasączonego olejem) używane

do rozniecenia ognia. Zapalenie pochodni lub innego przedmiotu z wystarczającą ilością odsłoniętego paliwa wymaga poświęcenia akcji. Rozpalenie jakiegokolwiek innego ognia trwa 1 minutę.

Zestaw wędkarski. Składa się z drewnianej wędki, jedwabnej żyłki, korkowych szałwików, stalowych haczyków, ołowianych ciężarków, sztucznej przynęty i sieci o małych oczkach.

Zestaw wspinaczkowy. W jego skład wchodzi haki wspinaczkowe, szpice zakładane na buty, rękawice i uprzęż. Możesz w ramach swojej akcji skorzystać z zestawu, by założyć punkt asekuracyjny. Dzięki temu nie spadniesz niżej niż 7,5 metra od niego, ale nie możesz też wspiąć się dalej niż 7,5 od niego, póki się od niego nie odczepisz.

OBJĘTOŚĆ POJEMNIKÓW

Pojemnik	Objętość
Beczka	150 l cieczy, 120 l ciał stałych
Bukłak	2 l cieczy
Butelka lub kufel	0,5 l cieczy
Butla	0,75 l cieczy
Dzban	4 l cieczy
Fioletka	120 ml cieczy
Garnek	4 l cieczy
Kosz	60 l/20 kg wyposażenia
Kufer	360 l/150 kg wyposażenia
Plecak*	30 l/15 kg wyposażenia
Sakwa	30 l/15 kg wyposażenia
Torba	6 l/3 kg wyposażenia
Wiadro	15 l cieczy, 12 l ciał stałych

*Do plecaka można także przyczepiać i przypinać przedmioty, takie jak śpiwór czy zwój liny.

NARZĘDZIA

Narzędzia pomagają ci zrobić coś, co nie byłoby możliwe bez nich, na przykład wykonać lub naprawić przedmiot, sfalszować dokument albo otworzyć zamek bez klucza. Twoja rasa, klasa, pochodzenie i atuty zapewniają ci biegłość w używaniu określonych rodzajów narzędzi, dzięki czemu możesz dodać premię z biegłości do testu cechy, gdy z nich korzystasz. Używanie narzędzi nie jest powiązane z jedną cechą, ponieważ biegłość reprezentuje szeroką wiedzę dotyczącą ich zastosowań. Przykładowo, MP może uznać, że wymagany jest test Zręczności, by określić, czy udało ci się stworzyć misterną figurkę przy użyciu narzędzi snycerza, albo test Siły, gdy próbujesz wyrzeźbić coś w wyjątkowo twardym drewnie.

NARZĘDZIA

Przedmiot	Cena	Waga
<i>Instrument muzyczny</i>		
Bęben	6 sz	1,5 kg
Cymbały	25 sz	5 kg
Dudy	30 sz	3 kg
Flet	2 sz	0,5 kg
Lira	30 sz	1 kg
Lutnia	35 sz	1 kg
Syringą	12 sz	1 kg
Szałamaja	2 sz	0,5 kg
Róg	3 sz	1 kg
Viola	30 sz	0,5 kg
Narzędzia nawigatora	25 sz	1 kg
<i>Narzędzia rzemieślnicze</i>		
Materiały alchemiczne	50 sz	4 kg
Materiały kaligraficzne	10 sz	2,5 kg
Materiały malarskie	10 sz	2,5 kg
Materiały piwowarskie	20 sz	4,5 kg
Narzędzia cieśli	8 sz	3 kg
Narzędzia druciarza	50 sz	5 kg
Narzędzia garncarza	10 sz	1,5 kg
Narzędzia jubilera	25 sz	1 kg
Narzędzia kaletnika	5 sz	2,5 kg
Narzędzia kamieniarza	10 sz	4 kg
Narzędzia kartografa	15 sz	3 kg
Narzędzia kowala	20 sz	4 kg
Narzędzia snycerza	1 sz	2,5 kg
Narzędzia szewca	5 sz	2,5 kg
Narzędzia szklarza	30 sz	2,5 kg
Narzędzia tkacza	1 sz	2,5 kg
Utensylia kucharza	1 sz	4 kg
Narzędzia złodziejskie	25 sz	0,5 kg
Pojazdy (wodne lub lądowe)	*	*
Zestaw do charakteryzacji	25 sz	1,5 kg
<i>Zestaw do gry</i>		
Kości	1 ss	—
Karty	5 ss	—
Smokoszachy	1 sz	0,25 kg
Stawka Trzech Smoków	1 sz	—
Zestaw fałszerza	15 sz	2,5 kg
Zestaw truciciela	50 sz	1 kg
Zestaw zielarza	5 sz	1,5 kg

*Sprawdź w sekcji „Wierzchowce i pojazdy”

Instrument muzyczny. W tabeli Narzędzia podano wiele przykładów powszechnie używanych instrumentów. Jeśli masz biegłość w którymś z nich, możesz dodać premię z biegłości do wszystkich testów cech związanych z grą na nim. Bard może korzystać z instrumentu jako magicznego fetysza, zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale 10. Gra na każdym z instrumentów wymaga osobnej biegłości.

Narzędzia rzemieślnicze. Tabela zawiera przykłady typowych zestawów narzędzi, zawierających wszystkie potrzebne elementy do zajmowania się określonym rzemiosłem. Biegłość w korzystaniu z narzędzi rzemieślniczych pozwala ci dodać premię z biegłości do wszystkich testów cech podczas używania zestawu, przy czym do każdego rodzaju rzemiosła potrzebna jest osobna biegłość.

Narzędzia złodziejskie. Ten zestaw narzędzi zawiera komplet wytrychów, niewielki pilnik, małe lusterko na metalowej ręczce, nożyczki o wąskich ostrzach i szczypcy. Biegłość w korzystaniu z zestawu pozwala ci dodać premię z biegłości do wszystkich testów cech podczas prób rozbrajania pułapek i otwierania zamków.

Zestaw do charakteryzacji. Torba z kosmetykami, farby do włosów i niewielkie rekwizyty pozwalają ci stworzyć przebranie zmieniające twój wygląd. Biegłość w korzystaniu z zestawu pozwala dodać premię z biegłości do wszystkich testów cech podczas prób przebrania się.

Zestaw do gry. Obejmuje wiele różnych elementów potrzebnych do przeprowadzenia rozgrywki w daną grę, łącznie z kośćmi i zestawami kart (do gier takich jak Stawka Trzech Smoków). W tabeli Narzędzia podano najczęściej spotykane, ale istnieje wiele innych rodzajów gier. Biegłość w korzystaniu z zestawu pozwala ci dodać premię z biegłości do wszystkich testów cech podczas gry, przy czym do każdego zestawu potrzebna jest osobna biegłość.

Zestaw fałszerza. Niewielkie pudełko zawiera różne rodzaje papieru i pergaminu, pióra i atramenty, pieczęcie i laki, płatki srebra i złota oraz inne materiały potrzebne do stworzenia przekonujących podróbek dokumentów. Biegłość w korzystaniu z zestawu pozwala ci dodać premię z biegłości do wszystkich testów cech podczas prób fałszerstwa.

Narzędzia nawigatora. Zestaw instrumentów używanych do nawigacji na morzu. Biegłość w używaniu narzędzi nawigatora pozwala ci wyznaczać kurs statku i korzystać z map. Oprócz tego, gdy korzystasz z tych narzędzi, możesz dodać swoją premię z biegłości do testów cech sprawdzających, czy nie zgubisz się na morzu.

Zestaw truciciela. W jego skład wchodzi fiołki, chemikalia i inne przedmioty niezbędne do sporządzania trucizn. Biegłość w korzystaniu z zestawu pozwala ci dodać premię z biegłości do wszystkich testów cech podczas warzenia trucizn lub ich używania.

Zestaw zielarza. Zawiera różne narzędzia, takie jak sekator, moździerz i tłuczek, oraz woreczki i fiołki wykorzystywane przez zielarzy do tworzenia leków i mikstur. Biegłość w korzystaniu z zestawu pozwala ci dodać premię z biegłości do wszystkich testów cech podczas identyfikowania ziół lub ich stosowania. Jest też niezbędna do stworzenia antidotum oraz *mikstury leczenia*.



WIERZCHOWCE I POJAZDY

Choć dobry wierzchowiec umożliwi ci szybką podróż przez dzikie tereny, to jego głównym celem jest niesienie wyposażenia, które w innym wypadku by cię spowalniało. W tabeli Wierzchowce i inne zwierzęta znajdziesz informacje o szybkości i udźwigu każdego z nich.

Zwierzę ciągnące dwukółkę, powóz, rydwan, sanie lub wóz jest w stanie poruszyć ciężar do pięciu razy większy niż jego bazowy udźwig, włączając w to masę pojazdu. Jeśli w zaprzęgu znajduje się kilka zwierząt, to ich udźwig się sumuje.

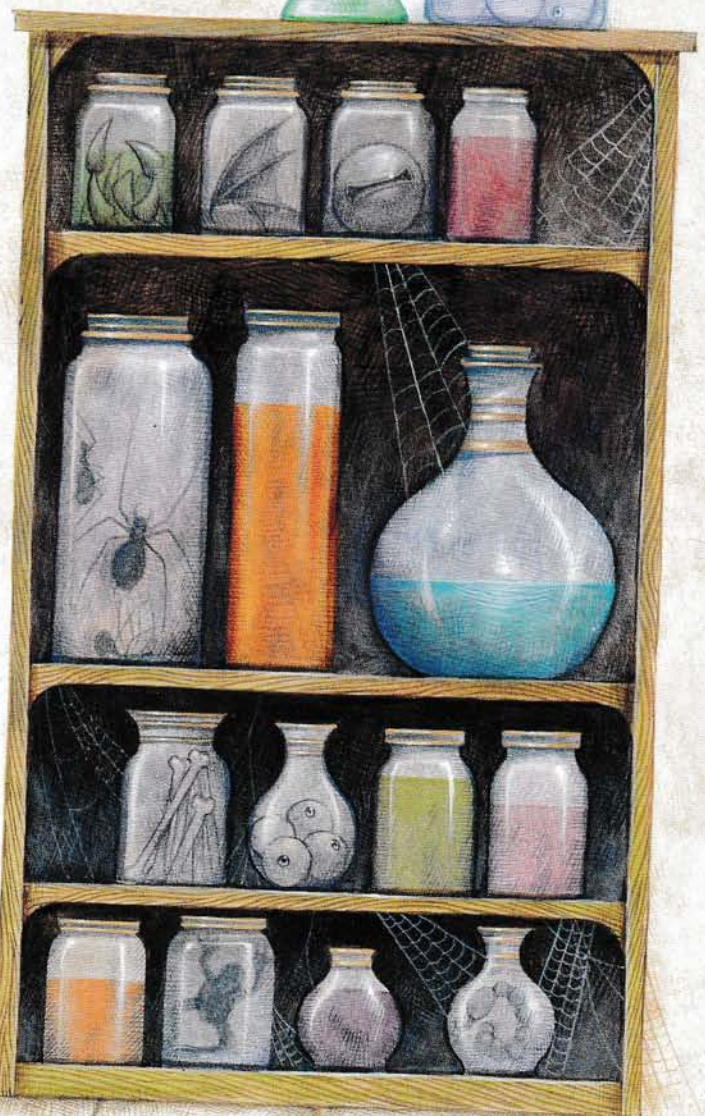
Wierzchowce inne niż opisane w tej sekcji są dostępne w światach D&D, ale są rzadko spotykane i zwykle nie da się ich kupić. Dotyczy to zarówno wierzchowców latających (gryfów, hipogryfów, pegazów i innych im podobnych), jak i wodnych (na przykład olbrzymich koników morskich). Pozyskanie tak niezwykłego wierzchowca często jest równoznaczne ze zdobyciem jaja i wychowaniem stworzenia od małego, zawarciem umowy z potężnym bytem lub bezpośrednio z samym wierzchowcem.

Ladry. Jest to specjalny pancerz chroniący głowę, kark, klatkę piersiową i tułów zwierzęcia. Każdy rodzaj pancerza znajdujący się w tabeli Pancerze w tym rozdziale może zostać zakupiony jako zbroja dla wierzchowca. Cena jest czterokrotnie, zaś waga dwukrotnie większa niż pancerza tego typu wykonanego dla humanoida.

Siodła. Wojskowe siodło podpira jeźdźca, pomagając mu utrzymać się na grzbiecie wierzchowca w czasie walki. Zapewnia ci ułatwienie we wszystkich testach utrzymania się w siodle. Latające lub wodne wierzchowce wymagają specjalnych rodzajów siodel.

Biegłość w pojazdach. Jeśli masz biegłość w korzystaniu z określonego pojazdu (lądowego lub wodnego), możesz dodać swoją premię z biegłości do każdego rzutu związanego z utrzymaniem kontroli nad tym pojazdem w trudnych okolicznościach.

Jednostki wiosłowe. Kutry i łódki wiosłowe są używane jako środki transportu na jeziorach i rzekach. Jeśli płyniesz z prądem, do szybkości łodzi dodaj prędkość nurtu (zwykle około 5 kilometrów na godzinę). Jeśli nurt jest rwący,





jednostkami tego typu nie da się płynąć pod prąd, lecz można je ciągnąć przy pomocy idących brzegiem zwierząt. Gdyby poszukiwacze przygód zdecydowali się nieść łódź wiosłową, to waży ona 50 kilogramów.

WIERZCHOWCE I INNE ZWIERZĘTA

Nazwa	Cena	Szybkość	Udźwig
Koń pociągowy	50 sz	12 m	270 kg
Koń wierzchowy	75 sz	18 m	240 kg
Kucyk	30 sz	12 m	115 kg
Mastif	25 sz	12 m	100 kg
Osiół lub muł	8 sz	12 m	210 kg
Rumak bojowy	400 sz	18 m	270 kg
Słoń	200 sz	12 m	660 kg
Wielbłąd	50 sz	15 m	240 kg

SIODŁA, UPRZĘŻE I ZAPRZĘGI

Nazwa	Cena	Waga
Dwukółka	15 sz	100 kg
Juki	4 sz	4 kg
Ladry	×4	×2
Pasza (na dzień)	5 sm	5 kg
Pobyt w stajni (na dzień)	5 ss	—
Powóz	100 sz	300 kg
Rydwan	250 sz	50 kg
Sanie	20 sz	150 kg
<i>Siodło</i>		
Egzotyczne	60 sz	20 kg
Jeździeckie	10 sz	12,5 kg
Juczne	5 sz	7,5 kg
Wojskowe	20 sz	15 kg
Uzda i wędzidło	2 sz	0,5 kg
Wóz	35 sz	200 kg

JEDNOSTKI PŁYWAJĄCE

Nazwa	Cena	Szybkość
Drakkar	10 000 sz	5 km/h
Galera	30 000 sz	7 km/h
Kuter	3 000 sz	2 km/h
Łódź wiosłowa	50 sz	3 km/h
Okręt wojenny	25 000 sz	4,5 km/h
Żaglowiec	10 000 sz	4 km/h

TOWARY HANDLOWE

W większości przypadków bogactwo to nie monety. Zamożność mierzona jest żywym inwentarzem, ziarnem, ziemią, prawem do pobierania podatków lub do korzystania z zasobów, takich jak kopalnie czy lasy.

Gildie, arystokraci i rodziny królewskie regulują handel. Zarejestrowane kompanie otrzymują prawa do korzystania ze szlaków handlowych, wysyłania kupieckich statków do określonych portów oraz do handlu konkretnymi towarami. Gildie ustalają ceny towarów i usług w kontrolowanych przez siebie obszarach rynku oraz decydują o tym, kto może prowadzić handel i świadczyć usługi. Wśród kupców powszechna jest wymiana handlowa bez wykorzystywania waluty. Tabela Towary handlowe określa wartość najbardziej powszechnych dóbr.

TOWARY HANDLOWE

Wartość	Towar
1 sm	0,5 kg pszenicy
2 sm	0,5 kg mąki lub 1 kurczak
5 sm	0,5 kg soli
1ss	0,5 kg żelaza lub 1 m ² płótna
5 ss	0,5 kg miedzi lub 1 m ² bawełny
1 sz	0,5 kg imbiru lub 1 koza
2 sz	0,5 kg cynamonu lub pieprzu albo 1 owca
3 sz	0,5 kg goździków lub 1 świnia
5 sz	0,5 kg srebra lub 1 m ² lnu
10 sz	1 m ² jedwabiu lub 1 krowa
15 sz	0,5 kg szafranu lub 1 wół
50 sz	0,5 kg złota
500 sz	0,5 kg platyny

WYDATKI

Kiedy poszukiwacze przygód nie schodzą do podziemi, nie przemierzają ruin w poszukiwaniu skarbów lub nie rzucają wyzwania ciemności, stawiają czoła przyziemnej rzeczywistości. Nawet w światach fantasy ludzie muszą mieć zapewnione najbardziej podstawowe potrzeby – schronienie, utrzymanie czy odzienie. Wszystko kosztuje, a im bardziej wystawne życie prowadzisz, tym jest drożej.

POZIOM ŻYCIA

Poziom życia jest prostym sposobem na ustalenie twoich wydatków związanych z kosztami życia w fantastycznym świecie. Zawierają one koszty zakwaterowania, jedzenia i picia oraz pozostałych potrzeb. Ponadto pokrywają wydatki na utrzymanie i konserwację twojego ekwipunku, dzięki czemu możesz w dowolnej chwili wyruszyć na kolejną przygodę.

Na początku każdego tygodnia lub miesiąca (zgodnie z twoim wyborem) wybierz poziom życia z tabeli Wydatki na życie i zapłać odpowiednią kwotę. Podane ceny określają dzienne wydatki, więc jeśli rozliczasz się co miesiąc, musisz je pomnożyć przez 30. Twój poziom życia może się zmieniać co jakiś czas zależnie od posiadanych funduszy lub możesz utrzymywać ten sam przez całe życie postaci.

Wybrany poziom życia ma określone skutki. Otaczanie się luksusem może ułatwić ci nawiązanie kontaktów z bogatymi i wpływowymi ludźmi, jednak ryzykujesz przyciągnięcie uwagi złodziei. Skromna egzystencja pozwoli ci unikać przestępców, ale nawiązanie znajomości z możnymi będzie mało prawdopodobne.

WYDATKI NA ŻYCIE

Poziom życia	Cena za dzień
Nędzny	—
Podły	1 ss
Biedny	2 ss
Skromny	1 sz
Wygodny	2 sz
Zamożny	4 sz
Arystokratyczny	co najmniej 10 sz

Nędzny. Żyjesz w nieludzkich warunkach. Nie masz domu, szukasz schronienia gdzie się da, zakradając się na noc do stodół, kuląc się w starych skrzyniach lub polegając na łasce ludzi zamożniejszych od ciebie. Bycie nędzarzem wiąże się z wieloma niebezpieczeństwami. Dokądkolwiek pójdziesz, przemoc, choroba i głód to twoi stali towarzysze. Inni nędzarze pożądamy twego pancerza, broni i wyposażenia, widząc w nich prawdziwą fortunę. Większość ludzi nie zaszczycia cię nawet spojrzeniem.

Podły. Mieszkasz w stajni z przeciekającym dachem, w chacie z klepiskiem na obrzeżach miasta albo w pełnym pluskiew, karaluchów i szczurów przytulku w najgorszej dzielnicy. Masz schronienie przed niepogodą, ale żyjesz w zdesperowanej i skorej do przemocy społeczności, w miejscach nękanych przez zarazy, głód i nieszczęścia. Inni traktują cię jak powietrze, a prawo nie zapewnia ci szczególnej ochrony. Większość ludzi żyjących na tym poziomie została na to skazana w wyniku strasznego niepowodzenia. Mogą być nieźrównoważeni, nosić piętno wygnańca lub cierpieć na różne choroby.

Biedny. Żyjesz bez wygód, jakie zapewnia przynależność do stabilnej społeczności. Proste jedzenie i zakwaterowanie, poprzecierane ubrania i niepewność jutra składają się na niezbyt przyjemny, ale wystarczający poziom życia. Mieszkasz w pokoju w noclegowni albo w sali wspólnej na piętrze tawerny. Choć prawo cię chroni, wciąż masz do czynienia z przemocą, przestępczością i chorobami. Jest to styl życia prostych robotników, straganiarzy, domokrądców, złodziei, najemników i innych osobników o wątpliwej reputacji.

Skromny. Żyjesz z dala od biedoty i jesteś w stanie zadbać o swoje wyposażenie. Mieszkasz w starszej części miasta, gdzie wynajmujesz pokój w pensjonacie, gospodzie albo świątyni. Nie cierpisz głodu i pragnienia, a twoje lokum jest proste, ale czyste. Skromny styl życia jest typowy dla żołnierzy i ich rodzin, rzemieślników, uczniów, kapłanów, guślarzy i im podobnych.

Wygodny. Stać cię na lepszej jakości ubrania i bez trudu możesz zadbać o swój ekwipunek. Mieszkasz w niewielkim domku w dzielnicy przynależnej klasie średniej lub wynajmujesz pokój w dobrym zajeździe. Żadajesz się z kupcami, zdolnymi rzemieślnikami i oficerami.

Zamożny. Żyjesz w luksusie, choć poniżej statusu zapewnianego przez wielopokoleniowe majątki szlachty czy rodzin królewskich. Twój styl życia można porównać do zamożnego kupca, ulubionego królewskiego sługi albo właściciela kilku niewielkich przedsięwzięć handlowych. Mieszkasz w godnym uznania miejscu, zwykle w przestronnym domu w bogatej dzielnicy miasta lub w wygodnym apartamencie w świetnej gospodzie. Prawdopodobnie zatrudniasz też niewielką liczbę służby.

Arystokratyczny. Żyjesz w zbytku i luksusie. Obracasz się w kręgu najpotężniejszych ludzi w lokalnej społeczności. Mieszkasz we wspaniałym miejscu, być może w kamienicy w najbardziej prestiżowej dzielnicy miasta lub w pokojach w najlepszej z gospód. Jadasz w najwytworniejszych restauracjach, nosisz ubrania uszyte przez najprzedniejszych krawców i masz służbę czekającą na każde twoje skinienie. Otrzymujesz zaproszenia na spotkania bogatych i wpływowych osób, spędzasz wieczory w otoczeniu polityków, przywódców gildii, najwyższych kapłanów i szlachty. Niestety musisz mierzyć się z oszustwem i zdradami. Im większy jest twój majątek, tym większa szansa, że ktoś wciągnie cię w polityczne intrygi i machinacje w roli pionka lub uczestnika.

JEDZENIE, PICIE I ZAKWATEROWANIE

Tabela Jedzenie, picie i zakwaterowanie określa koszty poszczególnych artykułów i zakwaterowania na jedną noc. Wszystkie podane ceny zostały wliczone w wydatki wynikające z poziomu życia.

JEDZENIE, PICIE I ZAKWATEROWANIE

Przedmiot	Cena
Bankiet (na osobę)	10 sz
Chleb (bochenek)	2 sm
Mięso (kawałek)	3 ss
<i>Piwo</i>	
Dzban	2 ss
Kufel	4 sm
<i>Pobyt w gospodzie (za dzień)</i>	
Podły	7 sm
Biedny	1 ss
Skromny	5 ss
Wygodny	8 ss
Zamożny	2 sz
Arystokratyczny	4 sz
Ser (gomółka)	1 ss
<i>Wino</i>	
Tanie (dzban)	2 ss
Wyśmienite (butla)	10 sz
<i>Wyżywienie (za dzień)</i>	
Podłe	3 sm
Biedne	6 sm
Skromne	3 ss
Wygodne	5 ss
Zamożne	8 ss
Arystokratyczne	2 sz



SAMOWYSTARCZALNOŚĆ

Opisane w tym rozdziale wydatki na życie zakładają, że czas pomiędzy przygodami spędzasz w mieście, pozwalając sobie na wszystko, na co cię stać – płacisz za jedzenie i schronienie, odpłacasz rzemieślników, by naostrzyli twój miecz, naprawili pancerz itd. Jednak niektóre postacie wolą trzymać się z dala od cywilizacji, utrzymując się z polowania i zbieractwa, a także samodzielnie naprawiając swój ekwipunek.

Prowadzenie takiego stylu życia nie wymaga pieniędzy, ale kosztuje czas. Jeśli spędzasz czas pomiędzy przygodami, żyjąc z pracy w jakimś zawodzie, jak to opisano w rozdziale 8, to możesz wypracować środki na skromny poziom życia. Biegleść w Sztuce przetrwania pozwala ci żyć na poziomie odpowiadającym wygodnemu.

USŁUGI

Poszukiwacze przygód mogą zapłacić postaciom niezależnym, by im asystowały lub działały w ich imieniu w różnych sytuacjach. Większość wynajętych osób dysponuje powszechnie spotykanymi umiejętnościami, inni są wybitnymi rzemieślnikami lub artystami, a nieliczni wyspecjalizowali się w umiejętnościach przydatnych w awanturniczym życiu.

W tabeli Usługi znajdziesz podstawowy podział najmitów. Innym powszechnym rodzajem usługodawców są mieszkający miast, którym płaci się za wykonanie określonego zadania. Przykładowo, mag może zapłacić stolarzowi, by ten wykonał skomplikowany kufer i jego miniaturową wersję, potrzebne do rzucenia *sekretnego kufra Leomunda*. Wojowniczką może zlecić kowalowi wykucie specjalnego miecza. Bard może opłacić krawca, by wykonał dla niego wyśmienite ubranie, w sam raz na zbliżający się występ u księcia.

Inni najmici oferują bardziej wyspecjalizowane lub zagrażające życiu usługi. Mogą to być najemnicy opłaceni do pomocy w zniszczeniu armii goblinów albo mędrcy wynajęci do badań nad starożytną lub ezoteryczną wiedzą. Jeśli wysokopoziomowy poszukiwacz przygód wybuduje swoją twierdzę lub innego rodzaju siedzibę, to może nająć służbę, by ją utrzymać, poczynając od kasztelana lub zarządcy, aż do niewykwalifikowanych pracowników utrzymujących czystość w stajniach. Tego rodzaju najmitom często proponowany jest długoterminowy kontrakt, którego częścią jest zapewnienie miejsca do życia w obrębie siedziby postaci.

USŁUGI

Usługa	Cena
Myto na rogatkach	1 sm
Najmici	
Niewykwalifikowany	2 ss za dzień
Wykwalifikowany	2 sz za dzień
Podróż statkiem	1 ss za 1,5 km
Posłaniec	2 sm za 1,5 km
Wynajęcie powozu	
Pomiędzy miastami	3 sm za 1,5 km
W obrębie miasta	1 sm



Za wykwalifikowanego najmitę uważa się każdego, kto do wykonania zadania używa biegleści (w posługiwaniu się bronią lub narzędziami, bądź w umiejętności): najemnego żołnierza, rzemieślnika, skrybę i im podobnych. Podana cena jest ceną minimalną; eksperci w swojej dziedzinie zażądają wyższej zapłaty. Niewykwalifikowani najmici są zatrudniani do prostych prac niewymagających szczególnych zdolności – jako robotnicy, tragarze, służący i inni.

USŁUGI MAGICZNE

Postacie potrafiące rzucać czary nie mieszczą się w kategorii zwykłych pracowników do wynajęcia. Znalazienie kogoś, kto w zamian za pieniądze lub przysługę rzuci czar, może okazać się możliwe, ale nie jest to łatwe, a na dodatek nie istnieje ustalony cennik takich usług. Zasadą jest, że im wyższy poziom czaru, tym wyższa cena i tym trudniej znaleźć kogoś będącego w stanie go rzucić.

Wynajęcie kogoś, kto miałby rzucić powszechnie spotykany czar 1. lub 2. kręgu, taki jak *leczenie ran* lub *identyfikacja*, jest w miarę łatwe w miasteczku lub mieście, a cena takiej usługi może się wahać od 10 do 50 sztuk złota (plus cena potrzebnych komponentów). Znalazienie kogoś potrafiącego i chcącego rzucić czar wyższego kręgu może wiązać się z koniecznością podróży do dużego miasta, najlepiej takiego, w którym znajduje się uniwersytet lub znacząca świątynia. Gdy bohaterowie odnajdą odpowiednią osobę, może się okazać, że zamiast zapłaty zostaną poproszeni o usługę z rodzaju tych, które potrafią wyświadczyć tylko poszukiwacze przygód, na przykład o odzyskanie przedmiotu z niebezpiecznego miejsca lub pokonanie dziczy pełnej potworów, by dostarczyć ważną przesyłkę do odległej osady.

DROBIAZGI

Drobiazgi to proste przedmioty, z którymi wiąże się jakaś tajemnica. Podczas tworzenia postaci możesz rzucić kością, by otrzymać jeden z nich, wylosowany z tabeli Drobiazgi. MP może z niej skorzystać, aby wypełnić pomieszczenia w podziemiach lub kieszenie napotkanych istot.

DROBIAZGI

k100 Drobiazg

- 01 Zmumifikowana dłoń goblina.
- 02 Kawałek kryształu, który słabo jarzy się w świetle księżyca.
- 03 Złota moneta wybita w nieznanym kraju.
- 04 Pamiętnik napisany w nieznanym ci języku.
- 05 Mosiężny pierścień, który nigdy nie śniedzieje.
- 06 Stara figurka szachowa wykonana ze szkła.
- 07 Para kości wykonana z kostek dłoni, mających symbol czaszki w miejscu, w którym normalnie jest sześć oczek.
- 08 Mały posążek przedstawiający istotę rodem z koszmarów, przez który masz niepokojące sny, ilekroć śpisz w jego pobliżu.
- 09 Wykonany ze sznurka naszyjnik, na którym zawieszono cztery zmumifikowane elfie palce.
- 10 Prawo do kawałka ziemi w nieznanym ci królestwie.
- 11 Ważący 30 gramów klocek z nieznanego ci materiału.
- 12 Mała szmaciana lalczka z powbijanymi w nią igłami.
- 13 Kieł nieznannej bestii.
- 14 Ogromna łuska, może smocza.
- 15 Jasnozielone pióro.
- 16 Stara karta do wróżb z twoją podobizną.
- 17 Szklana kula wypełniona poruszającym się dymem.
- 18 Półkilogramowe jajo o jasnoczerwonej skorupie.
- 19 Fajka wypuszczająca bańki.
- 20 Szklany stoik z dziwnym kawałkiem ciała zanurzonym w płynie konserwującym.
- 21 Mała gnomia pozytywka grająca muzykę, którą ledwie pamiętasz z dzieciństwa.
- 22 Niewielka drewniana statuetka zadowolonego z siebie niziołka.
- 23 Mosiężna kula z wrytymi tajemniczymi runami.
- 24 Wielokolorowy kamienny dysk.
- 25 Niewielki srebrny symbol kruka.
- 26 Torba zawierająca czterdzieści siedem zębów humanoidów, w tym jeden spróchniały.

k100 Drobiazg

- 27 Odłamek obsydianu zawsze ciepły w dotyku.
- 28 Kościany smoczy szpon zawieszony na skórzanym naszyjniku.
- 29 Para starych skarpetek.
- 30 Książka o pustych kartach, na których nie da się nic zapisać atramentem, kredą, grafitem czy jakkolwiek inną substancją.
- 31 Srebrna odznaka w kształcie pięcioramiennej gwiazdy.
- 32 Nóż, który należał do twojego krewnego.
- 33 Szklana fiolka wypełniona ścinkami paznokci.
- 34 Prostokątne metalowe urządzenie z dwoma metalowymi miseczkami na jednym końcu, które iskrzy, kiedy jest mokre.
- 35 Biała rękawiczka z cekinami, pasująca na człowieka.
- 36 Kamizelka mająca sto małych kieszeni.
- 37 Mały kamienny klocek, który nie ma ciężaru.
- 38 Mały szkic portretu goblina.
- 39 Pusta szklana fiolka, z której po otwarciu unosi się zapach perfum.
- 40 Kamień szlachetny, który wygląda jak bryłka węgla, ilekroć ogląda go ktoś inny niż ty.
- 41 Kawałek materiału ze starego sztandaru.
- 42 Insignia rangi zaginionego legionisty.
- 43 Mały srebrny dzwonek bez serca.
- 44 Mechaniczny kanarek wewnątrz gnomiej lampy.
- 45 Mały kuferek rzeźbiony tak, by wyglądał, jakby miał na spodzie liczne stopy.
- 46 Martwy chochlik wewnątrz butelki z przejrzystego szkła.
- 47 Metalowa puszka, która nie ma otwarcia, brzęcząca tak, jakby była wypełniona cieczą, piaskiem, pajakami lub tłuczonym szkłem (twój wybór).
- 48 Szklana kula wypełniona wodą, w której pływa mechaniczna złota rybka.
- 49 Srebrna łyżka z wrytą na ręczce literą M.
- 50 Gwizdek wykonany z drewna w kolorze złota.



- k100 Drobiazg**
- 51 Martwy skarabeusz wielkości twojej dłoni.
 - 52 Dwa ołowiane żołnierzyki, w tym jeden bez głowy.
 - 53 Małe pudełko pełne guzików różnej wielkości.
 - 54 Śweczka, której nie da się zapalić.
 - 55 Malutka klatka bez drzwi.
 - 56 Stary klucz.
 - 57 Nieczytelna mapa prowadząca do skarbu.
 - 58 Rękojeść złamanego miecza.
 - 59 Królicza łapka.
 - 60 Szklane oko.
 - 61 Kamea z podobizną ohydnej osoby.
 - 62 Srebrna czaszka wielkości monety.
 - 63 Alabastrowa maska.
 - 64 Piramidka z lepkiego czarnego kadzidła o paskudnym zapachu.
 - 65 Szlafmyca, która po założeniu zapewnia miłe sny.
 - 66 Pojedyncza kolczatka wykonana z kości.
 - 67 Złota oprawka monokla bez soczewki.
 - 68 Sześciątło o boku 3 centymetrów, którego każda ścianka jest pomalowana na inny kolor.
 - 69 Kryształowa gałka do drzwi.
 - 70 Mała paczka wypełniona różowym pyłem.
 - 71 Fragment pięknej piosenki w zapisie nutowym na dwóch kartach pergaminu.
 - 72 Srebrny kolczyk w kształcie łyżki wykonany z prawdziwej łyżki.
 - 73 Skorupka jajka pokryta scenami ludzkiego nieszczęścia, namalowanymi z niepokojącą szczegółowością.
 - 74 Wachlarz, który po rozłożeniu przedstawia śpiącego kota.
 - 75 Zestaw kościanych piszczałek.
 - 76 Czterolistna koniczyna zasuszona w książce o dobrych manierach i etykiecie.
 - 77 Pergamin, na którym narysowane są plany skomplikowanego mechanizmu.
 - 78 Bogato zdobiona pochwa, do której nie pasowało żadne z dotychczas znalezionych przez ciebie ostrzy.

- k100 Drobiazg**
- 79 Zaproszenie na przyjęcie, na którym doszło do morderstwa.
 - 80 Wykonany z brązu pentagram z wygrawerowaną pośrodku głową szczura.
 - 81 Purpurowa chusteczka z wyhaftowanym imieniem potężnego arcy maga.
 - 82 Połowa planu piętra świątyni, zamku lub innego budynku.
 - 83 Kawałek zwiniętego materiału, który po rozwinięciu zmienia się w stylową czapkę.
 - 84 Pokwitowanie depozytu z banku w odległym mieście.
 - 85 Pamiętnik z brakującymi siedmioma stronami.
 - 86 Pusta srebrna tabakiera z inskrypcją „sny”.
 - 87 Żelazny symbol poświęcony nieznanemu bogu.
 - 88 Książka opowiadająca o wzlocie i upadku legendarnego bohatera, pozbawiona ostatniego rozdziału.
 - 89 Fiolka smoczej krwi.
 - 90 Starożytna elfia strzała.
 - 91 Igła, która nigdy się nie zgina.
 - 92 Zdobiona krasnoludzka brosza.
 - 93 Pusta butla wina z piękną etykietą, na której napisano „Winnica Czarodziejów Wina, Kruszon Czerwonego Smoka 331422-W”.
 - 94 Kafelek z mozaiki o wielokolorowej glazurowanej powierzchni.
 - 95 Skamieniała mysz.
 - 96 Czarna flaga piracka z czaszką smoka i skrzyżowanymi kośćmi.
 - 97 Malutki mechaniczny krab lub pająk, który porusza się, kiedy nikt go nie obserwuje.
 - 98 Szklany stoik ze smalcem i etykietą, na której napisano „Tłuszcz Gryfa”.
 - 99 Drewniane pudełko z ceramicznym dnem zawierające robaka mającego głowy na obu końcach ciała.
 - 100 Metalowa urna z prochami bohatera.





ROZDZIAŁ 6: MODYFIKOWANIE POSTACI

POLAĆCZENIE WARTOŚCI CECH, RASY, KLASY i pochodzenia określa możliwości postaci w świecie gry, zaś szczegóły jej osobowości sprawiają, że staje się wyjątkowa. Choć w obrębie rasy i klasy dostępne są opcje pozwalające dostosować możliwości bohatera do własnych wymagań, to nie wszyscy gracze uznają je za wystarczające. Ten rozdział jest dla tych, którzy

– za zgodą Mistrza Podziemi – chcą pójść o krok dalej.

Poniżej znajdziesz dwa zbiory opcjonalnych zasad pozwalające zmodyfikować postać i dostosować ją do twoich wymagań: wieloklasowość i atuty. Wieloklasowość umożliwia łączenie klas postaci, natomiast atuty to specjalne zdolności, które możesz wybierać zamiast zwiększenia wartości cech podczas rozwoju postaci. Pamiętaj, że twój MP decyduje, czy wieloklasowość lub atuty są dostępne w waszej kampanii.

WIELOKLASOWOŚĆ

Wieloklasowość pozwala zdobywać poziomy w wielu klasach, dzięki czemu możesz łączyć ich zdolności i realizować koncepcje postaci, których nie możesz stworzyć w żadnej z pojedynczych klas. Ilekroć zdobywasz dość punktów doświadczenia, by awansować, decydujesz, czy postać zyskuje poziom w nowej klasie, czy w obecnej. Suma poziomów wszystkich klas określa poziom postaci. Przykładowo, bohater mający trzy poziomy w klasie maga i dwa w klasie wojownika jest postacią 5. poziomu.

Wraz ze zdobywaniem kolejnych poziomów zdecydujesz, czy będziesz koncentrować się na klasie wybranej podczas tworzenia postaci z niewielką domieszką innej klasy, czy zechcesz całkowicie zmienić kierunek, w którym rozwijać się będzie postać. Nic nie stoi na przeszkodzie, by dobrać jej trzecią lub nawet czwartą klasę. W porównaniu do postaci jednoklasowej stracisz korzyści z osiągnięcia mistrzostwa w jednej dziedzinie, w zamian zyskując o wiele większą elastyczność i szerszy wachlarz umiejętności.

WYMAGANIA

Aby móc rozpocząć karierę w nowej klasie, postać musi mieć wystarczająco wysokie cechy, zarówno dla swojej obecnej, jak i nowej klasy. Przykładowo, barbarzyńca decydujący się na zostanie druidem musi mieć Siłę i Mądrość o wartości przynajmniej 13. Początkująca

PRZYKŁAD WIELOKLASOWOŚCI

Postać Grzeska jest wojownikiem 4. poziomu. Przy awansie na 5. poziom Grzesiek decyduje się na wieloklasowość zamiast kontynuować rozwój wojownika. Jego postać spędza mnóstwo czasu w towarzystwie łotra odgrywanego przez Dawida, ponadto wykonywała zlecenia dla lokalnej gildii złodziei jako wykidajło. Grzesiek wybiera łotra jako drugą klasę, przez co jego postać zostaje wojownikiem 4. poziomu i łotrem 1. poziomu (co zapisujemy jako wojownik 4/łotr 1).

Kiedy postać zdobędzie dość punktów doświadczenia, by awansować na 6. poziom, Grzesiek będzie mógł zdecydować, czy podnieść poziom wojownika (wojownik 5/łotr 1), poziom łotra (wojownik 4/łotr 2), czy wybrać trzecią klasę i spróbować swoich sił w magii dzięki zdobytemu wcześniej grymuarowi pełnemu tajemnej wiedzy (wojownik 4/łotr 1/mag 1).

postać przez dłuższy czas zdobywała umiejętności właściwe dla swojej klasy, otrzymując od swych nauczycieli potrzebną wiedzę. Pozbawiona tego treningu musi wykazywać naturalny talent, potrzebny do szybkiego opanowania nowych umiejętności, co odzwierciedlają ponadprzeciętne cechy. Minimalne wartości cech potrzebne do uzyskania nowej klasy znajdziesz w tabeli Wymagania wieloklasowości.

WYMAGANIA WIELOKLASOWOŚCI

Klasa	Minimalna wartość cechy
Barbarzyńca	Siła 13
Bard	Charyzma 13
Czarownik	Charyzma 13
Druid	Mądrość 13
Kleryk	Mądrość 13
Łotr	Zręczność 13
Łowca	Zręczność 13 i Mądrość 13
Mag	Inteligencja 13
Mnich	Zręczność 13 i Mądrość 13
Paladyn	Siła 13 i Charyzma 13
Wojownik	Siła 13 lub Zręczność 13
Zaklinacz	Charyzma 13

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Liczba punktów doświadczenia potrzebnych do zdobycia nowego poziomu zależy zawsze od całkowitego poziomu postaci, zgodnie z tabelą Rozwój postaci w rozdziale 1, a nie od liczby poziomów w poszczególnych klasach. Przykładowo, kleryk 6/wojownik 1 musi zyskać dość PD, by awansować na 8. poziom, zanim będzie mógł dodać 2. poziom wojownika lub 7. poziom kleryka.

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI I KOŚCI WYTRZYMAŁOŚCI

Za nową klasę otrzymujesz liczbę punktów wytrzymałości tak, jak za poziomy powyżej 1. Tylko postać 1. poziomu otrzymuje punkty wytrzymałości za 1. poziom w danej klasie.

Otrzymujesz wszystkie Kości Wytrzymałości zapewniane przez każdą z twoich klas. Jeśli są tego samego rodzaju, to je sumujesz. Przykładowo, Kość Wytrzymałości paladyna i wojownika to k10, zatem wojownik 5/paladyn 5 ma Kości Wytrzymałości 10k10. Jeśli klasy różnią się pod tym względem, musisz każdy rodzaj zapisywać osobno. Przykładowo, jako paladyn 5/kleryk 5 masz Kości Wytrzymałości 5k10 i 5k8.

PREMIA Z BIEGŁOŚCI

Premia z biegłości zależy zawsze od całkowitego poziomu postaci, zgodnie z tabelą Rozwój postaci w rozdziale 1, a nie od liczby poziomów w poszczególnych klasach. Przykładowo, wojownik 3/łotr 2 otrzymuje premię z biegłości właściwą dla postaci 5. poziomu, czyli +3.

BIEGŁOŚCI

Kiedy zdobywasz pierwszy poziom w swojej drugiej lub następnej klasie, otrzymujesz tylko część biegłości

przez nią zapewnianych, zgodnie z tabelą Wieloklasowość – biegłości.

WIELOKLASOWOŚĆ – BIEGŁOŚCI

Klasa	Zyskiwane biegłości
Barbarzyńca	Tarcze, bronie proste, bronie żołnierskie
Bard	Lekkie pancerze, jedna wybrana umiejętność, jeden wybrany instrument muzyczny
Czarownik	Lekkie pancerze, bronie proste
Druid	Lekkie pancerze, średnie pancerze, tarcze (druidzi nie używają pancerzy i tarcz wykonanych z metalu)
Kleryk	Lekkie pancerze, średnie pancerze, tarcze
Łotr	Lekkie pancerze, jedna umiejętność z listy umiejętności łotra, narzędzia złodziejskie
Łowca	Lekkie pancerze, średnie pancerze, tarcze, bronie proste, bronie żołnierskie, jedna umiejętność z listy umiejętności łowcy
Mag	—
Mnich	Bronie proste, miecz krótki
Paladyn	Lekkie pancerze, średnie pancerze, tarcze, bronie proste, bronie żołnierskie
Wojownik	Lekkie pancerze, średnie pancerze, tarcze, bronie proste, bronie żołnierskie
Zaklinacz	—

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Gdy zdobywasz nowy poziom w danej klasie, otrzymujesz wynikające z niego korzyści, jednak niektóre z nich podlegają ograniczeniom w przypadku wieloklasowości: Dodatkowy atak, Obrona bez pancerza, Akt wiary i Rzucanie czarów. Ponadto w przypadku rozpoczynania nowej klasy nie otrzymujesz właściwego dla niej początkowego wyposażenia.

AKT WIARY

Jeśli posiadasz już zdolność Akt wiary i zyskujesz zapewniający ją poziom w innej klasie, to otrzymujesz tylko dodatkowe efekty właściwe dla tej klasy. Aby uzyskać dodatkowe użycia, musisz w którejś z klas osiągnąć poziom, który je zapewnia. Przykładowo, kleryk 6/paladyn 4 może dwukrotnie wykonać Akt wiary pomiędzy odpoczynkami, ponieważ jego poziom kleryka daje mu taką możliwość. Używając Aktu wiary, możesz wybrać dowolny efekt zapewniany przez twoje klasy.

DODATKOWY ATAK

Jeśli zyskujesz zdolność Dodatkowego ataku z kilku różnych klas, to te zdolności się nie sumują. Nie możesz w jednej akcji wykonać więcej niż dwóch ataków, o ile opis zdolności nie stanowi inaczej (jak na przykład w przypadku Dodatkowego ataku wojownika).

Podobnie jest w przypadku inwokacji czarownika Spragnione ostrze – nie zapewnia ona większej liczby ataków, jeśli masz już zdolność Dodatkowy atak.

OBRONA BEZ PANCERZA

Jeśli twoja postać posiada już zdolność Obrona bez pancerza, nie może otrzymać jej jako zdolności z innej klasy.

RZUCANIE CZARÓW

Zdolność rzucania czarów zależy po części od sumy poziomów wszystkich klas czarujących postaci, a po części od liczby poziomów w poszczególnych klasach. Jeśli kilka klas zapewnia ci zdolność rzucania czarów, musisz skorzystać z niżej opisanych zasad. Jeżeli natomiast tylko jedna klasa ma tę właściwość, kieruj się zasadami rzucania czarów zawartymi w jej opisie.

Czary znane i przygotowane. Liczbę znanych i przygotowanych czarów określasz osobno dla każdej klasy tak, jak gdyby twój bohater nie był postacią wieloklasową. Przykładowo, jako łowca 4/mag 3 znasz trzy czary łowcy 1. kręgu, zgodnie ze swoim poziomem łowcy. Jako mag 3. poziomu znasz trzy sztuczki, a twoja księga czarów zawiera dziesięć zaklęć z listy czarów maga, z których dwa (zdobyte podczas awansu na 3. poziom maga) mogą być z 2. kręgu. Jeśli twoja Inteligencja wynosi 16, możesz przygotować sześć czarów maga.

Każdy znany ci i przygotowany czar jest powiązany z jedną z twoich klas; gdy go rzucasz, korzystasz z cechy bazowej tej klasy. Podobnie magiczny fokus, na przykład święty symbol, może być użyty tylko do czarów związanej z nim klasy.

Jeśli znana ci sztuczka staje się silniejsza na wyższych poziomach, to wzrost jej mocy jest związany z twoim poziomem postaci, a nie z poziomem w określonej klasie.

Komórki czarów. Liczbę komórek czarów ustalasz, dodając do siebie wszystkie poziomy w klasach barda, kleryka, druida, maga i zaklinacza, połowę poziomów (zaokrąglając w dół) w klasach paladyna i łowcy oraz jedną trzecią poziomów (zaokrąglając w dół) w klasach wojownika i łotra, o ile jesteś mistycznym rycerzem lub mistycznym oszustem. Sprawdź otrzymaną sumę w tabeli Wieloklasowość – komórki czarów, aby ustalić liczbę posiadanych komórek czarów.

Jeśli masz więcej niż jedną klasę czarującą, może się okazać, że dysponujesz komórkami z kręgów wyższych niż zaklęcia, które znasz lub możesz przygotować. Możesz je wykorzystywać do rzucania czarów niższych kręgów. Jeśli czar zapewnia dodatkowe efekty, gdy zostanie rzucony z wykorzystaniem komórki wyższego kręgu, jak na przykład *plonące dlonie*, to możesz korzystać z tak wzmocnionego czaru.

Przykładowo, jeśli twoja postać to wspomniany łowca 4/mag 3, to przy określaniu liczby komórek czarów jest traktowana jak postać 5. poziomu: posiada cztery komórki 1. kręgu, trzy komórki 2. kręgu i dwie komórki 3. kręgu. Choć posiada komórki 3. kręgu, nie zna żadnych czarów maga z tego kręgu ani żadnych czarów łowcy z 2. kręgu. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by wykorzystywała wszystkie posiadane komórki do rzucania czarów niższych kręgów, a przy tym potencjalnie zwiększała ich siłę.

Magia paktu. Jeśli posiadasz zarówno zdolność rzucania czarów, jak i Magię paktu zapewnianą przez klasę czarownika, możesz używać komórek czarów pochodzących z Magii paktu, by rzucać znane ci lub przygotowane zaklęcia innej klasy czarującej. Możesz też używać komórek czarów innych klas czarujących do rzucania znanych ci zaklęć czarownika.

WIELOKLASOWOŚĆ – KOMÓRKI CZARÓW

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

ATUTY

Atut odzwierciedla uzdolnienia lub specjalizację w określonej dziedzinie, które zapewniają postaci szczególne możliwości. To efekt praktyki, doświadczenia i umiejętności wykraczających ponad te zapewniane przez klasę.

Na określonych poziomach twoja klasa daje ci korzyść Zwiększenie cechy. Gdy używasz tej opcjonalnej zasady, możesz zamiast tego wybrać dowolny atut. Każdy można wybrać tylko raz, chyba że jego opis stanowi inaczej.

Aby zdobyć atut, musisz spełniać podane w jego opisie wymagania. Nie możesz korzystać z już posiadanego atutu, jeśli przestaniesz spełniać wymagania. Przykładowo, Zapaśnik wymaga Siły 13 lub większej. Jeśli kiedykolwiek siła bohatera osiągnie niższą wartość – przypuszczalnie w wyniku osłabiającej kłatwy – nie będzie mógł korzystać z zapewnianych przez Zapaśnika możliwości do czasu odzyskania pełni sił.

ADEPT SZTUK WALKI

Masz za sobą szkolenie bojowe umożliwiające ci wykonywanie specjalnych manewrów w walce. Zyskujesz poniższe korzyści:

- Wybierasz dwa dowolne manewry spośród dostępnych dla archetypu mistrza bitew w klasie wojownika. Jeśli cel manewru musi wykonać rzut obronny, by odeprzeć jego efekty, Stopień Trudności jest równy 8 + twoja premia z biegłości + modyfikator z twojej Siły lub Zręczności (twój wybór).
- Otrzymujesz jedną kość przewagi k6. (Zwiększa ona liczbę posiadanych kości przewagi, jeśli masz je z innego źródła). Wykorzystujesz ją do wykonywania manewrów. Gdy wydasz kość przewagi, tracisz ją do czasu ukończenia krótkiego lub długiego odpoczynku.

ADEPT ŻYWIOŁÓW

Wymagania: Umiejętność rzucaenia przynajmniej jednego czaru

Gdy zyskujesz ten atut, wybierasz jeden z następujących typów obrażeń: dźwięk, elektryczność, kwas, ogień lub zimno.

Rzucane przez ciebie zaklęcia ignorują odporność celu na wybrany typ obrażeń. Ponadto, kiedy zadajesz obrażenia wybranego typu, każdy wynik na kości obrażeń równy 1 traktujesz jako 2.

Możesz wybrać ten atut wielokrotnie, za każdym razem decydując się na inny typ obrażeń.

AKTOR

Znasz się wyjątkowo dobrze na naśladownictwie i grze aktorskiej, dzięki czemu zyskujesz poniższe korzyści:

- Zwiększ o 1 swoją Charyzmę, maksymalnie do 20.
- Masz ułatwienie w testach Charyzmy (Oszustwo) i Charyzmy (Występy), ilekroć podszywasz się pod inną osobę.
- Jesteś w stanie naśladować czyjś sposób mówienia lub dźwięki wydawane przez inne stworzenia. Aby to zrobić, musisz wcześniej słuchać przez co najmniej 1 minutę głosu danej osoby lub dźwięków wydawanych przez stworzenie. Zakończony powodzeniem test Mądrości (Intuicja) przeciwko twojemu testowi Charyzmy (Oszustwo) pozwala słuchającemu odkryć, że efekt jest udawany.

ATLETA

Dzięki intensywnemu treningowi fizycznemu zyskujesz poniższe korzyści:

- Zwiększ o 1 swoją Siłę albo Zręczność, maksymalnie do 20.
- Kiedy jesteś powalony, musisz zużyć tylko 1,5 metra szybkości, żeby wstać.
- Wspinaczka nie kosztuje cię dodatkowej szybkości.
- Aby wykonać skok wzwyż lub w przód z rozbiegu, potrzebujesz na rozpęd 1,5 zamiast 3 metrów.

BADACZ PODZIEMI

W licznych podziemiach udało ci się znaleźć tyle śmiertelnych pułapek i ukrytych przejść, że gdy o nie chodzi, zachowujesz wyjątkową czujność. Zyskujesz poniższe korzyści:

- Masz ułatwienie w testach Mądrości (Percepcja) i Inteligencji (Śledztwo) podczas prób znalezienia ukrytych drzwi.
- Masz ułatwienie w rzutach obronnych przeciwko pułapkom i ich efektom.
- Masz odporność na obrażenia zadawane przez pułapki.
- Podróżowanie w szybkim tempie nie powoduje normalnej kary -5 do wartości twojej pasywnej Mądrości (Percepcja).

BRUTALNY NAPASTNIK

Raz na turę możesz przerzucić rzut na obrażenia zadawane atakiem wręcz bronią i wybrać wynik.



BYSTRY UMYŚŁ

Posiadasz znakomite poczucie czasu i kierunku, a twój umysł cechuje niezwykła pamięć do detali. Zyskujesz poniższe korzyści:

- Zwiększ o 1 swoją Inteligencję, maksymalnie do 20.
- Zawsze wiesz, gdzie jest północ.
- Zawsze wiesz, ile jeszcze godzin pozostało do wschodu lub zachodu słońca.
- Jesteś w stanie przypomnieć sobie w najmniejszych szczegółach wszystkie rzeczy zobaczone lub usłyszane przez ciebie w ciągu ostatniego miesiąca.

CIEŻKO OPANCERZONY

Wymagania: Biegłość w średnich pancerzach

Dzięki nauce używania ciężkich pancerzy zyskujesz poniższe korzyści:

- Zwiększ o 1 swoją Siłę, maksymalnie do 20.
- Zyskujesz biegłość w ciężkich pancerzach.

CZATOWNIK

Wymagania: Zręczność 13 lub wyższa

Jesteś ekspertem w kryciu się pośród cieni. Zyskujesz poniższe korzyści:

- Możesz próbować się ukryć, jeśli dla istoty, przed którą się chowasz, znajdujesz się w obszarze o ograniczonej widoczności.
- Nieudany atak z ukrycia bronią dystansową nie zdradza twojej pozycji celowi ataku.
- Słabe oświetlenie nie powoduje utrudnienia w twoich testach Mądrości (Percepcja) opartych na wzroku.

CZUJNY

Zawsze wypatrujesz zagrożenia, dzięki czemu zyskujesz poniższe korzyści:

- Otrzymujesz premię +5 do inicjatywy.
- Póki jesteś przytomny, nie można cię zaskoczyć.
- Twoi przeciwnicy nie otrzymują ułatwienia w testach ataku, gdy ich nie widzisz.

JĘZYKOZNAWCA

Twoje intensywne studia nad językami i szyframi zapewniły ci poniższe korzyści:

- Zwiększ o 1 swoją Inteligencję, maksymalnie do 20.
- Znasz trzy dodatkowe, wybrane języki.
- Potrafisz tworzyć szyfry. Inni potrafią je odczytać, jeśli pokażesz im, jak to zrobić, zdadzą test Inteligencji (o ST równym twojej wartości Inteligencji + premii z biegłości) lub skorzystają z odpowiedniej magii.

KAWALERZYSTA

Gdy siedzisz w siodle, jesteś niezwykle groźnym przeciwnikiem. Dosiadając wierzchowca, o ile nie jesteś obezwładniony, zyskujesz poniższe korzyści:

- Masz ułatwienie w testach ataku przeciwko niedosiadającym wierzchowca wrogom mniejszym od twojego wierzchowca.
- Możesz skierować na siebie atak wymierzony w twojego wierzchowca.
- Jeśli twój wierzchowiec może wykonać rzut obronny na Zręczność, aby otrzymać połowę obrażeń, to w przypadku sukcesu nie otrzymuje obrażeń, a w przypadku porażki otrzymuje tylko połowę.

LEKKO OPANCERZONY

Dzięki szkoleniu z używania lekkich pancerzy zyskujesz poniższe korzyści:

- Zwiększ o 1 swoją Siłę albo Zręczność, maksymalnie do 20.
- Zyskujesz biegłość w lekkich pancerzach.

MAG BITEWNY

Wymagania: Umiejętność rzucenia przynajmniej jednego czaru

Masz wprawę w rzucaniu czarów w samym środku bitewnego zamieszania, a poznane techniki zapewniają ci poniższe korzyści:

- Kiedy otrzymujesz obrażenia, masz ułatwienie w rzutach obronnych na Kondycję, koniecznych do utrzymania koncentracji na zaklęciu.
- Jesteś w stanie zapewnić komponent somatyczny do czaru, nawet jeśli trzymasz broń lub tarczę w jednej lub obu rękach.

- Kiedy ruch wrogiego stworzenia prowokuje twój atak okazyjny, możesz wykorzystać swoją reakcję do rzucenia czaru na to stworzenie zamiast wykonywania ataku. Zaklęcie musi mieć czas rzucania równy 1 akcji i celować tylko w jedną istotę.

MISTRZ BRONI DRZEWCOWEJ

Zyskujesz poniższe korzyści:

- Kiedy wykonujesz akcję Ataku, wykorzystując drąg, glewiałę, halabardę lub włócznię, możesz użyć akcji dodatkowej, by wykonać kolejny atak drugim końcem broni, wykorzystując ten sam modyfikator z cechy, co w ataku podstawowym. Kość obrażeń wynosi k4, a atak zadaje obrażenia obuchowe.
- Kiedy walczysz drągiem, glewiałą, halabardą, piką lub włócznią, przeciwnicy prowokują atak okazyjny przy wchodzeniu w twoją strefę ataku.

MISTRZ BRONI DWURĘCZNEJ

Potrafisz skutecznie wykorzystywać ciężar swojej broni. Zyskujesz poniższe korzyści:

- Gdy w swojej turze uzyskasz trafienie krytyczne lub sprowadzisz przeciwnika do 0 punktów wytrzymałości bronią białą, możesz wykonać atak wręcz bronią białą w ramach akcji dodatkowej.
- Przed wykonaniem ataku ciężką bronią, w której masz biegłość, możesz zdecydować się przyjąć karę -5 do testu ataku. Jeśli trafisz, otrzymasz premię +10 do rzutu na obrażenia.

MISTRZ CIĘŻKIEGO PANCERZA

Wymagania: Biegłość w ciężkich pancerzach

Potrafisz korzystać ze swego pancerza tak, by odbijać ciosy zabójcze dla innych. Zyskujesz poniższe korzyści:

- Zwiększ o 1 swoją Siłę, maksymalnie do 20.
- Kiedy nosisz ciężki pancerz, wszystkie cięte, klute lub obuchowe obrażenia zadawane niemagiczną bronią zostają zmniejszone o 3.

MISTRZ OREŻA

Po intensywnych ćwiczeniach we władaniu wieloma rodzajami broni zyskujesz poniższe korzyści:

- Zwiększ o 1 swoją Siłę lub Zręczność, maksymalnie do 20.
- Otrzymujesz biegłość we władaniu czterema dowolnie wybranymi rodzajami broni. Każda z nich musi być bronią prostą lub żołnierską.

MISTRZ ŚREDNIEGO PANCERZA

Wymagania: Biegłość w średnich pancerzach

Umiesz wyjątkowo sprawnie poruszać się w średnim pancerzu. Zyskujesz poniższe korzyści:

- Gdy nosisz średni pancerz, nie masz utrudnienia w testach Zręczności (Skradanie się).
- Gdy korzystasz ze średniego pancerza, możesz dodać 3 zamiast 2 do KP, jeśli twoja Zręczność wynosi 16 lub więcej.

MISTRZ TARCZY

Potrafisz wykorzystać tarczę nie tylko do obrony, lecz także do ataku. Kiedy trzymasz tarczę, zyskujesz następujące korzyści:

- Jeśli w swojej turze wykonujesz akcję Ataku, to możesz wykorzystać akcję dodatkową, by spróbować odepchnąć przeciwnika znajdującego się do 1,5 metra od ciebie.
- Jeśli nie jesteś obezwładniony, możesz dodać premię do KP zawdzięczaną tarczy do rzutów obronnych na Zręczność wykonywanych przeciwko zakłęciu lub innemu efektowi, którego celem jesteś tylko ty.
- Jeśli jesteś celem zakłęcia lub efektu, który pozwala na rzuty obronny na Zręczność, by otrzymać połowę obrażeń, możesz wykorzystać swoją reakcję, by umieścić tarczę między sobą a źródłem efektu. Jeśli wykonasz udany rzut obronny, nie otrzymujesz obrażeń.

MISTRZ ZASŁONY

Wymagania: Zręczność 13 lub większa

Kiedy trzymasz jednoręczną broń finezyjną, w której używaniu masz biegłość, a twój przeciwnik trafia cię atakiem wręcz, możesz w ramach reakcji dodać swoją premię z biegłości do KP przeciw temu atakowi, potencjalnie unikając trafienia.

MISTYCZNY STRZELEC

Wymagania: Umiejętność rzucenia przynajmniej jednego czaru

Znasz techniki ułatwiające atakowanie przeciwników określonymi rodzajami czarów. Zyskujesz poniższe korzyści:

- Jeśli czar wymaga wykonania testu ataku, to jego zasięg jest dwukrotnie większy.
- Twoje ataki dystansowe czarami ignorują korzyści z osłony połowicznej lub w trzech czwartych.
- Poznajesz jedną sztuczkę wymagającą testu ataku. Wybierz ją z listy czarów barda, druida, kleryka, maga, czarownika lub zaklinacza. Twoja cecha bazowa zależy od listy, z której wybierałeś zakłęcie: Charyzma dla barda, czarownika i zaklinacza; Mądrość dla druida i kleryka; Inteligencja dla maga.

NIE DO ZDARCIA

Dzięki swojej odporności i żywotności zyskujesz poniższe korzyści:

- Zwiększ o 1 swoją Kondycję, maksymalnie do 20.
- Kiedy rzucaś Kością Wytrzymałości, by odzyskać punkty wytrzymałości, traktuj wszystkie wyniki niższe niż twój podwojony modyfikator z Kondycji (minimalnie 2) tak, jakby były mu równe.

OBURĘCZNY

Walkę dwoma bronią masz opanowaną w stopniu mistrzowskim. Zyskujesz poniższe korzyści:

- Otrzymujesz premię +1 do KP, jeśli dzierżysz po jednej broni białej w każdej ręce.
- Możesz walczyć dwiema bronią nawet wtedy, gdy używasz jednoręcznych broni, które nie są lekkie.
- Możesz wyjąć lub schować dwie jednoręczne bronie tak szybko, jak normalnie można wyjąć lub schować jedną broń.

ODPORNY

Wybierz jedną cechę. Zyskujesz poniższe korzyści:

- Zwiększ o 1 wybraną cechę, maksymalnie do 20.
- Otrzymujesz biegłość w rzutach obronnych na wybraną cechę.

PRZYWÓDCA

Wymagania: Charyzma 13 lub większa

Możesz poświęcić 10 minut, by zainspirować swoich towarzyszy i wzmocnić ich chęć do walki. Wybierz do sześciu (łącznie z tobą) przyjaźnie nastawionych istot w promieniu 9 metrów od ciebie, mogących cię widzieć lub słyszeć oraz zrozumieć. Każda z nich zyskuje tymczasowe punkty wytrzymałości równe sumie twojego poziomu i modyfikatora z Charyzmy. Stworzenie nie może otrzymać ponownie tymczasowych PW w wyniku użycia tej zdolności do czasu ukończenia krótkiego lub długiego odpoczynku.

RUCHLIWY

Charakteryzujesz się niezwykłą szybkością i zwinnością. Zyskujesz poniższe korzyści:

- Twoja szybkość zwiększa się o 3 metry.
- Kiedy wykonujesz akcję Sprintu, trudny teren nie spowalnia twojego ruchu.
- Gdy atakujesz wręcz przeciwnika, to do końca tury nie prowokujesz jego ataków okazyjnych, niezależnie od tego, czy twój atak trafił.

SPECJALISTA KUSZNIK

Intensywne używanie kuszy i nabyta przez to wprawa zapewniają ci poniższe korzyści:

- Ignorujesz właściwość ładowania każdej kuszy, w której używaniu masz biegłość.
- Gdy znajdujesz się do 1,5 metra od wrogiego stworzenia, nie masz utrudnienia w testach ataku dystansowego.
- Kiedy używasz akcji Ataku i atakujesz bronią jednoręczną, możesz wykorzystać akcję dodatkową, aby zaatakować trzymaną w drugiej ręce kuszą ręczną.

SPOSTRZEGAWCZY

Błyskawicznie dostrzegasz wszystkie szczegóły otoczenia. Zyskujesz poniższe korzyści:

- Zwiększ o 1 swoją Inteligencję albo Mądrość, maksymalnie do 20.
- Kiedy widzisz usta stworzenia mówiącego w zrozumiałym dla ciebie języku, jesteś w stanie czytać z ruchu warg.
- Otrzymujesz premię +5 do wartości pasywnej Mądrości (Percepcja) i pasywnej Inteligencji (Śledztwo).

STRZELEC WYBOROWY

Mistrzowsko posługujesz się bronią strzelecką i potrafisz oddawać strzały, które inni uważają za niemożliwe. Zyskujesz poniższe korzyści:

- Nie otrzymujesz utrudnienia w testach ataku za strzelanie do celów na dalekim dystansie.
- Twoje ataki bronią dystansową ignorują korzyści z osłony połowicznej lub w trzech czwartych.
- Zanim wykonasz atak bronią dystansową, w której masz biegłość, możesz zdecydować się przyjąć karę -5 do testu ataku. Jeśli trafisz, otrzymujesz premię +10 do rzutu na obrażenia.

SZARŻA

Kiedy wykonujesz akcję Sprintu, możesz wykorzystać akcję dodatkową, by raz zaatakować lub odepchnąć przeciwnika.



Jeśli poruszysz się przynajmniej 3 metry w linii prostej przed wykonaniem tej akcji dodatkowej, to zyskasz premię +5 do rzutu na obrażenia (jeśli wybierzesz atak i trafisz) lub odsuniesz przeciwnika na odległość do 3 metrów od siebie (jeśli zdecydujesz się go odepchnąć i wygrasz).

SZCZĘŚCIARZ

Towarzyszy ci niewytłumaczalne szczęście, objawiające się zawsze we właściwym momencie.

Masz 3 punkty szczęścia. Ilekroć wykonujesz test ataku, test cechy lub rzut obronny, możesz wydać jeden punkt szczęścia, by rzucić dodatkową k20. O podjęciu tego działania możesz zdecydować po wykonaniu pierwszego rzutu, ale zanim poznasz jego rezultat. Wybierasz, którego z dwóch wyników użyjesz w teście czy rzucie obronnym.

Możesz także wydać punkt szczęścia, aby bronić się przed wymierzonym w siebie atakiem. Rzuć k20, a następnie wybierz, czy atakujący korzysta z twojego rzutu, czy ze swojego.

Jeśli w próbie wpłynięcia na wynik rzutu punkty szczęścia wydaje więcej niż jedna istota, ich wzajemne działanie znosi się i nie wykonuje się dodatkowych rzutów kością.

Wszystkie wydane punkty szczęścia odzyskujesz po ukończeniu długiego odpoczynku.

ŚREDNIO OPANCERZONY

Wymagania: Biegłość w lekkich pancerzach

Masz za sobą szkolenie w używaniu średnich pancerzy i tarcz. Zyskujesz poniższe korzyści:

- Zwiększ o 1 swoją Siłę albo Zręczność, maksymalnie do 20.
- Zyskujesz biegłość w używaniu średnich pancerzy i tarcz.

WARDZIEL

Kiedy wybierasz ten atut, maksymalna liczba twoich punktów wytrzymałości wzrasta o dwukrotną wartość twojego poziomu. Ilekroć później zyskujesz poziom, otrzymujesz dodatkowe 2 punkty wytrzymałości.

UZDOLNIONY

Zyskujesz biegłość w dowolnej kombinacji trzech umiejętności lub zdolności posługiwania się narzędziami.

UZDROWICIEL

Masz duże umiejętności lekarskie, dzięki którym szybko leczysz rany i stawiasz sojuszników na nogi. Zyskujesz następujące korzyści:

- Gdy wykorzystujesz torbę lekarską, aby ustabilizować umierającą istotę, to przywracasz jej dodatkowo 1 PW.
- W ramach swojej akcji możesz wykorzystać jedno użycie torby lekarskiej, aby zająć się istotą i przywrócić jej PW w wysokości 1k6 + 4 plus maksymalna liczba jej Kości Wytrzymałości. Istota nie może ponownie odzyskać PW dzięki temu atutowi, zanim nie ukończy krótkiego lub długiego odpoczynku.

WARTOWNIK

Potrąfisz po mistrzowsku wykorzystać na swoją korzyść najmniejszy błąd w obronie przeciwnika. Zyskujesz poniższe korzyści:

- Kiedy trafiasz istotę atakiem okazijnym, jej szybkość spada do 0 na resztę tury.
- Przeciwnicy, którzy wychodzą z twojej strefy ataku, prowokują ataki okazjne, nawet jeśli wykonują akcję Odstąpienia.
- Kiedy przeciwnik w promieniu 1,5 metra od ciebie wykonuje atak w inny cel niż ty (i niemający atutu Wartownik), to możesz wykorzystać reakcję, by wykonać atak bronią wręcz przeciwko atakującemu.

WTAJEMNICZONY

Wybierz klasę: bard, czarownik, druid, kleryk, mag lub zaklinacz. Otrzymujesz dwie sztuczki z listy czarów danej klasy.

- Dodatkowo poznajesz jeden wybranych czar 1. kręgu z tej samej listy. Dzięki atutowi możesz go rzucić raz z jego najniższego kręgu. Musisz ukończyć długi odpoczynek, by móc ponownie rzucić to zaklęcie.
- Twoja cecha bazowa zależy od wybranej klasy: Charyzma dla barda, czarownika lub zaklinacza; Mądrość dla druida lub kleryka; Inteligencja dla maga.

ZABIJAKA

Masz spore doświadczenie w gwałtownych i chaotycznych bójkach, podczas których wykorzystuje się wszystko, co wpadnie w ręce. Zyskujesz poniższe korzyści:

- Zwiększ o 1 swoją Siłę albo Wytrzymałość, maksymalnie do 20.

- Masz biegłość w broni improwizowanej.
- Twoje ataki bez broni zadają k4 obrażenia.
- Przy trafieniu przeciwnika w swojej turze atakiem bez broni lub bronią improwizowaną możesz wykorzystać akcję dodatkową, by spróbować pochwycić cel.

ZABÓJCA MAGÓW

Dzięki ćwiczeniom znasz techniki szczególnie przydatne w walce wręcz przeciwko czarodziejom. Zyskujesz poniższe korzyści:

- Kiedy przeciwnik w promieniu 1,5 metra od ciebie rzuca czar, możesz w ramach swojej reakcji zaatakować go bronią wręcz.
- Gdy zadasz obrażenia przeciwnikowi koncentrującemu się na czarze, ma on utrudnienie w rzucie obronnym, by utrzymać koncentrację.
- Masz ułatwienie w rzutach obronnych przeciwko czarom rzuconym przez przeciwników znajdujących się do 1,5 metra od ciebie.

ZAPAŚNIK

Wymagania: Siła 13 lub większa

Masz wystarczająco duże umiejętności, by dobrze sobie radzić podczas walk zapaśniczych. Zyskujesz poniższe korzyści:

- Masz ułatwienie w testach ataku przeciwko pochwyconemu przez siebie przeciwnikowi.
- Możesz wykorzystać swoją akcję, by spróbować przegwoździć pochwyconego przez siebie przeciwnika. Aby to zrobić, wykonaj kolejny test pochwylenia. Jeśli ci się uda, wraz z przeciwnikiem stajecie się unieruchomieni aż do zakończenia pochwylenia.

ZNAWCA RYTUAŁÓW

Wymagania: Inteligencja lub Mądrość 13 lub większa

Udało ci się nauczyć niewielkiej liczby czarów, które możesz rzucać jako rytuały. Wszystkie są zapisane w twojej księdze. Musisz ją trzymać w ręce podczas rzucania czaru.

Gdy wybierasz ten atut, otrzymujesz księgę rytuałów zawierającą dwa wybrane czary z 1. kręgu. Wybierz klasę: bard, druid, kleryk, mag, czarownik albo zaklinacz. Twoje zaklęcia muszą pochodzić z listy czarów wybranej klasy i mieć atrybut rytuału. Wybrana klasa określa także cechę bazową wykorzystywaną przy twoich czarach: Charyzma dla barda, czarownika i zaklinacza; Mądrość dla druida i kleryka; Inteligencja dla maga.

Jeśli trafisz na zapisane zaklęcie, na przykład w *magicznym zwoju* lub księdze czarów maga, możesz dodać je do swojej księgi rytuałów. Czar musi być na liście wybranej klasy, jego krąg nie może być wyższy niż połowa poziomu twojej postaci (zaokrąglona w górę) i musi mieć atrybut rytuału. Skopiowanie czaru wymaga za każdy krąg poświęcenia 2 godzin pracy i 50 sztuk złota. Koszt pokrywa cenę potrzebnych komponentów, które zużywasz, próbując nauczyć się czaru, oraz znakomitej jakości atramentu potrzebnego do jego zapisania.

CZEŚĆ 2

Rozgrywka





ROZDZIAŁ 7: CECHY POSTACI



FIZYCZNE I UMYSŁOWE MOŻLIWOŚCI KAŻDEJ ISTOTY są reprezentowane przez sześć cech.

- **Sila**, miara tężyzny fizycznej
- **Zręczność**, miara zwinności
- **Kondycja**, miara wytrzymałości
- **Inteligencja**, miara pamięci i zdolności rozumowania

- **Mądrość**, miara percepcji i wnikliwości
- **Charyzma**, miara siły osobowości

Czy twoja postać jest nabita mięśniami i przenikliwa? Bystra i czarująca? Zwinna i odporna? Wartości cech stanowią szkic możliwości postaci, z uwzględnieniem zarówno jej mocnych, jak i słabych stron.

Na wartościach tych sześciu cech opierają się trzy najważniejsze typy rzutów w grze: test cechy, rzut obronny i test ataku. We wstępie niniejszego podręcznika opisano podstawową zasadę wykonywania tych rzutów: rzuc k20, dodaj modyfikator z odpowiedniej cechy i porównaj sumę z wymaganą liczbą.

W tym rozdziale skupiamy się na tym, w jaki sposób przy pomocy testów cech i rzutów obronnych oddać podstawowe działania postaci w grze. Testy ataku opisane zostały w rozdziale 9, „Walka”.

WARTOŚCI CECH I MODYFIKATORY

Wielkość każdej cechy jest określana wartością liczbową. Wartość cechy jest nie tylko miarą wrodzonych zdolności, lecz także obejmuje efekty treningu i doświadczenie w czynnościach na niej opartych.

Średni poziom ludzkiej cechy to 10 lub 11, ale poszukiwacze przygód oraz liczne potwory charakteryzują się ponadprzeciętnymi cechami. Wartość 18 to maksimum dla zwykłych osób. Poszukiwacze przygód mogą jednak mieć cechy o wartości 20, a potwory i boskie istoty – nawet 30.

Każda cecha ma również modyfikator będący jej pochodną i mieszczący się w zakresie od -5 (dla cechy równej 1) do +10 (dla cechy równej 30). Tabela Wartości cech i modyfikatory zestawia modyfikatory cech dla możliwych wartości od 1 do 30.

WARTOŚCI CECH I MODYFIKATORY

Wartość	Modyfikator	Wartość	Modyfikator
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

Aby obliczyć modyfikator bez zerkania w tabelę, od wartości cechy odejmij 10, po czym podziel wynik przez 2, zaokrąglając w dół.

Modyfikatory pojawiają się w grze o wiele częściej niż wartości cech, ponieważ wpływają na prawie każdy test ataku, test cechy i rzut obronny.

UŁATWIENIE I UTRUDNIENIE

Czasami opis zdolności specjalnej lub czaru mówi, że masz ułatwienie lub utrudnienie w teście cechy, rzucie obronnym lub teście ataku. W takim przypadku dorzuc do testu drugą k20. Wykorzystaj wyższy z dwóch uzyskanych wyników, jeśli masz ułatwienie, a niższy, jeżeli masz utrudnienie. Przykładowo, jeśli masz utrudnienie, a na kościach wypadło 17 i 5, to używasz wyniku 5, zaś jeśli masz w tym teście ułatwienie, to wybierasz wynik 17.

Jeśli na test mają wpływ różne okoliczności zapewniające ci ułatwienie bądź utrudnienie, to nie dodajesz więcej niż jednej kości. Przykładowo, gdy dwa korzystne warunki zapewniają ci ułatwienie, to i tak rzucasz tylko jedną dodatkową k20.

Jeżeli okoliczności zapewniają ci jednocześnie ułatwienie i utrudnienie w rzucie, to nie korzystasz z żadnego z nich i rzucasz normalnie jedną k20. Dzieje się tak nawet wtedy, gdy wiele czynników powoduje utrudnienie, a tylko jeden ułatwienie, albo odwrotnie. W takiej sytuacji nie masz ani ułatwienia, ani utrudnienia.

Gdy masz ułatwienie lub utrudnienie, a jakiś element gry, na przykład niziołcza zdolność Szczęście, pozwala ci przerwucić lub zamienić rzut na k20, to przerzucasz lub zamieniasz tylko jedną, wybraną przez siebie kość. Przykładowo, gdy mający ułatwienie lub utrudnienie niziołek wyrzuca 1 i 13, to może skorzystać ze swojej zdolności Szczęście, by przerzucić jedynekę.

Ułatwienia i utrudnienia są z reguły powodowane przez zdolności specjalne, akcje lub czary. Może je też wywołać inspiracja (opisana w rozdziale 4, „Charakter i pochodzenie”). MP może także zdecydować, że okoliczności w jakiś sposób wpływają na test, i narzucić ci ułatwienie lub utrudnienie.

PREMIA Z BIEGŁOŚCI

Postacie mają premię z biegłości zależną od swojego poziomu, jak wyjaśniono w rozdziale 1. Posiadają ją także potwory, co uwzględnia sekcja ich statystyk. Premii tej używa się podczas testów cech, rzutów obronnych i testów ataku.

Premia z biegłości może być dodana do pojedynczego rzutu tylko raz. Przykładowo, jeśli dwie różne zasady mówią, że możesz dodać premię z biegłości do rzutu obronnego na Mądrość, to i tak dodajesz ją tylko raz, gdy wykonujesz rzut.

Zdarza się, że premię z biegłości mnoży się lub dzieli przed jej dodaniem. Przykładowo, zdolność lotra Znaństwo podwaja premię z biegłości w określonych testach. Jeśli okoliczności rzutu sugerowałyby dodanie premii więcej niż raz do jednego rzutu, to mimo to dodaje się ją tylko raz, a także tylko raz mnoży się ją lub dzieli.

Ponadto, jeśli zdolność lub efekt pozwalają na pomnożenie premii z biegłości w teście cechy, w którym normalnie nie dodajesz premii z biegłości, to nadal nie

stosujesz jej do tego testu. W takim teście twoja premia z biegleści wynosi 0, a jej dowolne przemnożenie nadal daje 0. Przykładowo, jeśli nie masz biegleści w umiejętności Historia, to nie skorzystasz ze zdolności pozwalającej na używanie podwojonej premii z biegleści w testach Inteligencji (Historia).

Z reguły nie używa się zwielokrotnionej premii z biegleści w testach ataku ani w rzutach obronnych. Jednak jeśli jakaś zdolność lub efekt na to pozwalają, to stosuje się do nich te same zasady.

TESTY CECH

Test cechy jest sprawdzianem wrodzonych zdolności i treningu bohatera lub potwora, który stara się poradzić sobie z jakimś wyzwaniem. MP wymaga testu cechy w momencie podjęcia przez istotę jakiegoś działania (innego niż atak), w którego przypadku istnieje ryzyko porażki. Kiedy efekt działań nie jest pewny, rozstrzygają go kości.

Przy każdym teście cechy MP decyduje, która z sześciu cech odpowiada danemu działaniu, oraz określa trudność zadania wyrażoną Stopniem Trudności. Im trudniejsze zadanie, tym większy ST. Najczęściej stosowane progi w skali trudności znajdują się w tabeli Typowe Stopnie Trudności.

TYPOWE STOPNIE TRUDNOŚCI

Trudność zadania	ST
Bardzo łatwe	5
Łatwe	10
Średnie	15
Trudne	20
Bardzo trudne	25
Prawie niewykonalne	30

Aby przeprowadzić test cechy, rzuć k20 i dodaj modyfikator z tej cechy. Jak w przypadku innych rzutów k20, zastosuj premie i kary, po czym porównaj wynik o ST. Jeśli suma równa się ST lub go przewyższa, to test jest zdany i istota sprostала stojącemu przed nią zadaniu. W przeciwnym wypadku działanie kończy się porażką, a bohater lub potwór nie czyni postępów na drodze do celu lub jego postępy są związane z komplikacjami określonymi przez MP.

TESTY SPORNE

Czasem ktoś bezpośrednio przeciwstawia się wysiłkom postaci lub potwora. Może się tak zdarzyć, gdy dwie strony podejmują się tego samego zadania, a ukończyć je z powodzeniem może tylko jedna, na przykład gdy dwie osoby próbują podnieść magiczny pierścień, który upadł na podłogę. Taka sytuacja ma miejsce również wtedy, gdy jedna ze stron próbuje powstrzymać drugą przed osiągnięciem jakiegoś celu, na przykład gdy potwór usiłuje wyważyć drzwi przytrzymywane przez poszukiwacza przygód. W takich sytuacjach rezultat określa się przy użyciu specjalnego testu cechy, nazywanego testem spornym.

Obie strony testu spornego wykonują testy cech zgodnie ze swoimi działaniami. Stosują odpowiednie premie i kary, lecz zamiast porównywać wyniki o ST,

porównują je między sobą. Test sporny wygrywa ta strona, która uzyskała wyższy wynik – udaje jej się wykonać z powodzeniem własne działanie albo przeszkodzić w tym drugiej stronie.

W przypadku remisu sytuacja pozostaje taka sama, jak przed testem. W ten sposób jedna ze stron może zwyciężyć w spornej sytuacji. Jeśli dwie osoby próbują na wyścigi złapać upuszczony pierścień i remisują, to nie udaje się to żadnej z nich. Jednak w przypadku potwora próbującego wyważyć drzwi trzymane przez poszukiwacza przygód remis oznacza, że drzwi pozostają zamknięte.

UMIĘJĘTNOŚCI

Każda cecha odzwierciedla szerokie spektrum możliwości bohatera lub potwora, w tym umiejętności, w których może on być szczególnie biegły. Umiejętność reprezentuje pewien aspekt danej cechy, a biegleść w umiejętności jest efektem koncentracji postaci na tym aspekcie. Początkowe biegleści w umiejętnościach postaci są określane przy jej tworzeniu, zaś biegleści potwora są wymienione w sekcji jego statystyk.

Przykładowo, test Zręczności może dotyczyć próby opisu gimnastycznego, ukrycia przedmiotu w dłoni albo pozostania w ukryciu. Każdy z tych aspektów Zręczności jest reprezentowany przez odpowiednią umiejętność: Akrobatykę, Zwinne dłonie i Skradanie się. Postać posiadająca biegleść w Skradaniu się jest wyjątkowo dobra w testach Zręczności związanych z cichym poruszaniem się i chowaniem.

Poniższa lista ukazuje podział umiejętności ze względu na związane z nimi cechy (żadna umiejętność nie jest oparta na Kondycji). W dalszych sekcjach tego rozdziału zamieszczono opisy każdej cechy z przykładami użycia związanych z nią umiejętności.

Siła

Atletyka

Zręczność

Akrobatyka
Skradanie się
Zwinne dłonie

Inteligencja

Historia
Przyroda
Religia
Śledztwo
Wiedza tajemna

Mądrość

Intuicja
Medycyna
Opieka nad zwierzętami
Percepcja
Sztuka przetrwania

Charyzma

Perswazja
Oszustwo
Występy
Zastraszanie

Czasami MP może zażądać testu cechy z użyciem określonej umiejętności, na przykład: „Wykonaj test Mądrości (Percepcja)”. Kiedy indziej możesz zapytać MP, czy w danym teście liczy się biegleść w którejś umiejętności. W obu przypadkach biegleść w umiejętności oznacza, że możesz dodać swoją premię z biegleści do testów cechy przeprowadzanych z uwzględnieniem tej umiejętności. Jeśli nie posiadasz biegleści w umiejętności, przeprowadzasz zwyczajny test cechy.

Przykładowo, kiedy postać próbuje się wspiąć na stromy klif, MP prosi o test Siły (Atletyka). Jeśli postać jest biegła w Atletyce, to dodaje do testu Siły swoją premię z biegleści. Jeśli nie posiada biegleści w Atletyce, to wykonuje zwykły test Siły.

WARIANT: UMIEJĘTNOŚCI I RÓŻNE CECHY

Zwykle biegłość w umiejętności stosuje się do testu konkretnej, powiązanej z nią cechy. Biegłość w Atletyce z reguły stosowana jest w testach Siły. Zdarzają się jednak sytuacje, w których twoja biegłość może wpłynąć na test innej cechy. W takich przypadkach MP prosi o test cechy z uwzględnieniem nietypowej dla niej umiejętności albo ty pytasz MP, czy możesz zastosować biegłość do innego testu. Przykładowo, gdy masz przepłynąć z odległej wyspy na kontynent, MP może wymagać od ciebie testu Kondycji, by sprawdzić, czy starczy ci sił na tak wyczerpujące zadanie. W tym przypadku MP może pozwolić ci zastosować biegłość w Atletyce i zażądać testu Kondycji (Atletyka). Jeśli zatem posiadasz biegłość w Atletyce, możesz zastosować swoją premię do testu Kondycji, tak jak normalnie robisz to w teście Siły (Atletyka). Podobnie, gdy jesteś półorczą barbarzyńką próbującą zastraszyć przeciwnika pokazem siły, MP może uznać, że wykonujesz test Siły (Zastraszanie), nawet jeśli Zastraszanie z reguły powiązane jest z Charyzmą.

TESTY PASYWNE

Test pasywny to specyficzny rodzaj testu cechy, w którym nie rzuca się kością. Odzwierciedla on przeciętny rezultat wielokrotnie wykonywanej czynności, takiej jak poszukiwanie ukrytych drzwi. Może też być stosowany, gdy MP chce potajemnie określić bez rzucania, czy postaci udało się coś zrobić, na przykład zauważyć ukrytego potwora.

Podstawę pasywnego testu oblicza się następująco:

10 + wszystkie modyfikatory normalnie stosowane w teście

Dodaj 5, jeśli postać ma ułatwienie w danym teście, a odejmij 5, jeśli ma utrudnienie. Suma używana w teście pasywnym określana jest jako **wartość**.

Przykładowo, pierwszopoziomowa postać o Mądrości 15 i z biegłością w Percepcji ma pasywną Mądrość (Percepcja) o wartości 14.

Na pasywnych testach opierają się zasady ukrywania się opisane w sekcji „Zręczność” w tym rozdziale oraz zasady eksploracji przedstawione w rozdziale 8, „Poszukiwanie przyciąg”.

WSPÓŁPRACA

Czasami postacie łączą siły, by wspólnie wykonać zadanie. Wówczas postać kierująca działaniami lub ta z największym modyfikatorem z cechy może, dzięki wsparciu swoich towarzyszy, wykonać test cechy z ułatwieniem. W walce wymaga to wykonania akcji Pomocy (zajrzyj do rozdziału 9, „Walka”).

Postać może udzielać wsparcia tylko wówczas, jeśli sama jest w stanie wykonać podobne zadanie. Przykładowo, próba otwarcia zamka wytrychami wymaga biegłości w używaniu narzędzi złodziejskich, więc postać niepotrafiąca z nich korzystać nie może pomagać komuś, kto to umie. Ponadto pomagać można tylko wtedy, gdy zwiększenie liczby osób wykonujących zadanie faktycznie zwiększyło szansę na sukces. Istnieją zadania, jak choćby nawleczenie igły, w których nie pomogą dodatkowe ręce.

TESTY GRUPOWE

Czasem, gdy kilka postaci próbuje coś zrobić jako grupa, MP może zażądać grupowego testu cechy. W takich sytuacjach postacie wprawione w konkretnym działaniu pomagają tym, które się na nim nie znają.

W celu wykonania grupowego testu cechy każdy członek grupy wykonuje własny test cechy. Jeśli sukces odniesie co najmniej połowa grupy, to test grupowy uznaje się za zdany. W przeciwnym wypadku grupa ponosi porażkę.

Testy grupowe przeprowadza się rzadko – z reguły wtedy, kiedy liczy się całkowity efekt zbiorczych starań drużyny. Przykładowo, gdy poszukiwacze przygód kluczą po bagnach, MP może zażądać grupowego testu Mądrości (Sztuka przetrwania), by określić, czy drużyna uniknie grząskiego terenu, zapadłisk i innych zagrożeń związanych z otoczeniem. Jeśli co najmniej połowa drużyny zda test, to uznaje się, że ci, którym się powiodło, pomagają towarzyszą uniknąć tarapatów. W przeciwnym wypadku drużyna pada ofiarą jednego z tych zagrożeń.

WYKORZYSTYWANIE CECH

Każde zadanie stojące przed postacią lub potworem wiąże się z jedną z sześciu cech. W poniższej sekcji opisano szczegółowo, jak należy rozumieć poszczególne cechy i w jaki sposób korzysta się z nich w grze.

SIŁA

Siła jest miarą krzepy, sprawności atletycznej i granic, do jakich możesz oddziaływać czystą tężyzną fizyczną.

TESTY SIŁY

Testy Siły odpowiadają próbom dzwigniania, pchania, ciągnięcia lub łamania obiektów, torowania sobie drogi albo stosowania innych rozwiązań siłowych. Atletyka reprezentuje twoją skuteczność w określonych rodzajach testów Siły.

Atletyka. Testy Siły (Atletyka) obejmują wyzwania napotymane podczas wspinaczki, skakania lub pływania. Przykładowe zadania to próby:

- Wspięcia się na stromy lub śliski klif, uniknięcia ryzyka podczas pokonywania muru lub trzymania się powierzchni, kiedy ktoś próbuje cię od niej oderwać.
- Przeskoczenia wyjątkowo dużej odległości lub wykonania karkołomnego skoku.
- Płynięcia lub utrzymania się na wodzie pośród zdradzieckich prądów, spiętrzonych sztormem fal albo w wodzie gęsto przerośniętej wodorostami. Może to być też próba oparcia się działaniu innej istoty, próbującej wepchać cię lub wciągnąć pod wodę albo w inny sposób przeszkadzać ci w pływaniu.

Inne testy Siły. MP może także wymagać testu Siły przy zadaniach takich, jak:

- wyważanie zatrzaśniętych, zamkniętych na klucz lub zabarykadowanych drzwi;
- wrywanie się z więzów;
- przeciskanie się przez ciasny tunel;
- trzymanie się wozu, który ciągnie cię po ziemi;
- obalenie pomnika;
- powstrzymanie głazu przed stoczeniem się z pochyłości.



TESTY ATAKU I OBRAŻENIA

Gdy atakujesz bronią białą, taką jak bulawa, topór czy oszczep, dodajesz modyfikator z Siły do testu ataku i do obrażeń. Posługujesz się bronią białą, by atakować wręcz w zwarciu, a niektórymi jej rodzajami możesz również rzucać, wykonując ataki dystansowe.

DŹWIGANIE I PODNOSZENIE

Wartość twojej Siły określa twoje możliwości radzenia sobie z ciężarami. Poniższe kategorie definiują, jak dużo możesz podnieść lub nosić.

Udźwig postaci. Swoją udźwig obliczasz, mnożąc wartość Siły przez 7,5. Wynik to całkowity ciężar, jaki możesz nosić (w kilogramach), przy czym jest to wielkość na tyle duża, że postaci z reguły nie muszą się nią zanadto przejmować.

Pchanie, ciągnięcie i podnoszenie. Jesteś w stanie popchnąć, pociągnąć albo podnieść ciężar równy swojemu dwukrotnemu udźwigowi w kilogramach ($\text{Siła} \times 15$). Gdy pchasz lub ciągniesz ciężar przekraczający twój udźwig, poruszasz się z szybkością 1,5 metra.

Rozmiar i Siła. Większe stworzenia mogą udźwignąć więcej, a Malutkie mniej. Za każdą kategorię rozmiaru powyżej Średniej podwaja się wielkość udźwigu, pchania, ciągnięcia i podnoszenia. W przypadku Malutkich istot wielkości te dzieli się na pół.

WARIANT: OBCIĄŻENIE

Zasady rządzące dźwiganie i podnoszeniem są proste. Jeśli jednak chcesz nieco doprecyzować, w jaki sposób ciężar ekwipunku utrudnia życie twojej postaci, skorzystaj z tego wariantu. Gdy się na to zdecydujesz, zignoruj kolumnę Siła w tabeli Pancerz w rozdziale 5, „Wyposażenie”.

Kiedy ładunek niesiony przez twoją postać przekracza wartość jej Siły $\times 2,5$, to jest ona **obciążona**, co oznacza, że jej szybkość spada o 3 metry.

Kiedy ładunek przekracza wartość Siły $\times 5$, lecz mieści się w udźwigu postaci, to jest ona **bardzo obciążona**, co skutkuje spadkiem szybkości o 6 metrów oraz z utrudnieniem w opartych na Sile, Zręczności i Kondycji testach cech, testach ataku i rzutach obronnych.

ZRĘCZNOŚĆ

Zręczność to miara refleksu, zwinności i równowagi.

TESTY ZRĘCZNOŚCI

Testy Zręczności mogą odpowiadać za wszelkie próby zwinnego, szybkiego lub cichego poruszania się bądź zachowywania równowagi na niestabilnym podłożu. W testach różnych aspektów Zręczności przydają się umiejętności Akrobatyki, Skradania się i Zwinnych dłoni.

Akrobatyka. Testy Zręczności (Akrobatyka) obejmują różnorodne próby utrzymania się na nogach w trudnej sytuacji, na przykład podczas biegania po lodzie, balansowania na linie albo poruszania się po pokładzie statku w czasie sztormu. MP może też zażądać testu Zręczności (Akrobatyka), by sprawdzić, czy wykonasz takie popisy akrobatyczne, jak skoki do wody, przewroty, śruby czy salta.

Skradanie się. Test Zręczności (Skradanie się) wykonujesz przy próbach schowania się przed przeciwnikiem, prześlizgnięcia się koło strażników, wymknięcia się skądś niepostrzeżenie albo ukradkowego podejścia do kogoś.

Zwinne dłonie. Każda próba kradzieży kieszonkowej albo zręcznego podstępu, jak choćby podrzucenia komuś jakiegoś przedmiotu lub ukrycia go przy sobie, wymaga

testu Zręczności (Zwinne dłonie). MP może go zażądać, by rozstrzygnąć, czy udało ci się podkraść czyjąś sakiewkę ze złotem albo wyciągnąć przedmiot z cudzej kieszeni.

Inne testy Zręczności. MP może wymagać testu Zręczności także podczas:

- powożenia załadowanym wozem na stromej drodze;
- pokonywania rydwanem ostrego zakrętu;
- otwierania zamka wytrychem;
- rozbrajania pułapek;
- umiejętnego związania jeńca;
- wyswabdzania się z więzów;
- gry na instrumencie strunowym;
- wytwarzania małego lub bogatego w detale przedmiotu.

TESTY ATAKU I OBRAŻENIA

Gdy atakujesz bronią dystansową, taką jak proca albo luk, dodajesz modyfikator ze Zręczności do testu ataku i do obrażeń. Możesz go także dodawać do testów ataku i do obrażeń, gdy atakujesz wręcz finezyjną bronią białą, na przykład sztyletem czy rapierem.

KLASA PANCERZA

W zależności od tego, na co pozwala noszony przez ciebie pancerz, możesz dodać modyfikator ze Zręczności lub jego część do Klasy Pancerza, jak to opisano w rozdziale 5, „Wyposażenie”.

INICJATYWA

Na początku każdej walki rzucasz na inicjatywę – wykonujesz test Zręczności. Inicjatywa określa kolejność, w jakiej będą następować tury poszczególnych uczestników starcia, jak to opisano w rozdziale 9, „Walka”.

UKRYWANIE SIĘ

MP decyduje, czy istnieją warunki do ukrycia się. Gdy próbujesz się schować, rzucasz na Zręczność (Skradanie się). Jest to test sporny z Mądrością (Percepcja) każdego, kto aktywnie cię szuka, dopóki ktoś cię nie wykryje lub nie przestanie cię szuka.

Nie jesteś w stanie schować się przed istotą, która wyraźnie cię widzi, a hałas, na przykład okrzyk albo przewrócenie wazy, zdradzi twoją pozycję. Niewidzialna istota może zawsze próbować się ukryć, jej obecność mogą jednak ujawnić pozostawiane ślady lub wydawane dźwięki.

W trakcie walki większość stworzeń pozostaje wyczulona na wszelkie przejawy niebezpieczeństwa, więc jeśli wychodzisz z ukrycia i zbliżasz się do przeciwnika, to z reguły cię on widzi. Mimo to w pewnych okolicznościach MP może pozwolić na skryte podejście do istoty skupionej na czymś innym, dzięki czemu zyskasz ułatwienie w ataku, zanim cel cię zauważy.

Pasywna Percepcja. Kiedy się ukrywasz, istnieje ryzyko, że ktoś cię zauważy, nawet jeśli cię nie szuka. Aby zdecydować, czy ktoś cię widzi, MP porównuje twój test Zręczności (Skradanie się) z wartością pasywnej Mądrości (Percepcja), równą 10 + modyfikator z Mądrości istoty, z zastosowaniem innych premii i kar. Jeśli istota ma ułatwienie, dodaje 5, a w przypadku utrudnienia odejmuje 5.

Przykładowo, jeśli pierwszopoziomowa postać (premia z biegłości +2) ma Mądrość 15 (modyfikator z cechy +2) oraz biegłość w Percepcji, to posiada pasywną Mądrość (Percepcja) o wartości 14.

Jak dobrze widzisz? Jednym z czynników decydujących o możliwości dostrzeżenia kogoś ukrytego jest widoczność w danym miejscu, które może być obszarem o **ograniczonej widoczności** lub **pozbawionym widoczności**, jak to opisano w rozdziale 8, „Poszukiwanie przygód”.

KONDYCJA

Kondycja jest miarą zdrowia, wigoru i sił witalnych.

TESTY KONDYCJI

Testy Kondycji nie są zbyt częste i nie wspomagają ich żadna umiejętność, gdyż odporność reprezentowana przez tę cechę ma charakter raczej pasywny niż wymagający aktywnego działania. Test Kondycji może jednak wiązać się z twoimi próbami przekroczenia własnych granic wytrzymałości.

MP może wymagać testu Kondycji podczas zadań takich, jak:

- wstrzymywanie oddechu;
- wielogodzinny marsz lub praca fizyczna bez odpoczynku;
- funkcjonowanie bez snu;
- przeżycie bez wody lub pożywienia;
- wypicie duszkiem całego kufła piwa.

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Modyfikator z Kondycji bierze udział w tworzeniu puli twoich punktów wytrzymałości. Dodaje się go zwykle do każdej Kości Wytrzymałości, którą rzucasz na punkty wytrzymałości.

Kiedy twój modyfikator z Kondycji ulegnie zmianie, pociąga to za sobą zmianę maksymalnych punktów wytrzymałości, tak jakby już od 1. poziomu były obliczane z zastosowaniem nowego modyfikatora. Przykładowo, jeśli podnosisz Kondycję na 4. poziomie i dzięki temu jej modyfikator zwiększa się z +1 do +2, to dostosowujesz swoje maksymalne punkty wytrzymałości tak, jak gdyby twoja cecha od samego początku miała modyfikator +2. Dodajesz zatem 3 PW za trzy pierwsze poziomy, po czym rzucasz na PW za 4. poziom z użyciem nowego modyfikatora. Jeśli natomiast na 7. poziomie jakiś efekt obniży twoją Kondycję tak, że jej modyfikator spadnie o +1, to twoje maksymalne PW obniżą się o 7.

INTELIGENCJA

Inteligencja jest miarą lotności umysłu, dokładności pamięci i zdolności rozumowania.

TESTY INTELIGENCJI

Testy Inteligencji przeprowadza się w sytuacjach wymagających od ciebie logicznego myślenia, wykształcenia, pamięci i dedukcji. Umiejętności Historia, Przyroda, Religia, Śledztwo oraz Wiedza tajemna odzwierciedlają uzdolnienia w określonych rodzajach testów tej cechy.

Historia. Testy Inteligencji (Historia) mierzą twoją wiedzę o wydarzeniach historycznych, legendarnych istotach, starożytnych królestwach, minionych konfliktach, niedawnych wojnach czy zaginionych cywilizacjach.

Przyroda. Testy Inteligencji (Przyroda) określają twój poziom wiedzy z dziedziny geologii, botaniki, zoologii, zjawisk pogodowych i cykli natury.

Religia. Testy Inteligencji (Religia) służą określeniu, ile pamiętasz z nauk o bóstwach, doktrynach i modlitwach, hierarchiach określonych religii, świętych symbolach i działalności tajnych kultów.

Śledztwo. Gdy rozglądasz się w poszukiwaniu śladów i wyciągasz z nich wnioski, wykonujesz test Inteligencji (Śledztwo). Możesz wydedukować położenie ukrytego przedmiotu, na podstawie wyglądu rany określić, czym

ją zadano, albo znaleźć słaby punkt w konstrukcji tunelu, by zawalić jego strop. Takiego testu może też wymagać próba odnalezienia fragmentu wiedzy ukrytego w stosie starożytnych zwojów.

Wiedza tajemna. Testy Inteligencji (Wiedza tajemna) decydują o sprawności, z jaką przypominasz sobie informacje dotyczące zaklęć, magicznych przedmiotów, mistycznych symboli, szkół magii oraz sfer egzystencji i ich mieszkańców.

Inne testy Inteligencji. MP może zażądać testu Inteligencji również wtedy, gdy próbujesz na przykład:

- porozumieć się z jakąś istotą bez użycia słów;
- wycenić drogocenny przedmiot;
- przygotować wiarygodne przebranie strażnika miejskiego;
- sfalszować dokument;
- odwołać się do swej wiedzy rzemieślniczej lub handlowej;
- wygrać w potyczce intelektualnej.

CECHA BAZOWA

Inteligencja jest u magów cechą odpowiedzialną za rzucanie czarów i używa się jej do obliczenia ST rzutu obronnego przeciw ich czarom.

MĄDROŚĆ

Mądrość reprezentuje wyczulenie na otaczającą cię rzeczywistość, a także spostrzegawczość i wyczucie.

TESTY MĄDROŚCI

Test Mądrości może odzwierciedlać próbę odczytania mowy ciała, zrozumienia czyichś uczuć, dostrzeżenia szczegółów otoczenia czy też opieki nad rannym. Mądrość skupia takie obszary, jak: Intuicja, Medycyna, Opieka nad zwierzętami, Percepcja oraz Sztuka przetrwania.

Intuicja. Test Mądrości (Intuicja) określa, czy wyczuwasz czyjeś prawdziwe zamiary, na przykład czy przejrzysz kłamstwo albo przewidzisz czyjeś działanie. Twój sukces opiera się na wychwytywaniu wskazówek z mowy ciała, sposobu wysławiania się i zmian w zachowaniu.

Medycyna. Testy Mądrości (Medycyna) stosuje się w próbach stabilizacji umierającego towarzysza lub przy diagnozowaniu choroby.

Opieka nad zwierzętami. Testy Mądrości (Opieka nad zwierzętami) pomagają ustalić, czy udało ci się uspokoić udomowione zwierzę, opanować wierzchowca w groźnej sytuacji albo wyczuć zamiary zwierzęcia. Możesz też potrzebować takiego testu, by sprawdzić, czy udało ci się wykonać wierzchowcem ryzykowny manewr.

Percepcja. Test Mądrości (Percepcja) pozwala dostrzec, usłyszeć lub przy użyciu innych zmysłów wyczuć istnienie czegoś. Służy pomiarowi ogólnej świadomości otoczenia i wyczulenia twoich zmysłów. Przykładowo, możesz chcieć podsłuchać rozmowę przez drzwi, nadstawiać ucha pod otwartym oknem albo starać się usłyszeć skradające się przez las potwory. Albo wypatrujesz słabo widocznych lub łatwych do przegapienia rzeczy – orków czyhających w zasadzce na trakcie, zbójów kryjących się w cienistej alejce czy światła świecy w szparze pod ukrytymi drzwiami.

Sztuka przetrwania. Kiedy coś tropisz, polujesz, prowadzisz swoją grupę przez mroźną tundrę, dostrzegasz ślady okolicznej bytności sowodźwiedzi, przewidujesz

ODNAJDYWANIE UKRYTYCH OBIEKTÓW

Gdy poszukujesz ukrytego obiektu, na przykład drzwi lub pułapki, zwykle musisz testować Mądrość (Percepcja). Taki test może pozwolić ci dostrzec ukryte szczegóły albo inne informacje bądź ślady, które łatwo przeoczyć.

Zazwyczaj musisz sprecyzować, gdzie szukasz, aby MP mógł określić twoje szanse na sukces. Przykładowo, w górnej szufladzie komody pod stosem złożonych ubrań ukryto klucz. Jeśli zadeklarujesz, że chodzisz po pokoju, przyglądając się ścianom i meblom w poszukiwaniu wskazówek, nie będziesz mieć możliwości odnalezienia klucza niezależnie od wyniku testu Mądrości (Percepcja). Aby dać sobie szansę powodzenia, musisz konkretnie zadeklarować, że otwierasz szuflady albo przeszukujesz komodę.

pogodę albo omijas ruchome piaski, zwykle wykonujesz testy Mądrości (Sztuka przetrwania).

Inne testy Mądrości. MP może zażądać testu Mądrości także wtedy, gdy:

- próbujesz przewidzieć, który wybór okaże się najlepszy;
- oceniasz, czy wyglądająca na martwą (lub żywą) istotą jest nieumarła.

CECHA BAZOWA

Mądrość jest u druidów, kleryków i łowców cechą odpowiedzialną za rzucanie czarów i używa się jej do obliczenia ST rzutu obronnego przeciw ich czarom.

CHARYZMA

Charyzma to miara twojej zdolności do skutecznych interakcji z innymi. Zawierają się w niej pewność siebie i elokwencja, lecz może także odzwierciedlać ujmującą bądź władczą osobowość.

TESTY CHARYZMY

Test Charyzmy może zadecydować o tym, czy udało ci się wpłynąć na innych lub dostarczyć im rozrywki, a także o tym, jakie wrażenie udało ci się wywrzeć, jakich kłamstw nawcisnąć albo jak dobrze lawirujesz w delikatnej sytuacji towarzyskiej. Umiejętności Oszustwo, Perswazja, Występy i Zastraszanie odpowiadają niektórym obszarom, których dotyczą testy Charyzmy.

Oszustwo. Charyzma (Oszustwo) to test określający twoje sukcesy w przekonującym ukrywaniu prawdy, czy to w rozmowie, czy w działaniu. Oszustwo obejmuje wszystkie zabiegi od wprowadzania innych w błąd, przez dwuznaczności, aż po oczywiste kłamstwa. Do typowych działań można zaliczyć próbę wyłgania się straży, wykiwania kupca, zarobienia w grze hazardowej, podszywania się pod kogoś innego, uspokajania czyichś podejrzeń fałszywymi zapewnieniami czy też zachowania kamiennej twarzy podczas łgania w żywe oczy.

Perswazja. Gdy próbujesz wpłynąć na kogoś przy pomocy taktu, ujmującej osobowości albo dobroćliwości, wykonujesz test Charyzmy (Perswazja). Na ogół perswazję stosuje się, działając w dobrej wierze, budując przyjazne relacje, prosząc o przysługę albo dochowując etykiety. Dobrym przykładem próby perswazji może być mediacja pokojowa między wojującymi plemionami, przemawianie do tłumu bądź też przekonywanie szambelana, by wpuścił drużynę na audiencję u króla.

Występy. Przeprowadzasz test Charyzmy (Występy), by ocenić, jak bardzo udaje ci się oczarować publiczność popisami muzycznymi, tanecznymi, aktorskimi, oratorskimi lub innymi sposobami dostarczania rozrywki.

Zastraszanie. Testujesz Charyzmę (Zastraszanie), gdy próbujesz wpłynąć na kogoś pogrózkami, wrogimi działaniami i przemocą fizyczną. Wśród przykładów można podać wyciąganie informacji z więźnia, przekonywanie ulicznych bandziorów, by wycofali się z konfrontacji, albo przekonywanie aroganckiego wezyra do zmiany decyzji za pomocą rozbitej butelki.

Inne testy Charyzmy. MP może zażądać testu Charyzmy, kiedy próbujesz na przykład:

- znaleźć najlepszą osobę do wyciągania wieści lub plotek;
- wtopić się w tłum, by poznać główne tematy rozmów.

CECHA BAZOWA

Charyzma jest u bardów, czarowników, paladynów i zaklinaczy cechą odpowiedzialną za rzucanie czarów i używa się jej do obliczenia ST rzutu obronnego przeciw ich czarom.

RZUTY OBRONNE

Rzut obronny (czasem nazywany rzutem przeciw czemuś) przedstawia próbę oparcia się działaniu zaklęcia, pułapki, trucizny, choroby lub podobnego zagrożenia. Z reguły to nie ty decydujesz o wykonaniu rzutu obronnego – zmuszają cię do niego okoliczności, w których twoja postać lub potwór stają w obliczu niebezpieczeństwa.

Gdy wykonujesz rzut obronny, rzuć k20 i dodaj modyfikator z odpowiedniej cechy. Przykładowo, do rzutu obronnego na Zręczność dodajesz modyfikator ze Zręczności.

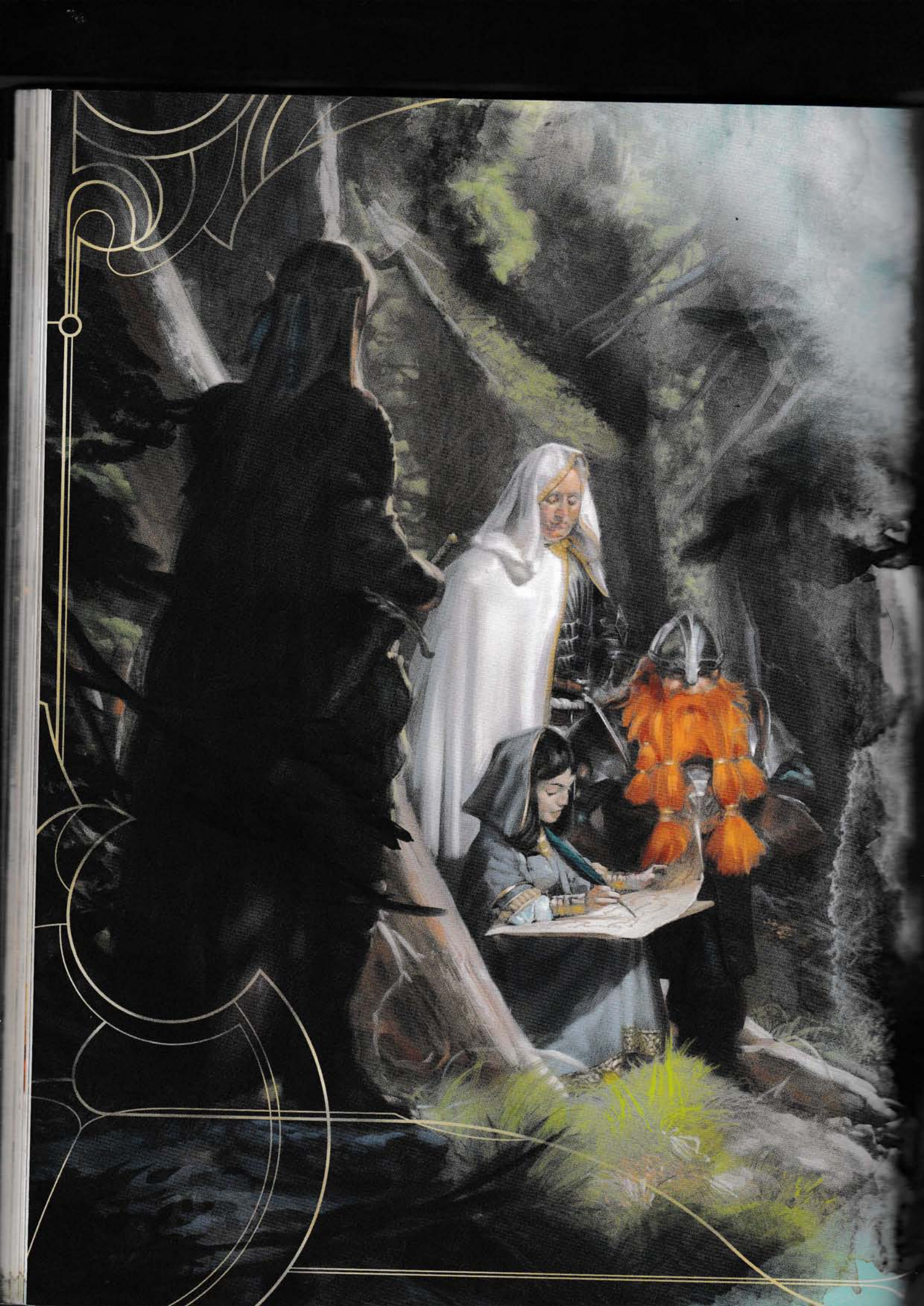
Rzut obronny może podlegać premiom lub karom wynikającym z okoliczności oraz ułatwieniom bądź utrudnieniom, zależnie od decyzji MP.

Każda z klas postaci zapewnia biegłość w co najmniej dwóch kategoriach rzutów obronnych. Przykładowo, mag jest biegły w rzutach obronnych na Inteligencję. Tak jak w przypadku biegłości w umiejętnościach, biegłość w rzutach obronnych pozwala ci dodawać swoją premię z biegłości do rzutów obronnych na konkretną cechę. Zdarza się, że również potwory miewają biegłości w rzutach obronnych.

Stopień Trudności rzutu obronnego jest określony przez efekt, który go wymusza. Przykładowo, ST rzutu obronnego przeciw czarowi jest określany po stronie czarującego na podstawie jego cechy bazowej i z uwzględnieniem premii z biegłości.

Następstwa sukcesu lub porażki w rzucie obronnym są również określane przez wymagający go efekt. Zwykle udany rzut obronny powoduje, że stworzeniu nie dzieje się krzywda albo efekt ma tylko częściowe działanie.





ROZDZIAŁ 8: POSZUKIWANIE PRZYGÓD



AGLEBIANIE SIĘ DO WNETRZA STAROŻYTNEGO Grobowca Horrorów, przemykanie bocznymi uliczkami Waterdeep, wycinanie nowych ścieżek przez gęstą dżunglę na Wyspie Grozy – z takich wątków składają się przygody w DUNGEONS & DRAGONS.

Twoja postać w grze może eksplorować zapomniane ruiny i dziewicze terytoria, odkrywać mroczne sekrety oraz złowieszcze spiski, a także zabijać obrzydliwe potwory. A jeśli wszystko pójdzie dobrze, przeżyje wystarczająco długo, by upomnieć się o bogate nagrody, zanim wyruszy na kolejną wyprawę.

W tym rozdziale zostały opisane podstawy życia poszukiwacza przygód, od mechaniki poruszania się do złożonych aspektów interakcji społecznych. Znajdują się tu również zasady odpoczywania, a także fragment o aktywnościach, które możesz podjąć między przygodami.

Niezależnie od tego, czy poszukiwacze przygód przeczesują pokryte kurzem i pajęczynami podziemia, czy odkrywają złożone powiązania na królewskim dworze, gra przebiega w naturalnym rytmie, tak jak opisano to we wstępie do tej książki:

1. Mistrz Podziemi opisuje otoczenie.
2. Gracze opisują, co chcą zrobić.
3. MP opowiada o rezultatach tych działań.

Często MP używa mapy, by stworzyć ramy przygody i śledzić postępy postaci w eksplorowaniu podziemnych korytarzy lub rejonów dziczy. Notatki MP zawierają legendę do mapy i opisują to, co bohaterowie znajdują, gdy wkraczają na nowy obszar. Czasami o wydarzeniach decydują działania poszukiwaczy przygód lub upływ czasu, więc MP może zamiast mapy używać linii czasu albo diagramu sekwencji działań, aby śledzić postępy grupy.

CZAS

W sytuacjach, w których istotne jest śledzenie upływu czasu, MP ustala, jak długo trwa określone działanie. Może używać różnych skali, zależnie od potrzeb wynikających z sytuacji. W podziemiach działania poszukiwaczy przygód rozpatrywane są w **minutach**. Skradanie się przez długi korytarz zajmuje około minuty. Kolejna minuta to sprawdzenie, czy drzwi na końcu korytarza nie mają pułapek, zaś przeszukiwanie komory znajdującej się za z nimi to dobre dziesięć minut.

W mieście albo w dziczy lepiej sprawdzają się **godziny**. Poszukiwacze przygód próbujący szybko dotrzeć do samotnej wieży stojącej w środku lasu przemierzają dzielące ich od niej 22 kilometry w niecałe cztery godziny.

W dłuższych podróżach najlepiej sprawdzają się **dni**. Podążając drogą prowadzącą z Wrót Baldura do Waterdeep, poszukiwacze przygód spędzą cztery pozbawione interesujących wydarzeń dni, zanim wpadną w goblińską zasadzkę.

Podczas walki i w innych dynamicznych sytuacjach gra opiera się na **rundach**, czyli sześciosekundowych odcinkach czasu opisanych dokładnie w rozdziale 9, „Walka”.

RUCH

Przeplwanie rwącej rzeki, przekradanie się lochami, wspinanie się po zdradliwym górskim zboczu – w przygodach w D&D poruszanie się odgrywa kluczową rolę.

MP może podsumować poruszanie się poszukiwaczy przygód bez wyliczania dokładnego dystansu lub czasu podróży: „Odnajdujecie zejście do podziemi późnym wieczorem trzeciego dnia podróży przez las”. Nawet w lochach, a zwłaszcza tych naprawdę ogromnych lub w sieci połączonych ze sobą jaskiń, MP może krótko podsumować ruch odbywający się pomiędzy kolejnymi spotkaniami: „Po zabicciu strażnika przy wejściu do starożytnej krasnoludzkiej twierdzy sprawdźcie swoją mapę. Prowadzi was ona przez kilometry wypelnionych echem korytarzy, aż do przepaści, nad którą zbudowano wąski kamienny luk”.

Czasami jednak istotne jest to, ile czasu – mierzonego w dniach, godzinach czy minutach – zajmuje dostanie się z jednego miejsca do drugiego. Czas podróży zależy od dwóch czynników: szybkości i tempa podróżowania poruszających się istot oraz rodzaju terenu, po którym się przemieszczają.

SZYBKOŚĆ

Każdy bohater i potwór posiada szybkość, która określa, ile metrów dane stworzenie może pokonać w trakcie 1 rundy. Wartość ta obejmuje również krótkie i energiczne zrywy wykonywane w sytuacjach zagrażających życiu.

Poniższe zasady określają, jak daleko bohater lub potwór może przemieścić się w trakcie minuty, godziny lub dnia.

TEMPO PODRÓŻY

W trakcie podróży grupa postaci może poruszać się w tempie normalnym, szybkim lub wolnym, tak jak przedstawiono to w tabeli Tempo podróży. Określa ona, jak daleko grupa może przemieścić się w jednostce czasu i czy jej tempo ma jakieś konsekwencje. Szybkie tempo sprawia, że postacie są mniej spostrzegawcze, podczas gdy tempo wolne pozwala przekradać się i dokładniej przeszukiwać teren (zobacz sekcję „Aktywności w podróży”, aby poznać więcej szczegółów).

Forsowny marsz. W tabeli Tempo podróży przyjęto założenie, że postacie podróżują przez 8 godzin dziennie. Mogą one przekroczyć ten limit, ryzykując jednak wyczerpaniem.

Za każdą dodatkową godzinę podróży ponad osmą postacie pokonują dystans określony w kolumnie Godzina dla wybranego tempa. Dodatkowo pod koniec danej godziny każda postać musi wykonać rzut obronny na Kondycję o ST 10 + 1 za każdą godzinę podróży ponad osmą. W przypadku niepowodzenia postać otrzymuje 1 poziom wyczerpania (patrz dodatek A).

Wierzchowce i pojazdy. W krótkich odcinkach czasu (do jednej godziny) wiele zwierząt porusza się znacznie szybciej niż istoty humanoidalne. Postać jadąca wierzchowce może przemieszczać się galopem przez godzinę, pokonując w tym czasie dwukrotnie większy dystans, niż ten wynikający z szybkiego tempa podróży. Jeśli wypoczęte wierzchowce dostępne są co każdy odcinek 12–15 kilometrów, to bohater może pokonywać tak znacznie dłuższe dystanse, lecz taki sposób poruszania się jest niezwykle rzadki poza gęsto zaludnionymi terenami.

Bohaterowie podróżujący wozami, karetami lub innymi pojazdami lądowymi poruszają się standardowym tempem. Postacie podróżujące jednostkami wodnymi są ograniczone ich maksymalną szybkością (patrz rozdział 5) i nie ponoszą żadnych kar za szybkie tempo, lecz nie zyskują też żadnych korzyści za poruszanie się wolnym tempem. W zależności od liczby załogi i typu jednostki, może ona płynąć nawet 24 godziny na dobę.

Niektóre specjalne wierzchowce, takie jak pegazy i gryfy, lub specjalne pojazdy pokroju *latającego dywanu* pozwalają na szybszą podróż. *Dungeon Master's Guide (Przewodnik Mistrza Podziemi)* zawiera więcej informacji o specjalnych metodach podróżowania.

TEMPO PODRÓŻY

Tempo	Dystans pokonywany w ciągu...			Efekt
	minuty	godziny	dnia	
Szybkie	120 m	6 km	45 km	-5 do pasywnej Mądrości (Percepcja)
Normalne	90 m	4,5 km	36 km	—
Wolne	60 m	3 km	27 km	Możliwość skradania się

TRUDNY TEREN

Szybkości podróży podane w powyższej tabeli zakładają relatywnie łatwy do pokonania teren: drogi, otwarte równiny lub czyste korytarze podziemi. Niestety postaci często przemierzają gęste lasy, głębokie bagna, pozawalane ruiny, strome góry i pokrytą lodem ziemię – wszystko to określane jest mianem trudnego terenu.

Po trudnym terenie postać porusza się z połową szybkości – przemieszczenie się o metr po trudnym terenie kosztuje cię dodatkowy metr szybkości – możesz więc przebyć połowę normalnego dystansu w ciągu minuty, godziny lub dnia.

SPECJALNE RODZAJE RUCHU

Poruszanie się przez niebezpieczne podziemia lub dzicz często wymaga czegoś więcej, niż tylko chodzenia. Poszukiwacze przygód muszą czasami się wspinać, czołgać, pływać lub skakać, aby dotrzeć tam, dokąd chcą.

WSPINANIE, PŁYWANIE I CZOŁGANIE SIĘ

Podczas wspinaczki lub pływania każdy pokonany metr kosztuje dodatkowo metr szybkości (lub 2 metry w trudnym terenie), chyba że stworzenie dysponuje określoną szybkością wspinaczki lub pływania. Jeśli MP uzna za stosowne, wspinaczka po powierzchni, która jest śliska i pionowa lub ma niewiele punktów zaczepienia, wymaga zdania testu Siły (Atletyka). Na tej samej zasadzie przepłynięcie jakiegokolwiek dystansu w niespokojnej wodzie może wymagać zdania testu Siły (Atletyka).

SKAKANIE

Wartość Siły określa, jak daleko może skoczyć postać.

Skok w dal. Kiedy wykonujesz skok w dal, pokonujesz maksymalnie odległość wynoszącą wartość twojej Siły \times 30 centymetrów, musisz jednak przemieścić się co najmniej 3 metry bezpośrednio przed wykonaniem skoku. Kiedy skaczesz z miejsca, bez rozbiegu, możesz przeskoczyć zaledwie połowę tej odległości. W obydwu przypadkach każdy metr, który przeskoczysz, kosztuje cię metr twojej szybkości.

Zasada ta zakłada, że wysokość skoku nie ma znaczenia, jak w przypadku przeskakiwania strumienia lub rozpadliny w ziemi. MP może uznać, że musisz zdać test Siły (Atletyka) o ST 10, aby przeskoczyć przez niską przeszkodę (nie wyższą niż jedna czwarta pokonywanego skokiem dystansu), na przykład żywopłot lub niski murek. W przypadku niepowodzenia po prostu w nią wpadasz.

Kiedy lądujesz na trudnym terenie, musisz wykonać test Zręczności (Akrobatyka) o ST 10, aby ustać na nogach. W przypadku niepowodzenia lądujesz powalony.

Skok wzwyż. Kiedy wykonujesz skok wzwyż, skaczesz w górę na wysokość równą 90 centymetrów + 30

centymetrów za każdy punkt modyfikatora z Siły (minimalnie 0), jeśli bezpośrednio przed skokiem rozbiegniesz się co najmniej 3 metry. Kiedy wykonujesz skok wzwyż z miejsca, możesz wyskoczyć na połowę tej wysokości. W obydwu przypadkach każdy metr, na który podskoczysz, kosztuje cię metr twojej szybkości. W niektórych sytuacjach MP może pozwolić ci na wykonanie testu Siły (Atletyka), aby twoja postać mogła skoczyć wyżej, niż jest to dla niej normalnie możliwe.

Twoja postać może wyprostować ręce nad głową, aby zyskać w ten sposób połowę swojego wzrostu podczas skoku. Dzięki temu może sięgnąć dłońmi na wysokość równą wysokości skoku + $1,5 \times$ jej wzrost.

AKTYWNOŚCI W PODRÓŻY

Gdy poszukiwacze przygód podróżują przez podziemia lub dzicz, muszą mieć się na baczności i wypatrywać potencjalnych zagrożeń. Niektórzy bohaterowie mogą wykonywać jednak inne zadania, aby pomóc grupie w trakcie podróży.

PORZĄDEK MARSZU

Bohaterowie powinni określić porządek, w jakim będą się przemieszczać. Pozwala on łatwo określić, na kogo zadziałają pułapki, kto może wypatrzeć ukrytych wrogów, a kto znajdzie się najbliżej nich, kiedy rozpocznie się walka.

Bohaterowie mogą znajdować się w przednim, jednym z kilku środkowych lub tylnym szeregu. Ci znajdujący się w przednim lub tylnym szeregu potrzebują wystarczająco dużo przestrzeni, aby móc podróżować ramię w ramię z innymi bohaterami znajdującymi się w tym samym szeregu. Kiedy miejsca jest zbyt mało, porządek marszu musi zostać zmieniony, zazwyczaj poprzez przesunięcie części postaci do szeregów środkowych.

Jeśli grupa bohaterów zdecyduje się na porządek marszu składający się wyłącznie z dwóch szeregów, będą nimi zawsze szereg przedni i tylny. Jeśli zaś istnieje tylko jeden, to zawsze będzie on szeregiem przednim.

SKRADANIE SIĘ

Podczas podróżowania wolnym tempem postaci mogą się skradać. Jeśli tylko nie znajdują się na otwartej przestrzeni, mogą spróbować zaskoczyć istoty spotkane na swojej drodze lub przekraść się obok nich. Zobacz zasady skradania się zamieszczone w rozdziale 7.

WYPATRYWANIE ZAGROŻEŃ

Użycie pasywnej Mądrości (Percepcja) postaci, aby określić, czy ktoś w grupie zauważył ukryte zagrożenie. MP może zdecydować, że zagrożenie mogą dostrzec wyłącznie postaci znajdujące się w określonym szeregu. Przykładowo, gdy bohaterowie eksplorują labirynt tuneli, MP decyduje, że tylko postaci znajdujące się z tyłu mają szansę usłyszeć lub dostrzec istoty skradające się za grupą.

Podczas podróżowania szybkim tempem bohaterowie otrzymują karę -5 do swoich wartości pasywnej Mądrości (Percepcja) używanych w celu wypatrywania zagrożeń.

Spotykanie istot. Jeśli MP zdecyduje, że poszukiwacze przygód spotykają podczas podróży inne istoty, od zachowania obydwu grup zależy, co stanie się dalej. Każda z grup może zdecydować się na atak, rozpoczęcie rozmowy lub ucieczkę, bądź poczekać na to, co zrobi druga strona.

Zaskakiwanie wrogów. Kiedy poszukiwacze przygód napotykają wrogie stworzenie lub grupę, MP określa, czy bohaterowie lub ich przeciwnicy mogą zostać zaskoczeni na początku starcia. Zajrzyj do rozdziału 9, aby dowiedzieć się więcej o zaskoczeniu.

ROZDZIELANIE DRUŻYNY

Czasami wydaje się, że sensownym rozwiązaniem jest rozdzielanie drużyny, szczególnie jeśli chcecie, aby ktoś przeprowadził zwiad. Możecie wtedy uformować kilka grup, z których każda będzie poruszała się z inną szybkością i miała swój przód, środek i tył.

Wadą takiego podejścia jest podzielenie drużyny na kilka mniejszych grup w przypadku ataku. Korzystne natomiast jest to, że mała grupa postaci potrafiących się skradać i poruszających się wolno będzie w stanie przekraść się obok wrogów, których bardziej niezdarzni bohaterowie mogliby zaalarmować. Łotr i mnich poruszający się wolnym tempem są o wiele trudniejsi do wykrycia, gdy zostawią z tyłu swojego krasnoludzkiego przyjaciela paladyna.

INNE AKTYWNOŚCI

Bohaterowie, którzy poświęcają podczas podróży swoją uwagę innym zadaniom, nie skupiają się na wypatrywaniu zagrożeń. Z tego powodu ich pasywna Mądrość (Percepcja) nie jest uwzględniana podczas określania, czy grupa zauważy ukryte zagrożenia. Jednakże postać, która nie wypatruje niebezpieczeństwa, może zamiast tego podjąć się jednej z poniższych aktywności lub dowolnej innej za zgodą MP.

Nawigowanie. Bohater może spróbować zapobiec zgubieniu się grupy, wykonując test Mądrości (Sztuka przetrwania), kiedy MP tego zażąda. *Dungeon Master's Guide (Przewodnik Mistrza Podziemi)* zawiera zasady pozwalające określić, czy grupa się zgubiła.

Rysowanie mapy. Bohater może stworzyć mapę, która opisuje postępy grupy i pomaga postaciom wrócić po własnych śladach, jeśli się zgubią. Nie jest wymagany żaden test.

Tropienie. Bohater może podążać śladami innej istoty, wykonując test Mądrości (Sztuka przetrwania), gdy MP tego zażąda. *Dungeon Master's Guide (Przewodnik Mistrza Podziemi)* zawiera zasady dotyczące tropienia.

Poszukiwanie pożywienia. Bohater może wypatrywać dostępnego pożywienia lub wody, wykonując test Mądrości (Sztuka przetrwania), gdy MP tego zażąda. *Dungeon Master's Guide (Przewodnik Mistrza Podziemi)* zawiera zasady dotyczące poszukiwania pożywienia.

OTOCZENIE

Z samej swojej natury poszukiwanie przygód wymaga zapuszczania się w miejsca, w których jest mrocznie i niebezpiecznie, a tajemnice tylko czekają na to, aby je odkryć. Ta część rozdziału skupia się na najważniejszych sposobach interakcji pomiędzy bohaterami i otoczeniem w takich miejscach. *Dungeon Master's Guide (Przewodnik Mistrza Podziemi)* zawiera zasady dotyczące rzadziej spotykanych sytuacji.

UPADEK

Upadek z dużej wysokości jest jednym z najczęstszych niebezpieczeństw, z którymi musi zmierzyć się poszukiwacz przygód.

Po uderzeniu w ziemię lub inną powierzchnię istota otrzymuje 1k6 obrażeń obuchowych za każde 3 metry wysokości, z jakiej spadła, aż do maksimum 20k6 obrażeń. Istota ląduje powalona, chyba że nie otrzymała w wyniku upadku żadnych obrażeń.

DUSZENIE SIĘ

Istota może wstrzymać oddech przez liczbę minut równą 1 + modyfikator z Kondycji (minimalnie 30 sekund).

Kiedy istota się dusi lub skończy się jej powietrze, może przeżyć przez liczbę rund równą modyfikatorowi z Kondycji (minimum 1 rundę). Na początku jej-następnej tury jej punkty wytrzymałości spadają do 0, jest umierająca i nie może odzyskiwać PW ani zostać ustabilizowana, póki nie będzie mogła znowu oddychać.

Przykładowo, istota o Kondycji 14 może wstrzymać oddech na 3 minuty. Gdy zacznie się dusić, ma 2 rundy na to, aby znaleźć dostęp do powietrza, zanim jej punkty wytrzymałości spadną do 0.

WIDZENIE I ŚWIATŁO

Fundamentalne zadania podczas poszukiwania przygód – zauważenie niebezpieczeństwa, odnalezienie ukrytych przedmiotów, trafienie przeciwnika w walce, wycelowanie w kogoś czarem i nie tylko – opierają się przede wszystkim na zdolności widzenia. Ciemność i inne efekty ograniczające widzenie mogą więc okazać się poważną niedogodnością.

Rozróżniamy dwa poziomy zmniejszonej widoczności. Na obszarze o **ograniczonej widoczności**, na przykład w słabym świetle, rzadkiej mgłę lub umiarkowanie gęstym listowiu, istoty mają utrudnienie w testach Mądrości (Percepcja) opartych na wzroku.

Obszar **pozbawiony widoczności** – znajdujący się w ciemności, wypełniony gęstą mgłą lub listowiem – całkowicie blokuje widzenie. Brak widoczności oznacza, że istota znajdująca się na takim obszarze jest traktowana jak oślepią (patrz dodatek A).

Obecność lub nieobecność światła na danym obszarze przekłada się na trzy kategorie oświetlenia: jasne światło, słabe światło i ciemność.

Jasne światło pozwala większości istot widzieć w normalny sposób. Nawet pochmurne dni zapewniają jasne światło, podobnie jak pochodnie, latarnie, ogniska i inne źródła, ale tylko w określonym promieniu.

Słabe światło, nazywane również cieniami, tworzy obszar o ograniczonej widoczności. Strefa słabego światła jest zazwyczaj granicą pomiędzy źródłem jasnego światła, takim jak pochodnia, a otaczającą je ciemnością. Łagodne światło zmierzchu i świtu zalicza się do słabego światła. Wyjątkowo jasna pełnia księżyca również może zapewniać ten poziom oświetlenia.

Ciemność tworzy obszar pozbawiony widoczności. Postacie mają z nią do czynienia w nocy na otwartym terenie (nawet podczas większości księżycowych nocy), w nieoświetlonych częściach podziemi lub w podziemnych kryptach albo na obszarze pokrytym magicznym mrokiem.

ŚLEPOWIDZENIE

Istoty ze zdolnością ślepowidzenia mogą postrzegać swoje otoczenie w określonym promieniu, nie polegając na wzroku. Mają ją stworzenia pozbawione oczu, takie jak szlamy, lub posiadające zdolność echolokacji albo wyostrzone zmysły, na przykład nietoperze i prawdziwe smoki.

WIDZENIE W CIEMNOŚCI

Liczne istoty z Wieloświata, szczególnie te, które mieszkają pod ziemią, potrafią widzieć w ciemności. Istota z tą zdolnością może w określonym zasięgu widzieć w słabym świetle jak w jasnym, a w ciemności jak w słabym świetle. Widoczność na obszarach pograżonych w ciemności jest dla niej tylko ograniczona. Istota nie rozróżnia jednak w ciemności kolorów, a wyłącznie odcienie szarości.



PRAWDZIWE WIDZENIE

Istota obdarzona prawdziwym widzeniem może w określonym zasięgu widzieć w normalnej i magicznej ciemności, dostrzegać niewidzialne istoty i obiekty, automatycznie rozpoznawać iluzje bazujące na zmyśle wzroku oraz automatycznie odnosić sukces w rzutach obronnych przeciwko nim. Postrzega również prawdziwą postać zmiennokształtnych lub istot, które zostały przeistoczone za pomocą magii. Dodatkowo istota z tą zdolnością może postrzegać Sferę Eteryzną.

JEDZENIE I WODA

Bohaterowie, którzy nie jedzą i nie piją, cierpią z powodu wyczerpania (patrz dodatek A). Wyczerpanie spowodowane brakiem jedzenia lub wody może zostać usunięte dopiero wtedy, gdy bohater napije się i naje się do syta.

JEDZENIE

Postać potrzebuje pół kilograma stawy dziennie, choć może oszczędzać jedzenie, spożywając tylko połowę dziennej racji. Zjedzenie połowy porcji liczy się jak pół dnia bez posiłku.

Bohater może wytrzymać bez jedzenia liczbę dni równą 3 + jego modyfikator z Kondycji (minimum 1). Na koniec każdego dnia powyżej tego limitu bohater otrzymuje jeden poziom wyczerpania. Po dniu normalnego jedzenia licznik wygłodzenia cofa się do zera.

WODA

Postać potrzebuje dziennie dwóch litrów wody lub czterech, jeśli jest gorąco. Postać pijąca połowę niezbędnej ilości płynów musi na koniec dnia wykonać rzut obronny na Kondycję o ST 15. W przypadku niepowodzenia otrzymuje jeden poziom wyczerpania. Postać, która ma dostęp do jeszcze mniejszej ilości wody, automatycznie otrzymuje jeden poziom wyczerpania na koniec dnia.

Jeśli bohater jest już wyczerpany, otrzymuje w obu przypadkach dwa poziomy wyczerpania.

ODDZIAŁYWANIE NA OBIEKTY

Oddziaływanie postaci na obiekty znajdujące się w jej otoczeniu zazwyczaj łatwo rozstrzygnąć. Gracz mówi MP, że jego postać coś robi, a MP opisuje, co się dzieje.

Przykładowo, postać może zdecydować, że pociąga za dźwignię, co w efekcie sprawi, że podniesie się krata, pomieszczenie wypełni się wodą lub otworzy się sekretne przejście w pobliskiej ścianie. Jeśli jednak dźwignia zardzewiała w jednej pozycji, bohater może być zmuszony do użycia siły, aby ją przesunąć. W takiej sytuacji MP może zażądać od gracza wykonania testu Siły, aby sprawdzić, czy postać jest w stanie przesunąć dźwignię. MP ustala ST takiego testu, bazując na trudności zadania.

Postacie mogą również uszkodzić obiekty za pomocą broni lub czarów. Obiekty są odporne na trucizny i obrażenia psychiczne, lecz poza tym mogą zostać zaatakowane fizycznie lub magicznie w normalny sposób. MP określa KP obiektu i jego PW; może również zdecydować, że niektóre obiekty charakteryzują się odpornością lub niepodatnością na niektóre rodzaje ataków (na przykład trudno jest przeciąć linę za pomocą pałki). Obiekty automatycznie ponoszą porażkę w rzutach obronnych na Siłę lub Zręczność i są niepodatne na efekty, które wymagają innych rzutów obronnych. Kiedy PW obiektu spadają do 0, zostaje on zniszczony.

Postać może również spróbować wykonać test Siły, aby zniszczyć obiekt. W takiej sytuacji MP określa ST testu.

INTERAKCJE SPOŁECZNE

Przeszukiwanie podziemi, pokonywanie przeszkód i zabijanie potworów są kluczowymi elementami przygód w D&D. Niemniej ważne są jednak interakcje społeczne, w które poszukiwacze przygód wchodzi z innymi mieszkańcami świata.

Interakcje te przyjmują wiele form. Może trzeba będzie przekonać pozbawionego zasad złodzieja, aby przyznał się do malwersacji, albo spróbować przypodobać się smokowi, licząc na to, że cię oszczędzi. MP wciela się w rolę wszystkich postaci, które uczestniczą w interakcji i nie są kontrolowane przez żadnego innego gracza siedzącego przy stole. Wszystkie takie postacie nazywane są **bohaterami niezależnymi** (BN).

Ogólnie rzecz ujmując, nastawienie bohatera niezależnego do twojej postaci jest określane jako przyjazne, obojętne bądź wrogie. Przyjaźni BN chcą ci pomóc, a wrodzy – zaszkodzić. Oczywiście łatwiej jest uzyskać to, czego potrzebujesz, od przyjaźnie nastawionych BN.

Interakcje społeczne mają swoje dwa główne aspekty: odgrywanie postaci i testy umiejętności.

ODGRYWANIE POSTACI

Odgrywanie postaci to nic innego jak wcielanie się w nią. W tym przypadku to *ty* decydujesz, co twój bohater myśli, jak się zachowuje i co mówi.

Odgrywanie postaci jest częścią każdego aspektu gry, lecz wysuwa się na pierwszy plan w przypadku interakcji społecznych. Dziwactwa twojej postaci, jej manieryzmy i osobowość wpływają na to, jak owe interakcje przebiegają.

W odgrywaniu postaci rozróżniamy dwa style, których możesz użyć: podejście opisowe i podejście aktywne. Większość graczy łączy je ze sobą. Jeśli również zechcesz to zrobić, użyj takich proporcji, jakie najbardziej ci odpowiadają.

PODEJŚCIE OPISOWE

W przypadku tego podejścia opisujesz MP i innym graczom słowa wygłaszane przez twojego bohatera oraz jego działania. Czerpiąc z wyobrażenia o swojej postaci, opowiadasz innym, co robi i jak to robi.

Przykładowo, Krzysztof odgrywa krasnoluda Tordeka. Ma on wybuchowy temperament i obwinia elfy z Cloakwood o niepowodzenia swojej rodziny. W gospodzie nieznośny elfi minstrel przysiadł się do stolika Tordeka i stara się nawiązać z nim rozmowę.

Krzysztof mówi: „Tordek spluwa na podłogę, burczy obelgę w stronę barda i odchodzi w kierunku baru. Siada na stołku i spogląda wymownie w kierunku elfa, po czym zamawia kolejne piwo”.

W tym przykładzie Krzysztof opisał nastrój Tordeka i dał MP jasny komunikat dotyczący postawy swojego bohatera i jego działań.

Kiedy używasz podejścia opisowego, miej na uwadze następujące kwestie:

- Opisz emocje i nastawienie swojej postaci.
- Skup się na intencjach postaci i na tym, jak inni mogą je postrzegać.
- Dodaj tyle ozdobników, ile uznasz za stosowne.

Nie martw się tym, czy wszystko dokładnie przedstawiś. Po prostu skup się na myśleniu o tym, co zrobiłaby twoja postać, i opisywaniu tego, co widzisz oczami wyobraźni.

PODEJŚCIE AKTYWNE

W podejściu opisowym mówisz swojemu MP i innym graczom, co twoja postać myśli i robi. W przypadku podejścia aktywnego po prostu to *pokazujesz*.

Odgrywając aktywnie, mówisz głosem swojego bohatera, tak jak aktor wcielający się w rolę. Możesz nawet odzwierciedlać ruchy swojej postaci i jej mowę ciała. W tym podejściu zanurzasz się głębiej w świecie gry, choć nadal musisz opisywać rzeczy, które nie mogą zostać odegrane w rozsądny sposób.

Wróćmy do powyższego przykładu odgrywania Tordeka przez Krzysztofa i zobaczmy, jak ta scena mogłaby wyglądać przy podejściu aktywnym.

Mówiąc jako Tordek, Krzysztof odzywa się zrzędlwym, głębokim głosem: „Tak się zastanawiałem, dlaczego nagle zaczęło tu śmierdzieć. Jak będę chciał coś od ciebie usłyszeć, to złamię ci rękę i z przyjemnością posłucham twoich wrzasków”. Swoim normalnym głosem Krzysztof dodaje: „Wstaję, spoglądam spode łba na elfa i idę do baru”.

EFEKTY ODGRYWANIA POSTACI

MP wykorzystuje akcje i nastawienie twojej postaci, aby określić, w jaki sposób reagują na nią bohaterowie niezależni. Tchórzliwy BN ugnie się pod groźbą użycia siły. Uparta krasnoludzka kobieta nie pozwoli sobie wiercić dziury w brzuchu. Próżny smok ulegnie pochlebstwom.

Kiedy wchodzisz w interakcję z bohaterem niezależnym, zwracaj uwagę na to, w jaki sposób MP odgrywa jego nastrój, dialogi i osobowość. Może na tej podstawie uda ci się określić cechy osobowości, ideały, wady i więzi społeczne tego BN, a następnie wykorzystać je, aby wpłynąć na jego nastawienie.

Interakcje w D&D są podobne do tych z prawdziwego życia. Jeśli jesteś w stanie zaferować bohaterom niezależnym coś, na czym im zależy, przestraszyć ich tym, czego się obawiają, lub zagrać na ich sympatiach i celach, możesz użyć właściwych słów, aby uzyskać praktycznie wszystko, czego potrzebujesz. Z drugiej strony, jeśli obrazisz dumną wojowniczkę lub źle się wypowiesz o sojusznikach szlachcica, to twoje próby ich przekonania lub oszukania po prostu się nie powiedą.

TESTY UMIEJĘTNOŚCI

Oprócz odgrywania postaci, kluczowe w określaniu rezultatów interakcji są testy umiejętności.

Odgrywanie przez ciebie postaci może zmienić nastawienie BN, lecz w danej sytuacji może nadal istnieć element niepewności. Przykładowo, MP może zażądać testu Charyzmy w dowolnym momencie interakcji, jeśli chce, aby kości odegrały rolę w określeniu reakcji BN. Inne testy mogą być odpowiednie w różnych sytuacjach, jeśli MP uzna to za stosowne.

Zwracaj uwagę na biegłości w swoich umiejętnościach, gdy myślisz o tym, w jaki sposób chcesz podejść do interakcji z bohaterem niezależnym. Aby zwiększyć swoje szanse, użyj strategii, która opiera się na twoich najlepszych premiach i umiejętnościach. Jeśli grupa poszukiwaczy przygód potrzebuje oszukać strażnika, aby ten wpuścił ich do zamku, to lotr posiadający biegłość w Oszustwie będzie najlepszym kandydatem do odbycia tej konwersacji. Natomiast w przypadku negocjacji dotyczących uwolnienia zakładników pierwsze skrzypce powinna grać kleryczka z Perswazją.

ODPOCZYNEK

Poszukiwacze przygód, choć bez wątplenia są bohaterami, nie mogą spędzać każdej godziny dnia na eksploracji, interakcjach społecznych i walce. Muszą również odpoczywać – mieć czas na posiłek i sen, opatrzenie ran, odświeżenie umysłów i ducha na użytek magii. I wreszcie muszą mieć czas, aby przygotować się na kontynuację przygody.

Poszukiwacze przygód, podobnie jak inne stworzenia, mogą odbywać krótkie odpoczynki w ciągu dnia i długi odpoczynek na jego zakończenie.

KRÓTKI ODPOCZYNEK

Krótki odpoczynek to czas wolny trwający przynajmniej przez 1 godzinę, podczas którego postacie nie robią nic bardziej wymagającego niż jedzenie, picie, czytanie i opatrywanie ran.

Pod koniec krótkiego odpoczynku możesz wydać jedną lub więcej Kości Wytrzymałości bohatera – maksymalnie tyle, ile wynosi jego poziom. Rzucasz każdą wydaną kością i dodajesz do wyniku modyfikator z Kondycji. Postać odzyskuje liczbę PW równą sumie wszystkich rzutów (minimalnie 0). Możesz zdecydować się na wydanie kolejnej Kości Wytrzymałości po wykonaniu poprzedniego rzutu. Bohater odzyskuje część wydanych kości po odbyciu długiego odpoczynku, tak jak wyjaśniono to poniżej.

DŁUGI ODPOCZYNEK

Długi odpoczynek jest dłuższym okresem wolnego czasu, trwającym przynajmniej 8 godzin, podczas którego bohaterowie śpią przez co najmniej 6 godzin i przez najwyżej 2 godziny zajmują się mało wymagającymi rzeczami, takimi jak czytanie, rozmawianie, jedzenie lub stanie na warcie. Jeśli odpoczynek jest zakłócony przez okres wyczerpującej aktywności – przynajmniej 1 godzinę marszu, walki, rzucania czarów lub podobnych działań charakterystycznych dla poszukiwania przygód – to postacie muszą rozpocząć długi odpoczynek od nowa, aby uzyskać wynikające z niego korzyści.

Na zakończenie długiego odpoczynku bohaterowie odzyskują wszystkie utracone punkty wytrzymałości. Odzyskują również połowę swoich Kości Wytrzymałości (minimum 1 kość). Przykładowo, jeśli postać ma 8 Kości Wytrzymałości, to może odzyskać 4 z nich na koniec długiego odpoczynku.

Bohater nie może czerpać korzyści z więcej niż jednego długiego odpoczynku w okresie 24 godzin. Oprócz tego postać musi mieć na początku odpoczynku przynajmniej 1 PW, aby otrzymać jakiegokolwiek wynikające z niego korzyści.

POMIĘDZY PRZYGODAMI

Pomiędzy wyprawami do podziemi i starciami ze starożytnym złem bohaterowie potrzebują czasu na odpoczynek, powrót do zdrowia i przygotowanie się do kolejnej przygody. Wielu poszukiwaczy przygód korzysta z tego czasu, aby zająć się innymi rzeczami, na przykład wykonać broń lub pancerz, przeprowadzić badania albo przepuścić ciężko zarobione złoto.

W niektórych przypadkach wpływ czasu następuje gdzieś w tle i jest okraszony zaledwie krótkim opisem. Rozpoczynając nową przygodę, MP może po prostu

zadeklarować, że minęła określona ilość czasu, i pozwolić ci na opisanie w sposób ogólny, co robiła twoja postać. Innym razem MP może chcieć wiedzieć dokładnie, ile czasu minęło, ponieważ wydarzenia, o których nie wiesz, nieustannie toczą się w tle.

WYDATKI NA ŻYCIE

Pomiędzy przygodami określasz swój poziom życia i ponosisz jego koszty, jak to opisano w rozdziale 5.

Życie na określonym poziomie nie wywiera ogromnego efektu na twoją postać, jednak jej styl życia może wpływać na to, w jaki sposób reagują na nią inne osoby i grupy. Przykładowo, łatwiej ci wpływać na lokalną szlachtę, kiedy wiesziesz żywot arystokraty, niż gdy żyjesz w ubóstwie.

AKTYWNOŚCI W CZASIE WOLNYM

Pomiędzy przygodami MP może cię zapytać, co twoja postać robi w swoim wolnym czasie. Okresy przerwy mogą różnić się od siebie długością, lecz każde z działań, którego można podjąć się w ich trakcie, wymaga określonej liczby dni, aby zapewnić związane z nim profity. Dodatkowo, musisz poświęcić swojemu zajęciu przynajmniej 8 godzin w ciągu dnia, aby móc zaliczyć go do wymaganej liczby dni. Nie muszą one jednak następować po sobie; jeśli dysponujesz większą liczbą wolnych dni niż wymagane minimum, możesz wykonywać to samo zadanie przez dłuższy okres lub zająć się czymś innym.

Możesz zajmować się w czasie wolnym rzeczami innymi niż aktywności przedstawione poniżej. Jeśli chcesz, aby twój bohater wykorzystał swoje wolne dni na działania, które nie zostały tu opisane, omów to z MP.

RZEMIOSŁO

Możesz wyprodukować niemagiczne przedmioty, włączając w to dzieła sztuki oraz ekwipunek potrzebny przy poszukiwaniu przygód. Twoja postać musi być biegła w używaniu narzędzi związanych z obiektem, który starasz się stworzyć (zwykle są to narzędzia rzemieślnicze). Możesz również potrzebować dostępu do specjalnych materiałów lub miejsc. Przykładowo, ktoś biegły w używaniu narzędzi kowalskich potrzebuje jeszcze kuźni, aby móc wykuć miecz lub zrobić zbroję.

Za każdy dzień, który wykorzystasz na pracę, wytwarzasz jeden lub więcej przedmiotów o całkowitej wartości rynkowej nieprzekraczającej 5 sz, na co musisz zużyć materiały warte połowę rynkowej ceny tworzonego przedmiotu. Jeśli to, co chcesz stworzyć, kosztuje więcej niż 5 sz, każdego dnia robisz postępy warte 5 sz aż do czasu, gdy osiągniesz rynkową cenę danego przedmiotu. Przykładowo, stworzenie zbroi płytowej (cena rynkowa 1500 sz) wymaga 300 dni pracy.

Postacie mogą połączyć swoje siły, aby stworzyć jeden przedmiot, zakładając, że każda z nich posiada biegłość w używaniu wymaganych narzędzi i wszystkie pracują razem w tym samym miejscu. Każda postać wnosi pracę wartą 5 sz za każdy dzień, w którym pomaga osiągnąć cel. Przykładowo, trzech bohaterów z wymaganą biegłością w używaniu narzędzi i z dostępem do odpowiedniego warsztatu może stworzyć zbroję płytową w zaledwie 100 dni, ponosząc łączny koszt w wysokości 750 sz.

W trakcie produkcji możesz żyć skromnie bez potrzeby płacenia 1 sz za każdy dzień lub wygodnie za połowę normalnej ceny tego trybu życia (patrz rozdział 5, aby dowiedzieć się więcej o wydatkach na życie).

PRACA W ZAWODZIE

Możesz pracować pomiędzy przygodami, co pozwoli ci utrzymać się na skromnym poziomie bez konieczności płacenia 1 sz za każdy dzień (patrz rozdział 5, aby dowiedzieć się więcej o wydatkach na życie). Ta korzyść jest dostępna, póki praktykujesz swój zawód.

Jeśli jesteś członkiem organizacji, która może zapewnić korzystne zatrudnienie, na przykład kościoła lub gildii złodziei, możesz zarobić tyle, aby żyć na poziomie wygodnym.

Jeśli posiadasz biegłość w umiejętności Występy i postanowisz z niej skorzystać w swoim wolnym czasie, zarobisz tyle, aby żyć na poziomie zamożnym.

POWRÓT DO ZDROWIA

Możesz skorzystać z wolnego czasu pomiędzy przygodami, aby wyleczyć się z osłabiającej cię rany, choroby lub zatrucia.

Po trzech dniach spędzonych na zdrowieniu możesz wykonać rzut obronny na Kondycję o ST 15. W przypadku sukcesu możesz wybrać jeden z poniższych rezultatów:

- Zakończyć jeden z efektów, które uniemożliwiają ci odzyskiwanie punktów wytrzymałości.
- Przez następne 24 godziny mieć ułatwienie w rzutach obronnych przeciwko jednej chorobie lub truciznie, która obecnie na ciebie wpływa.

BADANIA

Czas pomiędzy przygodami to doskonała okazja do przeprowadzenia badań. Możesz dzięki nim uzyskać wgląd w tajemnice, które zostały odkryte podczas kampanii. Badania mogą obejmować przekopywanie się w bibliotece przez zakurzone tomiszczą i rozpadające się w dloniach zwoje lub stawianie w karczmie kolejek okolicznym mieszkańcom, aby poznać plotki i nowinki.

Gdy rozpoczynasz swoje badania, MP określa, czy poszukiwane przez ciebie informacje są dostępne, ile dni wolnego czasu zajmie ci ich odnalezienie i czy występują jakieś ograniczenia odnośnie do tego, gdzie należy przeprowadzić badania (na przykład potrzeba znalezienia konkretnej osoby, księgi lub miejsca). MP może również wymagać wykonania jednego lub kilku testów, na przykład Inteligencji (Śledztwo), aby twoja postać znalazła poszlaki prowadzące do poszukiwanej informacji, lub Charyzmy (Perswazja), aby zapewniła sobie czyjąś pomoc. Gdy te warunki zostaną spełnione, poznajesz żadaną informację, jeśli tylko jest dostępna.

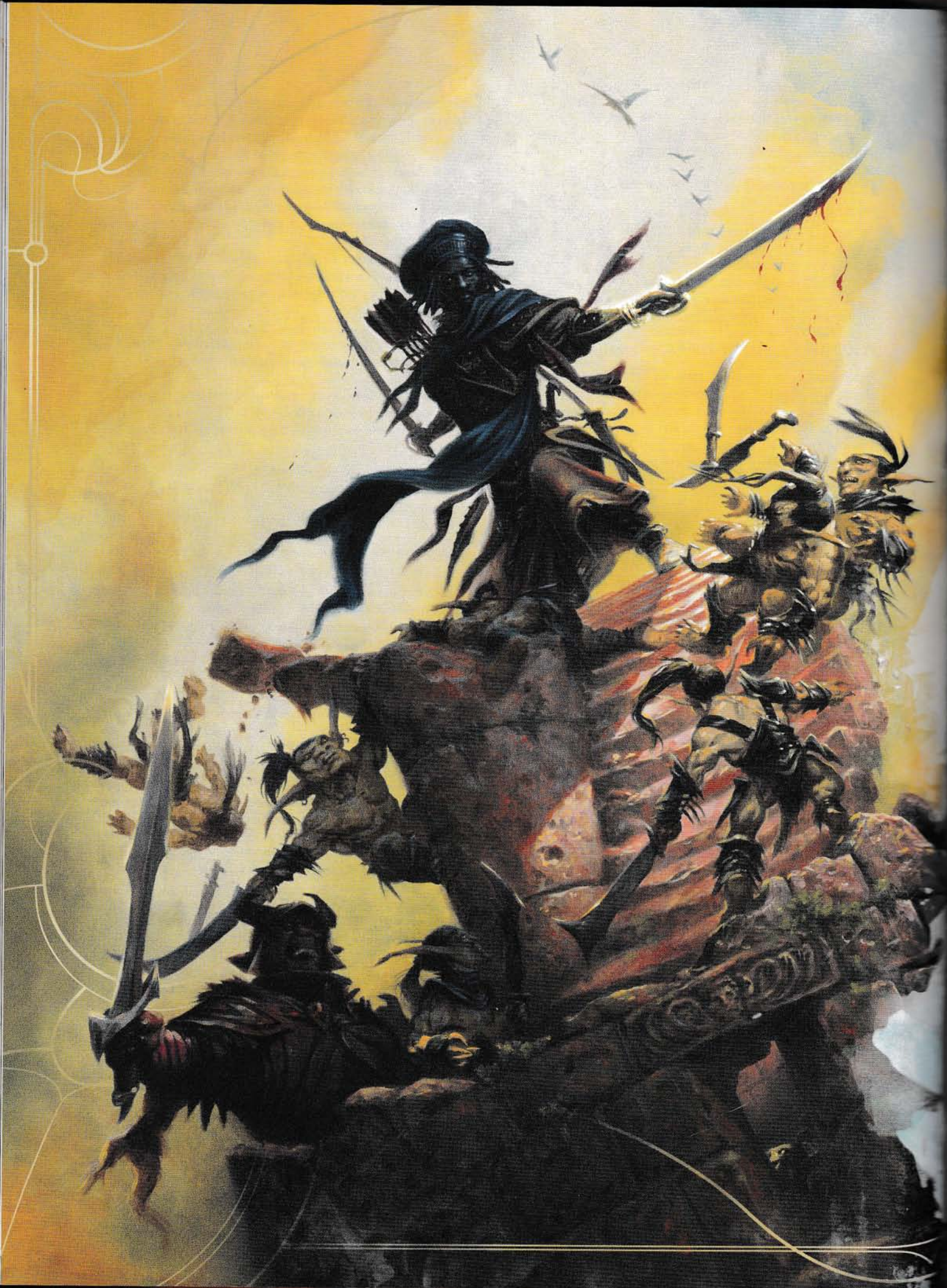
Za każdy dzień spędzony na badaniach musisz wydać 1 sz, aby pokryć swoje wydatki. Jest to dodatkowy koszt doliczany do twoich normalnych wydatków związanych z poziomem życia (opisanych dokładnie w rozdziale 5).

TRENING

Możesz spędzić czas wolny pomiędzy przygodami, ucząc się nowych języków lub szkoląc się w używaniu któregoś zestawu narzędzi. MP może pozwolić też na dodatkowe rodzaje treningu.

Przed wszystkim musisz znaleźć instruktora, który będzie chciał cię szkolić. MP określa, jak długo to potrwa i czy wymagane jest wykonanie jakichś testów cech.

Trening trwa 250 dni i kosztuje 1 sz za dzień. Po spędzeniu na nim wymaganej ilości czasu i wydaniu odpowiedniej sumy pieniędzy uczysz się nowego języka lub zdobywasz biegłość w używaniu nowych narzędzi.



ROZDZIAŁ 9: WALKA



TRZASK MIECZA UDERZAJĄCEGO O TARCZE. PRZERAŻLIWY zgrzyt rozdzieranego pancerza, gdy zagłębiają się weń szpony potwora. Jaskrawy rozbłysk światła, gdy rozkwita rzucona przez maga kula ognia. Ostra, metalicza woń krwi unosząca się w powietrzu, dominująca nad smrodem plugawych bestii. Ryk furii, okrzyki triumfu, jęki bólu. Walka w D&D może być chaotyczna,

śmiertelna, ale i ekscytująca.

Rozdział ten zawiera zasady, których potrzebujesz, aby twój bohaterowie starli się w boju z potworami, zarówno w krótkiej potyczce, jak i w długotrwałym konflikcie toczącym się w podziemiach lub na polu bitwy. Wszystkie zasady z tego rozdziału dotyczą graczy i Mistrza Podziemi. MP kontroluje wszystkie potwory i bohaterów niezależnych zaangażowanych w walkę, a każdy z pozostałych graczy decyduje o działaniach swojej postaci. „Ty” może również oznaczać postać lub potwora, nad którymi sprawujesz kontrolę.

STRUKTURA STARCIA

Typowa walka to starcie pomiędzy dwiema stronami, nagle ataki bronią, finty, zasłony, praca nóg i rzucanie czarów. Mechanika organizuje ów chaos pola walki w cykl rund i tur. **Runda** odpowiada mniej więcej 6 sekundom w świecie gry. W trakcie rundy każdy uczestnik walki rozgrywa swoją **turę**. Kolejność wykonywania tur zostaje określona na początku starcia, gdy wszyscy rzucają na inicjatywę. Po tym, jak wszyscy skończyli swoją turę, walka przechodzi do następnej rundy, jeśli żadna ze stron nie pokonała drugiej.

ZASKOCZENIE

Grupa poszukiwaczy przygód podkrada się do obozowiska bandytów i wyskakuje zza drzew, aby ich zaatakować. Galaretowaty sześcian sunie wzdłuż przejścia w podziemiach, niezauważony przez poszukiwaczy przygód aż do chwili, gdy pochłania jednego z nich. W powyższych sytuacjach jedna ze stron zaskoczyła drugą.

MP decyduje, kto mógł zostać zaskoczony. Jeśli żadna ze stron nie próbowała się skradać, obydwie automatycznie się zauważają. W innym przypadku MP porównuje wyniki testów Zręczności (Skradanie się) każdego, kto próbuje pozostać niezauważonym, z pasywną Mądrością

WALKA KROK PO KROKU

1. **Ustalenie zaskoczenia.** MP określa, czy ktoś zaangażowany w walkę został zaskoczony.
2. **Określanie pozycji.** MP decyduje, gdzie znajdują się postacie i potwory biorące udział w walce. Na podstawie porządku marszu poszukiwaczy przygód lub ich zadeklarowanych pozycji w pomieszczeniu albo innej przestrzeni MP określa, gdzie znajdują się ich przeciwnicy – jak daleko i w którym kierunku.
3. **Rzut na inicjatywę.** Wszyscy zaangażowani w walkę rzucają na inicjatywę, określając w ten sposób kolejność swoich tur.
4. **Rozgrywanie tur.** Każdy uczestnik walki wykonuje swoją turę zgodnie z kolejnością inicjatywy.
5. **Rozpoczęcie następnej rundy.** Gdy wszystkie postacie zaangażowane w walkę wykonają swoje tury, runda dobiega końca. Powtarzajcie krok 4. do momentu, w którym walka się zakończy.

(Percepcja) każdej istoty znajdującej się po drugiej stronie konfliktu. Każdy bohater lub potwór, który nie zauważy zagrożenia, rozpoczyna starcie zaskoczony.

Jeśli postać jest zaskoczona, nie może się poruszać i wykonywać żadnych akcji w swojej pierwszej turze walki, a także nie może skorzystać z reakcji do zakończenia tej tury. Członek grupy może być zaskoczony, nawet jeśli pozostali członkowie nie są.

INICJATYWA

Inicjatywa określa porządek, w jakim przebiegają tury konfliktu. Gdy rozpoczyna się walka, każda biorąca w niej udział istota wykonuje test Zręczności, aby określić swoje miejsce w porządku inicjatywy. MP wykonuje jeden rzut za całą grupę identycznych istot, więc wszyscy jej członkowie działają w tym samym czasie.

MP porządkuje uczestników starcia od najwyższego wyniku testu Zręczności do najniższego. Jest to kolejność (zwana kolejnością inicjatywy), w której wykonują oni swoje działania podczas każdej rundy walki. Nie zmienia się ona pomiędzy rundami.

W przypadku remisu MP decyduje o kolejności działania pomiędzy kontrolowanymi przez siebie istotami, a gracze decydują o kolejności działania pomiędzy swoimi remisującymi bohaterami. MP może zdecydować, kto działa pierwszy, jeśli remis nastąpił pomiędzy kontrolowanym przez niego potworem a postacią gracza. Opcjonalnie MP może nakazać remisującym bohaterom i potworom wykonanie rzutu k20 – postacie, które osiągną wyższe wyniki, będą działały wcześniej.

TWOJA TURA

Podczas swojej tury możesz **ruszyć się** na odległość nie większą niż określona przez twoją szybkość i **wykonać jedną akcję**. Do ciebie należy decyzja, czy najpierw wykonasz ruch, czy akcję. Twoja szybkość – czasami nazywana szybkością chodzenia – jest zapisana na karcie postaci.

Najczęstsze akcje, które możesz wykonać w turze, opisane są w sekcji „Akcje w walce” nieco dalej w tym rozdziale. Wiele właściwości klasowych i innych zdolności zapewnia dodatkowe możliwości wykonywania akcji.

Sekcja „Ruch i pozycja”, która znajduje się w dalszej części tego rozdziału, zawiera zasady dotyczące przemieszczania się.

Możesz zrezygnować z poruszenia się, wykonania akcji lub robienia czegokolwiek innego podczas swojej tury. Jeżeli nie możesz zdecydować się, co chcesz zrobić, rozważ wykonanie akcji Unik lub Przygotowanie, które opisano w sekcji „Akcje w walce”.

AKCJE DODATKOWE

Różne właściwości klasowe, czary i inne zdolności pozwalają ci na wykonanie w twojej turze **akcji dodatkowej**, na przykład Chytre zagranie pozwala na to lotrowi. Możesz wykonać akcję dodatkową tylko wtedy, gdy zdolność specjalna, czar lub inny element gry pozwala ci zrobić coś jako akcję dodatkową. W innym przypadku nie masz akcji dodatkowych do wykorzystania.

Co ważne, możesz wykonać tylko jedną akcję dodatkową w swojej turze, więc musisz wybrać, z której z nich chcesz skorzystać, jeśli masz ich kilka do dyspozycji.

Wybierasz też, kiedy chcesz wykonać akcję dodatkową podczas swojej tury, chyba że moment jej wykorzystania jest odgórnie określony. Pamiętaj, że jeśli cokolwiek pozbawia cię możliwości wykonywania akcji, nie możesz również wykonywać akcji dodatkowych.

INNE DZIAŁANIA PODCZAS TWOJEJ TURY

Twoja tura może obfitować w różne działania i ozdobniki, które nie wymagają od ciebie użycia akcji lub ruchu.

Możesz komunikować się z innymi istotami za pomocą krótkich wypowiedzi i gestów podczas wykonywania swojej tury, jeśli jesteś w stanie to robić.

Możesz również oddziaływać na jeden obiekt lub element otoczenia podczas swojego ruchu lub wykonywanej akcji. Przykładowo, możesz otworzyć drzwi podczas wykonywania ruchu w kierunku wroga lub dobyć broni w ramach tej samej akcji, w której atakujesz.

Jeśli chcesz oddziaływać na kolejny obiekt, musisz przeznaczyć na to swoją akcję. Niektóre magiczne przedmioty i inne specjalne obiekty zawsze wymagają użycia akcji, aby móc z nich skorzystać, co jest zaznaczone w ich opisie.

MP może wymagać użycia akcji dla każdego z tych działań, kiedy należy poświęcić mu więcej uwagi lub jeśli stanowi ono nietypową przeszkodę. Przykładowo, MP może oczekiwać od ciebie użycia akcji, gdy chcesz otworzyć zablokowane drzwi lub zakreślić korbą, by opuścić most zwodzony.

REAKCJE

Określone zdolności specjalne, czary i sytuacje pozwalają ci na wykonanie specjalnej akcji zwanej **reakcją**.

Reakcja jest natychmiastową odpowiedzią na określoną okoliczność, która może wystąpić w turze twojej lub kogoś innego. Możliwość wykonania ataku okazyjnego, opisana nieco dalej w tym rozdziale, jest najbardziej powszechnym rodzajem reakcji.

Kiedy wykonasz reakcję, nie możesz wykonać następnej aż do rozpoczęcia swojej następnej tury. Jeśli reakcja przerywa turę innej istoty, może ona ją kontynuować zaraz po rozpatrzeniu efektu reakcji.

ODDZIAŁYWANIE NA OBIEKTY WOKÓŁ CIEBIE

Oto kilka przykładów czynności, które możesz wykonać w połączeniu z ruchem lub wykonywaniem akcji:

- otwarcie lub zamknięcie drzwi,
- dobycie lub schowanie miecza,
- wyjęcie mikstury z plecaka,
- podniesienie upuszczonego topora,
- zabranie błyskotki ze stołu,
- zdjęcie pierścienia z palca,
- włożenie do ust odrobiny jedzenia,
- wbicie sztandaru w ziemię,
- wyłowienie kilku monet z sakiewki,
- wypicie kufla piwa,
- pociągnięcie dźwigni lub wciśnięcie przycisku,
- wyciągnięcie pochodni z uchwytu,
- zabranie książki z półki w zasięgu ręki,
- zgaszenie małego ognia,
- założenie maski,
- założenie na głowę kaptura peleryny,
- przyłożenie ucha do drzwi,
- kopnięcie małego kamienia,
- przekręcenie klucza w zamku,
- stuknięcie w podłogę trzymetrowym kijem,
- podanie przedmiotu innej postaci.

RUCH I POZYCJA

W trakcie walki bohaterowie i potwory znajdują się w ciągłym ruchu, często przemieszczając się i zajmując pozycje zapewniające im przewagę.

W swojej turze możesz przemieścić się na dystans nie większy od wartości twojej szybkości. Możesz wykorzystać tyle metrów swojej szybkości, ile chcesz, kierując się poniższymi zasadami.

Twój ruch może zawierać w sobie skakanie, wspinanie się i pływanie. Te sposoby poruszania się mogą zostać połączone z chodzeniem lub stanowić twój cały ruch. Niezależnie od tego, jak się poruszasz, odejmujesz dystans pokonany w każdej części ruchu od swojej szybkości aż do momentu, w którym zużyjesz ją całą lub zakończysz ruch.

Sekcja „Specjalne rodzaje ruchu” znajdująca się w rozdziale 8 zawiera zasady dotyczące skakania, wspinania się i pływania.

DZIELENIE RUCHU

Możesz podzielić swój ruch w trakcie tury, wykorzystując część swojej szybkości przed swoją akcją, a część – po niej. Przykładowo, jeśli twoja szybkość wynosi 9 metrów, możesz przemieścić się o 3 metry, wykonać akcję, a następnie poruszyć się o pozostałe 6 metrów.

PORUSZANIE SIĘ MIĘDZY ATAKAMI

Jeśli wykonywana akcja zawiera więcej niż jeden atak bronią, to możesz podzielić swój ruch jeszcze bardziej i przemieścić się między wykonywanymi atakami. Przykładowo, wojownik o szybkości 7,5 metra mogący wykonać dwa ataki dzięki zdolności Dodatkowego ataku może poruszyć się o 3 metry, wykonać atak, przemieścić się o dalsze 4,5 metra i zaatakować ponownie.

RÓŻNE RODZAJE SZYBKOŚCI

Jeśli posiadasz więcej niż jeden rodzaj szybkości, na przykład szybkość chodzenia i szybkość latania, możesz przechodzić płynnie pomiędzy nimi podczas wykonywania ruchu. Za każdym razem, gdy zmieniasz rodzaj szybkości, odejmij przebyty do tej pory dystans od nowego rodzaju szybkości. Wynik określa, jak daleko możesz się poruszyć. Jeśli rezultat wyniósł 0 lub mniej, nie możesz skorzystać z nowego rodzaju szybkości podczas wykonywania tego ruchu.

Przykładowo, jeśli twoja szybkość wynosi 9 metrów, a szybkość latania 18 metrów, ponieważ mag rzucił na ciebie czar *lot*, możesz przelecieć 6 metrów, następnie przejść 3 metry i wyskoczyć w powietrze, aby przelecieć kolejne 9 metrów.

TRUDNY TEREN

Walka rzadko kiedy toczy się w pustych pomieszczeniach lub na gładkich równinach. Jej scenaria zawiera zwykle elementy trudnego terenu – zasypane kamieniami pieczary, lasy pełne ciernistych roślin czy niebezpieczne schody.

Każdy metr ruchu w trudnym terenie kosztuje cię dodatkowy metr szybkości. Zasada ta obowiązuje nawet wtedy, gdy wiele różnych czynników znajdujących się na danej przestrzeni sprawia, że teren jest trudny.

Niskie meble, rupiecie, zarośla, strome schody, śnieg i płytkie bagna są przykładami trudnego terenu. Przestrzeń zajmowana przez inną istotę, wrogą bądź nie, również liczy się jako trudny teren.

POWALENIE

Uczestnicy walki często lądują na ziemi, ponieważ zostali obaleni lub sami postanowili upaść. W rozumieniu mechaniki gry są wtedy powaleni. Jest to stan postaci opisany w dodatku A.

Możesz **upaść samemu** bez zużywania swojej szybkości. **Wstawanie** jest nieco trudniejsze; aby się podnieść, musisz wydać połowę szybkości. Przykładowo, jeżeli twoja szybkość wynosi 9 metrów, musisz zużyć 4,5 metra, aby wstać. Nie możesz tego zrobić, jeśli nie dysponujesz wystarczającą ilością szybkości lub została ona zredukowana do 0.

Aby poruszać się, będąc powalonym, musisz **czołgać się** lub użyć magii, takiej jak teleportacja. Każdy metr ruchu podczas czołgania się kosztuje cię dodatkowy metr szybkości. Z tego powodu czołganie się w trudnym terenie to wydatek 3 metrów szybkości za pokonanie 1 metra.

PORUSZANIE SIĘ WOKÓŁ INNYCH STWORZEŃ

Możesz przemieścić się przez przestrzeń, którą zajmuje stworzenie niebędące twoim wrogiem. W przypadku wrogiej istoty możesz to zrobić tylko wtedy, gdy jest przynajmniej dwa rozmiary większa lub mniejsza od ciebie. Pamiętaj, że obszar zajmowany przez inną istotę jest dla ciebie trudnym terenem.

Niezależnie od tego, czy dana istota jest twoim wrogiem, czy przyjacielem, nie możesz zakończyć ruchu w miejscu, które zajmuje.

Jeśli opuszczasz strefę ataku wrogiej istoty podczas swojego ruchu, prowokujesz atak okazyjny, tak jak zostało to wyjaśnione w dalszej części tego rozdziału.

LATANIE

Istoty latające mogą korzystać z wielu zalet swojej mobilności, lecz muszą również liczyć się z ryzykiem upadku. Jeśli latająca istota zostanie powalona, jej prędkość zostanie zredukowana do 0 lub w dowolny inny sposób zostanie ona pozbawiona możliwości poruszania się, to spada na ziemię, chyba że dysponuje umiejętnością unoszenia się w powietrzu lub utrzymuje się w górze za pomocą magii, na przykład czarem *lot*.

ROZMIAR ISTOT

Każda istota zajmuje określoną ilość miejsca. Tabela kategorii rozmiarów pokazuje, jak dużo przestrzeni kontroluje w walce istota danego rozmiaru. Obiekty mogą czasami wykorzystywać te same kategorie rozmiarów.

KATEGORIE ROZMIARÓW

Rozmiar	Zajmowana przestrzeń
Malutki	0,75 × 0,75 m
Mały	1,5 × 1,5 m
Średni	1,5 × 1,5 m
Duży	3 × 3 m
Wielki	4,5 × 4,5 m
Ogromny	6 × 6 m lub więcej



ZAJMOWANA PRZESTRZEŃ

Przestrzeń zajmowana przez daną istotę to obszar mierzony w metrach, który jest przez nią efektywnie kontrolowany w walce i nie oznacza fizycznych rozmiarów istoty. Przykładowo, typowe Średnie stworzenie nie jest szerokie na 1,5 metra, lecz jest w stanie kontrolować przestrzeń o takiej szerokości. Jeśli Średniego rozmiaru hobgoblin stoi w szerokości na 1,5 metra drzwiach, inne istoty nie mogą przez nie przejść, chyba że hobgoblin im na to pozwoli.

Przestrzeń zajmowana przez stworzenie jest również odzwierciedleniem obszaru potrzebnego, by mogło ono skutecznie walczyć. Z tego powodu istnieje limit dotyczący liczby istot, które mogą otoczyć inną postać podczas starcia. Przy założeniu Średniego rozmiaru walczących, osiem istot może wypełnić przestrzeń w promieniu 1,5 metra dookoła wroga.

Ponieważ większe istoty zajmują więcej miejsca, mniejsza ich liczba może otoczyć inną postać. Jeśli cztery Duże istoty tłoczą się dookoła Średniej lub mniejszej postaci, pozostaje niewiele miejsca dla kogoś innego. W odwrotnej sytuacji nawet do dwudziestu Średnich istot może otoczyć jedną Ogromną.

PRZECISKANIE SIĘ

Stworzenie może przecisnąć się przez przestrzeń, która jest wystarczająco duża dla kogoś o jeden rozmiar mniejszego, na przykład Duże stworzenie może przecisnąć się przez przejście mające 1,5 metra szerokości. Przeciskając się, istota musi wydać dodatkowy metr szybkości za każdy przebyty metr. Ma również utrudnienie we wszystkich testach ataku i rzutach obronnych na Zręczność. Testy ataku przeciwko takiej istocie wykonywane są z ułatwieniem, dopóki znajduje się ona w wąskiej przestrzeni.

WARIANT: ROZGRYWKĄ NA SIATCE

Jeśli rozgrywacie walkę, używając kwadratowej siatki bitewnej i figurek lub innych znaczników, skorzystajcie z poniższych zasad.

Kwadrat. Każdy kwadrat siatki odpowiada 1,5 metra.

Szybkość. Zamiast poruszać się metr po metrze, poruszajcie się kwadrat po kwadracie. Oznacza to, że ruszacie się odcinkami po 1,5 metra. Będzie wam łatwiej, jeśli przełożycie swoją szybkość na liczbę kwadratów, dzieląc jej wartość przez 1,5. Przykładowo, szybkość wynosząca 9 metrów przekłada się na szybkość 6 kwadratów.

Jeśli często używacie siatki bitewnej, zapiszcie szybkość wyrażoną w kwadratach na waszych kartach postaci.

Wchodzenie na kwadrat. Aby wejść na kwadrat, musisz mieć możliwość poruszenia się o przynajmniej 1 kwadrat, nawet jeśli pole, na które chcesz się ruszyć, znajduje się po skosie od zajmowanego przez ciebie miejsca. (Zasada poruszania się na skos poświęca realizm na rzecz płynnej rozgrywki; *Dungeon Master's Guide* [Przewodnik Mistrza Podziemi] zawiera wskazówki, jak zastosować bardziej realistyczne podejście).

Jeśli wejście na kwadrat kosztuje dodatkową szybkość, jak ma to miejsce w przypadku trudnego terenu, musisz jej mieć wystarczająco dużo, aby zapłacić cały koszt. Przykładowo, musisz mieć do dyspozycji co najmniej 2 kwadraty szybkości, aby wejść na kwadrat trudnego terenu.

Rogi. Ruch na skos nie może przebiegać przez rogi ścian, ogromnych drzew lub innych elementów terenu, które wypełniają całą zajmowaną przez siebie przestrzeń.

Zasięgi. Aby określić na siatce bitewnej odległość pomiędzy dwiema istotami lub rzeczami, policz kwadraty. Rozpocznij od kwadratu przylegającego do jednej z nich, a skończ na kwadracie docelowym. Licz zawsze po najkrótszej możliwej ścieżce.

AKCJE W WALCE

Kiedy wykonujesz akcję w swojej turze, możesz skorzystać z akcji opisanych tutaj, zapewnianych przez twoją klasę lub zdolności specjalne albo wymyślonych na poczekaniu. Wiele potworów dysponuje własnymi akcjami opisanymi w ich statystykach.

Kiedy opisujesz akcję, której nie ma w zasadach, MP określa, czy jest ona możliwa do wykonania i jaki test będzie potrzebny (o ile to konieczne), aby sprawdzić, czy akcja się powiedziała.

ATAK

Najczęstszą akcją wykonywaną podczas walki jest Atak, niezależnie czy uderzasz mieczem, strzelasz z łuku, czy też walczysz na gołe pięści.

Za pomocą tej akcji wykonujesz jeden atak wręcz lub dystansowy. Zjrzyj do sekcji „Wykonywanie ataku”, aby poznać zasady.

Niektóre zdolności, takie jak Dodatkowy atak wojownika, pozwalają ci na wykonanie więcej niż jednego ataku w ramach tej akcji.

ODSTĄPIENIE

Jeżeli używasz akcji Odstąpienia, twój ruch do końca twojej tury nie powoduje ataków okazyjnych.

POMOC

Możesz pomóc innemu stworzeniu w wykonywanym przez nie zadaniu. Kiedy używasz akcji Pomocy, takie stworzenie ma ułatwienie w następnym teście cechy związanym z czynnością, w której mu pomagasz, zakładając, że wykona ten test przed początkiem twojej następnej tury.

Alternatywnie możesz pomóc przyjaznej istocie zaatakować inne stworzenie znajdujące się w odległości do 1,5 metra od ciebie. Pozorujesz atak, rozpraszasz cel lub w inny sposób pomagasz swojemu sojusznikowi najsukuteczniej zaatakować wroga. Jeśli twój sojusznik zaatakuje cel przed początkiem twojej następnej tury, wykonuje swój pierwszy test ataku z ułatwieniem.

PRZESZUKIWANIE

Kiedy wykonujesz akcję Przeszukiwania, poświęcasz swoją uwagę próbie znalezienia czegoś. Zależnie od rodzaju twoich poszukiwań, MP może zdecydować, że musisz wykonać test Mądrości (Percepcja) lub Inteligencji (Śledztwo).

IMPROWIZOWANIE AKCJI

Twoja postać może robić rzeczy, których nie obejmują akcje przedstawione w tym rozdziale, na przykład: wyłamywać drzwi, zastraszać wrogów, wyczuwać słabości w magicznych osłonach czy wezwać przeciwnika do przeprowadzenia pertraktacji. Jedynymi ograniczeniami w zakresie akcji, które możesz spóbować wykonać, są twoja wyobraźnia i wartości cech twojej postaci. Przeczytaj opisy wartości cech znajdujące się w rozdziale 7 – mogą one posłużyć jako inspiracja dla twoich przyszłych improwizacji.

Kiedy opisujesz akcję, która nie występuje w zasadach, MP decyduje, czy akcja ta jest możliwa i jakiego testu będzie wymagała (jeśli w ogóle), aby określić jej powodzenie.

PRZYGOTOWANIE

Czasami chcesz skoczyć na wroga, gdy wystarczająco się zbliży, lub poczekać na określone wydarzenie, zanim zdecydujesz się działać. Aby to zrobić, możesz w swojej turze wykonać akcję Przygotowania, która umożliwia ci wykorzystanie twojej reakcji przed początkiem twojej następnej tury.

Najpierw musisz zdecydować, jakie możliwe do zaobserwowania okoliczności wywołają twoją reakcję. Następnie decydujesz, co zrobisz w odpowiedzi na te okoliczności – wybierasz akcję, którą wykonasz, albo ruch na odległość do wartości twojej szybkości. Przykładowo, możesz powiedzieć: „Jeśli kultysta wejdzie na zapadnię, użyję dźwigni, która ją otworzy” albo „Gdy goblin do mnie podejdzie, odsunę się od niego”.

Kiedy nastąpi określone przez ciebie wydarzenie, możesz użyć swojej reakcji zaraz po tym, jak zostanie ono rozpatrzone, albo je zignorować. Pamiętaj, że możesz wykonać tylko jedną reakcję w rundzie.

Gdy przygotowujesz czar, rzucasz go zgodnie z normalnymi zasadami, jednak wstrzymujesz jego energię, którą wyzwalasz w reakcji na określone przez ciebie okoliczności. Aby czar mógł zostać przygotowany, jego czas rzucania musi wynosić 1 akcję, natomiast jego wstrzymywanie wymaga koncentracji (opisanej w rozdziale 10). Jeśli twoja koncentracja zostanie przerwana, energia czaru rozprasza się bez żadnego efektu. Przykładowo, jeśli koncentrujesz się na utrzymywaniu czaru *pajęczyna* i przygotowujesz *magiczny pocisk*, działanie *pajęczyny* dobiega końca, a jeśli otrzymasz obrażenia, zanim uwolnisz w ramach reakcji przygotowany *magiczny pocisk*, to twoja koncentracja może zostać przerwana.

RZUCENIE CZARU

Postacie posługujące się magią, takie jak magowie i klerycy, oraz liczne potwory mają dostęp do czarów i mogą ich skutecznie używać w walce. Każdy czar ma swój czas rzucania, który określa, czy postać musi poświęcić akcję, reakcję, czy też minuty lub nawet godziny, aby go rzucić. Z tego powodu rzucanie czaru niekoniecznie musi być akcją. Czas rzucania większości zaklęć wynosi jednak 1 akcję, więc postać często wykorzystuje swoją akcję w turze, aby rzucić taki czar. Więcej informacji na temat rzucania czarów znajdziesz w rozdziale 10.

SPRINT

Kiedy używasz akcji Sprintu, otrzymujesz dodatkowy ruch w swojej turze. Wzrost ten jest równy twojej szybkości po zastosowaniu wszelkich modyfikatorów. Przykładowo, jeśli twoja szybkość wynosi 9 metrów, to gdy wykonasz Sprint, możesz w swojej turze przemieścić się 18 metrów.

Każde zwiększenie lub zmniejszenie twojej szybkości zmienia dodatkowy ruch o tę samą wartość. Jeśli twoja szybkość wynosząca 9 metrów zostanie zredukowana do 4,5 metra, możesz poruszyć się sprintem w swojej turze maksymalnie do 9 metrów.

UKRYCIE SIĘ

Kiedy korzystasz z akcji Ukrycia się, wykonujesz test Zręczności (Skradanie się), aby się schować, zgodnie z zasadami ukrywania się opisanymi w rozdziale 7. Jeżeli test się powiedzie, otrzymujesz korzyści opisane w sekcji

„Niewidoczni atakujący i atakowani” znajdującej się w dalszej części tego rozdziału.

UNIK

Kiedy wykonujesz akcję Uniku, skupiasz wszystkie swoje wysiłki na tym, by nie zostać trafionym. Do początku twojej następnej tury każdy atak skierowany przeciwko tobie ma utrudnienie, jeśli widzisz atakującego. Masz również ułatwienie w rzutach obronnych na Zręczność. Tracisz tę korzyść, jeśli zostajesz obezwładniony (zgodnie z opisem w dodatku A) lub twoja szybkość spada do 0.

UŻYCIE OBIEKTU

Zazwyczaj wchodzisz w interakcję z przedmiotami przy okazji robienia czegoś innego, na przykład wiedzy, gdy w ramach ataku dobywasz miecza. Kiedy jednak obiekt wymaga akcji, by z niego skorzystać, wykonujesz akcję Użycia obiektu. Jest ona przydatna również wtedy, kiedy chcesz w swojej turze wejść w interakcję z więcej niż jednym obiektem.

WYKONYWANIE ATAKU

Atak ma prostą strukturę niezależnie od tego, czy uderzasz bronią białą, czy strzelasz, czy też wykonujesz test ataku w ramach rzucania czaru.

- 1. Wybór celu.** Wybierz cel znajdujący się w zasięgu twojego ataku: istotę, obiekt lub miejsce.
- 2. Określenie modyfikatorów.** MP określa, czy cel znajduje się za osłoną i czy masz ułatwienie lub utrudnienie. Dodatkowo czary, specjalne zdolności i inne efekty mogą zapewniać premie lub kary do twojego testu ataku.
- 3. Rozstrzygnięcie ataku.** Wykonujesz test ataku. W przypadku trafienia rzucasz na obrażenia, chyba że twój atak ma zasady stanowiące inaczej. Niektóre ataki mają specjalne efekty, które występują zamiast obrażeń lub jako dodatek do nich.

Jeśli kiedykolwiek pojawi się pytanie, czy twoje działanie liczy się jako atak, to zasada jest prosta – jeżeli wykonujesz test ataku, to atakujesz.

TESTY ATAKU


Kiedy atakujesz, twój test ataku określa, czy cel został trafiony. Aby go wykonać, rzuć k20 i dodaj do wyniku odpowiednie modyfikatory. Jeśli suma wyniku rzutu i modyfikatorów jest równa Klasie Pancerni (KP) celu lub wyższa, to atak trafił. KP bohatera jest określana podczas tworzenia postaci, natomiast KP potwora znajduje się w jego statystykach.

MODYFIKATORY DO RZUTU

Kiedy postać wykonuje test ataku, dwoma najczęstszymi modyfikatorami są modyfikator z cechy i premia z biegłości. Kiedy potwór wykonuje atak, używa wszelkich modyfikatorów wyszczególnionych w jego statystykach.

Modyfikator z cechy. Modyfikatorem z cechy używanym dla broni służących do walki wręcz jest modyfikator z Siły, natomiast dla broni dystansowych – ze Zręczności. Właściwości broni finezyjna lub rzucana zmieniają tę zasadę.

Niektóre czary również wymagają wykonania testu ataku. Modyfikator z cechy używany w tym przypadku



zależy od cechy bazowej danej klasy postaci, co zostało wyjaśnione w rozdziale 10.

Premia z bieglności. Dodajesz swoją premię z bieglności do testu ataku, gdy atakujesz bronią, w której masz bieglność, lub gdy rzucaasz czar.

WYRZUCENIE 1 LUB 20

Czasami fortuna pobłogosławi lub przeklnie walczącego, sprawiając, że nowicjusz trafi, a weteran spudluje.

Jeżeli wynikiem rzutu k20 jest 20, atak trafia, niezależnie od innych modyfikatorów i KP celu. Dodatkowo jest to trafienie krytyczne, co zostało wyjaśnione w dalszej części tego rozdziału.

Jeżeli wynikiem rzutu k20 jest 1, atak chybia, niezależnie od innych modyfikatorów i KP celu.

NIEWIDOCZNI ATAKUJĄCY I ATAKOWANI

Uczestnicy starcia często starają się umknąć uwadze innych, kryjąc się, używając czaru *niewidzialność* lub przekradając się w ciemności.

Kiedy atakujesz cel, którego nie widzisz, masz utrudnienie w teście ataku. Zasada ta obowiązuje zarówno wtedy, kiedy zgadujesz położenie celu, jak i wtedy, kiedy próbujesz zaatakować cel, który tylko słyszysz. Jeśli cel nie znajduje się we wskazanym miejscu, automatycznie chybiasz, lecz MP zazwyczaj mówi tylko, że atak nie trafił, aby nie ujawniać, że cel jest gdzie indziej.

Kiedy istota cię nie widzi, masz ułatwienie w teście ataku przeciwko niej. Gdy jesteś ukryty – nie słycać cię ani nie widać – to podczas ataku zdradzasz swoje położenie niezależnie od tego, czy trafisz, czy chybisz.

ATAKI DYSTANSOWE

Kiedy strzelasz z łuku lub kuszy, rzucaasz toporkiem lub w jakikolwiek inny sposób miotasz pociskiem, aby zadać obrażenia swojemu wrogowi z większej odległości, to wykonujesz atak dystansowy. Przykładowo, potwór może strzelić kolcami ze swojego ogona. Wiele czarów również wymaga wykonania ataku dystansowego.

ZASIĘG

Możesz wykonać atak dystansowy wyłącznie przeciwko tym celom, które znajdują się w określonym zasięgu.

Jeśli atak dystansowy, na przykład wykonywany za pomocą czaru, ma podany tylko jeden zasięg, nie możesz zaatakować celu, który znajduje się poza nim.

Niektóre ataki dystansowe, takie jak te wykonywane za pomocą długiego lub krótkiego łuku, mają podane dwa zasięgi. Niższa wartość jest ich zasięgiem normalnym, a wyższa – zasięgiem dalekim. Masz utrudnienie w teście ataku, kiedy cel znajduje się poza zasięgiem normalnym broni. Nie możesz natomiast zaatakować celu znajdującego się poza zasięgiem dalekim.

ATAKI DYSTANSOWE W ZWARCIU

Celowanie atakiem dystansowym jest o wiele bardziej kłopotliwe, kiedy wróg znajduje się blisko ciebie. Gdy wykonujesz atak dystansowy za pomocą broni, czaru lub w inny sposób, masz utrudnienie w teście ataku, jeśli znajdujesz się w odległości do 1,5 metra od wrogiej istoty, która cię widzi i nie jest obezwładniona.

ATAKI WRĘCZ

Ataki wręcz, używane w zwarcu, pozwalają ci zaatakować wroga, który znajduje się w twojej **strefie ataku**. Atak wręcz odbywa się zazwyczaj z wykorzystaniem broni białej, takiej jak miecz, młot bojowy lub topór. Typowy potwór atakuje wręcz, gdy uderza pazurami, rogami, kłami, mackami lub innymi częściami ciała. Kilka czarów również wymaga wykonania ataku wręcz.

Większość istot posiada **strefę ataku** równą 1,5 metra, więc może atakować wręcz cele znajdujące się do 1,5 metra od nich. Niektóre stworzenia (zazwyczaj większe niż Średnie) dysponują atakami wręcz o strefie ataku większej niż 1,5 metra, co jest uwzględnione w ich opisach.

Zamiast używać broni do ataku wręcz możesz wykonać **atak bez broni**: cios pięścią, kopnięcie, walnięcie głową lub podobne mocne uderzenie (które nie liczą się jako atak bronią). Masz biegłość w atakach bez broni, a przy trafieniu zadajesz obrażenia obuchowe w wysokości 1 + modyfikator z Siły.

ATAKI OKAZYJNE

W trakcie walki wszyscy bezustannie wypatrują szansy zaatakowania przeciwnika, który ucieka lub przemieszcza się w pobliżu. Takie ciosy nazywane są atakami okazyjnymi.

Możesz wykonać atak okazyjny, kiedy wroga istota, którą widzisz, opuszcza twoją strefę ataku. W tym celu wykorzystujesz swoją reakcję, aby wykonać jeden atak wręcz przeciwko prowokującej go istocie. Rozpatrywanie ruchu istoty jest wstrzymywane tuż przed tym, nim opuści ona twoją strefę ataku, i rozstrzygany jest atak okazyjny.

Możesz uniknąć prowokowania ataków okazyjnych, jeśli wykonasz Odstąpienie. Nie spowodujesz ich również wtedy, gdy się teleportujesz lub ktoś albo coś przemieści cię bez wykorzystania przy tym twojego ruchu, akcji ani reakcji. Przykładowo, nie prowokujesz ataku okazyjnego, gdy wybuch odrzuca cię poza strefę ataku twojego wroga lub gdy grawitacja sprawia, że spadając, przelatujesz obok przeciwnika.

WALKA DWIEMA BRONIAMI

Gdy wykonujesz Atak bronią lekką, którą trzymasz w jednej dłoni, możesz użyć akcji dodatkowej, aby zaatakować inną bronią lekką utrzymaną w drugiej dłoni. Nie dodajesz swojego modyfikatora z cechy do obrażeń wynikających z akcji dodatkowej, chyba że jest on negatywny.

Jeżeli któraś z tych broni posiada właściwość rzucana, możesz nią rzucić zamiast wykonywać atak wręcz.

POCHWYCENIE

Kiedy chcesz pochwytać istotę lub walczyć z nią w zapasach, możesz użyć akcji Ataku, aby wykonać pochwylenie, czyli specjalny atak wręcz. Jeżeli możesz wykonywać kilka ataków w ramach swojej akcji Ataku, pochwylenie zastępuje jeden z nich.

Cel twojego pochwylenia musi być co najwyżej o jeden rozmiar większy od ciebie i znajdować się w twojej strefie ataku. Starasz się złapać cel, używając przynajmniej jednej wolnej ręki. Zamiast testu ataku wykonujesz test pochwylenia – test Siły (Atletyka) przeciwko testowi Siły (Atletyka) lub Zręczności (Akrobatyka) celu (przeciwnik wybiera używaną cechę). Wygrywasz automatycznie, jeżeli cel jest obezwładniony. Jeżeli wygrasz, twój cel staje

TESTY SPORNE PODCZAS STARCIA

W trakcie walki często trzeba ustalać, która ze stron jest sprawniejsza. Takie wyzwanie reprezentowane jest przez test sporny. W tym rozdziale opisane zostały dwa najczęstsze rodzaje testów spornych, które wymagają wykonania akcji – pochwylenie i odepchnięcie istoty. MP może ich użyć jako modeli służących do improwizowania innych akcji.

się pochwycony (patrz dodatek A). Opis stanu określa okoliczności, w których pochwylenie się kończy. Możesz również uwolnić swój cel w dowolnym momencie (co nie wymaga użycia akcji).

Uwalnianie się z pochwylenia. Pochwycona istota może użyć swojej akcji, aby spróbować się uwolnić. Aby się to udało, musi wygrać w teście Siły (Atletyka) lub Zręczności (Akrobatyka) przeciwko twojemu testowi Siły (Atletyka).

Przemieszczanie pochwyconej istoty. Kiedy się poruszasz, możesz ciągnąć za sobą lub nieść pochwyconą istotę. Twoja szybkość zostaje zredukowana o połowę, chyba że istota jest co najmniej o dwa rozmiary mniejsza od ciebie.

ODEPCHNIĘCIE ISTOTY

Korzystając z akcji Ataku, możesz wykonać specjalny atak wręcz, aby odepchnąć inną istotę. Możesz ją w ten sposób powalić na ziemię lub odsunąć od siebie. Jeżeli możesz wykonywać kilka ataków w ramach swojej akcji Ataku, odepchnięcie zastępuje jeden z nich.

Cel twojego odepchnięcia musi być co najwyżej o jeden rozmiar większy od ciebie i znajdować się w twojej strefie ataku. Zamiast testu ataku wykonujesz test Siły (Atletyka) przeciwko testowi Siły (Atletyka) lub Zręczności (Akrobatyka) celu (przeciwnik wybiera używaną cechę). Wygrywasz automatycznie, jeśli cel jest obezwładniony. Jeżeli wygrasz, twój cel zostaje powalony albo odepchnięty o 1,5 metra od ciebie.

OSŁONA

Mury, drzewa, stworzenia i inne przeszkody mogą zapewnić osłonę w trakcie walki, sprawiając, że cel jest trudniejszy do trafienia. Cel może skorzystać z dobrodziejstwa osłony tylko wtedy, gdy atak lub inny efekt ma swoje źródło po drugiej stronie osłony.

Istnieją trzy poziomy osłony. Jeśli cel znajduje się za kilkoma różnymi źródłami osłony, zastosowanie ma tylko ta, która chroni go najlepiej – poziomy osłony nie sumują się ze sobą. Przykładowo, jeżeli cel znajduje się za istotą, która zasłania go w połowie, i za pnem drzewa, który chroni go w trzech czwartych, to jest chroniony w trzech czwartych.

Cel osłonięty połowicznie otrzymuje premię +2 do KP i rzutów obronnych na Zręczność. Cel ma połowiczną osłonę, jeśli przeszkoda zasłania przynajmniej połowę jego ciała. Może nią być niski mur, duży mebel, wąski pierś drzewa albo przyjazna lub wroga istota.

Cel osłonięty w trzech czwartych otrzymuje premię +5 do KP i rzutów obronnych na Zręczność. Cel ma trzy czwarte osłony, gdy jest zasłonięty przez przeszkodę prawie w całości. Przeszkoda może być kratą w bramie zamku, wykuszem strzeleckim lub grubym pnem drzewa.

Cel osłonięty w całości nie może zostać wyznaczony jako bezpośredni cel czaru lub ataku, choć niektóre czary mogą go osiągnąć swoim obszarem działania. Cel ma całkowitą osłonę, jeśli przeszkoda zupełnie go zasłania.

OBRAŻENIA I LECZENIE

Rany i ryzyko śmierci są stałymi towarzyszami tych, którzy eksplorują światy D&D. Pchnięcie mieczem, dobrze wymierzona strzała lub uderzenie płomienia pochodzącego z *kuli ognia* – wszystkie te ataki mogą zranić, a nawet zabić najtwardsze ze stworzeń.

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Punkty wytrzymałości (PW) reprezentują kombinację fizycznej i psychicznej odporności, woli życia i zwykłego szczęścia. Istoty dysponujące większą liczbą punktów wytrzymałości są trudniejsze do zabicia.

Aktualne punkty wytrzymałości istoty (zazwyczaj nazywane po prostu punktami wytrzymałości) mogą przyjmować wartości pomiędzy maksymalnymi punktami wytrzymałości istoty a zerem. Ich liczba często się zmienia, gdy stworzenie otrzymuje obrażenia lub się leczy.

Za każdym razem, gdy istota otrzymuje obrażenia, ich liczba jest odejmowana od jej punktów wytrzymałości. Ich utrata nie ma żadnego wpływu na możliwości stworzenia aż do czasu, gdy spadnie ono do 0 PW.

RZUTY NA OBRAŻENIA

Każda broń, czar i raniąca zdolność potwora zadają określoną liczbę obrażeń. Rzucasz kością lub kośćmi obrażeń, sumujesz ich wyniki, dodajesz modyfikatory i zadajesz łączne obrażenia swojemu celowi. Bronie magiczne, specjalne zdolności i inne czynniki mogą zapewnić premię do zadawanych obrażeń.

Atakując za pomocą **broni**, dodajesz do obrażeń swój modyfikator z cechy – ten sam, którego używasz, gdy wykonujesz test ataku. W przypadku **czaru** jego opis wskazuje, jakimi kośćmi należy rzucić i czy dodać do wyniku jakieś modyfikatory.

Jeżeli czar lub inny efekt zadaje obrażenie **więcej niż jednemu celowi** w tym samym momencie, rzuc na obrażenia raz i zastosuj je do wszystkich celów. Przykładowo, kiedy mag rzuca *kulę ognia*, obrażenia czaru określane są tylko raz i zadawane wszystkim celom znajdującym się w obszarze działania czaru.

TRAFIENIA KRYTYCZNE

Kiedy trafisz krytycznie, zadajesz dodatkowe kości obrażeń celowi ataku. Rzuć kośćmi obrażeń dwukrotnie i zsumuj wyniki. Następnie normalnie dodaj wszystkie stosowne modyfikatory. Aby przyspieszyć rozgrywkę, możesz rzucić od razu wszystkimi kośćmi obrażeń.

Przykładowo, jeśli zadasz trafienie krytyczne sztyltem, rzuc na obrażenia 2k4, a nie jak zwykle 1k4, po czym dodaj do wyniku modyfikator z cechy. Jeśli atak zapewnia inne kości obrażeń, tak jak w przypadku *Ukradkowego ataku lotra*, to nimi również rzucasz dwukrotnie.

TYPY OBRAZEŃ

Różne rodzaje ataków, czary zadające obrażenia i inne raniące efekty zadają odmienne rodzaje obrażeń. Poszczególne typy obrażeń nie posiadają własnych zasad, lecz odwołują się do nich inne reguły takie jak odporność na obrażenia.

Poniżej wymienione zostały typy obrażeń wraz z przykładami, aby pomóc MP w ich przydzielaniu do nowych efektów.

Obrażenia cięte. Miecze, topory i pazury potworów zadają obrażenia cięte.

Obrażenia klute. Przebijające i nadziewające ataki, na przykład włócznią czy ukąszeniem, zadają obrażenia klute.

Obrażenia nekrotyczne. Obrażenia nekrotyczne, zadawane przez niektórych nieumarłych i czary, takie jak *mrozący dotyk*, sprawiają, że usycha materia, a nawet dusza.

Obrażenia obuchowe. Ataki i sytuacje powodujące obicia i zmiżdżenia – od młota, upadku, duszenia i im podobnych – zadają obrażenia obuchowe.

Obrażenia od dźwięku. Wstrząsające uderzenie dźwięku, jak w przypadku efektu *fali gromu*, zadaje obrażenia od dźwięku.

Obrażenia od elektryczności. Czar *piorun* i zionięcie niebieskiego smoka zadają obrażenia od elektryczności.

Obrażenia od kwasu. Żrący rozprysk zionięcia czarnego smoka i rozpuszczające enzymy, którymi pokryte są ciała szlamów, zadają obrażenia od kwasu.

Obrażenia od mocy. Moc jest czystą energią magiczną skupioną w formę zadającą obrażenia. Większość efektów, które zadają obrażenia od mocy, to czary, między innymi *magiczny pocisk* i *duchowa broń*.

Obrażenia od ognia. Zionięcie czerwonego smoka oraz liczne czary tworzące płomienie zadają obrażenia od ognia.

Obrażenia od światłości. Obrażenia od światłości zadawane przez *ślup ognia* kłeryka lub anielską broń palą ciało niczym ogień i przeciążają ducha mocą światła.

Obrażenia od trucizn. Zatrute żądla lub toksyczny gaz pochodzący z zionięcia zielonego smoka zadają obrażenia od trucizn.

Obrażenia od zimna. Piekielny chłód promieniujący z włóczni lodowego diabła i mroźny podmuch zionięcia białego smoka to przykłady obrażeń od zimna.

Obrażenia psychiczne. Zdolności mentalne, takie jak psioniczne uderzenie łupieżcy umysłów, zadają obrażenia psychiczne.

ODPORNÓŚĆ I PODATNOŚĆ NA OBRAŻENIA

Niektóre istoty i obiekty nadzwyczaj trudno albo wyjątkowo łatwo zranić lub uszkodzić obrażeniami określonego typu.

Jeżeli stworzenie lub obiekt posiada **odporność** na jakiś typ obrażeń, to otrzymuje ich tylko połowę. Natomiast **podatność** na określony typ obrażeń oznacza, że są one podwajane w przypadku stworzenia lub obiektu mającego tę cechę.

Odporność, a następnie podatność są brane pod uwagę po zastosowaniu wszystkich innych modyfikatorów do obrażeń. Przykładowo, istota posiadająca odporność na obrażenia obuchowe zostaje trafiona przez atak, który zadaje 25 obrażeń tego typu. Istota znajduje się również pod działaniem magicznej aury, która redukuje wszelkie otrzymywane obrażenia o 5 punktów. W takiej sytuacji 25 obrażeń jest najpierw zmniejszanych o 5, a następnie dzielonych na pół, w wyniku czego istota otrzymuje 10 obrażeń.

Pochodzące z różnych źródeł odporności lub podatności, które wpływają na te same obrażenia, rozpatruje się zawsze tylko raz. Przykładowo, jeśli istota posiada odporność na ogień i na obrażenia niemagiczne, to obrażenia od niemagicznego ognia zostaną zredukowane o połowę, a nie o trzy czwarte.

LECZENIE

Otrzymane obrażenia nigdy nie są trwale, jeśli nie doprowadziły do śmierci. Odpoczynek może pomóc stworzeniu odzyskać punkty wytrzymałości (co zostało wyjaśnione w rozdziale 8), a magiczne metody, takie jak czar *leczenie ran* lub *miksura leczenia*, mogą usunąć obrażenia w ciągu kilku chwil.

Kiedy istota leczy się w dowolny sposób, odzyskane przez nią punkty wytrzymałości dodawane są do ich aktualnej wartości. Punkty wytrzymałości nie mogą przekroczyć wartości maksymalnej, więc wszystkie nadmiarowe punkty są stracone. Przykładowo, druid leczy łowcy 8 PW. Jeśli łowca ma obecnie 14 PW, a jego maksimum wynosi 20, odzyska tylko 6 punktów, a nie 8.

Istota, która umarła, nie może odzyskiwać punktów wytrzymałości do czasu przywrócenia jej do życia magią, na przykład czarem *ożywienie*.

0 PUNKTÓW WYTRZYMAŁOŚCI

Kiedy twoje punkty wytrzymałości spadną do 0, to albo natychmiast umierasz, albo tracisz przytomność.

NATYCHMIASTOWA ŚMIERĆ

Poważne obrażenia mogą zabić cię na miejscu. Kiedy otrzymane obrażenia sprawią, że twoje punkty wytrzymałości spadną do 0, lecz zostaną jeszcze jakieś do przydzielenia, to umierasz, jeśli pozostałe obrażenia będą co najmniej równe twojej maksymalnej liczbie punktów wytrzymałości.

Przykładowo, kleryczka z maksymalną liczbą PW wynoszącą 12 posiada obecnie 6 PW. Jeśli otrzyma 18 obrażeń od ataku, jej PW zostaną zredukowane do 0, jednak zostanie jeszcze 12 obrażeń do rozpatrzenia. Ponieważ pozostałe obrażenia równe są maksymalnej liczbie jej punktów wytrzymałości, zostaje ona zabita.

UTRATA PRZYTOMNOŚCI

Jeśli obrażenia zredukują punkty wytrzymałości istoty do 0, ale jej nie zabijają, to istota pada nieprzytomna (patrz dodatek A). Stan ten kończy się, gdy odzyska jakiegokolwiek punkty wytrzymałości.

RZUTY PRZECIW ŚMIERCI

Jeśli rozpoczynasz swoją turę z 0 PW, musisz wykonać specjalny rzut obronny nazywany rzutem przeciw śmierci, aby określić, czy zbliżasz się nieuchronnie do grobu, czy też kurczowo trzymasz się życia. W odróżnieniu od innych rzutów obronnych ten nie jest przypisany do żadnej cechy. Jesteś teraz w rękach losu, a wspomagają cię jedynie czary i inne efekty, które zwiększają twoje szanse na sukces w rzucie obronnym.

Rzuc k20. Jeśli wynik rzutu jest równy 10 lub wyższy, odnosisz sukces. W innym przypadku rzut oznacza porażkę. Sukces lub porażka nie mają same w sobie żadnego efektu. Przy trzecim sukcesie stabilizujesz się (patrz niżej). Przy trzeciej porażce umierasz. Sukcesy i porażki nie muszą następować po sobie; zaznaczaj je po prostu do momentu, w którym osiągniesz trzy wyniki jednego rodzaju. Liczba sukcesów i porażek zostaje wyzerowana, gdy odzyskujesz jakiegokolwiek punkty wytrzymałości lub się stabilizujesz.

Wyrzucenie 1 lub 20. Kiedy wykonujesz rzut przeciw śmierci i wyrzucisz 1 na k20, liczy się on jako dwie porażki. Jeżeli wyrzucisz 20, odzyskujesz 1 punkt wytrzymałości.

OPISYWANIE EFEKTÓW OBRAŻEŃ

Mistrzowie Podziemi opisują utratę punktów wytrzymałości na różne sposoby. Jeśli masz połowę lub więcej swoich maksymalnych PW, zazwyczaj nie widać po tobie obrażeń. Kiedy spadniesz poniżej tej wartości, nie prezentujesz się najlepiej, na przykład masz widoczne stłuczenia lub skaleczenia. Atak, który zredukuje twoje punkty wytrzymałości do 0, jest trafieniem bezpośrednim, pozostawiającym po sobie krwawiącą ranę lub inny poważny uraz albo po prostu pozbawiającym cię przytomności.

Obrażenia przy 0 PW. Jeżeli otrzymasz jakiegokolwiek obrażenia, gdy twoje punkty wytrzymałości wynoszą 0, otrzymujesz jedną porażkę w rzucie przeciwko śmierci. Jeżeli obrażenia pochodzą od trafienia krytycznego, otrzymujesz dwie porażki. Jeżeli obrażenia są równe co najmniej twojej maksymalnej wartości PW, to natychmiast umierasz.

STABILIZOWANIE ISTOTY

Najlepszym sposobem na uratowanie istoty, która ma 0 punktów wytrzymałości, jest jej uleczenie. Jeżeli jednak leczenie jest niedostępne, istota może zostać przynajmniej ustabilizowana, aby nie umrzeć z powodu nieudanych rzutów przeciw śmierci.

Możesz wykorzystać swoją akcję w turze, aby udzielić pierwszej pomocy nieprzytomnej istocie i spróbować ją ustabilizować, co wymaga udanego testu Mądrości (Medycyna) o ST 10.

Stabilna istota nie wykonuje rzutów przeciw śmierci mimo tego, że ma 0 punktów wytrzymałości, lecz pozostaje nieprzytomna. Istota przestaje być stabilna i musi znów wykonywać rzuty przeciw śmierci, jeśli otrzyma jakiegokolwiek obrażenia. Stabilna istota, która nie zostanie uleczone, odzyskuje 1 punkt wytrzymałości po 1k4 godzinach.

POTWORY I ŚMIERĆ

Większość Mistrzów Podziemi uznaje, że potwory giną automatycznie, gdy ich punkty wytrzymałości spadną do 0. Nie rozpatrują oni utraty przytomności i nie wykonują rzutów przeciw śmierci dla tych istot.

Potężni przeciwnicy i istotni bohaterowie niezależni są częstym wyjątkiem od tej reguły. MP może zdecydować, że tracą oni przytomność i stosują się do tych samych zasad co postacie graczy.



POZBAWIANIE PRZYTOMNOŚCI

Czasami atakujący nie chce zadawać śmiertelnego ciosu, lecz jedynie obezwładnić swojego przeciwnika. Kiedy atakujący zredukuje punkty wytrzymałości istoty do 0 atakiem wręcz, może pozbawić ją przytomności. Decyzję o tym podejmuje się w chwili zadawania obrażeń. Istota traci przytomność i jest stabilna.

TYMCZASOWE PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Niektóre czary i specjalne zdolności zapewniają istocie tymczasowe punkty wytrzymałości. Nie są one prawdziwymi punktami wytrzymałości, lecz stanowią bufor przeciwko obrażeniom. Jest to zatem oddzielna pula punktów wytrzymałości chroniących postać przed zranieniem.

Kiedy posiadasz tymczasowe punkty wytrzymałości i otrzymujesz obrażenia, tracisz tymczasowe punkty jako pierwsze, a pozostałe obrażenia przechodzą na twoje właściwe punkty wytrzymałości. Przykładowo, gdy masz 5 tymczasowych PW i otrzymujesz 7 obrażeń, tracisz wszystkie tymczasowe PW i otrzymujesz 2 obrażenia.

Ponieważ tymczasowe punkty wytrzymałości nie są związane z twoimi aktualnymi punktami wytrzymałości, mogą przekroczyć ich maksymalną wartość. Dzięki temu postać mająca maksymalną liczbę punktów wytrzymałości może otrzymywać tymczasowe punkty wytrzymałości.

Leczenie nie może przywrócić tymczasowych punktów wytrzymałości i nie mogą one być do siebie dodawane. Jeśli posiadasz tymczasowe punkty wytrzymałości i otrzymasz ich więcej, musisz zdecydować, czy zachowujesz te, które już masz, czy zamieniasz je na właśnie otrzymane. Przykładowo, jeżeli czar zapewnia ci 12 tymczasowych PW, kiedy masz już ich 10, to możesz mieć ich 12 albo 10, ale nie 22.

Jeżeli masz 0 punktów wytrzymałości, otrzymanie tymczasowych punktów wytrzymałości nie przywraca ci przytomności ani cię nie stabilizuje. Mogą one nadal absorbować obrażenia skierowane przeciwko tobie, jednak tylko prawdziwe leczenie może cię uratować.

Jeśli zdolność, która zapewniła ci tymczasowe punkty wytrzymałości, nie ma określonego czasu trwania, utrzymują się one aż do wyczerpania ich puli lub do zakończenia długiego odpoczynku.

WALKA Z WIERZCHOWCA

Rycerka szarżująca w bitwie na rumaku bojowym, magini rzucająca czary z grzbietu gryfa, kleryk szybujący w przestworzach na pegazie – wszyscy oni korzystają z szybkości i mobilności, jaką może zapewnić wierzchowiec.

Przychylnie stworzenie, które jest przynajmniej o jeden rozmiar większe od ciebie i posiada odpowiednią anatomię, może służyć jako wierzchowiec, zgodnie z poniższymi zasadami.

DOSIADANIE I ZSIADANIE

Raz podczas swojego ruchu możesz wsiąść na stworzenie, które znajduje się do 1,5 metra od ciebie, lub z niego zsiąść. Kosztuje cię to połowę twojej szybkości. Przykładowo, jeśli twoja szybkość wynosi 9 metrów, musisz zużyć 4,5 metra, aby wsiąść na konia. Z tego

powodu nie możesz wsiąść na wierzchowca, jeśli pozostało ci mniej niż 4,5 metra szybkości lub wynosi ona 0.

Jeżeli jakiś efekt porusza twojego wierzchowca wbrew jego woli, kiedy na nim siedzisz, musisz wykonać rzut obronny na Zręczność o ST 10. W przypadku niepowodzenia spadasz z wierzchowca i lądujesz powalony 1,5 metra od niego. Jeżeli zostajesz powalony, gdy siedzisz na wierzchowcu, musisz wykonać ten sam rzut obronny.

Jeżeli twój wierzchowiec zostanie powalony, możesz wykorzystać swoją reakcję, aby zeskoczyć z niego w chwili upadku i wylądować na nogach. Jeśli tego nie zrobisz, spadasz z wierzchowca i lądujesz powalony 1,5 metra od niego.

KONTROLOWANIE WIERZCHOWCA

Kiedy dosiadasz wierzchowca, masz wybór: możesz albo go kontrolować, albo pozwolić mu działać samodzielnie. Inteligentne istoty, takie jak smoki, działają samodzielnie.

Możesz kontrolować wierzchowca tylko wtedy, gdy został on wytresowany, aby akceptować obecność jeźdźca na swoim grzbiecie. Udomowione konie, osły i tym podobne stworzenia z założenia przeszły tego rodzaju tresurę. Inicjatywa wierzchowca zmienia się na wartość twojej inicjatywy, kiedy go dosiadasz. Porusza się on tak, jak mu każesz, i dysponuje tylko trzema rodzajami akcji: Sprintem, Odstąpieniem i Unikiem. Kontrolowany przez ciebie wierzchowiec może poruszać się i działać nawet w tej samej turze, w której na niego wsiadasz.

Działający niezależnie wierzchowiec zachowuje swoją pozycję w kolejności inicjatywy. Porusza się i działa wedle własnego uznania, a obecność jeźdźca nie ogranicza akcji, które może wykonać. Może więc uciec z pola walki, ruszyć do ataku, pożreć ciężko rannego wroga albo w dowolny inny sposób zadziałać wbrew twojej woli.

W obydwu przypadkach, jeśli wierzchowiec sprowokuje swoim zachowaniem atak okazyjny, to przeciwnik może wybrać jako cel zarówno wierzchowca, jak i ciebie.

WALKA POD WODĄ

Gdy poszukiwacze przygód ścigają sahuagina wprost do jego podwodnego domostwa, walczą z rekinem we wraku starożytnego okrętu lub znajdują się w zalanej odnodze podziemi, muszą stoczyć walkę w szczególnie wymagającym otoczeniu. Pod powierzchnią wody obowiązują następujące zasady.

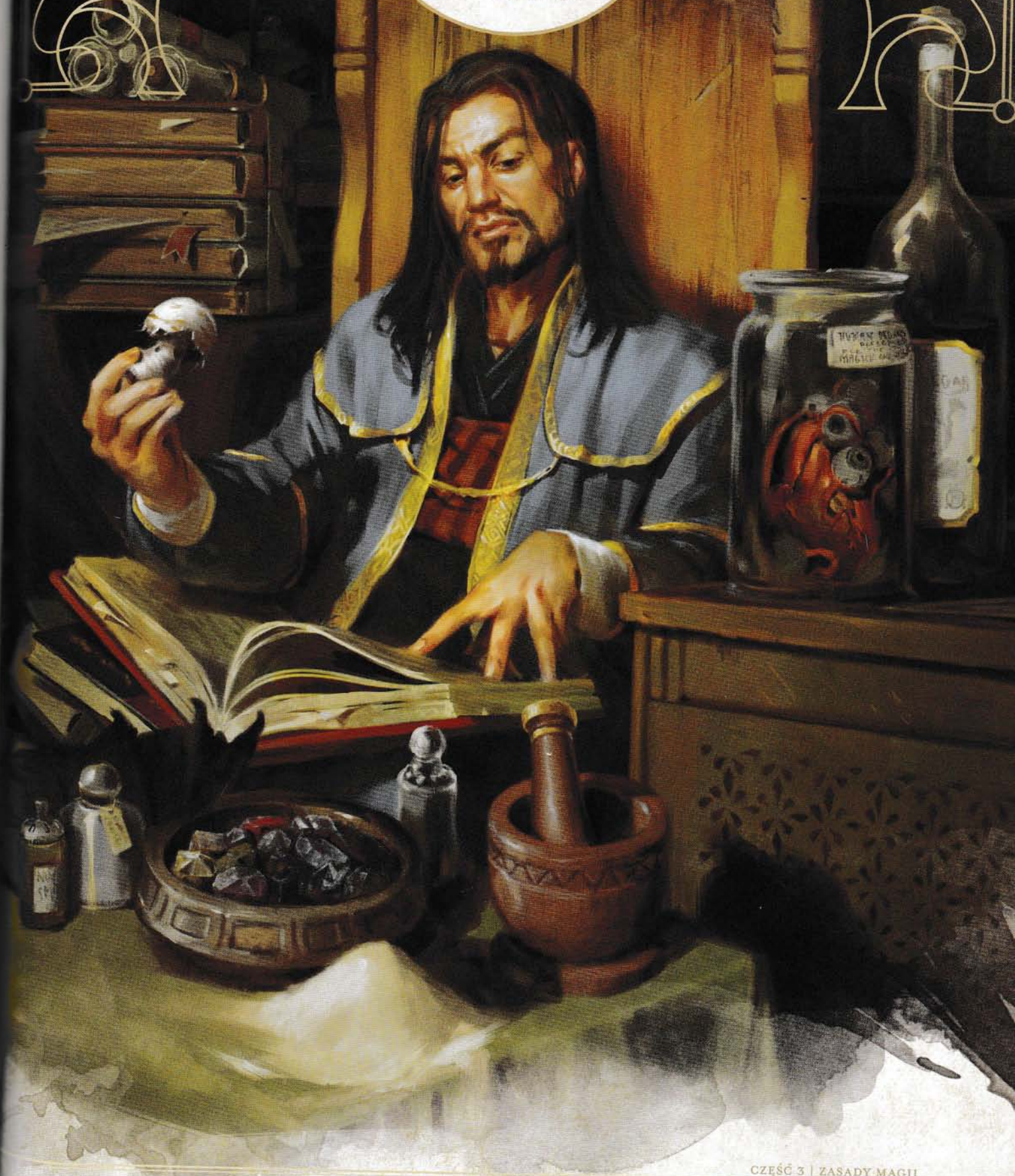
Podczas **ataku wręcz** istota, która nie posiada szybkości pływania (naturalnej bądź zapewnionej przez magię), ma utrudnienie w teście ataku, chyba że wykonuje go za pomocą miecza krótkiego, oszczepu, sztyletu, trójzębu lub włóczni.

Atak dystansowy automatycznie chybia celu, który znajduje się poza jego normalnym zasięgiem. Istota atakująca cel znajdujący się w normalnym zasięgu ma utrudnienie, chyba że atak jest wykonywany za pomocą kuszy, sieci lub broni, która jest rzucona podobnie do oszczepu (w tym strzałki, trójzębu i włóczni).

Stworzenia i obiekty, które są w pełni zanurzone w wodzie, otrzymują odporność na obrażenia od ognia.

CZĘŚĆ 3

Zasady magii





ROZDZIAŁ 10: RZUCANIE CZARÓW

MAGIA PRZENIKAJĄCA ŚWIATY D&D NAJCZĘŚCIEJ przejawia się w formie czarów. W tym rozdziale zapoznasz się z zasadami ich rzucania. Poszczególne klasy postaci mają swoje charakterystyczne sposoby poznawania i przygotowywania swoich czarów, zaś potwory posługują się magią jeszcze inaczej. Niezależnie od swojego pochodzenia, czary podlegają opisanym poniżej zasadom.

CZYM JEST CZAR?

Czar, nazywany też zaklęciem, jest pojedynczym magicznym efektem, odrębnym ukształtowaniem magicznych energii przenikających Wieloświat i nadaniem im konkretnej, ograniczonej formy. Rzucając czar, postać ostrożnie pociąga za niewidzialne pasma surowej magii wypełniającej świat, spina je ze sobą w określony wzór, wprawia go w specyficzne drgania, a następnie wypuszcza, by wywołały pożądany efekt. Zwykle dzieje się to w ciągu zaledwie kilku sekund.

Czary mogą być uniwersalnymi narzędziami, bronią lub metodami ochrony. Potrafią zadawać obrażenia oraz leczyć, nakładać lub usuwać stany (patrz dodatek A), wysysać siły życiowe, a nawet przywracać życie zmarłym.

W ciągu długiej historii Wieloświata powstały niezliczone tysiące zaklęć. Wiele z nich zaginęło dawno w mroku niepamięci, lecz niektóre nadal spoczywają w zmurszałych księgach czarów w starożytnych ruinach lub trwają zamknięte w umysłach martwych bogów. Pewnego dnia niektóre z nich mogą zostać wymyślone na nowo przez kogoś, kto zdobędzie wystarczającą moc i osiągnie dorównującą jej mądrość.

KRĄG CZARU

Każdy czar pochodzi z kręgu od 0. do 9. Krąg to ogólny wyznacznik mocy zaklęcia, począwszy od łatwego, lecz i tak imponującego *magicznego pocisku* z 1. kręgu, po niewiarygodne *życzenie* z 9. kręgu. Sztuczki są prostymi, ale silnymi zaklęciami 0. kręgu, rzucanymi niemal rutynowo. Im wyższy krąg czaru, tym wyższego poziomu wymaga w klasie czarującego.

Krąg czaru nie odpowiada bezpośrednio poziomowi postaci. Z reguły postać musi mieć nie 9., a co najmniej 17. poziom, żeby rzucać zaklęcia 9. kręgu.

CZARY ZNANE I PRZYGOTOWANE

Zanim postać będzie w stanie rzucić czar, musi go najpierw dobrze wyręć w pamięci albo mieć dostęp do zaklęcia zamkniętego w magicznym przedmiocie. Członkowie niektórych klas, na przykład bardowie i zaklinacze, mają ograniczoną liczbę znanych czarów, które na stałe znajdują się w ich pamięci. Sytuacja wygląda tak samo w przypadku wielu posługujących się magią potworów. Inne klasy, takie jak klerycy i magowie, przechodzą proces przygotowywania swoich czarów. Jego warianty zawarto w opisach poszczególnych klas.

W każdym przypadku liczba zaklęć, jakie rzucający może zapamiętać w danym momencie, zależy od jego poziomu.

RZUCANIE CZARÓW W PANCERZU

Ze względu na wyjątkowe skupienie i precyzję gestów wymagane do rzucania zaklęć musisz być biegły w używaniu noszonego pancerza, by móc w nim czarować. Jeżeli nie posiadasz tej biegłości, to pancerz zbytnio cię rozprasza i ogranicza fizycznie, byś mógł rzucać czary.

KOMÓRKI CZARÓW

Niezależnie od liczby znanych lub przygotowywanych czarów, postać może rzucić ich ograniczoną liczbę, zanim będzie musiała odpocząć. Operowanie materią magii i skupianie magicznej energii jest fizycznie i umysłowo wymagające nawet w przypadku prostych zaklęć, a co dopiero czarów z wyższych kręgów. Dlatego opis każdej klasy czarującej (poza czarownikiem) zawiera tabelę informującą, z ilu komórek poszczególnych kręgów może ona korzystać na danym poziomie. Przykładowo, Umara, magini 3. poziomu, ma cztery komórki czarów 1. kręgu i dwie komórki 2. kręgu.

Podczas rzucania czaru postać zużywa komórkę tego samego kręgu co rzucany czar lub wyższą, tak jakby wypełniała dostępną komórkę rzucanym zaklęciem. Komórkę czaru można sobie wyobrazić jako określonej wielkości naczynie – małe w przypadku czaru 1. kręgu, większe w przypadku wyższych kręgów. Zaklęcie 1. kręgu zmieści się do komórki dowolnego rozmiaru, ale na zaklęcie 9. kręgu jest potrzebna komórka 9. kręgu. Zatem kiedy Umara rzuca *magiczny pocisk* z 1. kręgu, to zużywa jedną ze swoich czterech komórek 1. kręgu i pozostają jej trzy niewykorzystane.

Wykorzystane komórki czarów zostają przywrócone, kiedy kończysz długi odpoczynek (zajrzyj do rozdziału 8, by zapoznać się z zasadami odpoczynku).

Niektóre postacie i potwory mają specjalne zdolności umożliwiające im rzucanie zaklęć bez używania komórek czarów. Przykładowo, mnich podążający Drogą Czterech Żywiołów, czarownik stosujący określone inwokacje czy też piekielny czart z Dziewięciu Piekieł – oni wszyscy potrafią rzucać czary w taki sposób.

RZUCANIE CZARU Z WYŻSZEGO KRĘGU

Kiedy postać rzuca czar z komórki kręgu wyższego niż krąg tego czaru, wówczas zaklęcie przyjmuje w tej inkantacji wyższy krąg. Przykładowo, jeśli Umara rzuca *magiczny pocisk* z użyciem jednej ze swoich komórek 2. kręgu, to tak rzucony *magiczny pocisk* jest czarem 2. kręgu. Zaklęcie powiększa się, by wypełnić przeznaczoną na nie komórkę.

Istnieją czary takie jak *magiczny pocisk* czy *leczenie ran*, które rzucone z wyższego kręgu mają silniejsze efekty. Szczegółowe informacje znajdują się w opisach poszczególnych czarów.

SZTUCZKI

Sztuczka jest czarem, który można rzucać na zawołanie, bez używania komórki czaru i bez wcześniejszego przygotowywania. Długotrwałe ćwiczenia i powtarzanie sprawiły, że sztuczka wyrzyła się na stałe w umyśle czarującego, a jej magia przeniknęła go, zapewniając mu moc do nieograniczonego ponawiania efektu. Sztuczki są zaklęciami kręgu 0.



RYTUAŁY

Niektóre czary mają specjalny atrybut „rytual”. Można je rzucać normalnymi sposobami albo odprawiać jako rytuały. Rzucenie rytualnej wersji zaklęcia trwa 10 minut dłużej niż normalnej. Rytual nie wymaga zużycia komórki czaru, w związku z czym zaklęcia w wersji rytualnej nie można rzucić z wyższego kręgu.

Aby rzucić rytualny czar, postać musi mieć zdolność, która jej to umożliwi. Potrafią to, na przykład, kleryk i druid. Co więcej, rzucający rytualne zaklęcie musi również mieć je przygotowane lub zawarte na swojej liście znanych zaklęć, chyba że opis jego znajomości rytuałów mówi inaczej, jak w przypadku maga.

RZUCANIE CZARÓW

Niezależnie od klasy postaci czarującej i efektu czaru, podczas rzucania zaklęć mają zastosowanie te same podstawowe zasady.

Opis każdego czaru w rozdziale 11 zaczyna się od sekcji informacyjnej zawierającej: nazwę czaru, jego krąg, szkołę magii, czas rzucania, zasięg, komponenty i czas trwania. Po nich następuje opis efektów danego zaklęcia.

CZAS RZUCANIA

Większość czarów rzuca się w ciągu pojedynczej akcji, jednak istnieją i takie, które wymagają użycia akcji dodatkowej, reakcji albo znacznie dłuższego czasu.

AKCJA DODATKOWA

Czary rzucone w ramach akcji dodatkowej są wyjątkowo szybkie. Na rzucenie takiego zaklęcia musisz przeznaczyć akcję dodatkową w swojej turze (pod warunkiem, że jeszcze nie została wykorzystana). W tej samej turze nie możesz już rzucić drugiego zaklęcia, z wyjątkiem sztuczki, której rzucenie wymaga jednej akcji.

REAKCJA

Istnieją czary, które można rzucać w ramach reakcji. Trwa to ledwie ułamek sekundy i jest odpowiedzią na konkretne zdarzenie. Jeżeli zaklęcie można rzucać w ramach reakcji, to jego opis powie ci dokładnie, w jakich okolicznościach możesz to zrobić.

PRZEDŁUŻONA INKANTACJA

Rzucenie pewnych czarów (w tym rytualnych) wymaga więcej czasu – minut albo nawet godzin. Kiedy rzucaś zaklęcie, którego inkantacja trwa dłużej niż pojedyncza akcja lub reakcja, musisz przeznaczać na nią swoje akcje w każdej turze oraz utrzymać w tym czasie koncentrację (zobacz sekcję „Koncentracja” poniżej). Jeśli twoja koncentracja zostanie przerwana, to zaklęcie się nie udaje, ale nie tracisz komórki czaru. Jeżeli chcesz spróbować rzucić to zaklęcie ponownie, musisz zacząć od początku.

ZASIĘG

Cel czaru musi znajdować się w jego zasięgu. Celem zaklęć takich jak *magiczny pocisk* jest wybrana istota, a zaklęć w rodzaju *kuli ognia* – punkt w przestrzeni, w którym następuje eksplozja.

Zasięg większości zaklęć jest określony w metrach. Niektóre czary mogą być rzucane tylko na dotkniętą przez ciebie istotę (w tym siebie). Inne, na przykład *tarczę*, rzucaś tylko na siebie.

Zaklęcia, których efekty przybierają kształt stożka bądź prostej wychodzących od ciebie, również mają zasięg „na siebie” ze wskazaniem, że jesteś punktem wyjścia dla ich efektów (zobacz sekcję „Obszary działania” w tym rozdziale).

Kiedy zaklęcie zostanie już rzucone, efekty nie są ograniczone jego zasięgiem, chyba że opis stanowi inaczej.

KOMPONENTY

Komponenty czaru to pewne fizyczne wymagania, które musisz spełnić, by go rzucić. Opis każdego zaklęcia określa, czy wymaga ono komponentów werbalnych (W), somatycznych (S), czy materialnych (M). Jeśli nie możesz zapewnić wszystkich wymaganych komponentów, to nie jesteś w stanie rzucić danego zaklęcia.

WERBALNY (W)

Większość zaklęć wymaga wypowiedzenia tajemniczych formuł, lecz to nie słowa tych inkantacji są źródłem mocy zaklęcia. Jest nim raczej szczególnie porządek dźwięków o określonym tonie i wibracji, który wprawia w ruch wątki magii. Dlatego osoba zakneblowana lub przebywająca na wyciszonym obszarze (na przykład stworzonym zaklęciem *ciszy*) nie może rzucać czarów posiadających komponent werbalny.

SOMATYCZNY (S)

Rzucanie czarów może wymagać intensywnej gestykulacji lub złożonej sekwencji dyskretnych gestów. Jeżeli zaklęcie wymaga komponentu somatycznego, to postać musi mieć wolną przynajmniej jedną rękę, aby je rzucić.

MATERIALNY (M)

Istnieją czary wymagające konkretnych przedmiotów, wymienionych w nawiasie w wierszu komponentów. Postać może zamiast nich użyć **torby na komponenty** albo **magicznego fokusu** (patrz rozdział 5, „Wyposażenie”). Jednakże jeśli określony został koszt komponentu materialnego, to postać musi posiadać ten konkretny komponent, żeby móc rzucić zaklęcie.

Jeżeli opis zaklęcia mówi, że komponent materialny zostaje zużyty przez zaklęcie, to rzucający musi go zapewniać na nowo dla każdej kolejnej inkantacji.

Aby mieć dostęp do komponentów materialnych lub trzymać magiczny fokus, rzucający musi mieć wolną przynajmniej jedną rękę. Może to jednak być ta sama ręka, którą gestykuje w ramach komponentu somatycznego.

CZAS TRWANIA

Czas trwania czaru to okres, w jakim utrzymuje się jego działanie. Może być wyrażony w rundach, minutach, godzinach, a nawet latach. Istnieją zaklęcia, których efekty trwają aż do chwili ich rozproszenia lub zniszczenia.

NATYCHMIASTOWY

Wiele zaklęć ma działanie natychmiastowe. Taki czar krzywdzi, leczy, tworzy lub zmienia istoty i przedmioty w taki sposób, że nie można go rozproszyć, ponieważ magia działa tylko przez chwilę.

KONCENTRACJA

Niektóre czary wymagają koncentrowania się na nich, by ich magia trwała. Kiedy koncentracja zostanie przerwana, zaklęcie dobiegnie końca.

Jeżeli czar może być utrzymywany koncentracją, to jest to zaznaczone w polu „Czas trwania” wraz z określeniem, jak

SZKOŁY MAGII

Akademie magii przyporządkowują zaklęcia ośmiu kategoriom zwanym szkołami magii. Uczeń, zwłaszcza magowie, stosują te kategorie do wszystkich czarów, ponieważ są zdania, że magia funkcjonuje zawsze podobnie, niezależnie od tego, czy jest efektem rygorystycznych studiów, czy darem od bóstwa.

Szkoły magii pomagają opisywać działanie zaklęć. Nie mają przy tym żadnych własnych zasad, choć niektóre zasady odwołują się do konkretnych szkół.

Iluzje oszukują zmysły i mają umysły innych. Powodują, że ludzie widzą rzeczy, których nie ma, lub nie widzą tego, co istnieje, słyszą urojone odgłosy lub pamiętają wydarzenia, które nigdy nie miały miejsca. Niektóre iluzyjne obrazy widoczne są dla każdego, a najbardziej podstępne iluzje wywołują majaki bezpośrednio w umyśle ofiary.

Nekromancja manipuluje siłami życia i śmierci. Jej czary mogą zapewnić przyływ sił życiowych, wysysać życie z innej istoty, stworzyć nieumarłego, a nawet przywrócić życie zmarłemu.

Tworzenie nieumarłych przy pomocy nekromancji, na przykład czaru *animowanie zmarłego*, nie należy do dobrych uczynków i tylko złe postacie używają często takich czarów.

Odpychanie ma naturę ochronną, choć zdarzają się też jego ofensywne zastosowania. Czary tej szkoły tworzą magiczne bariery, usuwają negatywne efekty, krzywdzą intruzów lub wypędzają istoty do innych sfer egzystencji.

Przemiany polegają na zmianie właściwości istoty, obiektu lub otoczenia. Przy pomocy takich zaklęć można zmienić przeciwnika w nieszkodliwe zwierzątko, zwiększyć siłę sojusznika, rozkazywać przedmiotom się przemieszczać, a także przyspieszyć czyjeś zdolności regeneracyjne, by skrócić czas zdrowienia.

Przywoływanie polega na przenoszeniu istot i przedmiotów z jednego miejsca w inne. Niektóre z tych zaklęć przywołują istoty wprost do rzucającego czar, podczas gdy inne umożliwiają jemu samemu przeniesienie się gdzie indziej. Zdarzają się też czary przywołania, które tworzą z niczego efekty lub przedmioty.

Uroki wpływają na umysły innych, zmieniając lub kontrolując ich zachowanie. Dzięki magii tej szkoły wrogowie mogą uznać jej użytkownika za przyjaciela, działać na narzucony im sposób, a nawet być kontrolowani jak marionetki.

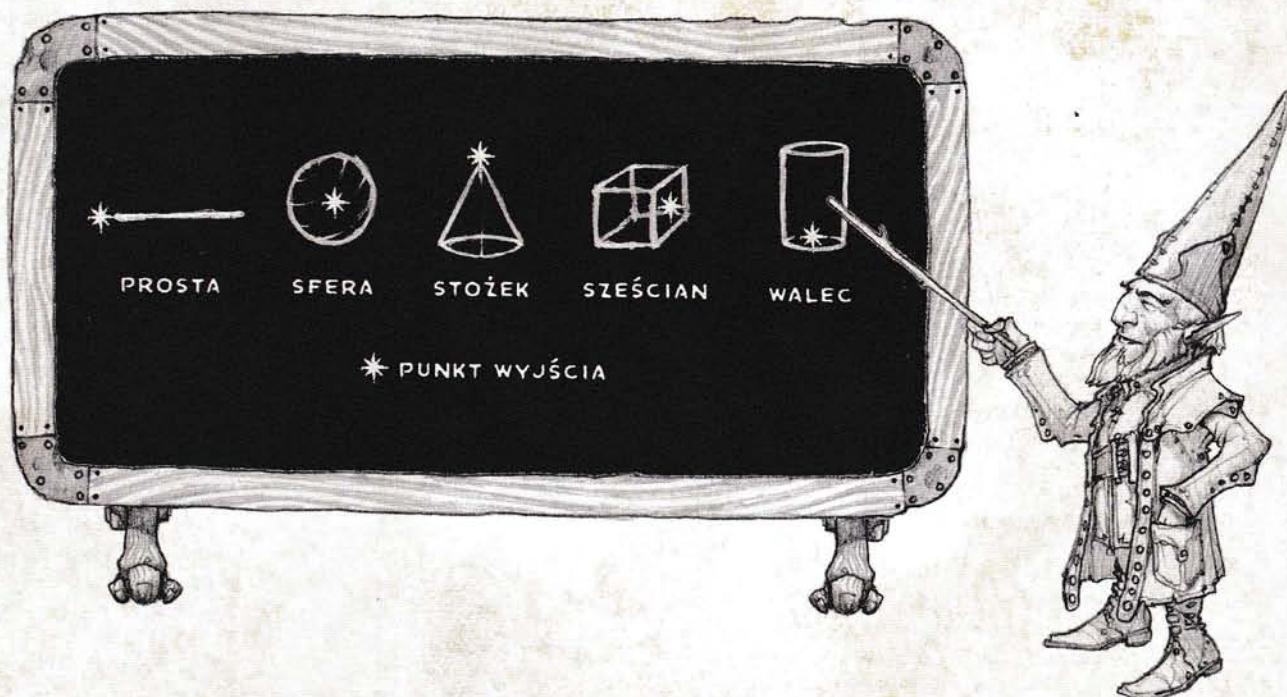
Wieszczanie ujawnia informacje, pozwalając poznać dawno zapomniane sekrety, pokazując przebyte przyszłości, zdradzając lokalizację ukrytych rzeczy, ukazując prawdziwe oblicza stojące za iluzjami lub umożliwiając obserwację odległych miejsc i osób.

Wywoływanie wykorzystuje magiczną energię, by wytworzyć pożądany efekt. Niektóre z takich czarów powodują uderzenia ognia lub błyskawic, inne skupiają pozytywną energię, by zamykać rany.

długo można w ten sposób podtrzymywać jego działanie. Koncentrację możesz zakończyć w każdej chwili i nie wymaga to poświęcenia akcji.

Typowe czynności, takie jak poruszanie się i atakowanie, nie przeszkadzają w koncentracji. Mogą za to ją przerwać następujące czynniki:

- **Rzucenie innego czaru wymagającego koncentracji.** Jeżeli rzucisz następny czar wymagający koncentracji, to tracisz koncentrację na obecnie podtrzymywanym. Nie możesz koncentrować się na dwóch zaklęciach jednocześnie.
- **Otrzymanie obrażeń.** Gdy otrzymasz obrażenia podczas koncentracji na zaklęciu, to aby ją utrzymać, musisz wykonać udany rzut obronny na Kondycję. ST jest równy połowie otrzymanych obrażeń albo 10 – musisz wybrać wyższą wartość. Gdy otrzymujesz obrażenia z różnych źródeł, takich jak postrzał z łuku oraz smocze zionięcie, dla każdego z nich wykonujesz odrębny rzut obronny.
- **Stan obezwładnienia lub śmierci.** Tracisz koncentrację na zaklęciu, gdy stajesz się obezwładniony lub giniesz.



MP może zdecydować, że niektóre okoliczności, takie jak fale zalewające cię na pokładzie miotanego sztormem statku, mogą wymagać udanego rzutu obronnego na Kondycję o ST 10, abyś mógł utrzymać koncentrację na zaklęciu.

CELE

Z reguły zaklęcie wymaga wskazania jednego lub więcej celów, które mają być objęte działaniem magii. Opis mówi, czy rzucaś je na istotę, na obiekt, czy też na punkt wyjścia obszaru działania czaru.

Jeżeli efekt czaru nie jest wyczuwalny, to cel może nawet nie zdawać sobie sprawy, że padł jego ofiarą. Efekty takie jak uderzenie pioruna są dość oczywiste, ale istnieją i bardziej subtelne, na przykład próby odczytania myśli, które potrafią przejść niezauważone, chyba że opis zaklęcia stanowi inaczej.

CZYSTA DROGA DO CELU

Żeby wskazać cel zaklęcia, musisz mieć do niego wolną drogę, więc nie może on być osłonięty w całości.

Jeżeli umiesz obszar działania w punkcie, którego nie widzisz, i odgradza cię od niego przeszkoda, na przykład ściana, to punkt wyjścia obszaru zostanie umiejscowiony tuż przed tą przeszkodą po twojej stronie.

CELOWANIE W SIEBIE

W przypadku zaklęć rzuconych na dowolną istotę możesz jako cel wskazać siebie, chyba że ta istota musi być wroga albo inna niż ty. Jeżeli przebywasz na obszarze, który objęłoby rzucone właśnie zaklęcie, to możesz jako jego cel wskazać siebie.

OBSZARY DZIAŁANIA

Czary takie jak *plonące dłonie* i *stożek zimna* pokrywają efektem określony obszar, przez co mogą objąć działaniem wiele celów na raz.

Obszar działania czaru jest określony w jego opisie i z reguły przyjmuje jeden z pięciu kształtów: prostej, sfery, stożka, sześcianu lub walca. Każdy obszar działania czaru

ma **punkt wyjścia**, z którego rozchodzi się efekt, a zasady dla każdego z kształtów określają umiejscowienie tego punktu. Najczęściej punktem wyjścia jest miejsce w przestrzeni, ale istnieją również zaklęcia, których działanie rozpoczyna się na istocie albo obiekcie.

Efekt czaru rozchodzi się po prostych od punktu wyjścia. Jeżeli między punktem wyjścia a miejscem w obszarze działania czaru nie da się poprowadzić linii prostej, to efekt nie obejmuje tego miejsca. Aby zablokować taką ścieżkę rozchodzenia się zaklęcia, przeszkoda musi stanowić całkowitą osłonę (patrz rozdział 9).

PROSTA

Prosta stanowi linię rozciągającą się w wybranym kierunku od punktu wyjścia, pokrywającą obszar o podanej szerokości.

Punkt wyjścia prostej nie należy do obszaru działania czaru, chyba że zdecydujesz inaczej.

SFERA

Punkt wyjścia sfery to jej środek, a jej wielkość określona jest promieniem podanym w metrach.

Punkt wyjścia sfery zawiera się w obszarze działania czaru.

STOŻEK

Stożek rozszerza się w wybranym kierunku od swojego punktu wyjścia. Szerokość stożka w danym punkcie jego długości równa jest odległości tego punktu od punktu wyjścia. Obszar działania stożka określa jego maksymalną długość.

Punkt wyjścia stożka nie należy do obszaru działania czaru, chyba że zdecydujesz inaczej.

SZEŚCIAN

Punkt wyjścia obszaru w kształcie sześcianu znajduje się w wybranym miejscu na jednej z jego ścian. Rozmiar sześcianu jest wyrażony długością jednej z jego krawędzi.

Punkt wyjścia sześcianu nie należy do obszaru działania czaru, chyba że zdecydujesz inaczej.

WALEC

Punktem wyjścia obszaru w kształcie walca jest środek koła o określonym promieniu, uwzględnionym w opisie czaru. Koło to musi mieścić się u podstawy albo na szczycie obszaru działania czaru. Magiczna energia rozchodzi się po prostych od punktu wyjścia do krawędzi koła, formując podstawę walca. Następnie efekt zaklęcia wystrzeliwuje w górę z podstawy albo w dół ze szczytu, na całą wysokość walca.

Punkt wyjścia walca zawiera się w obszarze działania czaru.

RZUTY OBRONNE

Opisy wielu czarów mówią, że cel może wykonać rzut obronny, by spróbować częściowo lub całkowicie uniknąć ich działania. W opisie znajduje się też informacja, na której cesze taki rzut obronny ma się opierać oraz co dzieje się w przypadku sukcesu i porażki.

ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom wynosi $8 + \text{twój modyfikator z cechy bazowej} + \text{twoja premia z biegłości} + \text{ewentualne modyfikatory dodatkowe}$.

TESTY ATAKU

Niektóre czary wymagają od rzucającego wykonania testu ataku, by określić, czy trafił efektem zaklęcia w zamierzony cel. Twoja premia do ataku czarem równa jest twojemu modyfikatorowi z cechy bazowej + twoja premia z biegłości.

W większości przypadków zaklęcia wymagają testów ataku dystansowego. Pamiętaj, że masz utrudnienie w teście ataku dystansowego, jeśli znajdujesz się w obrębie 1,5 metra od przeciwnika, który cię widzi i nie jest obezwładniony (patrz rozdział 9).

ŁĄCZENIE MAGICZNYCH EFEKTÓW

Efekty różnych czarów kumulują się, jeśli ich czasy trwania nakładają się na siebie. Efekty tego samego czaru rzuconego kilkakrotnie nie są kumulatywne – w tym przypadku przez wspólny czas trwania efektów liczy się najsilniejszy z nich, na przykład najwyższa premia.

Przykładowo, jeśli dwóch kleryków rzuci na tę samą istotę *błogosławieństwo*, to skorzysta ona tylko z jednego z tych zaklęć – nie będzie mogła rzucić dwa razy dodatkową kością.

MAGICZNY SPLOT

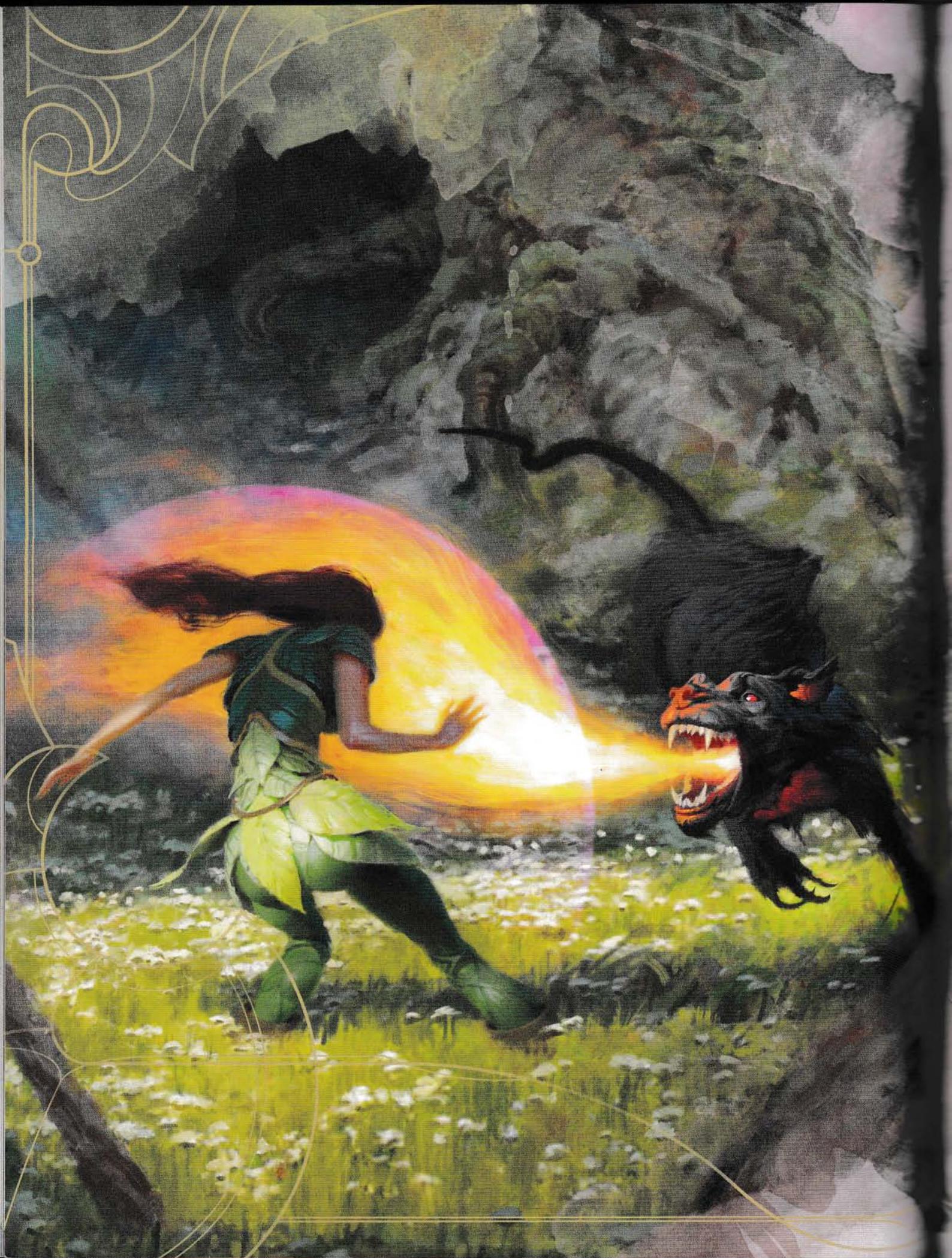
Krainy Wieloświata D&D to magiczne miejsca. Wszelkie istnienie jest przesiąknięte mocą, magiczny potencjał znajduje się w każdym kamieniu, strumyku i żywej istocie, a nawet w powietrzu. Surowa magia to fundament stworzenia, cicha i bezosobowa wola istnienia przenikająca każdą cząsteczkę i obecna w każdej manifestacji energii w Wieloświecie.

Śmiertelnicy nie mogą bezpośrednio kształtować tej surowej magii. Korzystają za to z tkaniny magii, jej włókien – pewnego rodzaju pomostu pomiędzy swoją wolą a surową magią. Znający się na magii mieszkańcy Zapomnianych Krain zwą to zjawisko Splotem i uznają jego esencję za boginię Mysterę. Nie przeszkadza to czarownawcom nazywając go i obrazować na różne sposoby. Niezależnie jednak od używanego określenia, bez Splotu surowa magia jest niedostępna. Na obszarze, na którym Splot został rozdarty, najpotężniejsi arcyomagowie nie zapalą nawet świeczki przy pomocy magii. Jednak otoczeni Splotem potrafią uformować błyskawicę, by porazić wrogów, teleportować się o setki kilometrów w mgnieniu oka, a nawet cofnąć śmierć.

Wszelka magia jest zależna od Splotu, choć różne jej rodzaje czerpią z niej w różny sposób. Podejście czarowników, magów, zaklinaczy i bardów zwane jest często **magią arkan** bądź **wtajemniczeń**. Polega ono na zrozumieniu działania Splotu, osiąganym dzięki nauce lub intuicji. Rzucający czar pociąga bezpośrednio za wiązki magii w Splotcie, by wytworzyć pożądany efekt. Mistyczni rycerze i oszuści również posługują się magią wtajemniczeń. Natomiast czary kleryków, druidów, paladynów i łowców to **magia objawień**. Przedstawiciele tych klas uzyskują dostęp do Splotu za pośrednictwem boskiej mocy – dzięki bogom, potędze natury bądź wadze świętych ślubów paladyna.

Za każdym razem, gdy powstaje magiczny efekt, włókna Splotu przeplatają się, skręcają i zwijają, umożliwiając jego działanie. Kiedy ktoś używa czarów wieszczenia, takich jak *wykrycie magii* czy *identyfikacja*, zagląda w Splot. Zaklęcia takie jak *rozproszenie magii* wygładzają Splot. Czary pokroju *poła antymagii* przekształcają Splot tak, by magia płynęła dokoła wybranego obszaru, a nie przez niego. Natomiast w miejscach uszkodzenia lub rozdarcia Splotu magia działa w nieprzewidywalny sposób – albo wcale.





ROZDZIAŁ 11: CZARY



W TYM ROZDZIALE ZNAJDZIESZ CZARY NAJCZĘŚCIEJ spotykane w światach DUNGEONS & DRAGONS. Rozdział otwiera lista czarów klas posługujących się magią. Po niej następuje opis poszczególnych zaklęć ułożonych w kolejności alfabetycznej według ich nazw.

CZARY BARDA

SZTUCZKI (0. KRAĞ)

Kuglarstwo
Magiczna dłoń
Naprawa
Osłona przed orężem
Pomniejsza iluzja
Prawdziwe uderzenie
Przyjaźń
Światło
Tańczące światła
Wiadomość
Zjadliwe szyderstwo

1. KRAĞ

Blask faerie
Fala gromu
Fałszywe podszepty
Heroizm
Identyfikacja
Iluzoryczny manuskrypt
Kojące słowo
Leczenie ran
Milczący obraz
Niewidoczny sługa
Ohydny śmiech Tashy
Piórkospadanie
Przebranie siebie
Przyjaciel zwierząt
Rozmawianie ze zwierzętami
Rozumienie języków
Szybkonogi
Uśpienie
Wykrycie magii
Zauroczenie osoby
Zguba

2. KRAĞ

Chmura sztyletów
Cisza
Fascynacja
Głuchota / Słepota
Kołatka
Korona obłędu
Magiczne usta
Mniejsze przywrócenie
Niewidzialność

Odnalezienie obiektu
Odnalezienie zwierząt lub roślin
Rozgrzanie metalu
Strefa prawdy
Sugestia
Trzask
Unieruchomienie osoby
Urojona siła
Widzenie niewidzialnego
Wyciszenie emocji
Wykrycie myśli
Wzmocnienie cechy
Zwierzęcy poślaniec

3. KRAĞ

Chatka Leomunda
Glif strażniczy
Hipnotyczny wzór
Jasnowidzenie
Języki
Nadanie wiadomości
Nałożenie klątwy
Niewykrywalność
Pozór śmierci
Rozmawianie z roślinami
Rozmawianie z umarłymi
Rozproszenie magii
Rozrost roślin
Strach
Śmierząca chmura
Większy obraz

4. KRAĞ

Drzwi przez wymiary
Iluzoryczny teren
Odnalezienie istoty
Polimorfia
Przymus
Swoboda ruchu
Większa niewidzialność
Zamęt

5. KRAĞ

Animowanie obiektu
Dominacja nad osobą
Geas
Krağ teleportacyjny
Legendarna wiedza

Masowe leczenie ran
Podmiana wspomnień
Pozory
Przebudzenie
Sen
Sferalne wiązanie
Unieruchomienie potwora
Większe przywrócenie
Wizja
Wskrzeszenie
Zmyłka

6. KRAĞ

Kąśliwy wzrok
Masowa sugestia
Nieodparty taniec Ottona
Ochronne glify
Odnalezienie ścieżki
Prawdziwe widzenie
Zaplanowana iluzja

7. KRAĞ

Cela mocy
Eteryczność
Miecz Mordenkainena
Miraż
Projekcja obrazu
Regeneracja
Symbol
Teleportacja
Wspaniała posiadłość Mordenkainena
Zmartwychwstanie

8. KRAĞ

Czysty umysł
Dominacja nad potworem
Elokwencja
Osłabienie umysłu
Słowo mocy Stój

9. KRAĞ

Prawdziwa polimorfia
Profetyzm
Słowo mocy Giń
Słowo mocy Ulecz

CZARY

CZAROWNIKA

SZTUCZKI (0. KRAĞ)

Kuglarstwo
Magiczna dłoń
Nieziemskie uderzenie
Osłona przed orężem
Pomniejsza iluzja

Prawdziwe uderzenie
Przeszywający dotyk
Przyjaźń
Trujący rozprysk

1. KRAĞ

Błyskawiczny odwrót
Iluzoryczny manuskrypt
Niewidoczny sługa
Ochrona przed dobrem i złem
Piekielna reprimenda
Ramiona Hadara
Rozumienie języków
Urok
Wiedźmi pocisk
Zauroczenie osoby
Zbroja Agathys

2. KRAĞ

Chmura sztyletów
Ciemność
Fascynacja
Korona obłędu
Krok przez mgłę
Lustrzane odbicia
Niewidzialność
Pajeczka wspinaczka
Promień osłabienia
Sugestia
Trzask
Unieruchomienie osoby

3. KRAĞ

Forma gazowa
Głód Hadara
Hipnotyczny wzór
Języki
Krağ magii
Lot
Przeciwnakłęcie
Rozproszenie magii
Strach
Wampiryczny dotyk
Większy obraz
Zdjęcie klątwy

4. KRAĞ

Drzwi przez wymiary
Iluzoryczny teren
Plaga
Wypędzenie

5. KRAĞ

Kontakt z inną sferą
Sen

Unieruchomienie potwora
Wizja

6. KRĄG

Ciało w kamień
Kąśliwy wzrok
Krąg śmierci
Magiczne wrota
Masowa sugestia
Prawdziwe widzenie
Przywołanie fey
Stworzenie nieumarłego

7. KRĄG

Cela mocy
Eteryzność
Palec śmierci
Sferyalny przeskok

8. KRĄG

Demisfera
Dominacja nad potworem
Elokwencja
Osłabienie umysłu
Słowo mocy Stój

9. KRĄG

Prawdziwa polimorfia
Profetyzm
Projekcja astralna
Słowo mocy Giń
Uwięzienie

CZARY DRUIDA

SZTUCZKI (0. KRĄG)

Cierniowy bicz
Druidzkie sztuczki
Naprawa
Odporność
Shillelagh
Trujący rozprysk
Wskazówki
Wywołanie płomienia

1. KRĄG

Blask faerie
Chmura mgły
Dobre jagody
Fala gromu
Kojące słowo
Leczenie ran
Oczyszczenie jadu i napoju
Oplątanie
Przyjaciół zwierząt
Rozmawianie ze zwierzętami
Skok
Stworzenie lub zniszczenie wody

Szybkonogi
Wykrycie magii
Wykrycie trucizny i choroby
Zauroczenie osoby

2. KRĄG

Korowa skóra
Księżycowy promień
Mniejsze przywrócenie
Ochrona przed trucizną
Odnalezienie obiektu
Odnalezienie zwierząt lub roślin
Płomienna kula
Płomienne ostrze
Poryw wiatru
Przejście bez śladu
Rozgrzanie metalu
Unieruchomienie osoby
Widzenie w ciemności
Wykrycie pułapek
Wzmocnienie cechy
Wzrost kalców
Zwierzęce zmysły
Zwierzęcy posłaniec

3. KRĄG

Ochrona przed energią
Oddychanie pod wodą
Pozór śmierci
Przywołanie zwierząt
Rozmawianie z roślinami
Rozproszenie magii
Rozrost roślin
Spacer po wodzie
Ściana wicheru
Śnieżyca
Światło dnia
Wezwanie błyskawicy
Wtopienie w kamień

4. KRĄG

Burza lodu
Chwytne pnącze
Dominacja nad bestią
Iluzoryczny teren
Kamienna skóra
Kamienny kształt
Kontrola wody
Odnalezienie istoty
Olbrzymie owady
Plaga
Polimorfia
Przywołanie leśnych istot
Przywołanie mniejszych zwierzątów
Swoboda ruchu

Ściana ognia
Zamęt

5. KRĄG

Bariera przeciw życiu
Geas
Masowe leczenie ran
Kontakt z naturą
Plaga owadów
Przebudzenie
Przywołanie żywiołka
Reinkarnacja
Sferyalne wiązanie
Spacer między drzewami
Ściana kamienia
Większe przywrócenie
Wizja
Zaraza

6. KRĄG

Odnalezienie ścieżki
Podróż przez rośliny
Poruszenie ziemi
Promień słońca
Przywołanie fey
Spacer na wietrze
Ściana cierni
Uczta bohaterów
Uleczenie

7. KRĄG

Burza ognia
Miraż
Odwroćcie grawitacji
Regeneracja
Sferyalny przeskok

8. KRĄG

Antypatia / Sympatia
Kontrola pogody
Osłabienie umysłu
Słoneczny blask
Trzęsienie ziemi
Tsunami
Zwierzęce kształty

9. KRĄG

Burza zemsty
Prawdziwe zmartwychwstanie
Profetyzm
Zmiennokształtność

CZARY KLERYKA

SZTUCZKI (0. KRĄG)

Naprawa
Odporność
Powstrzymanie śmierci
Światło

Święty płomień
Taumaturgia
Wskazówki

1. KRĄG

Błogosławieństwo
Kojące słowo
Leczenie ran
Ochrona przed dobrem i złem
Oczyszczenie jadu i napoju
Pocisk wiodący
Rozkaz
Sanktuarium
Stworzenie lub zniszczenie wody
Tarcza wiary
Wykrycie dobra i zła
Wykrycie magii
Wykrycie trucizny i choroby
Zadawanie ran
Zguba

2. KRĄG

Bezpieczny spoczynek
Cisza
Duchowa broń
Głuchota / Słepota
Mniejsze przywrócenie
Ochrona przed trucizną
Ochronna więź
Odnalezienie obiektu
Pomoc
Strefa prawdy
Unieruchomienie osoby
Uzdrowiająca modlitwa
Wieczny ogień
Wróżba
Wyciszenie emocji
Wykrycie pułapek
Wzmocnienie cechy

3. KRĄG

Animowanie zmarłego
Duchowi strażnicy
Glif strażnicy
Jasnowidzenie
Języki
Krąg magii
Masowe kojące słowo
Nadanie wiadomości
Nałożenie klątwy
Ochrona przed energią
Ożywienie
Pozór śmierci
Promień nadziei
Rozmawianie z umarłymi
Rozproszenie magii

Spacer po wodzie
Stworzenie jada i wody
Światło dnia
Wtopienie w kamień
Zdjęcie klątwy

4. KRAĞ

Kamienny kształt
Kontrola wody
Odnalezienie istoty
Ostona przed śmiercią
Strażnik wiary
Swoboda ruchu
Wieszczenie
Wypędzenie

5. KRAĞ

Geas
Konsekracja
Kontakt z bóstwem
Legendarna wiedza
Masowe leczenie ran
Plaga owadów
Rozproszenie dobra i zła
Sferalne wiązanie
Słup ognia
Większe przywrócenie
Wizja
Wskrzeszenie
Zaraza

6. KRAĞ

Bariera ostrzy
Krzywdą
Odnalezienie ścieżki
Prawdziwe widzenie
Sferalny sojusznik
Słowo powrotu
Stworzenie nieumarłego
Uczta bohaterów
Uleczenie
Wyłączenie

7. KRAĞ

Burza ognia
Eteryczność
Przywołanie niebianina
Regeneracja
Sferalny przeskok
Słowo boże
Symbol
Zmartwychwstanie

8. KRAĞ

Kontrola pogody
Pole antymagii
Święta aura
Trzęsienie ziemi

9. KRAĞ

Brama
Masowe uleczenie
Prawdziwe
zmartwychwstanie
Projekcja astralna

CZARY ŁOWCY

1. KRAĞ

Alarm
Chmura mgły
Dobre jagody
Grad cierni
Leczenie ran
Pętające uderzenie
Przyjaciel zwierząt
Rozmawianie ze zwierzętami
Skok
Szybkonogi
Wykrycie magii
Wykrycie trucizny i choroby
Znak łowcy

2. KRAĞ

Cisza
Kordon strzał
Korowa skóra
Mniejsze przywrócenie
Ochrona przed trucizną
Odnalezienie obiektu
Odnalezienie zwierząt
lub roślin
Przejście bez śladu
Widzenie w ciemności
Wykrycie pułapek
Wzrost kolców
Zwierzęce zmysły
Zwierzęcy pościganiec

3. KRAĞ

Niewykrywalność
Ochrona przed energią
Oddychanie pod wodą
Piorunostrzał
Przywołanie ognia
zaporowego
Przywołanie zwierząt
Rozmawianie z roślinami
Rozrost roślin
Spacer po wodzie
Ściana wicheru
Światło dnia

4. KRAĞ

Chwytne pnącze
Kamienna skóra
Odnalezienie istoty

Przywołanie leśnych istot
Swoboda ruchu

5. KRAĞ

Automatyczny kołczan
Kontakt z naturą
Przywołanie ostrzała
Spacer między drzewami

CZARY MAGA

SZTUCZKI (O. KRAĞ)

Kuglarstwo
Kwasowy rozprysk
Magiczna dłoń
Naprawa
Ognisty pocisk
Ostona przed orężem
Pomniejsza iluzja
Porażający uścisk
Prawdziwe uderzenie
Promień mrozu
Przeszywający dotyk
Przyjaźń
Światło
Tańczące światła
Trujący rozprysk
Wiadomość

1. KRAĞ

Alarm
Barwna kula
Błyskawiczny odwrót
Chmura mgły
Fala gromu
Fałszywe życie
Identyfikacja
Iluzoryczny manuskrypt
Kolorowy rozprysk
Magiczny pocisk
Milczący obraz
Niewidoczny sługa
Ochrona przed dobrem
i złem
Ohydny śmiech Tashy
Piórkospadanie
Płonące dłonie
Promień zatrucia
Przebranie siebie
Rozumienie języków
Skok
Szybkonogi
Tarcza
Tłuszcz
Uśpienie
Wędrujący dysk Tensera
Wiedźmi pocisk
Wykrycie magii

Zauroczenie osoby
Zbroja maga
Znalezienie chowańca

2. KRAĞ

Bezpieczny spoczynek
Chmura sztyletów
Ciemność
Głuchota / Ślepotą
Kołatka
Korona obłądu
Krok przez mgłę
Kwasowa strzała Melfa
Lewitacja
Lustrzane odbicia
Magiczna aura Nystula
Magiczna broń
Magiczne usta
Magiczny zamek
Niewidzialność
Odnalezienie obiektu
Pajęczka wspinaczka
Pajęczyna
Płomienna kula
Poryw wiatru
Powiększenie / Pomniejszenie
Promień osłabienia
Rozmycie
Sugestia
Sztuczka z liną
Trzask
Unieruchomienie osoby
Urojona siła
Widzenie niewidzialnego
Widzenie w ciemności
Wieczny ogień
Wykrycie myśli
Wypalający promień
Zmiana siebie

3. KRAĞ

Animowanie zmarłego
Chatka Leomunda
Forma gazowa
Glif strażniczy
Hipnotyczny wzór
Jasnowidzenie
Języki
Krağ magii
Kula ognia
Lot
Mignięcie
Nadanie wiadomości
Nałożenie klątwy
Niewykrywalność
Ochrona przed energią
Oddychanie pod wodą
Piorun

Pozór śmierci
Przeciwzakłęcie
Przyspieszenie
Rozproszenie magii
Spowolnienie
Strach
Śmierdząca chmura
Śnieżyca
Wampiryczny dotyk
Widmowy wierzchowiec
Większy obraz
Zdjęcie kłątwy

4. KRAĞ

Burza lodu
Czarne macki Evarda
Drzwi przez wymiary
Iluzoryczny teren
Kamienna skóra
Kamienny kształt
Kontrola wody
Magiczne oko
Odnalezienie istoty
Osobiste sanktuarium
Mordenkainena
Plaga
Polimorfia
Produkcja
Przywołanie mniejszych
żywiotaków
Sekretny kufer Leomunda
Sprężysta sfera Otiluke'a
Ściana ognia
Tarcza ognia
Urojony zabójca
Wierny ogar Mordenkainena
Większa niewidzialność
Wypędzenie
Zamęt

5. KRAĞ

Animowanie obiektu
Cieniste formowanie
Dłoń Bigby'ego
Dominacja nad osobą
Geas
Kontakt z inną sferą
Krağ teleportacyjny
Legendarna wiedza
Podmiana wspomnień
Pozory
Przejście w murze
Przywołanie żywiotaka
Sen
Sferalne wiązanie
Stożek zimna
Ściana energii
Ściana kamienia

Telekineza
Telepatyczna więź Rary'ego
Unieruchomienie potwora
Wizja
Zabójcza chmura
Zmyłka

6. KRAĞ

Błyskawiczne przywołanie
Drawmija
Ciało w kamień
Dezintegracja
Kąśliwy wzrok
Krağ śmierci
Łańcuch błyskawic
Magiczne wrota
Magiczny słoń
Masowa sugestia
Mrożąca sfera Otiluke'a
Nieodparty taniec Ottona
Ochronne glify
Poruszenie ziemi
Prawdziwe widzenie
Promień słońca
Przezorność
Sfera niepodatności
Stworzenie nieumarłego
Sciana lodu
Zaplanowana iluzja

7. KRAĞ

Cela mocy
Eteryczność
Kolorowy rozprysk
Miecz Mordenkainena
Miraż
Odosobnienie
Odwrócenie grawitacji
Opóźniona kula ognia
Palec śmierci
Projekcja obrazu
Sferalny przeskok
Symbol
Symulakrum
Teleportacja
Wspaniała posiadłość
Mordenkainena

8. KRAĞ

Antypatia / Sympatia
Chmura żaru
Czysty umysł
Demisfera
Dominacja nad potworem
Klon
Kontrola pogody
Labirynt
Osłabienie umysłu

Pole antymagii
Słoneczny blask
Słowo mocy Stój
Telepatia

9. KRAĞ

Brama
Dziwo
Prawdziwa polimorfia
Profetyzm
Projekcja astralna
Pryzmatyczny mur
Rój meteorytów
Słowo mocy Giń
Uwięzienie
Zatrzymanie czasu
Zmiennokształtność
Życzenie

CZARY PALADYNA

1. KRAĞ

Błogosławieństwo
Boska taska
Gniewne ugodzenie
Gromiące ugodzenie
Heroizm
Leczenie ran
Ochrona przed dobrem
i złem
Oczyszczenie jada i napoju
Pałące ugodzenie
Prowokacja
Rozkaz
Tarcza wiary
Wykrycie dobra i zła
Wykrycie magii
Wykrycie trucizny i choroby

2. KRAĞ

Magiczna broń
Mniejsze przywrócenie
Ochrona przed trucizną
Odnalezienie obiektu
Piętnujące ugodzenie
Pomoc
Strefa prawdy
Znalezienie wierzchowca

3. KRAĞ

Aura witalności
Broń żywiotu
Krağ magii
Ożywienie
Oślepiające ugodzenie
Płaszcz krzyżowca
Rozproszenie magii

Stworzenie jada i wody
Światło dnia
Zdjęcie kłątwy

4. KRAĞ

Aura czystości
Aura życia
Odnalezienie istoty
Osłona przed śmiercią
Wstrząsające ugodzenie
Wypędzenie

5. KRAĞ

Fala zniszczenia
Geas
Krağ mocy
Rozproszenie dobra i zła
Wskreszenie
Wypędzające ugodzenie

CZARY ZAKLINACZA

SZTUCZKI (0. KRAĞ)

Kuglarstwo
Kwasowy rozprysk
Magiczna dłoń
Naprawa
Ognisty pocisk
Osłona przed orężem
Pomniejsza iluzja
Porażający uścisk
Prawdziwe uderzenie
Promień mrozu
Przeszywający dotyk
Przyjaźń
Światło
Tańczące światła
Trujący rozprysk
Wiadomość

1. KRAĞ

Barwna kula
Błyskawiczny odwrót
Chmura mgły
Fala gromu
Fałszywe życie
Kolorowy rozprysk
Magiczny pocisk
Milczący obraz
Piórkospadanie
Płonące dłonie
Promień zatrucia
Przebranie siebie
Rozumienie języków
Skok
Tarcza
Uśpienie

Wiedźmi pocisk
Wykrycie magii
Zauroczenie osoby
Zbroja maga

2. KRAĞ

Chmura sztyletów
Ciemność
Głuchota/Ślepotą
Kołątka
Korona obłędu
Krok przez mgłę
Lewitacja
Lustrzane odbicia
Niewidzialność
Pajęczka wspinaczka
Pajęczyna
Poryw wiatru
Powiększenie / Pomniejszenie
Rozmycie
Sugestia
Trzask
Unieruchomienie osoby
Urojona siła
Widzenie niewidzialnego
Widzenie w ciemności
Wykrycie myśli
Wypalający promień
Wzmocnienie cechy
Zmiana siebie

3. KRAĞ

Forma gazowa
Hipnotyczny wzór
Jasnowidzenie
Języki
Kula ognia
Lot
Mignięcie
Ochrona przed energią
Oddychanie pod wodą
Piorun
Przeciwwzakłęcie
Przyspieszenie
Rozproszenie magii
Spacer po wodzie
Spowolnienie
Strach
Śmierząca chmura
Śnieżycą
Światło dnia
Większy obraz

4. KRAĞ

Burza lodu
Dominacja nad bestią
Drzwi przez wymiary
Kamienna skóra

Plaga
Polimorfia
Ściana ognia
Większa niewidzialność
Wypędzenie
Zamęt

5. KRAĞ

Animowanie obiektu
Cieniste formowanie
Dominacja nad osobą
Krağ teleportacyjny
Plaga owadów
Pozory
Stożek zimna
Ściana kamienia
Telekineza
Unieruchomienie potwora
Zabójcza chmura

6. KRAĞ

Dezintegracja
Kąśliwy wzrok
Krağ śmierci
Łańcuch błyskawic
Magiczne wrota
Masowa sugestia
Poruszenie ziemi
Prawdziwe widzenie
Promień słońca
Sfera niepodatności

7. KRAĞ

Burza ognia
Eteryczność
Odwrócenie grawitacji
Opóźniona kula ognia
Palec śmierci
Pryzmatyczny rozprysk
Sferalny przeskok
Teleportacja

8. KRAĞ

Chmura żaru
Dominacja nad potworem
Słoneczny blask
Słowo mocy Stój
Trzęsienie ziemi

9. KRAĞ

Brama
Rój meteorytów
Słowo mocy Giń
Zatrzymanie czasu
Życzenie

OPISY CZARÓW

Czary przedstawiono w kolejności alfabetycznej.

ALARM

Odpychanie, 1. krağ (rytual)

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (mały dzwoneczek i kawałek cienkiego srebrnego drutu)

Czas trwania: 8 godzin

Nastawiasz alarm przeciw intruzom. Wybierz znajdujące się w zasięgu drzwi, okno lub obszar nie większy niż 6-metrowy sześcian. Przez cały czas trwania czar będzie cię ostrzegać, kiedy Mała lub większa istota dotknie strzeżonego obszaru lub do niego wejdzie. Rzucając czar, możesz określić istoty, które nie są intruzami. Wtedy decydujesz również, czy alarm jest dźwiękowy, czy ostrzega cię tylko mentalnie.

Alarm mentalny wywoła wrażenie dźwięku w twojej głowie, o ile pozostaniesz w obrębie 1,5 kilometra od strzeżonego obszaru. Obudzi cię, jeśli akurat będziesz spać.

Alarm dźwiękowy przez 10 sekund wytwarza dźwięk dzwonka rozchodzący się na odległość 18 metrów.

ANIMOWANIE ZMARŁEGO

Nekromancja, 3. krağ

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: 3 metry

Komponenty: W, S, M (kropla krwi, fragment ciała i szczypta kostnego pyłu)

Czas trwania: Natychmiastowy

Tworzysz nieumarłego sługę. Wybierz stertę kości albo zwłoki Średniego lub Małego humanoida w zasięgu czaru. Twoje zaklęcie tchnie w niego plugawą namiastkę życia, tworząc nieumarłą istotę. Z kości powstanie szkielet, a ze zwłok – zombi (MP ma ich statystyki).

W każdej swojej turze możesz telepatycznie wydawać nieumarłemu polecenia w ramach akcji dodatkowej, o ile znajduje się on nie dalej niż 18 metrów od ciebie. (Jeśli kontrolujesz grupę istot, polecenie kierujesz do jednej z nich bądź do całej grupy, wydając wszystkim ten sam rozkaz). Decydujesz o kierunku ruchu i akcji podejmowanej przez sługę w jego następnej turze albo wydajesz ogólne polecenie, na przykład strzeżenia komnaty czy korytarza. Gdy nie wydasz rozkazu, sługa ograniczy się do obrony własnej. Otrzymałszy polecenie, będzie je wypełniał aż do ukończenia zadania.

Kontrolujesz stworzoną istotę przez 24 godziny. Po tym czasie przestaje ona wykonywać twoje polecenia. Aby zachować kontrolę przez następne 24 godziny, musisz ponownie rzucić to zaklęcie na tego nieumarłego przed upływem 24 godzin. Czar wykorzystany w ten sposób zapewnia ci kontrolę nad grupą liczącą do czterech sług, ale nie tworzy kolejnych.

Na wyższych krągach. Gdy rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 4. kręgu, animujesz dwóch dodatkowych nieumarłych (lub podtrzymujesz nad nimi kontrolę) za każdy krağ powyżej 3. Każda z istot musi powstać z odrębnych zwłok lub sterty kości.

ANIMOWANIE OBIEKTU

Przemiany, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Na twój rozkaz przedmioty ożywają. Wybierz do 10 niemagicznych obiektów znajdujących się w zasięgu, które nie są w tym momencie noszone lub trzymane. Średnie cele zaklęcia liczą się jako dwa obiekty, Duże jako cztery, a Wielkie jako osiem. Większych nie możesz animować. Każdy cel ożywa i pozostaje pod twoją kontrolą przez czas trwania czaru albo do utraty wszystkich swoich punktów wytrzymałości.

W ramach akcji dodatkowej możesz wydawać rozkazy każdej z ożywionych w ten sposób istot, póki znajduje się ona w obrębie 150 metrów od ciebie. (Jeśli kontrolujesz grupę istot, polecenie kierujesz do jednej z nich bądź do całej grupy, wydając wszystkim ten sam rozkaz). Decydujesz o kierunku ruchu i akcji podejmowanej przez istotę w jej następnej turze albo wydajesz ogólne polecenie, na przykład strzeżenia komnaty czy korytarza. Gdy nie wydasz polecenia, istota ogranicza się do obrony własnej. Otrzymałszy polecenie, będzie je wypełniać aż do ukończenia zadania.

STATYSTYKI ANIMOWANEGO OBIEKTU

Rozmiar	PW	KP	Atak	Sił	Zrc
Malutki	20	18	traf. +8, obr. 1k4 + 4	4	18
Mały	25	16	traf. +6, obr. 1k8 + 2	6	14
Średni	40	13	traf. +5, obr. 2k6 + 1	10	12
Duży	50	10	traf. +6, obr. 2k10 + 2	14	10
Wielki	80	10	traf. +8, obr. 2k12 + 4	18	6

Ożywiony obiekt jest konstruktem, od którego rozmiaru zależą PW, KP, zdolności ataku, Siła i Zręczność. Jego pozostałe cechy wynoszą: Kondycja 10, Inteligencja 3, Mądrość 3, Charyzma 1. Porusza się z szybkością 9 metrów, przy czym unosi się nad podłożem i lata z szybkością 9 metrów, jeśli nie ma kończyn lub innych elementów umożliwiających poruszanie. Jeśli jest przymocowany do jakiejś powierzchni lub większego obiektu, jak na przykład łańcuch przytwierdzony do ściany, to jego szybkość jest zerowa. Posiada zdolność ślepowidzenia w promieniu 9 metrów, lecz nie widzi na większą odległość. Kiedy PW animowanego obiektu spadną do zera, wraca on do swej naturalnej postaci, a ewentualny nadmiar obrażeń przenosi się na nią.

Gdy wydajesz obiektowi rozkaz ataku, może on wykonać pojedynczy atak w zwarciu przeciw stworzeniu znajdującemu się w obrębie 1,5 metra. Atakuje walnięciem, z premią i obrażeniami obuchowymi zależnymi od swojego rozmiaru. W zależności od kształtu obiektu MP może zmienić typ zadawanych obrażeń na klute albo cięte.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 6. kręgu, za każdy krąg powyżej 5. możesz animować dwa dodatkowe obiekty.

ANTYPATIA / SYMPATIA

Uroki, 8. krąg

Czas rzucania: 1 godzina

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S, M (grudka alunu nasączonego octem dla efektu *antypatii* lub kropla miodu dla efektu *sympatii*)

Czas trwania: 10 dni

Dzięki temu czarowi czynisz coś odpychającym lub pociągającym dla wybranych stworzeń. Wybierasz znajdujący się w zasięgu cel, będący Wielkim lub mniejszym obiektem albo stworzeniem, bądź obszarem nie większym niż sześćdziesiąt o boku 60 metrów. Następnie określasz rodzaj inteligentnych stworzeń, na przykład: czerwone smoki, gobliny lub wampiry. Nakładasz na wybrany cel aurę, która w czasie działania czaru przyciąga albo odpycha wybrany rodzaj istot. Jako efekt aury wybierz antypatię lub sympatię.

Antypatia. Rzucony urok powoduje, że wskazane przez ciebie stworzenia czują nieodpartą potrzebę opuszczenia obszaru i unikania celu zaklęcia. Kiedy takie stworzenie widzi cel lub zbliża się do niego na co najmniej 18 metrów, musi wykonać udany rzut obronny na Mądrość albo staje się przerażone. Ten stan trwa, dopóki stworzenie widzi cel lub znajduje się w obrębie 18 metrów od niego. Przerażone stworzenie musi przeznaczyć swój ruch na przemieszczenie się do najbliższego bezpiecznego miejsca, z którego nie widać zaklętego celu. Kiedy znajdzie się dalej niż 18 metrów od celu i nie będzie mogło go zobaczyć, uwalnia się spod efektu przerażenia, lecz jeśli zobaczy go ponownie lub wróci w obręb 18 metrów od niego, to efekt przerażenia wróci.

Sympatia. Rzucony urok powoduje, że wskazane przez ciebie stworzenia czują nieodpartą potrzebę zbliżenia się do celu, jeśli znajdują się co najmniej 18 metrów od niego lub mogą go zobaczyć. Kiedy takie stworzenie zobaczy cel lub zbliży się do niego na co najmniej 18 metrów, musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia będzie zmuszone przeznaczyć swój ruch w każdej swojej turze na przemieszczenie się do wnętrza obszaru lub znalezienie się na wyciągnięcie ręki od celu. Kiedy już to zrobi, nie może z własnej woli oddalić się od celu.

Jeśli cel zaklęcia zrani zauroczoną istotę, uszkodzi ją lub w jakikolwiek sposób zadziała na jej niekorzyść, to może ona wykonać rzut obronny na Mądrość, by spróbować wyzwolić się spod uroku, zgodnie z zasadami opisanymi poniżej.

Zakończenie efektu. Jeżeli zauroczona istota zakończy swoją turę dalej niż 18 metrów od celu zaklęcia lub nie może go już zobaczyć, to wykonuje rzut obronny na Mądrość. Sukces oznacza, że wyzwala się ona spod uroku i rozpoznaje swoje wcześniejsze uczucie fascynacji lub obrzydzenia jako magiczne. Co więcej, zauroczona istota może ponawiać rzut obronny na Mądrość po każdych 24 godzinach działania czaru.

Istota, która skutecznie obroniła się przed działaniem tego efektu, jest na niego odporna przez 1 minutę. Po tym czasie może zostać zauroczona ponownie.

AURA CZYSTOŚCI

Odpychanie, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie (okrąg o promieniu 9 metrów)

Komponenty: W

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Promieniuje od ciebie oczyszczająca energia, która tworzy aurę o promieniu 9 metrów, przemieszczającą się wraz z tobą przez cały czas trwania czaru. Wszystkie istoty w jej zasięgu, o ile nie są wrogie (włącznie z tobą), są odporne na choroby oraz otrzymują odporność na obrażenia od trucizn i ułatwienie w rzutach obronnych przeciw głuchocie, ogluszeniu, paraliżowi, przerażeniu, ślepotcie, zatruciu i zauroczeniu.

AURA WITALNOŚCI

Wywoływanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie (okrąg o promieniu 9 metrów)

Komponenty: W

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Promieniuje od ciebie uzdrawiająca energia, która tworzy aurę o promieniu 9 metrów, przemieszczając się wraz z tobą przez cały czas trwania czaru. Możesz użyć akcji dodatkowej, by przywrócić 2k6 punktów wytrzymałości jednej istocie objętej aurą (włącznie z tobą).

AURA ŻYCIA

Odpychanie, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie (okrąg o promieniu 9 metrów)

Komponenty: W

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Promieniuje od ciebie życiodajna energia, która tworzy aurę o promieniu 9 metrów, przemieszczając się wraz z tobą przez cały czas trwania czaru. Wszystkie istoty w jej zasięgu, o ile nie są wrogie (włącznie z tobą), zyskują odporność na obrażenia nekrotyczne, a ich maksymalne punkty wytrzymałości nie mogą zostać zmniejszone. Co więcej, żywe stworzenia niebędące wrogami, które rozpoczynają swoją turę w zasięgu aury, mając 0 punktów wytrzymałości, odzyskują 1 PW.

AUTOMATYCZNY KOŁCZAN

Przemiany, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (kołczan z co najmniej jedną sztuką amunicji)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Zmieniasz swój kołczan w niewyczerpane źródło niemagicznych pocisków, zdających się wyskakiwać z niego wprost do twojej dłoni.

Póki czar trwa, w swoich turach możesz w ramach akcji dodatkowej wykonywać dwa dodatkowe ataki bronią strzelającą pociskami z tego kołczanu. Po każdym strzale kołczan uzupełnia zużyty pocisk jego niemagicznym odpowiednikiem. Amunicja stworzona w ten sposób znika po wygaśnięciu zaklęcia. Czar kończy się także wtedy, gdy przestajesz mieć przy sobie zaczarowany kołczan.

BARIERA OSTRZY

Wywoływanie, 6. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 27 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Formujesz z magicznej energii pionową ścianę groźnych wirujących ostrzy, która pojawia się w zasięgu i utrzymuje do wygaśnięcia czasu. Możesz stworzyć prostą barierę o długości do 30 metrów, wysokości 6 metrów i grubości 1,5 metra albo barierę w kształcie pierścienia mającą średnicę do 18 metrów, wysokość 6 metrów i grubość 1,5 metra. Ściana zapewnia trzy czwarte osłony istotom znajdującym się za nią i stanowi trudny teren.

Gdy istota wejdzie w obszar bariery po raz pierwszy w swojej turze albo rozpocznie tam turę, musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 6k10 obrażeń ciętych. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

BARIERA PRZECIW ŻYCIU

Odpychanie, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie (okrąg o promieniu 3 metrów)

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Na czas działania czaru otaczasz się połyskliwą barierą o promieniu 3 metrów, która porusza się wraz z tobą i odgradza cię od istot innych niż nieumarli i konstrukty.

Powstrzymywana istota nie może przejść ani sięgnąć przez barierę, może jednak atakować chronione osoby magią, bronią dalekosiężną lub dystansową.

Czar wygasa, jeśli twój ruch powoduje, że powstrzymywana istota jest zmuszona przejść przez barierę.

BARWNA KULA

Wywoływanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 27 metrów

Komponenty: W, S, M (diament o wartości co najmniej 50 sz)

Czas trwania: Natychmiastowy

Miotasz kulą energii o średnicy 10 centymetrów w istotę, którą widzisz, znajdującą się w zasięgu czaru. Wybierasz typ stworzonej kuli: dźwięk, elektryczność, kwas, ogień, trucizna albo zimno, po czym wykonujesz atak dystansowy czarem. Przy trafieniu cel otrzymuje 3k8 obrażeń wybranego typu.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykrzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. obrażenia zwiększą się o 1k8.

BEZPIECZNY SPOCZYNEK

Nekromancja, 2. krąg (rytual)

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (szczypta soli i po jednym miedzianku położonym na każdym oku zmarłego; monety muszą tam pozostać przez cały czas trwania zaklęcia)

Czas trwania: 10 dni

Dotknąwszy zwłok lub innych szczątków zmarłej istoty, chronisz je przed rozkładem i zamianą w nieumarłego przez cały czas trwania czaru.

Zaklęciem tym wydłużasz również okres, w którym można wskrzesić zmarłego, gdyż czas jego trwania nie liczy się przy rozpatrywaniu wymogów wskrzeszenia i podobnych czarów.

BLASK FAERIE

Wywoływanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Każdy obiekt w sześcianie o boku 6 metrów w zasięgu czaru zostaje spowity niebieskim, zielonym lub czerwonym światłem (ty wybierasz kolor). Istoty znajdujące się

w obszarze działania w chwili rzucania zaklęcia również zostają podświetlone, jeśli nie zdadzą rzutu obronnego na Zręczność. Przez okres trwania czaru od tych istot i obiektów emanuje na 3 metry słabe światło.

Obiekty i istoty znajdujące się pod wpływem zaklęcia nie czerpią żadnych korzyści ze swojej niewidzialności, a ataki przeciwko nim są przeprowadzane z ułatwieniem, jeśli napastnik jest w stanie zobaczyć cel.

BŁOGOSŁAWIENSTWO

Uroki, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (pokropienie wodą święconą)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Wybierasz i błogosławisz do 3 wybranych stworzeń znajdujących się w zasięgu czaru. Podczas trwania zaklęcia pobłogosławieni mogą dodać 1k4 do wyniku testu ataku lub rzutu obronnego.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. możesz pobłogosławić jedną dodatkową istotę.

BŁYSKAWICZNE PRZYWOŁANIE DRAWMIJA

Przywoływanie, 6. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (szafir o wartości 1000 sz)

Czas trwania: Do rozproszenia

Dotykasz obiektu, którego największy wymiar nie przekracza 1,8 metra, a masa – 5 kilogramów. Czar pozostawia na jego powierzchni niewidzialny ślad, a na użytych do zaklęcia szafirze powstaje niewidoczny zapis nazwy przedmiotu. Przy każdym rzucaniu tego zaklęcia potrzebujesz nowego szafiru.

Przez cały czas trwania czaru możesz w ramach swojej akcji podstawowej przywołać obiekt, wypowiadając jego nazwę i krusząc szafir. Przedmiot natychmiast pojawia się w twojej dłoni, niezależnie od odległości i sfery egzystencji, w której się znajdował. W chwili przywołania czar dobiega końca.

Jeżeli przedmiot jest akurat trzymany lub noszony przez kogoś innego, to skruszenie kryształu nie powoduje przywołania, ale w zamian dowiadujesz się, kim jest obecny właściciel i gdzie mniej więcej znajduje się w tym momencie.

Efekt zaklęcia można usunąć, rzucając na kryształ *rozproszenie magii* lub podobny czar.

BŁYSKAWICZNY ODWRÓT

Przemiany, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Ten czar pozwala ci niewiarygodnie szybko się przemieszczać. Gdy go rzucisz, a potem w ramach każdej swojej akcji dodatkowej w czasie jego trwania możesz wykonać Sprint.

BOSKA ŁASKA

Wywoływanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Modlitwa napelnia cię boskim blaskiem. Póki trwa zaklęcie, twoje ataki bronią zadają po trafieniu dodatkowe 1k4 obrażeń od światłości.

BRAMA

Przywoływanie, 9. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S, M (diament o wartości co najmniej 5000 sz)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Przywołujesz portal łączący wolne miejsce, które widzisz w zasięgu czaru, z konkretnym miejscem w innej sferze egzystencji. Portal działa przez cały czas trwania czaru i ma kształt koła. Możesz wybrać jego średnicę – od 1,5 do 6 metrów – i ustawić go w dowolnym kierunku.

Końce portalu w obu sferach egzystencji posiadają stronę przednią i tylną. Aby podróżować portalem, należy przekroczyć go od przodu. Wszystko, co w ten sposób przejdzie przez bramę na jednym jej końcu, pojawi się natychmiast w najbliższym wolnym miejscu koło drugiego końca.

Bóstwa i inni władcy sfer mogą blokować możliwość otwierania portali tworzonych tym zaklęciem bezpośrednio w ich obecności lub gdziekolwiek w ich domenie.

Gdy rzucasz ten czar, możesz wymówić imię konkretnej istoty (pseudonim, tytuł czy przydomek nie zadziałają), a wówczas, jeśli znajdowała się ona w sferze innej niż ty, portal pojawi się tuż przy niej, wciągnie ją i przetransportuje w najbliższe wolne miejsce po twojej stronie bramy. Czar nie zapewnia ci żadnej specjalnej władzy nad przywołaną istotą, która będzie działać zgodnie z wolą MP – może cię zaatakować, pomóc ci albo odejść.

BRONŃ ŻYWIOŁU

Przemiany, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Dotykasz niemagicznej broni i sprawiasz, że staje się magiczna. Wybierz typ obrażeń: od dźwięku, elektryczności, kwasu, ognia albo zimna. Przez cały czas trwania czaru broń zapewnia premię +1 do ataku oraz zadaje dodatkowe 1k4 obrażeń wybranego typu.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę kręgu 5. lub 6., premia do ataku wynosi +2, a dodatkowe obrażenia – 2k4. Gdy wykorzystujesz komórkę co najmniej 7. kręgu, premia wzrasta do +3, a dodatkowe obrażenia – do 3k4.

BURZA LODU

Wywoływanie, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 90 metrów

Komponenty: W, S, M (szczypta pyłu i kilka kropli wody)

Czas trwania: Natychmiastowy

W ziemię uderzają twarde jak skała lodowe odłamki. Grabobicie ma kształt walca o promieniu 6 metrów i wysokości 12 metrów, którego punkt wyjścia znajduje się w zasięgu czaru. Każde stworzenie w tym obszarze musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 2k8 obrażeń obuchowych i 4k6 obrażeń od zimna. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Do końca twojej następnej tury grad zmienia obszar działania czaru w trudny teren.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 5. kręgu, za każdy krąg powyżej 4. zwiększasz obrażenia obuchowe o 1k8.

BURZA OGNIĄ

Wywoływanie, 7. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 45 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Burza ryczących płomieni pojawia się we wskazanym przez ciebie miejscu w zasięgu czaru. Obszar działania czaru składa się z maksymalnie dziesięciu 3-metrowych sześciątów, które możesz dowolnie rozmieścić, przy czym każdy sześciąt musi stykać się co najmniej jedną ścianą z innym sześciątem. Istoty na obszarze działania czaru muszą wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymują 7k10 obrażeń od ognia. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Ogień uszkadza obiekty na obszarze działania czaru i podpala łatwopalne przedmioty, które nie są przez kogoś trzymane lub noszone. Możesz zdecydować, czy na jego działanie będą podatne rośliny.

BURZA ZEMSTY

Przywoływanie, 9. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Wzroku

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Nad wybranym miejscem w zasięgu wzroku przywołujesz skłębioną burzową chmurę o promieniu 108 metrów. W tym obszarze błyskają pioruny, huczą grzmoty i szaleje wichura. Każda istota znajdująca się pod ową chmurą w momencie jej pojawienia (choć nie więcej niż 1500 metrów poniżej niej) musi wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 2k6 obrażeń od dźwięku i staje się ogłuchła na 5 minut.

Jeśli w kolejnych rundach utrzymujesz koncentrację na tym zaklęciu, burza powoduje w twojej turze różne efekty.

Runda 2. Z chmury leje się kwaśny deszcz. Istoty i obiekty wystawione na jego działanie otrzymują po 1k6 obrażeń od kwasu.

Runda 3. Sprowadzasz z chmury na wybrane istoty i obiekty sześć piorunów, przy czym na jeden cel może przypadać tylko jeden piorun. Rażona nim istota wykonuje rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 10k6 obrażeń od elektryczności. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Runda 4. Z chmury leci grad, zadając wszystkim znajdującym się pod nią istotom 2k6 obrażeń obuchowych.

Runda 5–10. Rozszalały huragan smaga obszar pod chmurą lodowatym deszczem. Powierzchnia pokryta marnującą wodą staje się trudnym terenem pozbawionym widoczności. Wszystkie istoty w obrębie działania chmury

otrzymują 1k6 obrażeń od zimna. Ataki dystansowe są niemożliwe. Wichura i ulewa liczą się jako poważna przeszkoda w koncentracji na zaklęciach. Co więcej, silne porywy wiatru (30–75 kilometrów na godzinę) automatycznie rozpraszają wszystkie znajdujące się w obszarze mgły, opary i podobne zjawiska, zarówno naturalne, jak i magiczne.

CELA MOCY

Wywoływanie, 7. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 30 metrów

Komponenty: W, S, M (rubinowy pył o wartości 1500 sz)

Czas trwania: 1 godzina

Wokół wybranego przez ciebie obszaru w zasięgu czaru pojawia się niewidzialna, nieruchoma cela w kształcie sześciąta, uformowana z magicznej energii. Zależnie od twojego wyboru więzienie może być klatką lub skrzynią o litych ścianach.

Więzienie w kształcie klatki ma ściany o długości do 6 metrów i składa się z prętów o średnicy centymetra oddalonych od siebie o centymetr.

Więzienie w formie skrzyni ma ściany o długości do 3 metrów, tworzące zwartą barierę nieprzepuszczalną dla żadnego rodzaju materii i blokującą zaklęcia rzucane do wewnątrz lub z wewnątrz celi.

Gdy rzucasz ten czar, każda istota, która przebywa w całości wewnątrz celi, zostaje uwięziona. Stworzenia przebywające częściowo na obszarze czaru albo za duże, by zmieścić się do celi, zostają wypchnięte na zewnątrz.

Uwięziona istota nie może wydostać się niemagicznymi sposobami. Jeżeli spróbuje użyć teleportacji lub podróży międzysferyjnej żeby opuścić celę, musi najpierw wykonać udany rzut obronny na Charyzmę. W przypadku niepowodzenia nie może opuścić celi, a czar lub efekt zostaje zmarnowany. Cela rozciąga się również na Sferę Eteryčną, blokując możliwość ucieczki tą drogą.

To zaklęcie nie może zostać zniwelowane rozproszeniem magii.

CHATKA LEOMUNDA

Wywoływanie, 3. krąg (rytual)

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: Na siebie (półkula o promieniu 3 metrów)

Komponenty: W, S, M (kryształowy koralik)

Czas trwania: 8 godzin

Wokół ciebie i ponad tobą pojawia się nieruchoma kopuła o promieniu 3 metrów, stworzona z energii i pozostająca w miejscu przez cały czas trwania czaru. Gdy opuścisz jej obszar, zaklęcie dobiegnie końca.

Pod kopułą wraz z tobą zmieści się do 9 Średnich lub mniejszych stworzeń. Czar nie zadziała, jeśli rzucisz go na obszar, w którym przebywa większa istota lub większa liczba istot. Stworzenia i przedmioty znajdujące się wewnątrz kopuły podczas rzucania zaklęcia mogą się przez nią swobodnie przemieszczać. Wszystkie inne nie mogą do niej wejść. Ścian kopuły nie mogą też naruszyć ani przeniknąć zaklęcia i efekty obszarowe. Niezależnie od pogody panującej na zewnątrz, pod kopułą jest sucho i spokojnie.

Podczas trwania zaklęcia możesz wydać polecenie, by we wnętrzu zapanował półmrok lub zapadła ciemność. Z zewnątrz kopuła jest nieprzezroczysta i ma wybrany przez ciebie kolor, lecz z jej środka wszystko widać.

CHMURA MGŁY

Przywoływanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Przywołujesz kulistą chmurę mgły o promieniu 6 metrów, której środek znajduje się w zasięgu zaklęcia. Mgła rozprzestrzenia się wokół rogów i załomów, a jej obszar jest pozbawiony widoczności. Chmura utrzymuje się do wygaśnięcia czaru, choć wcześniej może ją też rozwiać wiatr o umiarkowanej lub większej prędkości (co najmniej 15 kilometrów na godzinę).

Na wyższych krągach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. zwiększasz promień chmury o 6 metrów.

CHMURA SZTYLETÓW

Przywoływanie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S, M (szklana drzazga)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

W powietrzu pojawia się chmura wirujących sztyletów, formująca sześciątka o boku 1,5 metra, którego środek znajduje się w zasięgu czaru. Istota wchodząca w obszar działania czaru pierwszy raz w swojej turze albo rozpoczynając w nim turę otrzymuje 4k4 obrażeń ciętych.

Na wyższych krągach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 3. kręgu, za każdy krąg powyżej 2. zwiększasz obrażenia o 2k4.

CHMURA ŻARU

Przywoływanie, 8. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 45 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Tworzysz wypełniony rozpalonymi do białości kawałkami żaru, wirujący obłok dymu w kształcie sfery o promieniu 6 metrów, ze środkiem w wybranym punkcie w zasięgu czaru. Obłok rozprzestrzenia się za załomy i stanowi obszar pozbawiony widoczności. Utrzymuje się do 1 minuty, chyba że wcześniej rozproszy go wiatr o umiarkowanej bądź większej prędkości (co najmniej 15 kilometrów na godzinę).

Gdy obłok się pojawia, każda istota na jego obszarze musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 10k8 obrażeń od ognia. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę. Istoty muszą wykonać również rzut obronny, gdy wchodzi w obszar działania czaru po raz pierwszy w swojej turze lub kończą w nim swoją turę.

Na początku każdej twojej tury chmura oddala się od ciebie o 3 metry w wybranym przez ciebie kierunku.

CHWYTNE PNĄCZE

Przywoływanie, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Przywołujesz pnące wyrastające z podłoża w wybranym wolnym miejscu, które widzisz w zasięgu czaru. Następnie możesz rozkazać mu, by rzuciło się na widoczną dla ciebie istotę w obrębie 9 metrów od niego. Cel musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia pnące przyciąga go o 6 metrów do siebie.

W czasie trwania czaru możesz w każdej swojej turze w ramach akcji dodatkowej nakazać pnącemu zaatakowanie tej samej lub innej istoty.

CIAŁO W KAMIEŃ

Przemiany, 6. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S, M (odrobina wapna, wody i ziemi)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Próbujesz zmienić w kamień jedną istotę, którą widzisz w zasięgu zaklęcia. Jeśli posiada ona organiczne ciało (składające się z mięśni, kości, ścięgien itd.), musi wykonać rzut obronny na Kondycję. Udany rzut oznacza, że udało jej się odeprzeć zaklęcie, natomiast po nieudany staje się unieruchomiona, gdyż jej ciało zaczyna tężeć.

Stworzenie unieruchomione zaklęciem wykonuje kolejne rzuty obronne pod koniec każdej swojej tury. Jeśli zda je trzy razy, zaklęcie się kończy. Jeśli natomiast trzy razy poniesie porażkę, zostaje zamienione w kamień i do końca trwania czaru jest skamieniała. Sukcesy i porażki nie muszą następować kolejno po sobie – notuj je do momentu zebrania przez cel trzech wymaganych wyników.

Jeśli skamieniała istota zostanie uszkodzona fizycznie, to zachowa te deformacje, powracając do swojej naturalnej formy.

Jeśli utrzymasz koncentrację na zaklęciu przez pełną minutę, skamienienie utrwali się i utrzyma aż do czasu usunięcia efektu.

CIEMNOŚĆ

Wywoływanie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, M (futro nietoperza oraz kropla smoly lub kawałek węgla)

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Wskazujesz punkt w zasięgu czaru i wysnuwasz z niego magiczną ciemność, wypełniając nią kulistą przestrzeń o promieniu 4,5 metra. Ciemność rozprzestrzenia się wokół rogów i załomów. Istoty posiadające zdolność widzenia w ciemności nie mogą jej przejrzeć, a niemagiczne światło nie może jej rozświetlić.

Jeśli wskazany punkt znajduje się na przedmiocie trzymanym przez ciebie albo takim, który nie jest trzymany lub noszony przez kogoś innego, to ciemność rozchodzi się z tego przedmiotu i przenieszcza wraz z nim. Całkowite zakrycie źródła nieprzezroczystym przedmiotem, na przykład miską lub hełmem, blokuje emanację ciemności.

Jeśli obszar magicznej ciemności nałoży się na obszar magicznego światła stworzonego zaklęciem z kręgu 2. lub niższego, to zaklęcie światła zostaje rozproszone.

CIENISTE FORMOWANIE

Iluzje, 5. krąg

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (mały kawałek materiału tego samego typu, co stwarzany przedmiot)

Czas trwania: Specjalny

Splatając pasma cienistej materii z Shadowfell, tworzysz nieożywiony przedmiot z materiałów pochodzenia roślinnego: tkanin, sznurków, drewna lub czegoś podobnego. Zakłęcie umożliwi również stworzenie przedmiotów z materii nieorganicznej, takich jak: kamień, kryształ lub metal. Stworzony przedmiot nie może być większy niż sześcian o boku 1,5 metra, a jego kształt i materiał muszą być ci znane.

Trwałość uformowanego przedmiotu zależy od materiału. Jeśli uformujesz go z różnych substancji, wybierz najmniejszą trwałość.

Materiał	Trwałość
Materia roślinna	1 dzień
Kamień lub kryształ	12 godzin
Metale szlachetne	1 godzina
Klejnoty	10 minut
Adamantyna lub mithral	1 minuta

Jeżeli spróbujesz użyć materiału wytworzonego tym zakłęciem jako komponentu innego zakłęcia, to jego rzucanie automatycznie się nie powiedzie.

Na wyższych krągach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 6. kręgu, za każdy krąg powyżej 5. zwiększasz o 1,5 metra maksymalny rozmiar tworzonego przedmiotu.

CIERNIOWY BICZ

Przemiany, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (łodyga kolczastej rośliny)

Czas trwania: Natychmiastowy

Tworzysz długi, podobny do ciernistego pnącza bicz, który na twoje polecenie uderza wybraną istotę znajdującą się w zasięgu. Wykonaj przeciw niej test ataku wręcz czarem. Przy trafieniu zadajesz 1k6 obrażeń klutych, a jeśli jest to istota Duża lub mniejsza, przyciągasz ją do siebie o maksymalnie 3 metry.

Obrażenia z tego zakłęcia zwiększają się o 1k6, gdy osiągniesz 5. poziom (do 2k6), 11. poziom (do 3k6) i 17. poziom (do 4k6).

CISZA

Iluzje, 2. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Wokół punktu znajdującego się w zasięgu czaru tworzysz sferę o promieniu 6 metrów. Podczas trwania zakłęcia nie może w niej powstać ani przejść przez nią żaden dźwięk. Istoty i obiekty znajdujące się w całości w tym obszarze są niepodatne na obrażenia od dźwięku i traktowane są jako ogłuchłe. W obszarze działania czaru nie da się rzucić zakłęcia z komponentem werbalnym.

CZARNE MACKI EVARDA

Przywoływanie, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 27 metrów

Komponenty: W, S, M (fragment macki olbrzymiej ośmiornicy lub olbrzymiej kalamarnicy)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Przywołujesz wijące się czarne macki, które pokrywają kwadrat podłoża o boku 6 metrów w widocznym miejscu w zasięgu czaru. Obszar ten staje się trudnym terenem na czas trwania zakłęcia.

Istota wchodząca tam po raz pierwszy w swojej turze albo rozpoczynająca tam swoją turę musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 3k6 obrażeń obuchowych i zostaje unieruchomiona aż do wygaśnięcia czaru. Unieruchomiona istota rozpoczynająca swoją turę na obszarze macek otrzymuje 3k6 obrażeń obuchowych.

Istota pochwycona mackami może w ramach swojej akcji próbować się uwolnić. W tym celu musi zdać test Siły lub Zręczności (wedle swego wyboru) o ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom.

CZYSTY UMYSŁ

Odpychanie, 8. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S

Czas trwania: 24 godziny

Pod twoim dotknięciem przychylna istota staje się niepodatna na obrażenia psychiczne, próby wykrycia emocji lub czytania myśli, magię wieszczenia oraz zauroczenie. Czarem tym powstrzymujesz nawet zakłęcie *życzenie* oraz inne zakłęcia i efekty o podobnej mocy, jeśli użyto ich do wpłynięcia na umysł chronionej czarem istoty albo do zdobycia informacji na jej temat.

DEMISFERA

Przywoływanie, 8. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: S

Czas trwania: 1 godzina

Tworzysz cieniste drzwi na płaskiej, twardej powierzchni, którą widzisz w zasięgu czaru. Są one wystarczająco duże, by bez przeszkód mogła przez nie przejść istota rozmiaru Średniego. Po otwarciu drzwi można dostać się do demisfery wyglądającej jak pusty pokój w kształcie sześcianu o boku 9 metrów, wykonany z drewna lub kamienia. Pod koniec trwania czaru drzwi znikają, a istoty i obiekty znajdujące się w demisferze zostają tam uwięzione, gdyż drzwi znikają również od środka.

Za każdym razem, gdy rzucasz to zakłęcie, tworzysz nową demisferę albo łączysz cieniste drzwi z demisferą stworzoną przez siebie ostatnio. Co więcej, jeżeli znasz naturę i zawartość demisfery stworzonej tym zakłęciem przez kogoś innego, to możesz stworzyć cieniste drzwi do jego demisfery.



DEZINTEGRACJA

Przemiany, 6. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S, M (magnetyt i szczypta pyłu)

Czas trwania: Natychmiastowy

Wąski zielony promień strzela z twojego palca wskazującego w kierunku celu, który widzisz w zasięgu czaru. Celem może być istota, obiekt albo wytwór magii, na przykład mur stworzony zaklęciem *ściana energii*.

Istota będąca celem zaklęcia musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 10k6 + 40 obrażeń od energii. Zostaje zdeintegrowana, jeśli te obrażenia sprowadzą jej PW do 0.

Zdeintegrowana istota wraz z całym swoim ekwipunkiem i niesionymi rzeczami (oprócz magicznych przedmiotów) zostaje zredukowana do kupki drobnego szarego pyłu. Można ją przywrócić do życia tylko zaklęciami *prawdziwe zmartwychwstanie* lub *życzenie*.

Duże lub mniejsze niemagiczne obiekty i twory magii zostają zdeintegrowane automatycznie. Jeżeli cel zaklęcia ma rozmiar Wielki lub większy, to dezintegracji ulega jego część nie większa niż sześćian o boku 3 metrów. Zaklęcie nie działa na magiczne przedmioty.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 7. kręgu, za każdy krąg powyżej 6. zwiększasz zadawane obrażenia o 3k6.

DŁOŃ BIGBY'EGO

Wywoływanie, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S, M (skorupka jaja i rękawiczka z wężowej skóry)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Na wolnym obszarze, który widzisz w zasięgu czaru, tworzysz Dużą dłoń ze skrzącej, przezroczystej mocy. Przez cały czas trwania zaklęcia porusza się ona zgodnie z twoją wolą, naśladując ruchy twojej własnej dłoni.

Dłoń jest obiektem o KP 20 i PW równych twoim maksymalnym. Kiedy jej PW spadną do 0, zaklęcie dobiega końca. Dłoń ma Siłę 26 (+8) i Zręczność 10 (+0). Nie zajmuje miejsca, w którym się znajduje.

Po rzuceniu tego zaklęcia, a także w ramach akcji dodatkowej w następnych turach, możesz przemieścić dłoń o maksymalnie 18 metrów, a następnie spowodować wybrany efekt.

Zaciśnięta pięść. Dłoń uderza w cel znajdujący się w zasięgu 1,5 metra. Wykonaj test ataku wręcz czarem, posługując się swoimi statystykami. Przy trafieniu cel otrzymuje 4k8 obrażeń od mocy.

Pchająca dłoń. Dłoń próbuje odepchnąć istotę znajdującą się w zasięgu 1,5 metra w wybranym przez ciebie kierunku. Wykonaj test Siły dłoni przeciw Sile (Atletyka) celu. Jeśli przeciwnik jest Średni lub mniejszy, masz ułatwienie w tym teście. W przypadku sukcesu dłoń odepchnie przeciwnika o maksymalnie 1,5 metra plus 1,5 metra za każdy punkt modyfikatora twojej cechy bazowej. Dłoń podąży za odepchniętym celem, by zachować dystans 1,5 metra od niego.

Chwyająca dłoń. Dłoń próbuje pochwycić Wielką lub mniejszą istotę znajdującą się w zasięgu 1,5 metra. Do rozstrzygnięcia akcji pochwycenia użyj Siły dłoni. W przypadku istoty Średniej lub mniejszej masz ułatwienie w teście.

Gdy dłoń trzyma cel, możesz w ramach akcji dodatkowej rozkazać jej go zgnieść – wówczas otrzyma on obrażenia w wysokości 2k6 + modyfikator z twojej cechy bazowej.

Oslaniająca dłoń. Do czasu wydania innego rozkazu dłoń ustawia się między tobą a wybranym przeciwnikiem i przemieszcza się tak, by zachować tę pozycję względem was. Zapewnia ci w ten sposób połowiczną osłonę przed przeciwnikiem. Cel nie może przedostać się przez miejsce zajmowane przez dłoń, jeśli jego Siła nie jest większa od jej Siły, a nawet gdy spełni ten warunek, miejsce to stanowi dla niego trudny teren.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 6. kręgu, za każdy krąg powyżej 5. zwiększasz obrażenia Zaciśniętej pięści o 2k8, a Chwyającej dłoni o 2k6.

DOBRE JAGODY

Przemiany, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (gałązka jemioli)

Czas trwania: Natychmiastowy

W twojej dłoni pojawia się do 10 jagód przepelnionych magiczną mocą przez czas trwania zaklęcia. W ramach swojej akcji istota może zjeść jedną jagodę, co przywróci jej 1 PW i wystarczy za pożywienie na cały dzień.

Jagody niezjedzone w ciągu 24 godzin tracą swoją magiczną moc.

DOMINACJA NAD BESTIĄ

Uroki, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Próbujesz zawiązać bestię, którą widzisz w zasięgu czaru. Jeśli nie zda rzutu obronnego na Mądrość, zostanie zauroczona. Ma ułatwienie w tym teście, jeśli akurat walczyła z tobą lub twoimi sojusznikami.

Gdy cel jest zauroczony, łączysz go z telepatyczną więzią, dopóki przebywacie w tej samej sferze egzystencji. Będąc przytomnym, możesz dzięki tej więzi bez użycia akcji wydawać telepatyczne polecenia zauroczonemu zwierzęciu, które będzie starało się jak najlepiej je wypełnić. Możesz posłużyć się prostym i ogólnym rozkazem, takim jak: „Zaatakuj go”, „Pobiegnij tam” czy „Przynieś tamten przedmiot”. Jeśli zwierzę po wypełnieniu polecenia nie otrzyma kolejnego, będzie ograniczało się do obrony własnej z użyciem wszystkich swych zdolności.

W ramach swojej akcji możesz przejąć nad zauroczonym zwierzęciem całkowitą kontrolę. Do końca twojej następnej tury będzie wówczas wykonywało tylko wybrane przez ciebie akcje i nie zrobi niczego bez twojej zgody. Przez ten czas możesz zmusić je też do podjęcia reakcji, ale musisz na to zużyć również swoją.

Za każdym razem, gdy zniewolone zwierzę otrzyma obrażenia, ponawia rzut obronny na Mądrość. Jeśli odniesie sukces, czar się kończy.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę 5. kręgu, wydłużasz maksymalny czas trwania do 10 minut. Wykorzystując komórkę 6. kręgu, wydłużasz maksymalny czas trwania do 1 godziny, a wykorzystując komórkę 7. lub wyższego – do 8 godzin (przy koncentracji).

DOMINACJA NAD OSOBĄ

Uroki, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Próbujesz ovladnąć umysł humanoidalnej istoty, którą widzisz w zasięgu czaru. Jeśli nie zda rzutu obronnego na Mądrość, zostanie zauroczona. Ma ułatwienie w tym teście, jeśli akurat walczyła z tobą lub twoimi sojusznikami.

Gdy cel jest zauroczony, łączy was telepatyczna więź, dopóki przebywacie w tej samej sferze egzystencji. Będąc przytomnym, możesz dzięki tej więzi bez użycia akcji wydawać telepatyczne polecenia zauroczonej istocie, która będzie starała się jak najlepiej je wypełnić. Możesz posłużyć się prostym i ogólnym rozkazem, takim jak: „Zaatakuj go”, „Pobiegnij tam” czy „Przynies tamten przedmiot”. Jeśli istota po wypełnieniu polecenia nie otrzyma kolejnego, będzie ograniczała się do obrony własnej z użyciem wszystkich swych zdolności.

W ramach swojej akcji możesz przejąć całkowitą kontrolę nad zauroczoną istotą. Do końca twojej następnej tury będzie wówczas wykonywała tylko wybrane przez ciebie akcje i nie zrobi niczego bez twojej zgody. Przez ten czas możesz zmusić ją też do podjęcia reakcji, ale musisz na to zużyć również swoją.

Za każdym razem, gdy zniewolona istota otrzyma obrażenia, ponawia rzut obronny na Mądrość. Jeśli odniesie sukces, czar się kończy.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę 6. kręgu, wydłużasz maksymalny czas trwania do 10 minut. Wykorzystując komórkę 7. kręgu, wydłużasz maksymalny czas trwania do 1 godziny, a wykorzystując komórkę 8. lub wyższego – do 8 godzin (przy koncentracji).

DOMINACJA NAD POTWOREM

Uroki, 8. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Próbujesz zawiadnąć stworzeniem, które widzisz w zasięgu czaru. Jeśli nie zda rzutu obronnego na Mądrość, zostanie zauroczone. Ma ułatwienie w tym teście, jeśli akurat walczyło z tobą lub twoimi sojusznikami.

Gdy cel jest zauroczony, łączy was telepatyczna więź, dopóki przebywacie w tej samej sferze egzystencji. Będąc przytomnym, możesz dzięki tej więzi bez użycia akcji wydawać telepatyczne polecenia zauroczonemu stworzeniu, które będzie starało się jak najlepiej je wypełnić. Możesz posłużyć się prostym i ogólnym rozkazem, takim jak: „Zaatakuj go”, „Pobiegnij tam” czy „Przynies tamten przedmiot”. Jeśli stworzenie po wypełnieniu polecenia nie otrzyma kolejnego, będzie ograniczało się do obrony własnej z użyciem wszystkich swych zdolności.

W ramach swojej akcji możesz przejąć nad zauroczonym stworzeniem całkowitą kontrolę. Do końca twojej następnej tury będzie wówczas wykonywała tylko wybrane przez ciebie akcje i nie zrobi niczego bez twojej zgody. Przez ten czas możesz zmusić je też do podjęcia reakcji, ale musisz na to zużyć również swoją.

Za każdym razem, gdy zniewolone stworzenie otrzyma obrażenia, ponawia rzut obronny na Mądrość. Jeśli odniesie sukces, czar się kończy.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę 9. kręgu, wydłużasz maksymalny czas trwania do 8 godzin (przy koncentracji).

DRUIDZKIE SZTUCZKI

Przemiany, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Szepcząc do duchów natury, stwarzasz w zasięgu czaru jeden z następujących efektów:

- Tworzysz mały, nieszkodliwy efekt sensoryczny, który pokazuje, jaka pogoda będzie w tym miejscu przez najbliższe 24 godziny. Może on przyjąć postać złotej kuli symbolizującej czyste niebo, chmury oznaczającej deszcz, spadających płatków śniegu itp. Efekt utrzymuje się przez 1 rundę.
- Powodujesz natychmiastowe rozkwitnięcie kwiatu, rozwinięcie się liścia z pąka lub otwarcie strąka z nasionami.
- Wywołujesz natychmiastowy, nieszkodliwy efekt sensoryczny, taki jak opadające liście, podmuch wiatru, odgłos niewielkiego zwierzęcia, nikły odór skunksa. Efekt nie może przekroczyć swym rozmiarem sześcianu o boku 1,5 metra.
- W jednej chwili gasisz albo zapalasz świecę, pochodnię lub niewielkie ognisko.

DRZWI PRZEZ WYMIARY

Przywoływanie, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 150 metrów

Komponenty: W

Czas trwania: Natychmiastowy

Teleportujesz się do innego miejsca znajdującego się w zasięgu czaru. Pojawiasz się dokładnie w wybranym punkcie. Może to być miejsce, które widzisz albo które potrafisz sobie wyobrazić lub opisać, określając kierunek i odległość, na przykład: „60 metrów prosto w dół” albo „w górę na północny zachód pod kątem 45 stopni, 90 metrów”.

Możesz przemieścić się razem z przedmiotami, których łączny ciężar nie przekracza twojego udźwigu, a także zabrać ze sobą jedną przychylną istotę w rozmiarze nieprzekraczającym twojego, której wyposażenie nie przekracza jej udźwigu. W momencie rzucania czaru musi znajdować się ona nie dalej niż 1,5 metra od ciebie.

Jeśli mielibyście pojawić się w miejscu zajęтым przez jakiś obiekt albo stworzenie, ty i towarzysząca ci istota otrzymujecie po 4k6 obrażeń od mocy, a czar się nie udaje.

DUCHOWA BRON

Wywoływanie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: 1 minuta

Tworzysz unosząc się w powietrzu widmową broń, która istnieje przez czas działania czaru albo do chwili, kiedy przywołasz kolejną. Rzuciwszy ten czar, możesz wykonać atak wręcz czarem przeciw istocie w odległości do 1,5 metra od duchowej broni. Jeśli atak trafi, cel otrzyma obrażenia w wysokości 1k8 + modyfikator z twojej cechy bazowej.

W ramach akcji dodatkowej w swojej turze możesz przemieścić duchową broń na odległość do 6 metrów i ponowić atak na cel znajdujący się nie dalej niż 1,5 metra od niej.

Samemu określasz formę broni. Klerycy bóstw mających swoje charakterystyczne bronie (np. Św. Cuthberta słynącego z walki pałką albo Thora walczącego młotem) sprawiają, że efekt zaklęcia przypomina odpowiednią broń.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 3. kręgu, za każde dwa kręgi powyżej 2. zwiększasz obrażenia o 1k8.

DUCHOWI STRAŻNICY

Przywoływanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie (okrąg o promieniu 4,5 metra)

Komponenty: W, S, M (święty symbol)

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Przyzywasz duchy, by cię strzegły. W trakcie trwania czaru przemykają wokół ciebie w promieniu 4,5 metra. Jeśli masz charakter dobry albo neutralny, ich widmowe postacie przypominają anioły lub fey, a jeśli zły – wyglądają jak czarty.

Rzucając ten czar, możesz wskazać dowolną liczbę widocznych istot, które nie zostaną nim objęte. Istoty, na które działa zaklęcie, tracą na jego obszarze połowę szybkości. Gdy istota wejdzie w obszar czaru po raz pierwszy w swojej turze albo ją tam rozpocznie, musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 3k8 obrażeń od światłości (jeśli masz dobry albo neutralny charakter) albo 3k8 obrażeń nekrotycznych (jeśli masz zły charakter). Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 4. kręgu, za każdy krąg powyżej 3. zwiększasz obrażenia o 1k8.

DZIWO

Iluzje, 9. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Czerpiąc z najgłębiej zakorzenionych lęków grupy istot, tworzysz w ich umysłach iluzje stworów widoczne tylko dla nich. Każda istota znajdująca się w obrębie sfery o promieniu 9 metrów i środku w zasięgu czaru musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia staje się przerażona na czas trwania czaru.

Iluzja wydobywa największe lęki celu, przedstawiając jego najstraszniejsze koszmary jako realne zagrożenie. Przerażona istota pod koniec każdej tury musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 4k10 obrażeń psychicznych. Udany rzut wyzwala daną istotę spod działania czaru.

ELOKWENCJA

Przemiany, 8. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W

Czas trwania: 1 godzina

W trakcie działania czaru możesz podczas testów Charyzmy zamienić wynik rzutu na 15. Ponadto, niezależnie od tego, co mówisz, magia służąca do określania prawdopodobności wskazuje, że mówisz prawdę.

ETERYCZNOŚĆ

Przemiany, 7. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S

Czas trwania: Do 8 godzin

Wkraczasz na Eteryczne Pogranicze w miejscu przenikania się Sfery Eterycznej ze sferą egzystencji, w której aktualnie przebywasz. Pozostajesz tam do końca trwania czaru lub do jego zakończenia przy użyciu swojej akcji. Przez ten czas możesz przemieszczać się w dowolnym kierunku. Ruch w górę lub w dół kosztuje cię podwójnie. Widzisz i słyszysz, co się dzieje w twojej sferze egzystencji, ale tylko na odległość 18 metrów, a dodatkowo wszystko wygląda szaro.

W Sferze Eterycznej możesz wchodzić w interakcje jedynie z innymi stworzeniami tam przebywającymi. Istoty spoza niej nie widzą cię i nie mogą wejść w interakcję z tobą, o ile nie pozwala im na to specjalna zdolność lub magia.

Ignorujesz wszystkie obiekty i efekty spoza Sfery Eterycznej, co pozwala ci na przemieszczanie się przez obiekty znajdujące się w sferze, z której przyszedłeś.

Kiedy działanie czaru się kończy, natychmiast wracasz do swojej sfery w miejscu, w którym aktualnie się znajdujesz. Jeśli znajduje się tam w tym czasie jakieś stworzenie lub ciało stałe, zostajesz przeniesiony do najbliższego wolnego miejsca i za każde przebyte 30 centymetrów otrzymujesz 2 obrażenia od mocy.

Zaklęcie nie przynosi żadnego efektu, jeśli rzucisz je w Sferze Eterycznej albo takiej, która się z nią nie przenika, na przykład w jednej ze Sfer Zewnętrznych.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucisz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 8. kręgu, za każdy krąg powyżej 7. możesz nim objąć do trzech przychylnych istot (włącznie z tobą). Wszystkie muszą znajdować się do 3 metrów od ciebie w momencie rzucania czaru.

FALA GROMU

Wywoływanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie (sześcian o boku 4,5 metra)

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Uwalniasz falę ogłuszającej mocy. W przestrzeni o kształcie wychodzącego od ciebie sześcianu o boku 4,5 metra wszystkie istoty muszą wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia otrzymują po 2k8 obrażeń od dźwięku i zostają odepchnięte o 3 metry od ciebie. Przy udanym rzucie otrzymują połowę obrażeń i nie zostają odepchnięte.

Ponadto, niezabezpieczone przedmioty znajdujące się w całości na obszarze działania czaru zostają automatycznie odepchnięte o 3 metry od ciebie, a zaklęcie wywołuje ogłuszający huk słyszalny z odległości 90 metrów.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. zwiększasz obrażenia o 1k8.

FALA ZNISZCZENIA

Wywoływanie, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie (okrąg o promieniu 9 metrów)

Komponenty: W

Czas trwania: Natychmiastowy

Uderzasz w ziemię, tworząc wybuch boskiej energii rozchodzącej się falą we wszystkich kierunkach. Istoty, które wskażesz w obrębie 9 metrów od siebie, muszą wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia otrzymują 5k6 obrażeń nekrotycznych lub od światłości (twój wybór) i zostają powalone. Po udanym rzucie otrzymują połowę obrażeń i pozostają na nogach.

FAŁSZYWE PODSZEPTY

Uroki, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W

Czas trwania: Natychmiastowy

Śpiewasz szeptem nieharmonijną melodię, którą słyszy tylko jedna, wybrana przez ciebie istota znajdująca się w zasięgu czaru. Cel zaklęcia odczuwa potworny ból i musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 3k6 obrażeń psychicznych i musi natychmiast zużyć swoją reakcję (jeśli ją ma), aby jak najbardziej oddalić się od ciebie, przy czym nie wejdzie na zdecydowanie niebezpieczny teren, na przykład w ogień albo w przepaść. Przy udanym rzucie obronnym cel otrzymuje połowę obrażeń i nie musi uciekać. Ogłuchle istoty automatycznie zdają rzut obronny.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. zwiększasz obrażenia o 1k6.

FAŁSZYWE ŻYCIE

Nekromancja, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (niewielka ilość alkoholu lub spirytusu)

Czas trwania: 1 godzina

Wspomagając się nekromantyczną namiastką życia, zyskujesz 1k4 + 4 tymczasowych PW na czas trwania czaru.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. zyskujesz 5 dodatkowych PW.

FASCYNACJA

Uroki, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: 1 minuta

Splatasz słowa wypowiedzi przyciągającej uwagę.

Wybrane istoty znajdujące się w zasięgu czaru, które widzisz i które mogą cię usłyszeć, muszą wykonać rzut obronny na Mądrość. Istoty odporne na zauroczenie odnoszą automatyczny sukces, a walczące z tobą lub twoimi sojusznikami otrzymują ułatwienie. W przypadku niepowodzenia cel otrzymuje utrudnienie w testach Mądrości (Percepcja) sprawdzających, czy dostrzeże kogokolwiek poza tobą. Efekt trwa do zakończenia czaru lub do momentu, gdy zafascynowana istota przestanie cię słyszeć. Czar kończy się przedwcześnie, jeśli zostaniesz obezwładniony albo nie będziesz już mógł mówić.

FORMA GAZOWA

Przemiany, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (kawalek gazy i smużka dymu)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Dotknięciem przemieniasz przychylną ci istotę i jej wyposażenie w kłęb mgły. Zaklęcie kończy się, gdy punkty wytrzymałości istoty spadną do 0. Bezcielesne stworzenia są niepodatne na ten czar.

W formie gazowej istota porusza się, latając z szybkością 3 metrów. Może przebywać w miejscu zajmowanym przez inne stworzenie. Posiada odporność na obrażenia niemagiczne i ułatwienie w rzutach obronnych na Siłę, Zręczność i Kondycję. Może przeciskać się przez niewielkie otwory, wąskie szczeliny, a nawet małe pęknięcia, ale traktuje płyny, jakby były ciałem stałym. Istota w formie gazowej nie może spaść i unosi się w powietrzu nawet ogłuszona lub obezwładniona.

W formie mgły nie można mówić ani używać przedmiotów, a posiadanych rzeczy nie można upuścić, użyć ani oddziaływać na nie w inny sposób. Nie da się też atakować i rzucać zaklęć.

GEAS

Uroki, 5. krąg

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W

Czas trwania: 30 dni

Nakładasz magiczny nakaz na stworzenie, które widzisz, znajdujące się w zasięgu czaru. Nakaz ten – zależnie od twojej decyzji – może dotyczyć wykonania określonych działań albo powstrzymania się od nich. Jeśli cel zaklęcia cię rozumie, musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia zostanie przez ciebie zauroczony na czas trwania zaklęcia. Zauroczona istota otrzymuje 5k10 obrażeń psychicznych za każdym razem, kiedy działa w sposób przeciwny do twojego polecenia, ale nie częściej niż raz dziennie. Istota, która nie rozumie twojego nakazu, nie zostaje nim objęta.

Możesz wydać dowolny rozkaz z wyjątkiem działań, które w oczywisty sposób prowadziłyby do śmierci zauroczonej istoty. Sformułowanie samobójczego nakazu kończy działanie czaru.

Możesz odwołać ten czar w ramach swojej akcji. Można go rozproszyć również *zdjęciem kławy, większym przywróceniem lub życzeniem.*

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę 7. lub 8. kręgu, wydłużasz czas trwania do

1 roku. Po wykorzystaniu komórki 9. kręgu zaklęcie trwa, póki nie zostanie zakończone jednym z czarów wymienionych powyżej.

GLIF STRAŻNICZY

Odpychanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 godzina

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (kadzidło i diamentowy proszek o wartości co najmniej 200 sz, zużywane przez zaklęcie)

Czas trwania: Do rozproszenia lub wyzwolenia

Gdy rzucaś ten czar, zapisujesz glif, który później wyzwoli magiczny efekt. Możesz umieścić go na otwartej powierzchni (takiej jak stół, posadzka czy ściana) albo ukryć go wewnątrz zamykanego przedmiotu (na przykład księgi, zwoju czy skrzyni z kosztownościami). Glif może pokryć powierzchnię o średnicy do 3 metrów. Obiekt lub przedmiot z glifem musi pozostać w jednym miejscu, ponieważ jeśli zostanie przemieszczony dalej niż 3 metry od miejsca, w którym rzuciłeś zaklęcie, glif zostaje złamany i zaklęcie kończy się bez wywołania efektu.

Glif jest niemal niewidzialny, a jego odnalezienie wymaga udanego testu Inteligencji (Śledztwo) o ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom.

Rzucając zaklęcie, określasz, w jakich okolicznościach glif zostanie uruchomiony. Efekt znaków zapisanych na otwartej powierzchni zwykle wywołany jest, gdy ktoś na nich stanie, dotknie ich, podniesie zakrywający je przedmiot, zbliży się na określoną odległość lub zacznie grzebać przy noszącym je obiekcie. Glify wewnątrz przedmiotu zostają zwykle uruchomione, gdy ktoś go otworzy, zbliży się na określoną odległość, spojrzy na znak lub spróbuje go odczytać. Kiedy glif zostanie uruchomiony, zaklęcie dobiega końca.

Możesz doprecyzować warunki uruchomienia glifu, ustalając określone okoliczności, cechy fizyczne intruza (na przykład wzrost lub wagę), rodzaj istoty (na przykład glif strzegący przed wynaturzeniami albo drowami). Możesz też określić, które istoty nie uruchomią glifu (na przykład jeśli wypowiedzą odpowiednie hasło).

Gdy zapisujesz glif, wybierasz między wariantem *wybuchowych run* albo *zaklętego glifu*.

Wybuchowe runy. Uruchomiony glif wybucha magiczną energią, tworząc wokół niego sferę o promieniu 6 metrów. Efekt rozprzestrzenia się za rogi i załomy. Każda istota na tym obszarze musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 5k8 obrażeń od dźwięku, elektryczności, kwasu, ognia albo zimna (ustalasz to podczas rzucania czaru). Udany test zmniejsza te obrażenia o połowę.

Zaklęty glif. W nakreślonym glifie możesz zamknąć czar z maksymalnie 3. kręgu, który rzucaś w trakcie zapisywania znaku. Celem tego zaklęcia musi być pojedyncza istota lub obszar. Nie ma ono efektu natychmiastowego, lecz zostaje wyzwolone dopiero w momencie uruchomienia glifu. Jeśli zaklęcie to wymaga wskazania celu, staje się nim istota, która uruchomiła glif. Jeśli jest to zaklęcie obszarowe, to punkt wyjścia obszaru znajduje się na tej istocie. W przypadku zaklęć przywołujących wroga istoty lub tworzących niebezpieczne obiekty bądź pułapki, pojawią się one w bezpośredniej bliskości intruza i go zaatakują. Jeśli wybrane zaklęcie wymaga koncentracji, będzie ono działać do końca maksymalnego czasu trwania.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucaś ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 4. kręgu, za każdy krąg powyżej 3. zwiększasz obrażenia *wybuchowych run* o 1k8. Jeśli rzucaś czar w wariantcie *zaklętego glifu*, możesz przechować w nim zaklęcie z kręgu odpowiadającego komórce, którą wykorzystujesz do rzucenia *glifu strażniczego*.

GŁÓD HADARA

Przywoływanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 45 metrów

Komponenty: W, S, M (marynowana macka ośmiornicy)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Otwierasz przejście do międzygwiazdnej pustki opowanej przez niewysłowione koszmary. Sprowadzasz we wskazany punkt kulę lodowatego mroku o promieniu 6 metrów, która kipi kakafonią miękkich szeptów i głosego siorbania, słyszalną na odległość do 9 metrów. Pustki tej nie można rozjaśnić żadnym rodzajem światła, a istoty znajdujące się całkowicie w jej obrębie zostają oślepienie.

Próżnia wypacza strukturę przestrzeni i stanowi trudny teren. Każde stworzenie rozpoczynające swoją turę w obszarze działania czaru otrzymuje 2k6 obrażeń od zimna. Każde stworzenie kończące swoją turę w obszarze działania czaru musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 2k6 obrażeń od kwasu, gdy ocierają się o nie blade, nieziemskie macki.

GŁUCHOTA / ŚLEPOTA

Nekromancja, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W

Czas trwania: 1 minuta

Możesz pozbawić przeciwnika wzroku lub słuchu. Wybierasz istotę, którą widzisz w zasięgu czaru; musi ona wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia staje się oślepiena albo ogłuchła (zgodnie z twoim wyborem) na czas działania zaklęcia. Może ponawiać rzut obronny na Kondycję pod koniec każdej swojej tury, a gdy odniesie sukces, wyzwala się spod działania czaru.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucaś ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 3. kręgu, za każdy krąg powyżej 2. możesz objąć tym zaklęciem dodatkową istotę.

GNIEWNE UGODZENIE

Wywoływanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Twoje następne trafienie bronią białą w trakcie trwania zaklęcia zadaje dodatkowo 1d6 obrażeń psychicznych. Ponadto, jeśli jego celem jest istota, musi ona zdać rzut obronny na Mądrość albo będzie tobą przerażona aż do wygaśnięcia czaru. W ramach swojej akcji cel zaklęcia może wykonać test Mądrości o ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom, aby odzyskać rezon i zakończyć działanie zaklęcia.

GRAD CIERNI

Przywoływanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Przy twoim następnym trafieniu bronią dystansową w trakcie trwania zaklęcia z twojego pocisku lub rzuconej broni wylatuje deszcz koleców. Atak ma swój normalny efekt, a dodatkowo jego cel i wszystkie istoty w obrębie 1,5 metra od niego muszą wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymują po 1k10 obrażeń klutych. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. zwiększasz obrażenia o 1k10 (do maksymalnie 6k10).

GRZMIĄCE UGODZENIE

Wywoływanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Przy kolejnym trafieniu bronią białą w trakcie trwania czaru twoja broń rozbrzmiewa odgłosem gromu słyszalnym na odległość 90 metrów i zadaje dodatkowo 2k6 obrażeń od dźwięku. Jeśli cel jest istotą, musi wykonać rzut obronny na Siłę. W przypadku niepowodzenia zostanie odepchnięty od ciebie o 3 metry i powalony.

HEROIZM

Uroki, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Twoje dotknięcie napelnia odwagą wybraną istotę. Do końca trwania czaru jest niepodatna na przerażenie, a na początku każdej swojej tury zyskuje tymczasowe PW równe twojemu modyfikatorowi z cechy bazowej. Po wygaśnięciu zaklęcia znikają wszystkie pochodzące z niego tymczasowe PW.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, występując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. możesz objąć nim dodatkową istotę.

HIPNOTYCZNY WZÓR

Iluzje, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: S, M (płonące kadzidelko albo kryształowa fiolka z fosforyzującą zawartością)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Tworzysz wijący się barwny wzór, poruszający się w powietrzu w obrębie sześcianu o boku 9 metrów. Wzór pojawia się na chwilę, po czym znika. Stworzenia w obszarze działania zaklęcia, które widzą wzór, muszą zdać rzut obronny na Mądrość albo zostaną zauroczone na czas trwania zaklęcia. Zauroczone istoty są traktowane jako obezwładnione, a ich szybkość wynosi 0.

Zauroczenie mija, jeśli istota otrzyma obrażenia albo ktoś przeznaczy swoją akcję, by wyrwać ją z otępienia.

IDENTYFIKACJA

Wieszczenie, 1. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (perła o wartości co najmniej 100 sz i sowie pióro)

Czas trwania: Natychmiastowy

Podczas rzucania czaru dotykasz przez minutę wybranego przedmiotu. Jeśli jest magiczny lub w jakikolwiek sposób nasączony magią, poznasz jego właściwości i dowiadujesz się, jak z nich korzystać. Wykrywasz także, czy wymaga zestrojenia z właścicielem oraz ile ewentualnych ładunków posiada. Dowiadujesz się, czy i jakie czary oddziałują obecnie na przedmiot. Jeśli przedmiot został wykonany zaklęciem, poznasz jego nazwę.

Jeśli podczas rzucania zaklęcia dotykasz stworzenia, a nie przedmiotu, to wykrywasz, pod wpływem jakich czarów aktualnie się znajduje.

İLUZORYCZNY MANUSKRYPT

Iluzje, 1. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: Dotyk

Komponenty: S, M (inkaust na bazie ołowiu o wartości co najmniej 10 sz, zużywany przez zaklęcie)

Czas trwania: 10 dni

Pisząc na pergaminie, papierze lub innym nadającym się do tego materiale, nasączasz go silną iluzją trwającą 10 dni.

Dla ciebie i stworzeń wybranych podczas rzucania czaru tekst będzie wyglądał normalnie – napisany twoją ręką i zawierający zamierzoną wiadomość. W oczach innych osób będzie kompletnie nieczytelny, jakby został zapisany w niezrozumiałym dla nich, nieznanym lub magicznym języku. Jeśli wolisz, możesz zdecydować, że nieupoważnione osoby będą widzieć czytelny, ale całkowicie odmienny tekst, napisany cudzą ręką w innym, znanym ci języku.

W przypadku rozproszenia czaru znika zarówno iluzja, jak i oryginalny tekst.

Istota ze zdolnością prawdziwego widzenia jest w stanie odczytać ukrytą wiadomość.

İLUZORYCZNY TEREN

Iluzje, 4. krąg

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: 90 metrów

Komponenty: W, S, M (kamień, gałązka i fragment rośliny zielonej)

Czas trwania: 24 godziny

Sprawiasz, że naturalny teren w obrębie sześcianu o boku 45 metrów zaczyna wyglądać, pachnieć i brzmieć, jakby był naturalnym terenem innego typu. Pole albo droga mogą wydać się bagniskiem, wzgórzem, rozpadliną lub innym trudnym albo wręcz nieprzebytym terenem. Staw możesz skryć pod iluzją wonnej łąki, przepaść pokazać jako łagodny stok, skalisty wąwóz może zostać szeroką i równą drogą. Nie wpływasz na wygląd wytworzonych obiektów znajdujących się na tym obszarze, takich jak budowle czy wyposażenie, ani przebywających tam stworzeń.

Namacalnie teren nie ulega jednak zmianie, więc stworzenia wchodzące na jego obszar łatwo przejrzą iluzję. Jeśli różnica w dotyku nie jest oczywista, istota badająca

uważnie iluzję może wykonać test Inteligencji (Śledztwo) o ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom, by przestać w nią wierzyć. Istota, która przejrzała iluzję, widzi jej nikły obraz nałożony na prawdziwy teren.

JASNOWIDZENIE

Wieszczenie, 3. krąg

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: 1,5 kilometra

Komponenty: W, S, M (fokus o wartości co najmniej 100 sz – wysadzany klejnotami róg do słuchania albo szklane oko do patrzenia)

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Tworzysz niewidzialny czujnik w zasięgu czaru, w miejscu ci znajomym (odwiedzonym lub widzianym wcześniej) albo nieznanym, ale oczywistym (na przykład: za drzwiami, za rogiem, w zagajniku). Czujnik pozostanie tam przez czas trwania czaru. Nie można go zaatakować ani poddać żadnemu działaniu.

Podczas rzucania zaklęcia określasz typ zmysłu, jakim ma dysponować czujnik – słuch czy wzrok. Możesz potem używać zmysłu czujnika tak, jakbyś był na jego miejscu. W ramach swojej akcji możesz przełączać się między słuchaniem a patrzeniem.

Istoty potrafiące dostrzec czujnik (na przykład mające zdolność prawdziwego widzenia lub korzystające z efektów czaru *widzenie niewidzialnego*) widzą świetlistą, niematerialną kulkę wielkości twojej pięści.

JĘZYKI

Wieszczenie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, M (mała gliniana figurka zigguratu)

Czas trwania: 1 godzina

Dotykasz wybranej istoty i zapewniasz jej zdolność rozumienia każdego słyszanego języka. Ponadto, kiedy ona przemawia, rozumie ją każde słyszające ją stworzenie, które zna jakikolwiek język.

KAMIENNA SKÓRA

Odpychanie, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (diamentowy pył o wartości 100 sz, zużywany przez zaklęcie)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Zaklęciem tym sprawiasz, że ciało dotkniętego przychylnego stworzenia staje się twarde jak gład. Do końca trwania czaru jego cel jest odporny na niemagiczne obrażenia cięte, klute i obuchowe.

KAMIENNY KSZTAŁT

Przemiany, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (miękką glina ukształtowana z grubsza na podobieństwo żądanego kształtu)

Czas trwania: Natychmiastowy

Dotykasz kamiennego obiektu *rozmiaru Średniego* lub mniejszego, albo części kamienia, której żaden wymiar nie przekracza 1,5 metra, po czym dowolnie je formujesz.

Przykładowo, możesz uformować broń, posążek czy skrzynię z dużego kamienia albo otworzyć niewielkie przejście w murze, o ile nie jest on grubszy niż 1,5 metra. Możesz także przekształcić kamienne drzwi lub ich futrynę tak, że nie dadzą się już otworzyć. Stworzony obiekt może mieć do dwóch zawiasów i zasuwę, ale bardziej zaawansowane elementy mechaniczne są niewykonalne.

KAŚLIWY WZROK

Nekromancja, 6. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Na czas zaklęcia twoje oczy stają się czarnymi jak atrament jeziorami pustki nasyconymi straszliwą mocą. Wybrana istota, którą widzisz w obrębie 18 metrów, musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia nakładasz na nią efekt wybrany z poniższych, utrzymujący się do końca trwania czaru. Póki zaklęcie trwa, możesz w każdej swojej akcji podstawowej wybrać kolejną ofiarę, przy czym nie możesz ponownie wskazać istoty, która zdała rzut obronny przeciw aktualnie trwającemu *kaśliwemu wzrokowi*.

Choroba. Ofiara ma utrudnienie w testach ataku i cech. Pod koniec każdej swojej tury może ponowić rzut obronny na Mądrość, by spróbować wyrwać się spod działania czaru.

Panika. Cel jest tobą przerażony. W każdej swojej turze musi wykonać akcję Sprintu, by jak najbardziej oddalić się od ciebie najbezpieczniejszą i najkrótszą drogą, chyba że nie ma dokąd się poruszyć. Jeśli cel znajdzie się w miejscu oddalonym od ciebie co najmniej o 18 metrów, z którego nie będzie mógł cię zobaczyć, efekt ustaje.

Uśpienie. Ofiara pada nieprzytomna. Obudzi się w momencie otrzymania obrażeń albo gdy inna istota w ramach swojej akcji nią potrząśnie.

KLON

Nekromancja, 8. krąg

Czas rzucania: 1 godzina

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (diament o wartości co najmniej 1000 sz, co najmniej 16 centymetrów sześciennych ciała klonowanej istoty, zużywane przez zaklęcie; ponadto naczynie ze szczelną pokrywą o wartości co najmniej 2000 sz, odpowiednio duże, by zmieścić Średnią istotę, na przykład: wielka urna, trumna, wypełniona błotem cysta w ziemi lub kryształowy pojemnik wypełniony słoną wodą)

Czas trwania: Natychmiastowy

Przy pomocy tego zaklęcia tworzysz bezwładną kopię żywej istoty, jako jej zabezpieczenie na wypadek śmierci. Klon powstaje w szczelnie zamkniętym naczyniu i w ciągu 120 dni osiąga pełną dojrzałość i właściwy rozmiar. Możesz też stworzyć klon będący młodszą wersją tej samej istoty. Póki naczynie pozostaje nienaruszone, klon trwa bezwładnie w uśpieniu.

Gdy klon jest dojrzały, a sklonowana istota umrze, to jej dusza przenosi się, by go zamieszkać, o ile jest wolna i chętna powrócić do życia. Klon jest fizycznie identyczny z oryginałem, ma też jego osobowość, wspomnienia i zdolności, ale nie wyposażenie. Szczątki oryginału,

jeśli nadal istnieją, stają się bezwładne i nie mogą zostać przywrócone do życia, ponieważ dusza, która je zamieszkiwała, przebywa już gdzie indziej.

KOJĄCE SŁOWO

Wywoływanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W

Czas trwania: Natychmiastowy

Wybrana istota, którą widzisz w zasięgu czaru, odzyskuje punkty wytrzymałości w liczbie $1k4 +$ twój modyfikator z cechy bazowej. Czar nie działa na nieumarłych i konstrukty.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. liczba leczonych PW zwiększa się o $1k4$.

KOLOROWY ROZPRYSK

Iluzje, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie (stożek o długości 4,5 metra)

Komponenty: W, S, M (szczypta pyłu lub piasku zabarwionego na czerwono, żółto i niebiesko)

Czas trwania: 1 runda

Z twojej dłoni bucha oślepiające kolorowe światło. Rzuc $6k10$, by określić łączną pulę punktów wytrzymałości stworzeń, które może objąć zaklęcie. Czar działa na istoty stojące wewnątrz wychodzącego z twojej dłoni stożka o długości 4,5 metra, w kolejności rosnącej według aktualnie posiadanych PW (z pominięciem istot nieprzytomnych i niewidzących).

Począwszy od istoty mającej aktualnie najmniej PW, każde objęte zaklęciem stworzenie zostaje oślepione do końca twojej następnej tury. Odejmuj od puli PW każdej objętej już istoty przed przejściem do kolejnej. Aby czar zadziałał na kolejną istotę, jej aktualne PW muszą mieścić się w pozostałej jeszcze puli punktów.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. dodajesz $2k10$ do puli PW obejmowanych czarem.

KOŁATKA

Przemiany, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W

Czas trwania: Natychmiastowy

Wybierz obiekt, który widzisz w zasięgu czaru. Mogą to być drzwi, skrzynia, kufer, kajdany, kłódka albo inna rzecz, zawierająca zwyczajny lub magiczny środek uniemożliwiający dostęp.

To, co było zamknięte na zamek bądź zasuwę lub zablokowane, zostaje otwarte lub odblokowane. Jeśli daną rzecz zabezpiecza więcej zamków, otwiera się tylko jeden z nich.

Jeśli wymierzysz zaklęcie w cel chroniony *magicznym zamkiem*, zakłócasz jego działanie na 10 minut, podczas których możesz normalnie otwierać i zamykać chroniony obiekt.

Gdy rzucasz to zaklęcie, rozlega się donośny dźwięk kołatki, dobiegający z otwieranego obiektu i roznoszący się na odległość 90 metrów.

KONSEKRACJA

Wywoływanie, 5. krąg

Czas rzucania: 24 godziny

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (ziola, olejki i kadzidło o wartości co najmniej 1000 sz, zużywane przez zaklęcie)

Czas trwania: Do rozproszenia

Dotykając wybranego punktu, napelniasz obszar o promieniu do 18 metrów wokół niego świętą (lub nieświętą) mocą. Czar nie zadziała, jeśli pokryje się z obszarem już objętym efektem *konsekracji*. Konsekwany obszar podlega następującym zasadom.

Po pierwsze, nie mogą do niego wejść czarty, fey, niebianie, nieumarli i żywiolaki. Nie mogą oni też zauroczyć, przerazić lub opętać istot znajdujących się w jego obrębie. Istota przez nich zauroczona, przerażona lub opętana przestaje taka być po wejściu w konsekwany obszar. Możesz wyłączyć spod działania tego czaru wybrane typy wymienionych stworzeń.

Po drugie, możesz nałożyć dodatkowy efekt na ten obszar. Wybierz efekt znajdujący się na poniższej liście lub zaproponowany przez MP. Niektóre z nich wywierają wpływ na stworzenia na konsekwanym obszarze; możesz zdecydować, czy efekt ma zastosowanie dla wszystkich stworzeń, dla istot wyznających określone bóstwo lub mających konkretnego przywódcę, bądź dla stworzeń konkretnego typu, na przykład orków albo trolli. Kiedy stworzenie wskazane jako podlegające działaniu czaru wejdzie na konsekwany obszar po raz pierwszy w swojej turze albo tam ją rozpocznie, może wykonać rzut obronny na Charyzmę. W przypadku powodzenia może ono ignorować dodatkowe działanie konsekwanego obszaru aż do jego opuszczenia.

Ciemność. Na obszarze zapada ciemność. Nie może jej rozświetlić światło zwykle ani magiczne stworzone przez zaklęcie z kręgu niższego niż ten, z którego komórki rzucasz *konsekrację*.

Cisza. Z obszaru działania czaru nie wydostaje się żaden dźwięk i żaden do niego nie dociera.

Języki. Istoty objęte działaniem czaru mogą się porozumiewać z każdym z stworzeniem na obszarze, nawet jeśli nie znają tego samego języka.

Ochrona przed energią. Objęte działaniem czaru istoty zyskują odporność na wybrany typ obrażeń, poza ciętymi, kłutymi lub obuchowymi.

Odwaga. Istoty objęte działaniem czaru nie mogą zostać przerażone, gdy przebywają na jego obszarze.

Podatność na energię. Istoty objęte działaniem czaru stają się podatne na wybrany typ obrażeń, poza ciętymi, kłutymi i obuchowymi.

Strach. Istoty objęte działaniem czaru przebywające na jego obszarze są przerażone.

Światło dnia. Obszar wypełnia jasne światło. Nie może go zdusić magiczna ciemność stworzona przez zaklęcie z kręgu niższego niż ten, z którego komórki rzucasz *konsekrację*.

Wieczny odpoczynek. Martwi znajdujący się na obszarze działania czaru nie mogą zostać ożywieni jako nieumarli.

Zakłócenia międzywymiarowe. Stworzenia objęte działaniem czaru nie mogą się przemieszczać ani podróżować przy użyciu teleportacji i innych międzywymiarowych lub międzysferalnych sposobów.

KONTAKT Z BÓSTWEM

Wieszczenie, 5. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (kadzidło i fiołka święconej lub przeklętej wody)

Czas trwania: 1 minuta

Zwracasz się do swego bóstwa lub patrona i zadajesz maksymalnie trzy pytania, na które można odpowiedzieć twierdząco lub przecząco. Musisz zdążyć je zadać w czasie trwania czaru. Na każde otrzymasz prawdziwą odpowiedź.

Boskie byty nie zawsze są wszechwiedzące. Jeśli twoje pytanie wykracza poza wiedzę bóstwa, możesz otrzymać odpowiedź „niejasne”. Gdyby odpowiedź jednym słowem mogła być myląca lub sprzeczna z interesami bóstwa, MP może zamiast tego odpowiedzieć krótkim zdaniem.

Jeżeli przed ukończeniem długiego odpoczynku rzucisz to zaklęcie więcej niż raz, za każdym kolejnym razem istnieje kumulatywne 25% ryzyka, że nie otrzymasz odpowiedzi. MP wykonuje ten rzut w tajemnicy.

KONTAKT Z INNĄ SFERĄ

Wieszczenie, 5. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W

Czas trwania: 1 minuta

Nawiązujesz telepatyczny kontakt z półbogiem, duchem dawno zmarłego mędrca lub innym tajemniczym bytem z innej sfery egzystencji. Kontakt ten może nadwyrężyć albo nawet zniszczyć twój umysł. Gdy rzucasz ten czar, wykonaj rzut obronny na Inteligencję o ST 15. W przypadku niepowodzenia otrzymujesz 6k6 obrażeń psychicznych i stajesz się obłąkany do czasu ukończenia długiego odpoczynku. Będąc obłąkanym, nie możesz podejmować akcji, nie rozumiesz, co mówią do ciebie inni, nie potrafisz czytać, a z twoich ust dobywa się jedynie belkot. Efekt ten można zakończyć, rzucając na siebie *większe przywrócenie*.

Jeśli rzut obronny ci się powiedzie, możesz zadać bytowi do pięciu pytań, przy czym musisz z nimi zdążyć, póki trwa zaklęcie. MP na każde z pytań odpowiada jednym słowem, na przykład: „tak”, „nie”, „może”, „nigdy”, „nieistotne” albo „niejasne” (jeśli byt nie zna odpowiedzi na pytanie). Gdyby odpowiedź jednym słowem mogła być myląca, MP może udzielić jej krótkim zdaniem.

KONTAKT Z NATURĄ

Wieszczenie, 5. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Osiągasz chwilowy stan jedności z naturą i zyskujesz dzięki niej wiedzę o okolicy. Pod otwartym niebem czar zapewnia ci wiedzę o terenie w promieniu 4,5 kilometra. W jaskiniach i innych naturalnych formacjach podziemnych promień ograniczony jest do 90 metrów. Zaklęcie nie działa w miejscach, w których naturalne formacje zastąpiono wytworzonymi konstrukcjami, na w przykład w lochach i miastach.

Natychmiast poznasz do trzech związanych z okolicą faktów, które dotyczą wybranych tematów spośród następujących:

- teren i zbiorniki wodne;
- dominujące minerały, zwierzęta, roślinność lub ludność;
- potężni niebianie, fey, czarty, żywiołaki lub nieumarli;
- wpływy innych sfer egzystencji;
- budowle.

Przykładowo, możesz określić na danym obszarze miejsce przebywania potężnego nieumarłego, lokalizację większych źródeł wody pitnej oraz położenie pobliskich miast.

KONTROLA POGODY

Przemiany, 8. krąg

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: Na siebie (krąg o promieniu 7,5 kilometra)

Komponenty: W, S, M (płonące kadzidło i wymieszane z wodą kawałki drewna i ziemi)

Czas trwania: Koncentracja, do 8 godzin

Na czas trwania czaru przejmujesz kontrolę nad pogodą w promieniu 7,5 kilometra. Aby rzucić to zaklęcie, musisz znajdować się pod otwartym niebem. Jeśli przemieścisz się w miejsce, z którego nie masz widoku na niebo, to zaklęcie zakończy się przedwcześnie.

Gdy rzucasz ten czar, wpływasz na bieżące warunki pogodowe, które są określane przez MP na podstawie klimatu panującego w danym miejscu i aktualnej pory roku. Możesz zmienić temperaturę, wiatr lub występowanie opadów. Na zmianę pogody musisz poczekać 1k4 × 10 minut. Po tym czasie możesz ponownie ją zmienić. Po zakończeniu zaklęcia pogoda stopniowo powraca do normalnego stanu.

Gdy zmieniasz warunki pogodowe, odszukaj aktualne warunki w tabelach i zmień je o jeden stopień w górę lub w dół. Zmieniając siłę wiatru, możesz też nadać mu nowy kierunek.

OPADY

Stopień	Warunki
1	Czyste niebo
2	Lekkie zachmurzenie
3	Całkowite zachmurzenie lub zamglenia
4	Deszcz, grad lub śnieg
5	Ulewny deszcz, gradobicie albo zamieć

TEMPERATURA

Stopień	Warunki
1	Niežnośny upał
2	Gorąco
3	Ciepło
4	Chłodno
5	Zimno
6	Lodowato

WIATR

Stopień	Warunki
1	Cisza
2	Umiarkowany wiatr
3	Silny wiatr
4	Wichura
5	Huragan

KONTROLA WODY

Przemiany, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 90 metrów

Komponenty: W, S, M (kropla wody i szczypta pyłu)

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Podczas trwania czaru kontrolujesz zbiornik wodny lub jego fragment mieszczący się w obrębie sześcianu o boku do 30 metrów. Gdy rzucasz zaklęcie, możesz wybrać jeden z poniższych efektów. W ramach akcji w swojej turze możesz go powtórzyć albo wybrać inny.

Powódź. Sprawiasz, że poziom wody stojącej podnosi się na obszarze czaru o maksymalnie 6 metrów. Jeżeli obszar zawiera wybrzeże, to wzbierająca woda rozlewa się na ląd.

Jeśli działaniem czaru obejmiesz część dużego akwenu, możesz zamiast tego wywołać wysoką na 6 metrów falę, która przemieszcza się z jednego krańca obszaru ku drugiemu i tam się rozbija. Każdy Wielki lub mniejszy pojazd na jej drodze zostaje przez nią porwany i przeniesiony na koniec obszaru. Istnieje ponadto 25% szansy przewrócenia do góry dnem każdego Wielkiego lub mniejszego pojazdu.

Poziom wody pozostaje podniesiony do zakończenia zaklęcia lub do chwili wybrania innego efektu. Jeśli wywołało to falę, to powtarza się ona na początku każdej twojej następnej tury, tak długo jak trwa Powódź.

Rozdzielenie wód. Sprawiasz, że woda na obszarze dzieli się, tworząc rów. Rozciąga się on w poprzek obszaru objętego czarem, a rozdzielone wody wznoszą się murem po bokach. Rów utrzymuje się do zakończenia czaru lub do wybrania innego efektu. Po jego zakończeniu przez następną rundę wody powoli wypełniają rów z powrotem, aż poziom wody zostanie przywrócony.

Zawrócenie biegu. Sprawiasz, że woda płynąca przez obszar zaczyna przemieszczać się w wybranym przez ciebie kierunku, nawet jeśli oznacza to płynięcie przez przeszkody, w górę po ścianie bądź w innych nieprawdopodobnych kierunkach. Woda na obszarze czaru porusza się zgodnie z twoją wolą, jednakże gdy wypłynie poza obszar objęty zaklęciem, zaczyna zachowywać się zgodnie z ukształtowaniem terenu. Woda płynie we wskazanym przez ciebie kierunku do chwili zakończenia czaru lub wybrania innego efektu.

Wir. Efekt ten wymaga masy wody, której powierzchnia ma wielkość co najmniej kwadratu o boku 15 metrów, a głębokość wynosi co najmniej 7,5 metra. Sprawiasz, że pośrodku obszaru zaczyna formować się wir mający 1,5 metra średnicy u podstawy, 15 metrów średnicy na powierzchni i 7,5 metra głębokości. Wszystkie stworzenia i obiekty znajdujące się w wodzie w obrębie 7,5 metra od wiru zostają przyciągnięte do niego o 3 metry. Stworzenie potrafiące pływać może podjąć próbę ucieczki przed wirami, wykonując test Siły (Atletyka) o ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom.

Gdy jakaś istota znajdzie się w obszarze wiru po raz pierwszy w swojej turze lub rozpocznie tam turę, musi wykonać rzut obronny na Siłę. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 2k8 obrażeń obuchowych i zostaje porwana przez wir na czas trwania czaru. Po udanym rzucie otrzymuje połowę obrażeń i nie zostaje porwana. Istota porwana przez wir może w ramach swojej akcji spróbować wypłynąć z niego zgodnie z zasadami opisanymi powyżej, ale ma utrudnienie w teście Siły (Atletyka).

Obiekt wpadający w wir pierwszy raz w każdej turze, otrzymuje 2k8 obrażeń obuchowych; otrzymuje te obrażenia w każdej rundzie, podczas której przebywa w wirze.

KORDON STRZAŁ

Przemiany, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 1,5 metra

Komponenty: W, S, M (co najmniej cztery strzały lub belty)

Czas trwania: 8 godzin

Rozmieszczasz na ziemi w zasięgu czaru 4 sztuki niemagicznej amunicji (strzały lub belty) i wiążesz je magią, by chroniły obejmowany obszar. Póki czar trwa, każde stworzenie poza tobą wchodzące po raz pierwszy w swojej turze albo kończące swoją turę w obrębie 9 metrów od amunicji powoduje, że strzela w nie jeden z pocisków. Cel musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 1k6 obrażeń kłutych. Wystrzelony pocisk zostaje zniszczony, a gdy zużyją się wszystkie, czar dobiega końca.

Podczas rzucania zaklęcia możesz określić, które istoty nie uruchomią pułapki.

Na wyższych krągach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 3. kręgu, za każdy krąg powyżej 2. możesz dodać 2 sztuki amunicji.

KORONA OBLĘDU

Uroki, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Wybierz humanoida, którego widzisz w zasięgu czaru. Musi on wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia zostanie przez ciebie zauroczony na czas trwania zaklęcia. Na głowie zauroczonej osoby pojawia się dziwna korona z żelaznych cierni, a w jej oczach łśni obłęd.

Zauroczona osoba w każdej swojej turze przed poruszeniem się musi wykorzystać swoją akcję, by zaatakować wręcz inne stworzenie, które jej telepatycznie wskażesz. Jeśli nie wyznaczysz celu lub żaden nie znajduje się w zasięgu zauroczonej osoby, to może ona zachowywać się normalnie.

Aby podtrzymać zaklęcie, musisz w kolejnych turach używać swojej akcji na utrzymanie kontroli nad celem. Co więcej, zauroczona istota może ponawiać rzut obronny na Mądrość pod koniec każdej swojej tury. Gdy odniesie sukces, czar dobiega końca.

KOROWA SKÓRA

Przemiany, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (garść dębowej kory)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Dotykasz przychylnej istoty. Do końca trwania czaru jej skóra nabiera wyglądu szorstkiej kory, a jej KP nie może być mniejsza od 16, niezależnie od tego, jaki typ pancerza nosi.

KRAĞ MAGII

Odpychanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: 3 metry

Komponenty: W, S, M (woda święcona albo sproszkowane srebro i żelazo o wartości co najmniej 100 sz, zużywane przez zaklęcie)

Czas trwania: 1 godzina

Tworzysz walec magicznej energii o średnicy 3 metrów i wysokości 6 metrów, umiejscowiony na ziemi w punkcie, który widzisz w zasięgu czaru. W miejscach, w których energia przenika posadzkę lub inną powierzchnię, żarzą się runy.

Wybierz jeden lub więcej typów istot spośród następujących: czarty, fey, niebianie, nieumarli lub żywiołaki. Krąg będzie na nie wpływał w następujący sposób:

- Istota nie może dobrowolnie wejść w obszar walca niemagicznymi sposobami. Jeśli próbuje użyć w tym celu teleportacji lub podróży międzysferalnej, musi najpierw wykonać udany rzut obronny na Charyzmę.
- Istota ma utrudnienie w testach ataku przeciw celom przebywającym wewnątrz walca.
- Stworzenia znajdujące się wewnątrz walca nie mogą zostać zauroczone, przerażone ani opętane przez istotę wybranego typu.

Podczas rzucania tego czaru możesz zdecydować, że magia działa w przeciwnym kierunku – nie pozwala istotom danego typu opuścić obszaru walca i chroni stworzenia na zewnątrz.

Na wyższych krągach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 4. kręgu, za każdy krąg powyżej 3. zwiększasz o 1 godzinę czas trwania zaklęcia.

KRAĞ MOCY

Odpychanie, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie (okrąg o promieniu 9 metrów)

Komponenty: W

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Promieniuje od ciebie boska energia zniekształcająca i rozpraszająca magię w obrębie 9 metrów. Przez cały czas trwania czaru jej sfera porusza się razem z tobą, a ty pozostajesz w jej środku. Każda zaprzyjaźniona istota w jej obszarze (włączając ciebie) ma ułatwienie w rzutach obronnych przeciw czarom i innym magicznym efektom. Ponadto, gdy objęta czarem istota wykona przeciw zaklęciu lub magicznemu efektowi udany rzut obronny pozwalający jej otrzymać jedynie połowę obrażeń, zamiast tego nie otrzyma żadnych obrażeń.

KRAĞ ŚMIERCI

Nekromancja, 6. krąg

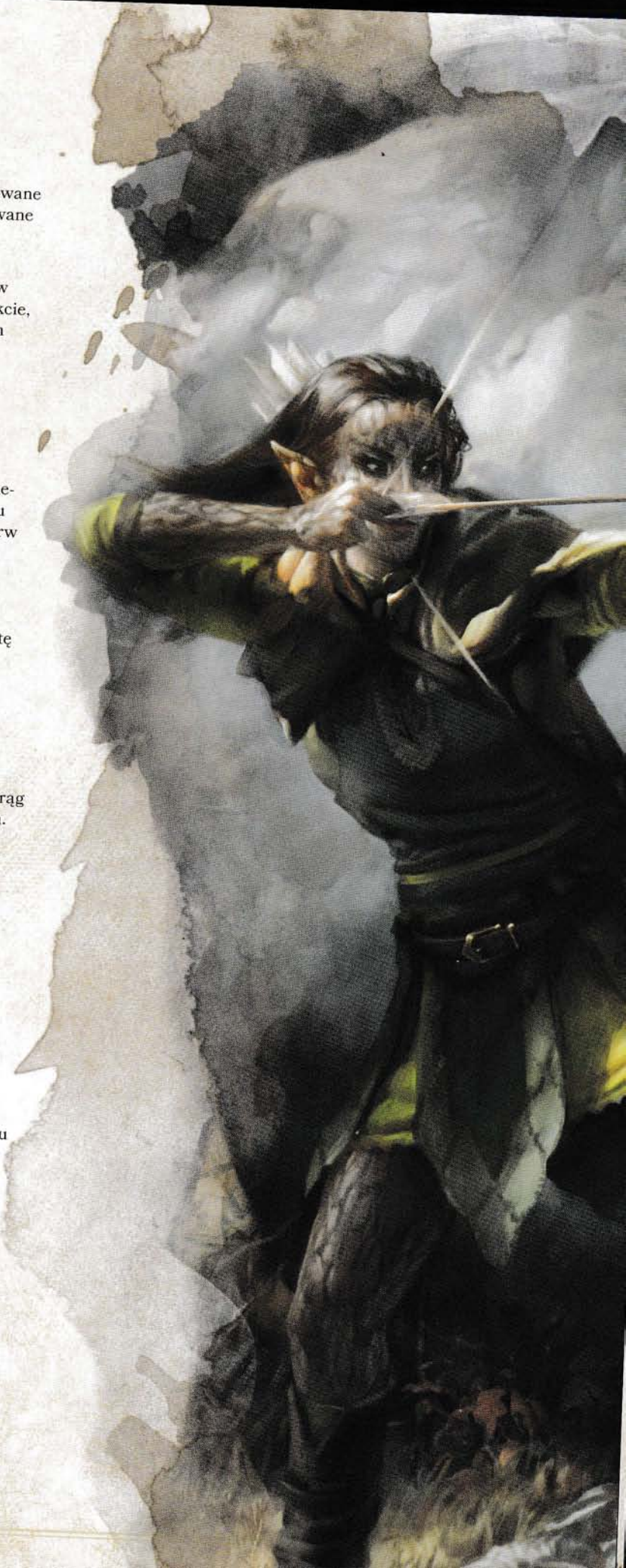
Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 45 metrów

Komponenty: W, S, M (sproszkowana czarna perła o wartości co najmniej 500 sz)

Czas trwania: Natychmiastowy

Z punktu, który wskazujesz w zasięgu czaru, wylania się sfera negatywnej energii o promieniu 18 metrów. Każde objęte nią stworzenie musi wykonać rzut obronny



na Kondycję. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 8k6 obrażeń nekrotycznych. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 7. kręgu, za każdy krąg powyżej 6. zwiększasz obrażenia o 2k6.

KRĄG TELEPORTACYJNY

Przywoływanie, 5. krąg

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: 3 metry

Komponenty: W, M (rzadkie kredy i inkausty barwione kamieniami szlachetnymi o wartości 50 sz, używane przez zaklęcie)

Czas trwania: 1 runda

Podczas rzucania czaru kreślisz na ziemi opisany pieczęciami krąg o średnicy 3 metrów, który łączy twoją lokację z wybranym stałym kręgiem teleportacyjnym. Musisz znać sekwencję pieczęci wybranego kręgu i musi on znajdować się w tej samej sferze egzystencji. Wewnątrz nakreślonego okręgu powstaje lśniący portal, który pozostaje otwarty do końca twojej następnej tury. Każde stworzenie wchodzące do portalu przynosi się natychmiast do kręgu docelowego i pojawia się w obrębie 1,5 metra od niego lub w najbliższym wolnym miejscu.

Wiele większych świątyń, gildii i innych ważnych miejsc ma na swoim terenie stałe kręgi teleportacyjne. Każdy z nich jest opisany unikalną sekwencją pieczęci – ciągiem magicznych run tworzących określony wzór. Gdy po raz pierwszy zyskujesz zdolność rzucania tego zaklęcia, poznajesz sekwencje dwóch określonych przez MP kręgów docelowych położonych w Sferze Materialnej. W trakcie swoich przygód możesz poznać kolejne sekwencje pieczęci. Aby zapamiętać nową, musisz uczyć się jej przez 1 minutę.

Możesz stworzyć trwały krąg teleportacyjny. W tym celu musisz rzucać ten czar w tym samym miejscu codziennie przez 1 rok. Gdy rzucasz zaklęcie w ten sposób, nie możesz korzystać z kręgu, by się teleportować.

KROK PRZEZ MGŁĘ

Przywoływanie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W

Czas trwania: Natychmiastowy

Otoczasz się na moment srebrzystą mgłą i teleportujesz się na odległość do 9 metrów w wolne miejsce, które widzisz.

KRZYWDA

Nekromancja, 6. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Sprowadzasz złośliwą chorobę na stworzenie, które widzisz zasięgu czaru. Musi ono wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 14k6 obrażeń nekrotycznych. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę. Obrażenia nie mogą sprowadzić punktów wytrzymałości ofiary poniżej 1. Jeśli rzut obronny się nie powiodł, maksymalne PW celu zostają zmniejszone na 1 godzinę o liczbę równą otrzymanym obrażeniom

nekrotycznym. Dowolny efekt usuwający choroby przywraca maksymalne PW celu do normalnego poziomu przed upływem tego czasu.

KSIĘŻYCOWY PROMIEŃ

Wywoływanie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S, M (kilka nasion rośliny miesięcznikowej i kawałek skalenia tęczowego)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Sprowadzasz na ziemię snop srebrzystego, bladego światła, który przyjmuje kształt walca o promieniu 1,5 metra i wysokości 12 metrów wychodzącego z punktu w zasięgu czaru. Przez cały czas trwania zaklęcia wspomniany walec wypełniony jest słabym światłem.

Gdy jakieś stworzenie wejdzie jego obszar pierwszy raz w swojej turze albo rozpocznie w nim swoją turę, zostaje spowite widmowymi płomieniami powodującymi przeszywający ból i musi wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 2k10 obrażeń od światłości. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Zmiennokształtni wykonują rzut obronny z utrudnieniem, a gdy im się on nie powiedzie, zostają przywróceni do swojej naturalnej postaci i nie mogą przyjąć innej, dopóki nie opuszczą obszaru magicznego światła.

Po rzuceniu tego czaru w każdej swojej turze możesz w ramach swojej akcji przemieścić snop światła do 18 metrów w dowolną stronę.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 3. kręgu, za każdy krąg powyżej 2. zwiększasz obrażenia o 1k10.

KUGLARSTWO

Przemiany, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 3 metry

Komponenty: W, S

Czas trwania: Do 1 godziny

Ten prosty czar to drobny magiczny trik, którego nowicjusze w dziedzinie magii używają w ramach ćwiczeń. Dzięki niemu wywołujesz w zasięgu jeden z poniższych magicznych efektów.

- Tworzysz natychmiastowy, nieszkodliwy efekt sensoryczny, taki jak: deszcz iskier, podmuch wiatru, cicha muzyka lub dziwaczny zapach.
- Natychmiast gasisz lub zapalasz świecę, pochodnię lub małe ognisko.
- Natychmiast oczyszczasz lub brudzisz obiekt o objętości nie większej niż 27 litrów.
- Na godzinę schładzasz, podgrzewasz lub nadajesz smak nieożywionej materii o objętości nie większej niż 27 litrów.
- Sprawiasz, że na obiekcie lub powierzchni na godzinę pojawia się określony kolor, niewielki znak lub symbol.
- Tworzysz niemagiczną błyskotkę lub iluzoryczny obraz, które mieszczą się w twojej dłoni i trwają do końca twojej następnej tury.

Jeśli rzucisz to zaklęcie wiele razy, możesz jednocześnie utrzymać do trzech spośród nienatychmiastowych efektów, a w ramach akcji możesz odwołać pojedynczy efekt.

KULA OGNI

Wywoływanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 45 metrów

Komponenty: W, S, M (niewielka kulka nietoperzowego guana i siarki)

Czas trwania: Natychmiastowy

Z twego palca wskazującego wystrzeliwuje jasna smuga, która we wskazanym miejscu w zasięgu czaru z rykiem rozwija się w ognistą eksplozję. Każda istota znajdująca się w obrębie sfery o promieniu 6 metrów ze środkiem we wskazanym punkcie musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 8k6 obrażeń od ognia. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Ogień rozprzestrzenia się za rogi i załomy. Podpala łatwopalne obiekty, które nie są trzymane ani noszone.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 4. kręgu, za każdy krąg powyżej 3. zwiększasz obrażenia o 1k6.

KWASOWA STRZAŁA MELFA

Wywoływanie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 27 metrów

Komponenty: W, S, M (sproszkowany liść rabarbaru i żóładek żmii)

Czas trwania: Natychmiastowy

Lśniąca zielona strzała wylatuje w kierunku wskazanego celu znajdującego się w zasięgu czaru, po czym wybucha chmurą kwasu. Wykonaj test ataku dystansowego czarem. Trafiony cel otrzymuje 4k4 obrażeń od kwasu natychmiast, a następnie 2k4 obrażeń od kwasu na koniec swojej następnej tury. Jeśli chybisz, strzała ochlapie cel kwasem, zadając mu połowę obrażeń początkowych, bez dodatkowych obrażeń na koniec tury.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 3. kręgu, za każdy krąg powyżej 2. zwiększasz obrażenia o 1k4 (zarówno natychmiastowe, jak i późniejsze).

KWASOWY ROZPRYSK

Przywoływanie, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Ciskasz bąblem kwasu. Wybierz w zasięgu czaru jedną istotę, którą widzisz, albo dwie istoty, które widzisz, oddalone od siebie najwyżej o 1,5 metra. Cel musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 1k6 obrażeń od kwasu.

Obrażenia z tego zaklęcia zwiększają się o 1k6, gdy osiągniesz 5. poziom (do 2k6), 11. poziom (do 3k6) i 17. poziom (do 4k6).

LABIRYNT

Przywoływanie, 8. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut



Wypędzasz istotę, którą widzisz w zasięgu czaru, i umieszczasz ją w demiserferze o strukturze labiryntu. Pozostaje tam przez czas trwania czaru lub dopóki nie ucieknie.

Cel czaru w ramach swojej akcji może próbować się wydostać. Aby to zrobić, wykonuje test Inteligencji o ST 20. Jeśli test się powiedzie, uwieczona istota ucieka, a zaklęcie dobiega końca (test automatycznie udaje się minotaurom oraz demonom goristro).

Po wygaśnięciu czaru jego cel pojawia się w miejscu, z którego zniknął, lub w najbliższym wolnym, jeśli tamto jest zajęte.

LECZENIE RAN

Wywoływanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Istota, której dotykasz, odzyskuje punkty wytrzymałości w liczbie równej 1k8 + twój modyfikator z cechy bazowej. Czar nie działa na nieumarłych i konstrukty.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. przywracasz dodatkowe 1k8 punktów wytrzymałości.

LEGENDARNA WIEDZA

Wieszczenie, 5. krąg

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (kadzidło o wartości co najmniej 250 sz, zużywane przez zaklęcie, oraz cztery skrawki kości słoniowej, każdy o wartości co najmniej 50 sz)

Czas trwania: Natychmiastowy

Nazywasz lub opisujesz istotę, miejsce albo obiekt. Dzięki temu czarowi do twojej głowy napływa krótkie podsumowanie najistotniejszych przekazów na ich temat. Wiedza ta może bazować na krążących obecnie opowieściach, zapomnianych historiach, a nawet sekretach, które nigdy nie były szeroko znane. Jeżeli określona przez ciebie rzecz nie ma legendarnego znaczenia, to nie zdobywasz żadnych informacji. Im więcej już wiesz o celu zaklęcia, tym dokładniejsze i konkretniejsze są uzyskiwane informacje.

Zdobywane informacje są dokładne, ale mogą być wyrażone metaforycznie. Przykładowo, jeśli rzecz dotyczy tajemniczego magicznego topora, efektem zaklęcia mogą być słowa: „Biada nieprawemu, który wyciągnie rękę po topór, bowiem nawet jego drzewce odetnie dłoń złoczyńcy. Tylko prawdziwe Dziecię Kamienia, sługa i ukochany Moradina, może obudzić drzemiącą w toporze moc, i tylko ze świętym słowem *Rudnóg* na ustach”.

LEWITACJA

Przemiany, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S, M (mała rzemienna pętla albo kawałek złotego drutu wygiętego w kształt kielicha z długą nóżką)

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Jedna istota lub nieprzymocowana rzecz, którą widzisz w zasięgu czaru, wznosi się pionowo na wysokość do 6 metrów i pozostaje zawieszona w powietrzu przez czas trwania czaru. Zaklęcie jest w stanie unieść cel ważący do 150 kilogramów. Jeśli istota nie chce, by czar na nią zadziałał, musi wykonać udany rzut obronny na Kondycję.

Cel zaklęcia może się przemieszczać, odpychając się od stałych obiektów lub powierzchni znajdujących się w jego zasięgu (takich jak ściany lub sufit) albo przyciągając się do nich, jak gdyby się wspinał. W swojej turze możesz zmniejszyć lub zwiększyć wysokość celu o maksymalnie 6 metrów. Jeżeli celem zaklęcia jesteś ty, to możesz przemieścić się w górę lub w dół w ramach swojego ruchu w turze. W innym przypadku możesz użyć swojej akcji, aby przemieścić unoszący się cel, który musi pozostać w zasięgu czaru.

Jeżeli w momencie zakończenia czaru jego cel nadal unosi się w powietrzu, to łagodnie opada na ziemię.

LOT

Przemiany, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (pióro ze skrzydła dowolnego ptaka)

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Dotykasz przychylnej istoty. Na czas trwania czaru zyskuje ona szybkość lotu 18 metrów. Jeśli będzie w powietrzu, gdy czar dobiegnie końca, to spadnie, chyba że będzie potrafiła temu zapobiec.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 4. kręgu, za każdy krąg powyżej 3. możesz objąć czarem jedną dodatkową istotę.

LUSTRZANE ODBICIA

Iluzje, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S

Czas trwania: 1 minuta

Przy tobie pojawiają się twoje trzy iluzoryczne kopie. Do zakończenia czaru przemieszczają się wraz z tobą, naśladują twoje działania i zmieniają pozycję tak, by uniemożliwić odróżnienie ich od ciebie. W ramach swojej akcji możesz odwołać te iluzje.

Za każdym razem, gdy jesteś celem ataku podczas trwania zaklęcia, rzuć k20, by sprawdzić, czy atak trafił w ciebie, czy w twoją kopię.

Gdy posiadasz trzy kopie, musisz wyrzucić co najmniej 6, by atak został przekierowany na iluzję. Przy dwóch kopiach musisz wyrzucić co najmniej 8. Mając tylko jedną kopię, musisz wyrzucić co najmniej 11.

KP twojego lustrzanego odbicia wynosi 10 + twój modyfikator ze Zręczności. Iluzja trafiona atakiem znika. Iluzję może zniszczyć jedynie wymierzony w nią atak – ignoruje wszystkie inne efekty i źródła obrażeń. Zaklęcie wygasa, gdy wszystkie trzy kopie zostaną zniszczone.

Iluzja nie zadziała na istotę, która jej nie widzi albo polega na zmysłach innych niż wzrok, na przykład ślepowidzeniu, bądź potrafi przejrzeć iluzję, jak przy pomocy zdolności prawdziwego widzenia.

ŁAŃCUCH BŁYSKAWIC

Wywoływanie, 6. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 45 metrów

Komponenty: W, S, M (trochę futra, kawałek bursztynowego, szklanego lub kryształowego pręta, oraz trzy srebrne szpilki)

Czas trwania: Natychmiastowy

Tworzysz piorun, który skacze ku widocznemu w zasięgu celowi, po czym dzieli się na trzy i przeskakuje na kolejne cele oddalone od niego o nie więcej niż 9 metrów. Celami mogą być istoty lub przedmioty, przy czym każde z nich może być celem tylko raz.

Ofiara pioruna musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 10k8 obrażeń od elektryczności. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 7. kręgu, za każdy krąg powyżej 6. tworzysz dodatkową odnogę pioruna odchodzącą od pierwszego celu.

MAGICZNA AURA NYSTULA

Iluzje, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (mały kwadratowy skrawek jedwabiu)

Czas trwania: 24 godziny

Obejmujesz stworzenie lub obiekt iluzją, która ma na celu oszukiwać czary ze szkoły wieszczenia. Celem twojego zaklęcia może być przychylna istota lub przedmiot, który nie jest trzymany ani noszony przez inne stworzenie.

Podczas rzucania tego czaru wybierasz jeden lub oba z poniższych efektów. Działają one przez cały czas trwania czaru. Jeśli będziesz rzucać to zaklęcie na tę samą istotę lub obiekt codziennie przez 30 dni, za każdym razem wybierając ten sam efekt, to iluzja utrwali się i będzie się utrzymywać aż do momentu rozproszenia.

Falszywa aura. Wpływasz na to, w jaki sposób cel postrzegany jest przez zaklęcia i efekty wykrywające magiczne aury, takie jak *wykrycie magii*. Możesz sprawić, że zwykły obiekt będzie wyglądał na magiczny lub odwrotnie, albo zmienić magiczną aurę obiektu tak, by wydawała się pochodzić z wybranej szkoły magii. Jeśli nakładasz ten efekt na przedmiot, możesz sprawić, że fałszywa aura będzie widoczna dla wszystkich jego użytkowników.

Maska. Wpływasz na to, w jaki sposób cel postrzegany jest przez zaklęcia i efekty wykrywające typ istoty, takie jak *Cudowny zmysł paladyna* albo *wyzwalacz zaklęcia symbol*. Określasz typ istoty, po czym wszystkie zaklęcia oraz magiczne efekty traktują cel, jakby był istotą tego typu lub charakteru.

MAGICZNA BRONĀ

Przemiany, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Dotykasz egzemplarza niemagicznej broni. Na czas trwania czaru staje się ona magiczną bronią z modyfikatorem +1 do ataku i obrażeń.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 4. kręgu, zwiększasz premię do +2. Gdy rzucasz go z komórki co najmniej 6. kręgu, zwiększasz premię do +3.

MAGICZNA DŁOŃ

Przywoływanie, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: 1 minuta

W wybranym miejscu w zasięgu czaru pojawia się widmowa dłoń unosząca się w powietrzu. Będzie istniała przez minutę, ale zniknie wcześniej, jeśli odwołasz ją w ramach swojej akcji, znajdzie się dalej niż 9 metrów od ciebie albo ponownie rzucisz zaklęcie.

Możesz przeznaczyć swoją akcję na kontrolowanie dłoni. Możesz używać jej do manipulowania przedmiotem, otwierania niezamkniętych na klucz drzwi lub pojemnika, chowania lub wyjmowania przedmiotu z otwartego pojemnika albo wylania zawartości fiołki. Za każdym razem, gdy używasz dłoni, możesz przemieścić ją na odległość do 9 metrów.

Dłoń nie może atakować, uruchamiać magicznych przedmiotów ani nieść więcej niż 5 kilogramów.

MAGICZNE OKO

Wieszczenie, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (odrobina futra nietoperza)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Tworzysz w zasięgu czaru niewidzialne magiczne oko, unoszące się w powietrzu przez cały czas trwania zaklęcia.

Telepatycznie odbierasz widziane przez nie obrazy. Oko posiada zdolność widzenia w normalnych warunkach oraz widzenia w ciemności na odległość 9 metrów. Może patrzeć w każdym kierunku.

W ramach swojej akcji możesz przemieścić oko do 9 metrów w dowolnym kierunku. Nie ma ograniczeń odległości, na jaką możesz oddalić je od siebie, ale nie może ono zmienić sfery egzystencji. Ruch oka może zostać zablokowany przez twardą przeszkodę, ale może się ono przedostać nawet przez otwory o średnicy 2 centymetrów.

MAGICZNE USTA

Iluzje, 2. krąg (rytual)

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (niewielki fragment plastra miodu i jadeitowy pył o wartości co najmniej 10 sz, używane przez zaklęcie)

Czas trwania: Do rozproszenia

W obiekcie znajdującym się w zasięgu czaru umieszczasz wiadomość. Zostanie ona wymówiona, gdy zaistnieją określone warunki. Wybierasz przedmiot, który widzisz i który nie jest trzymany ani noszony przez inną istotę. Następnie wypowiadasz wiadomość – musi ona zawierać się w najwyżej 25 słowach, chociaż może być przekazywana do 10 minut. Na końcu określasz okoliczności, które uruchomią przekaz.

Kiedy te okoliczności zaistnieją, na obiekcie pojawiają się magiczne usta i wypowiadają wiadomość twoim głosem i z tą samą głośnością, z jaką ty mówisz. Jeśli wybrany obiekt posiada usta lub coś, co je przypomina (na przykład usta posągu), to magiczne usta nakładają się na nie tak, by przekaz zdawał się płynąć z ust obiektu. Gdy rzucasz to zaklęcie, możesz wybrać, czy zakończy się ono po przekazaniu wiadomości, czy też pozostanie w miejscu, by przekazywać wiadomość za każdym razem, gdy zaistnieją odpowiednie okoliczności.

Okoliczności te mogą być sformułowane ogólnie lub mieć dowolny stopień szczegółowości, ale muszą być oparte na wizualnych lub dźwiękowych warunkach mających miejsce w obrębie 9 metrów od celu zaklęcia. Przykładowo, możesz kazać ustom przemawiać, gdy dowolne stworzenie zbliży się na odległość 9 metrów albo gdy w ich pobliżu zadzwoni srebrny dzwonek.

MAGICZNE WROTA

Przywoływanie, 6. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 150 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Tworzysz powiązane portale teleportacyjne, które pozostają czynne przez czas trwania zaklęcia. Wybierasz dwa miejsca na ziemi, które widzisz: jedno w obrębie 3 metrów od ciebie, a drugie w obrębie 150 metrów. W obu miejscach otwiera się okrągły portal o średnicy 3 metrów. Jeśli miałyby to oznaczać otwarcie portalu w miejscu zajęтым przez jakąś istotę, to czar się nie udaje, a komórka czaru zostaje zużyta.

Portale są dwuwymiarowymi świecącymi pierścieniami wypełnionymi mgłą, unoszącymi się kilkanaście centymetrów nad ziemią, prostopadle do niej. Widoczne są tylko z jednej strony (ty wybierasz), i to ona pełni funkcję portalu.

Istoty i przedmioty wchodzące do jednego z portali wychodzą z drugiego z nich tak, jakby portale do siebie przylegały. Wejście w okrąg od jego niewidocznej strony nie przynosi żadnych efektów. Mgła wypełniająca każdy z portali jest nieprzezroczysta i nie można jej przejrzeć. W ramach akcji dodatkowej w swojej turze możesz obrócić okręgi, by ich aktywne strony zwrócone były w innym kierunku.

MAGICZNY POCISK

Wywoływanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Wywołujesz trzy świetliste strzałki stworzone z magicznej energii. Każda z nich uderza w wybrany przez ciebie cel, który widzisz w zasięgu zaklęcia. Strzałka zadaje celowi 1k4 + 1 obrażeń od mocy. Strzałki uderzają jednocześnie, a ty możesz skierować je przeciw jednemu celowi lub kilku celom.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. stworzysz dodatkową strzałkę.

MAGICZNY SŁÓJ

Nekromancja, 6. krąg

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (klejnot, kryształ, relikwiarz lub inny zdobiony pojemnik o wartości co najmniej 500 sz)

Czas trwania: Do rozproszenia

Twoje ciało zapada w stan katatonicznego odrętwienia, a dusza opuszcza je i przechodzi do pojemnika, którego użyłeś jako komponentu czaru. Gdy go zamieszkuje, postrzegasz swoje otoczenie tak, jakbyś przebywał w miejscu pojemnika. Nie możesz poruszać się ani wykonywać reakcji. Jedyną akcją, jaką możesz podjąć, jest przeniesienie duszy na odległość do 30 metrów poza pojemnik w celu powrotu do swojego ciała (co zakończy zaklęcie) albo w celu próby opętania innego humanoidalnego ciała.

Możesz spróbować opętać dowolnego humanoida, którego widzisz w obrębie do 30 metrów (istoty chronione zaklęciem *ochrona przed dobrem i złem* lub *magicznym kręgiem* są niepodatne na opętanie). Cel musi wykonać rzut obronny na Charyzmę. W przypadku niepowodzenia twoja dusza przejmuje jego ciało, zaś jego dusza zostaje zamknięta w twoim pojemniku. Udany rzut oznacza, że cel opiera się próbie opętania, a ty nie możesz jej na nim ponowić przez najbliższe 24 godziny.

Gdy zdołasz opętać czyjeś ciało, przejmujesz nad nim kontrolę. Twoje statystyki zostają zastąpione statystykami opętanej istoty, choć zachowujesz swój charakter oraz wartość Inteligencji, Mądrości i Charyzmy. Korzystasz z własnych zdolności klasowych. Nawet jeśli cel posiada poziomy którejś klasy, to nie możesz korzystać ze zdolności jego klasy.

W tym czasie dusza opętanej istoty postrzega własnymi zmysłami otoczenie pojemnika, jednak nie może się poruszać ani wykonywać żadnych akcji.

Gdy znajdujesz się w cudzym ciele, możesz w ramach swojej akcji powrócić z niego do pojemnika, o ile znajduje się on nie dalej niż 30 metrów od ciebie, a wówczas uwieczona dusza powraca do swojego ciała. Jeśli cudze ciało zginie, gdy w nim przebywasz, to istota umiera, a ty musisz wykonać rzut obronny na Charyzmę o ST rzutu przeciw twoim czarom. Udany rzut obronny oznacza powrót do pojemnika, o ile znajduje się on w obrębie 30 metrów. W przeciwnym wypadku umierasz.

Kiedy pojemnik zostaje zniszczony albo zaklęcie dobiega końca, twoja dusza natychmiast powraca do ciała. Jeśli w tym momencie twoje ciało znajduje się dalej niż 30 metrów od ciebie albo jest martwe, to umierasz. Jeśli zniszczeniu ulega pojemnik zawierający duszę opętanej istoty, to wraca ona do swojego ciała, o ile jest żywa i znajduje się w zasięgu 30 metrów. W przeciwnym przypadku istota ginie.

Gdy zaklęcie dobiega końca, pojemnik ulega zniszczeniu.

MAGICZNY ZAMEK

Odpychanie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (złoty pył o wartości co najmniej 25sz, zużywany podczas zaklęcia)

Czas trwania: Do rozproszenia

Dotykasz zamkniętych drzwi, okna, bramy, kufra lub innego obiektu ograniczającego dostęp. Otworzyć go normalnie będziesz mógł ty oraz istoty wskazane przez ciebie podczas rzucania zaklęcia. Możesz także ustalić hasło, które wymówione w obrębie 1,5 metra od zamkniętego obiektu wyłączy zamek na 1 minutę. Poza tym zamek nie da się otworzyć, chyba że ktoś go zniszczy albo rozproszy bądź wyłączy zaklęcie. *Magiczny zamek* może zostać wyłączony na 10 minut przy pomocy czaru *kolatka*.

Do obiektu pod działaniem tego czaru trudniej jest się włamać; ST wyważania lub otwierania wytrychami wszystkich zamków w chronionym obiekcie zwiększa się o 10.

MASOWA SUGESTIA

Uroki, 6. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, M (węzowy język i albo kawałek plastra miodu, albo kropla słodkiego olejku)

Czas trwania: 24 godziny

Wybierasz do 12 istot, które widzisz w zasięgu czaru, mogących cię usłyszeć i zrozumieć. Magicznie wpływasz na ich umysły i w jednym lub dwóch zdaniach sugerujesz im kierunek działań. Istoty odporne na zauroczenia są niepodatne za ten czar. Sugestia musi być sformułowana w taki sposób, by brzmiała rozsądnie. Automatycznie zmarnujesz efekt zaklęcia, jeśli każesz istocie dźgnąć się nożem, rzucić się na włóczę, podpalić się albo w inny oczywisty sposób zaszkodzić samej sobie.

Każdy cel musi wykonać rzut obronny na Mądrość.

W przypadku niepowodzenia podąża za twoją sugestią najlepiej, jak potrafi. Może to robić przez cały czas trwania zaklęcia, a jeśli sugerowane działanie da się ukończyć wcześniej, to zaklęcie dobiegnie końca, gdy cel wykona swoje zadanie.

Możesz określić warunki, w których sugerowane działanie ma być rozpoczęte. Przykładowo, możesz zasugerować grupie żołnierzy, by oddali wszystkie swoje pieniądze pierwszemu żebrakowi, jakiego spotkają. Jeśli w czasie trwania czaru okoliczności nie wystąpią, to działanie nie zostanie podjęte.

Jeśli istota objęta tym zaklęciem zostanie zraniona przez ciebie lub kogoś z twoich towarzyszy, wyzwała się spod jego wpływu.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę 7. kręgu, przedłużasz działanie czaru do 10 dni. Używając komórki 8. kręgu, przedłużasz działanie czaru do 30 dni. Gdy rzucisz ten czar z komórki 9. kręgu, będzie on trwał 1 rok i 1 dzień.

MASOWE KOJĄCE SŁOWO

Wywoływanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W

Czas trwania: Natychmiastowy

Gdy wypowiadasz uzdrawiające słowa, do 6 wybranych istot, które widzisz w zasięgu czaru, odzyskuje punkty wytrzymałości w liczbie 1k4 + twój modyfikator z cechy bazowej. Zaklęcie nie działa na konstrukty i nieumarłych.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 4. kręgu, za każdy krąg powyżej 3. przywracasz dodatkowo 1k4 PW.

MASOWE LECZENIE RAN

Wywoływanie, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Wskazujesz punkt w zasięgu czaru, z którego rozchodzi się fala uzdrawiającej energii. Wybierz do 6 istot znajdujących się w sferze o promieniu 9 metrów ze środkiem w wybranym miejscu. Każda z nich odzyskuje punkty wytrzymałości w liczbie 3k8 + twój modyfikator z cechy bazowej. Zaklęcie nie działa na konstrukty i nieumarłych.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 6. kręgu, za każdy krąg powyżej 5. przywracasz dodatkowo 1k8 PW.

MASOWE ULECZENIE

Wywoływanie, 9. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Uzdrawiająca energia rozchodzi się od ciebie potężną falą. Przywracasz do 700 punktów wytrzymałości, dzieląc je wedle uznania między dowolną liczbę istot, które widzisz w zasięgu czaru. Uzdrawione tym czarem stworzenia zostają również uleczone z wszystkich chorób i pozbywają się efektów powodujących osłabienie lub ogłuchnięcie. Zaklęcie nie działa na konstrukty i nieumarłych.

MIECZ MORDENKAINENA

Wywoływanie, 7. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S, M (miniaturowy platynowy miecz z rękojeścią i głowicą z miedzi i cynku o wartości 250 sz)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Tworzysz z magicznej energii dwuwymiarowy miecz, który unosi się w zasięgu czaru przez czas jego trwania.

Gdy miecz się pojawi, wykonujesz atak wręcz czarem przeciwko wybranej istocie znajdującej się do 1,5 metra od niego. Przy trafieniu miecz zadaje 3k10 obrażeń od mocy. Podczas trwania czaru możesz w każdej swojej turze w ramach akcji dodatkowej przemieścić miecz na odległość do 6 metrów w miejsce, które widzisz, i przeprowadzić kolejny atak na ten sam lub nowy cel.

MIGNIĘCIE

Przemiany, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S

Czas trwania: 1 minuta

W czasie trwania czaru pod koniec każdej swojej tury rzucasz k20. Gdy wypadnie co najmniej 11, znikasz ze sfery egzystencji, w której przebywałeś, i pojawiaasz się w Sferze Eteryecznej. (Czar nie działa, a jego komórka zostaje zużyta, jeśli znajdujesz się tam w chwili rzucania). Na początku twojej następnej tury i na koniec czasu trwania zaklęcia, jeśli przebywałeś w Sferze Eteryecznej,



powracasz na wybrane przez siebie wolne miejsce, które widzisz w obrębie 3 metrów od punktu swojego zniknięcia. Jeśli na tym obszarze nie ma wolnego miejsca, pojawiaasz się w najbliższym dostępnym (ustalonym losowo, jeśli dwa wolne miejsca są jednakowo blisko). W ramach swojej akcji możesz zakończyć trwanie zaklęcia.

Przebywając w Sferze Eteryecznej, widzisz i słyszysz, co się dzieje w sferze, z której przybyłeś, choć obraz ten jawi się w szarych barwach i widzisz jedynie na odległość 18 metrów. Możesz wchodzić w interakcje jedynie z istotami również przebywającymi w Sferze Eteryecznej. Istoty ze sfery, z której zniknąłeś, nie mogą cię dostrzec ani wejść z tobą w interakcję, chyba że dysponują pozwalającą na to zdolnością.

MILCZĄCY OBRAZ

Iluzje, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S, M (odrobina zwierzęcego runa)

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Tworzysz iluzję obiektu, stworzenia lub innego widzialnego zjawiska nieprzekraczającego wielkością sześciu o boku 4,5 metra. Obraz pojawia się w miejscu wskazanym w zasięgu czaru. Jest czysto wizualny – nie może towarzyszyć mu dźwięk, zapach ani inny efekt sensoryczny.

W ramach swojej akcji możesz przenieść ten obraz do dowolnego miejsca w zasięgu czaru. Zmieniając jego położenie, możesz wpłynąć na jego wygląd, tak by wyglądał na jego własny. Przykładowo, możesz wywołać i przemieszczać obraz stworzenia, kształtując go tak, by wyglądał, jakby to stworzenie chodziło.

Fizyczna interakcja demaskuje iluzję, gdyż przenikają przez nią przedmioty. Istota przeznaczająca akcję na zbadanie iluzji może ją przejrzeć przy udanym teście Inteligencji (Śledztwo) o ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom. Rozpoznawszy iluzję, istota może widzieć przez nią.

MIRAŻ

Iluzje, 7. krąg

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: Wzroku

Komponenty: W, S

Czas trwania: 10 dni

Sprawiasz, że teren na obszarze nie większym niż kwadrat o boku 1,5 kilometra w wyglądzie, brzmieniu, zapachu, a nawet dotyku robi wrażenie terenu innego rodzaju. Jego ogólne ukształtowanie pozostaje jednak bez zmian. Pole albo droga mogą wydać się bagniskiem, wzgórzem, rozpadliną lub innym trudnym albo wręcz nieprzebytym terenem. Staw możesz skryć pod iluzją wonnej łąki, przepaść pokazać jako łagodny stok, skalisty wąwóz może zostać szeroką i równą drogą.

W ten sam sposób możesz zmienić wygląd budynków lub stworzyć ich iluzje tam, gdzie ich nie było. Zaklęciem tym jednak nie możesz zmienić, ukryć ani dodać żadnych stworzeń.

Iluzja oszukuje słuch, wzrok, dotyk i węch, dlatego może zmienić zwyczajną okolicę w trudny teren (i odwrotnie) bądź w inny sposób spowolnić podróż po nim. Elementy iluzorycznego terenu (jak kamień czy patyk) natychmiast znikają, jeśli usunie się je z obszaru działania czaru.

Istota ze zdolnością prawdziwego widzenia potrafi przejrzeć iluzję i widzi prawdziwy teren, lecz wszystkie pozostałe iluzoryczne wrażenia pozostają w mocy, zatem mimo świadomości iluzji, taka istota nadal może fizycznie wchodzić z nią w interakcje.

MNIEJSZE PRZYWRÓCENIE

Odpychanie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Dotykasz stworzenia i uwalniasz je od jednej dolegającej mu choroby bądź kończysz jeden ze stanów, w którym się znajduje – głuchoty, oślepienia, paraliżu albo zatrucia.

MROŻĄCA SFERA OTILUKE'A

Wywoływanie, 6. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 90 metrów

Komponenty: W, S, M (niewielka kryształowa kula)

Czas trwania: Natychmiastowy

Z twoich palców do wybranego miejsca w zasięgu czaru mknie lodowa kula zimnej energii, która następnie eksploduje, tworząc sferę o promieniu 18 metrów. Każda znajdująca się w jej obrębie istota musi wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 10k6 obrażeń od zimna. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Jeżeli lodowa kula uderzy w zbiornik wodny lub płyn w większości złożony z wody (z wyjątkiem istot o budowie opartej na wodzie), to zamroza ten płyn na głębokość 15 centymetrów na obszarze kwadratu o boku 9 metrów. Lód utrzymuje się przez 1 minutę i więzi istoty, które pływały na powierzchni. Aby się uwolnić, muszą one w ramach swojej akcji wykonać udany test Siły o ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom.

Jeśli chcesz, możesz podczas rzucania zaklęcia powstrzymać eksplozję. W twojej dłoni pojawia się wtedy niewielka, chłodna kulka wielkości pocisku do procy. Ty lub istota, której ją przekażesz, możecie rzucić tą kulką (na odległość do 12 metrów) albo wystrzelić ją z procy (w ramach jej normalnego zasięgu). Kulka wybuchnie przy uderzeniu, wywołując taki sam efekt, jak w normalnym wariacie tego zaklęcia. Możesz także odłożyć kulkę bez jej rozbijania. Jeśli nic nie skruszy jej wcześniej, eksploduje po 1 minucie.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 7. kręgu, za każdy krąg powyżej 6. zwiększasz obrażenia o 1k6.

NADANIE WIADOMOŚCI

Wywoływanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Nieograniczony

Komponenty: W, S, M (krótki kawałek cienkiego miedzianego drutu)

Czas trwania: 1 runda

Wysyłasz do znanej ci istoty krótką wiadomość, liczącą maksymalnie 25 słów. Usłyszy ją ona w głowie, a jeśli cię zna, rozpozna ciebie jako nadawcę. Może natychmiast

udzielić ci odpowiedzi tą samą drogą. Zaklęcie umożliwia zrozumienie twojej wiadomości istotom o wartości Inteligencji co najmniej 1.

Wiadomość możesz nadać na dowolną odległość, również do innych sfer egzystencji, jednakże gdy adresat przebywa w innej sferze egzystencji, istnieje 5% ryzyka, że wiadomość nie dotrze.

NAŁOŻENIE KLĄTWY

Nekromancja, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Dotykasz stworzenia, które musi wykonać udany rzut obronny na Mądrość albo zostanie przeklęte na czas trwania zaklęcia. Gdy rzucasz czar, ustalasz naturę klątwy, wybraną spośród następujących możliwości:

- Wybierasz dowolną cechę, w której testach i rzutach obronnych przeklęta istota będzie miała utrudnienie.
- Przeklęta istota ma utrudnienie w testach ataku przeciw tobie.
- Przeklęta istota na początku każdej swojej tury wykonuje rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia nie robi nic w ramach swojej akcji w tej turze.
- Twoje ataki i zaklęcia zadają przeklętej istocie dodatkowe 1k8 obrażeń nekrotycznych.

Efekt ten można usunąć czarem *zdejście klątwy*. Za zgodą MP możesz nałożyć klątwę o innym efekcie, przy czym nie powinien być on potężniejszy od tych opisanych powyżej. W kwestii działania takiej klątwy ostateczna decyzja należy do MP.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 4. kręgu, wydłużasz czas działania czaru do 10 minut (przy koncentracji). Jeśli używasz komórki co najmniej 5. kręgu, zaklęcie trwa 8 godzin. Jeśli używasz komórki co najmniej 7. kręgu, zaklęcie trwa 24 godziny. Jeśli używasz komórki 9. kręgu, zaklęcie trwa aż do momentu rozproszenia. Czar ten rzucony z komórki co najmniej 5. kręgu będzie trwał bez potrzeby koncentracji.

NAPRAWA

Przemiany, sztuczka

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (dwa magnetyty)

Czas trwania: Natychmiastowy

Czar naprawia pojedyncze uszkodzenie lub rozdarcie dotkniętego przedmiotu, na przykład: pęknięte ogniwo łańcucha, złamany na pół klucz, rozdarty płaszcz czy cieknący bukłak. Naprawiasz usterki, nie pozostawiając po nich śladu, o ile żaden z wymiarów uszkodzenia lub rozdarcia nie przekracza 30 centymetrów.

Przy pomocy tego czaru możesz fizycznie naprawić magiczny przedmiot lub konstrukt, jednak nie przywracasz mu magicznego działania.

NIEODPARTY TANIEC OTTONA

Uroki, 6. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Wybrane stworzenie, które widzisz w zasięgu, rozpoczyna w miejscu zabawny taniec, powlócząc nogami, stepując i podskakując przez cały czas trwania zaklęcia. Czar nie zadziała na stworzenia odporne na zauroczenie.

Tańcząca istota zużywa cały swój ruch na taniec, pozostając w miejscu, i ma utrudnienie w rzutach obronnych oraz testach ataku opartych na Zręczności. Inne stworzenia mają ułatwienie w testach ataku przeciw tańczącemu. Aby odzyskać nad sobą kontrolę i zakończyć czar, zauroczona istota musi w ramach swojej akcji wykonać od udany rzut obronny na Mądrość.

NIEWIDOCZNY SŁUGA

Przywoływanie, 1. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S, M (kawalek sznurka i drewna)

Czas trwania: 1 godzina

Przy pomocy tego zaklęcia tworzysz niewidzialną, bezmyślną i bezkształtną siłę o rozmiarze Średnim, która wykonuje dla ciebie proste zadania. Sługa zostaje przywołany w wolnym miejscu w zasięgu czaru. Ma KP 10, 1 PW, Siłę 2 i nie może atakować. Jeśli jego wytrzymałość spadnie do 0, zaklęcie się kończy.

Raz na turę w ramach swojej akcji dodatkowej możesz telepatycznie rozkazać słudze przemieścić się na odległość do 4,5 metra i wykonać działanie na określonym obiekcie. Sługa potrafi wykonać proste czynności, jakie mogłyby być zadaniami ludzkiego służącego, na przykład: przynieść przedmiot, posprzątać, dokona drobnych napraw, poskłada ubrania, rozpalą ogień, poda posiłek lub naleje wina. Sługa wypełnia polecenie najlepiej jak potrafi, po czym czeka na następne.

Jeśli rozkażesz słudze wykonać zadanie, które wymagałoby od niego oddalenia się na więcej niż 18 metrów od ciebie, to zaklęcie wygaśnie.

NIEWIDZIALNOŚĆ

Iluzje, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (rzęsa zatopiona w gumie arabskiej)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Istota, której dotykasz, staje się niewidzialna na czas trwania czaru. Całe jej wyposażenie i odzienie również jest niewidzialne, dopóki się na niej znajduje. Zaklęcie kończy się, gdy jego cel wykona atak lub rzuci czar.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 3. kręgu, za każdy krąg powyżej 2. możesz objąć zaklęciem dodatkową istotę.

NIEWYKRYWALNOŚĆ

Odpychanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (szczypta diamentowego pyłu o wartości 25 sz, którym należy obsypać cel, zużywana przez zaklęcie)

Czas trwania: 8 godzin

Na czas trwania zaklęcia ukrywasz dotknięty cel przed magią wieszczenia. Celem może być przychylnie stworzenie, miejsce albo obiekt, którego żaden z wymiarów nie przekracza 3 metrów. Chronionego tym zaklęciem celu nie można objąć magią wieszczenia ani wykryć magicznymi czujnikami.

NIEZIEMSKIE UDERZENIE

Wywoływanie, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Promień trzaskającej energii strzela w kierunku stworzenia znajdującego się w zasięgu czaru. Wykonujesz atak dystansowy czarem przeciwko wybranemu celowi, który przy trafieniu otrzymuje 1k10 obrażeń od mocy.

Gdy jesteś na wyższym poziomie, zaklęcie tworzy więcej promieni: dwa promienie na 5. poziomie, trzy promienie na 11. poziomie i cztery promienie na 17. poziomie. Możesz atakować nimi ten sam cel lub różne cele. Dla każdego promienia wykonujesz osobny test ataku.

OCHRONA PRZED DOBREM I ZŁEM

Odpychanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (woda święcona albo sproszkowane srebro i żelazo, zużywane przez zaklęcie)

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Podczas trwania czaru jedna przychylna istota jest chroniona przed określonymi rodzajami stworzeń: czartami, fey, niebianami, nieumarłymi, wynaturzeniami i żywiolakami.

Ochrona zapewnia kilka korzyści. Istoty wymienionych typów mają utrudnienie w testach ataku przeciwko celowi zaklęcia. Jest on również niepodatny na zauroczenie, przerożenie lub opętanie przez te istoty. Jeśli podczas rzucania czaru był zauroczony, przerożony lub opętany przez jedną z takich istot, to ma ułatwienie w kolejnych rzutach obronnych przeciwko odpowiedniemu efektowi.

OCHRONA PRZED ENERGIA

Odpychanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Podczas trwania czaru przychylnie stworzenie jest odporne na obrażenia wybranego przez ciebie typu: od dźwięku, elektryczności, kwasu, ognia albo zimna.

OCHRONA PRZED TRUCIZNĄ

Odpychanie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S

Czas trwania: 1 godzina

Dotykasz wybranego stworzenia. Jeśli było zatrute, neutralizujesz truciznę. Jeśli działających na stworzenie trucizn jest więcej, neutralizujesz jedną, którą potrafisz zidentyfikować, albo jedną ustaloną losowo.

Podczas trwania czaru cel ma ułatwienie w rzutach obronnych przeciw truciznom oraz odporność na obrażenia od trucizny.

OCHRONNA WIĘŹ

Odpychanie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (para platynowych pierścieni o wartości co najmniej 50 sz każdy, które ty i cel czaru musicie nosić przez czas jego trwania)

Czas trwania: 1 godzina

To zaklęcie chroni dotkniętą przychylną istotę i tworzy magiczną więź między nią a tobą na czas trwania czaru. Póki istota przebywa w obrębie 18 metrów od ciebie, ma modyfikator +1 do KP i rzutów obronnych oraz odporność na wszystkie rodzaje obrażeń. Ponadto za każdym razem, gdy otrzymuje obrażenia, ty otrzymujesz takie same.

Gdy twoje punkty wytrzymałości spadną do 0 albo gdy oddalicie się od siebie na więcej niż 18 metrów, zaklęcie wygasa. Zakończy się również wtedy, kiedy rzucisz je ponownie na którąkolwiek z połączonych istot. Możesz także zakończyć działanie czaru w ramach swojej akcji.

OCHRONNE GLIFY

Odpychanie, 6. krąg

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (płonące kadzidło, miarka siarki i oliwy, sznurek z węzłkami, odrobina krwi umbrowego kolosa i niewielki srebrny pręt o wartości co najmniej 10 sz)

Czas trwania: 24 godziny

Ustawiasz zabezpieczenie, którym obejmujesz do 225 metrów kwadratowych posadzki (obszar kwadratu o boku 15 metrów albo 100 kwadratów o boku 1,5 metra, albo 25 kwadratów o boku 3 metrów). Zabezpieczony obszar może mieć wysokość do 6 metrów i dowolny kształt. Możesz rozciągnąć go na kilka kondygnacji twierdzy, dzieląc między nie maksymalny metraż zabezpieczenia, o ile możesz wejść na każdy z chronionych obszarów w trakcie rzucania czaru.

Podczas rzucania zaklęcia możesz określić osoby, które nie uruchomią jednego lub żadnego z wybranych efektów. Możesz także ustalić hasło, które ochroni wymawiającą je osobę przed tymi efektami.

Ochronne glify tworzą na chronionym obszarze poniższe efekty.

Korytarze. Wszelkie chronione korytarze wypełnia mgła, czyniąc z nich teren pozbawiony widoczności. Ponadto na każdym skrzyżowaniu i rozgałęzieniu istnieje 50% szansy, że podążająca tamtędy istota inna niż ty będzie przekonana, że idzie w kierunku przeciwnym do zamierzonego.

Drzwi. Na chronionym obszarze wszystkie drzwi są magicznie zamknięte tak, jak przy użyciu *magicznego zamka*. Co więcej, możesz skryć za iluzją do 10 drzwi. Odpowiada ona efektowi zaklęcia *poniższa iluzja* i nadaje drzwicom wygląd zwykłych ścian.

Schody. Schody na chronionym obszarze są od góry do dołu spowite pajęczymi sieciami takimi, jakie tworzone są czarem *pajęczyna*. W trakcie trwania *ochronnych glifów* spalone lub podarte pajęczyny odrastają w ciągu 10 minut.

Pozostałe efekty. Możesz umieścić na chronionym obszarze jeden spośród poniższych magicznych efektów.

- Rozmieszczenie w czterech korytarzach *tańczących światel*. Możesz stworzyć prostą instrukcję, którą światła będą wykonywać przez cały czas trwania *ochronnych glifów*.
- Rozmieszczenie w dwóch miejscach *magicznych ust*.
- Umieszczenie w dwóch miejscach *śmierdzącej chmury*. Opary pojawią się we wskazanych punktach. Jeśli podczas trwania *ochronnych glifów* zostaną rozproszone podmuchem wiatru, powrócą w ciągu 10 minut.
- Umieszczenie trwałego *porywu wiatru* w jednym z pokoi lub korytarzy.
- Umieszczenie w jednym miejscu *sugestii*. Wybierasz obszar nie większy od kwadratu o boku 1,5 metra. Każde stworzenie, które na niego wejdzie lub przejdzie przez niego, otrzyma telepatyczną sugestię.

Cały obszar zabezpieczony przez *ochronne glify* promieniuje magią. *Rozproszenie magii* rzucone na konkretny efekt, jeśli się powiedzie, usuwa tylko ten efekt.

Możesz stworzyć trwale zabezpieczoną strukturę. W tym celu musisz rzucać *ochronne glify* w wybranym miejscu codziennie przez cały rok.

OCZYSZCZENIE JADŁA I NAPOJU

Przemiany, 1. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 3 metry

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Wybierasz punkt w zasięgu czaru. Niemagiczne pożywienie i napoje w obrębie sfery o promieniu 1,5 metra od niego zostają oczyszczone i uwolnione od trucizn i chorób.

ODDYCHANIE POD WODĄ

Przemiany, 3. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (krótka trzcina lub kawałek słomy)

Czas trwania: 24 godziny

Czar umożliwia oddychanie pod wodą dziesięciu wybranym przychylnym istotom, które widzisz w zasięgu czaru. Istoty te mogą też nadal oddychać w swój normalny sposób.

ODNALEZIENIE ISTOTY

Wieszczenie, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (odrobina sierści psa gończyego)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Podajesz opis lub nazwę znanej ci istoty. Wyczuwasz, w jakim kierunku się znajduje, o ile nie jest oddalona od ciebie o więcej niż 300 metrów. Jeśli się porusza, dowiadujesz się, w jakim kierunku.

Przy pomocy tego czaru możesz odnaleźć konkretną znaną ci istotę albo najbliższe stworzenie określonego rodzaju (na przykład człowieka albo jednorożca), o ile widziałeś takie przynajmniej raz z odległości do 9 metrów. Jeśli forma poszukiwanej istoty została zmieniona, na przykład zaklęciem *polimorfia*, to ten czar jej nie odnajdzie.

Czar nie zadziała także, jeśli od poszukiwanej istoty dzieli cię płynąca woda o szerokości co najmniej 3 metrów (patrzac w linii prostej).

ODNALEZIENIE OBIEKTU

Wieszczenie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (rozwidlona gałązka)

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Podajesz opis lub nazwę znanego ci obiektu. Wyczuwasz, w jakim kierunku się znajduje, o ile nie jest oddalony od ciebie o więcej niż 300 metrów. Jeśli jest w ruchu, dowiadujesz się, w jakim kierunku się przemieszcza.

Przy pomocy tego zaklęcia możesz odnaleźć konkretny znany ci obiekt, o ile widziałeś go przynajmniej raz z odległości do 9 metrów. W innym wariacie czaru możesz odszukać najbliższy obiekt określonego rodzaju, na przykład określoną część garderoby, biżuterię, mebel, narzędzie albo broń.

Czar nie zadziała, jeśli od poszukiwanej rzeczy (patrzac w linii prostej) dzieli cię warstwa ołowiu o jakiegokolwiek grubości, nawet cienka blacha.

ODNALEZIENIE ŚCIEŻKI

Wieszczenie, 6. krąg

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (zestaw do wróżenia o wartości co najmniej 100 sz – na przykład: kości, palczki z kości słoniowej, karty, zęby lub rzeźbione runy – oraz przedmiot z miejsca, którego poszukujesz)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 dnia

Ten czar umożliwia ci odnalezienie najkrótszej i najprostszej fizycznej drogi do określonej, znanej ci lokacji, położonej w twojej sferze egzystencji. Jeśli jako cel wskażesz miejsce znajdujące się w innej sferze, ruchome (na przykład latającą fortecę) bądź niekonkretne (na przykład „leże zielonego smoka”), to zaklęcie nie zadziała.

Póki przebywasz w tej samej sferze egzystencji, co lokacja docelowa, przez cały czas trwania czaru masz świadomość, w jakim kierunku oraz jak daleko leży to miejsce. Gdy w trakcie podróży do niego musisz wybierać drogę, automatycznie wiesz, która jest najkrótsza i najprostsza, choć niekoniecznie najbezpieczniejsza.

ODNALEZIENIE ZWIERZĄT LUB ROŚLIN

Wieszczenie, 2. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (odrobina sierści psa gończyego)

Czas trwania: Natychmiastowy

Podajesz opis lub nazwę gatunku zwierzęcia lub rośliny. Słuchając w skupieniu głosu otaczającej cię natury, poznajesz kierunek i odległość dzielącą cię od najbliższego przedstawiciela danego gatunku w promieniu 7,5 kilometra, o ile występują na tym obszarze.

ODOSOBNIENIE

Przemiany, 7. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (mieszanka sproszkowanych diamentów, szmaragdów, rubinów i szafirów o wartości co najmniej 5000 sz, używana przez zaklęcie)

Czas trwania: Do rozproszenia

Przy pomocy tego zaklęcia można ukryć przychylną istotę lub przedmiot i zabezpieczyć je przed wykryciem. Gdy rzucasz czar i dotykasz celu, staje się on niewidzialny i niemożliwy do wykrycia zaklęciami wieszczenia ani czujnikami wytworzonymi przez zaklęcia tej szkoły.

Jeśli celem zaklęcia jest stworzenie, wchodzi ono w stan wstrzymania funkcji życiowych. Czas przestaje dla niego płynąć, więc przestaje się ono starzeć.

Możesz ustalić warunek zakończenia zaklęcia – cokolwiek, co wydarzy się lub będzie widoczne w odległości do 1,5 kilometra od celu zaklęcia. Przykłady to: „za 1000 lat” albo „kiedy obudzi się tarrasque”. Czar kończy się również wtedy, kiedy jego cel otrzyma obrażenia.

ODPORNOŚĆ

Odpychanie, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (miniatura peleryna)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Dotykasz przychylną istotę. Póki zaklęcie trwa, może ona rzucić jeden raz k4 i dodać otrzymany wynik do wybranego rzutu obronnego. Dodatkową kością można rzucić przed rzutem obronnym lub po nim. Zaklęcie kończy się po wykorzystaniu premii.

ODWRÓCENIE GRAWITACJI

Przemiany, 7. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 30 metrów

Komponenty: W, S, M (magnetyt i żelazne opilki)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Tym czarem odwracasz grawitację w obrębie walca o średnicy 15 metrów i wysokości 30 metrów, z punktem wyjścia znajdującym się w zasięgu. Wszystkie istoty i obiekty, które nie są w jakiś sposób przytwierdzone do ziemi, spadają w górę aż na szczyt obszaru zaklęcia. Objęta czarem istota może wykonać rzut obronny na Zręczność, aby złapać się jakiegoś stałego obiektu i uniknąć upadku.

Jeżeli na drodze upadku znajduje się jakaś twarda przeszkoda lub powierzchnia (na przykład sufit), to spadające obiekty i istoty uderzają o nią z takim samym skutkiem, jak podczas normalnego upadku w dół. Jeśli obiekt lub istota osiągnie szczyt obszaru odwróconej grawitacji bez zderzenia z przeszkodą, to pozostaje tam do końca działania czaru, nieznacznie zmieniając wysokość.

Gdy zaklęcie dobiegnie końca, objęte nim istoty i obiekty spadają z powrotem.

OGNISTY POCISK

Wywoływanie, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Ciskasz garścią ognia w istotę lub obiekt w zasięgu czaru. Wykonaj atak dystansowy czarem. Przy trafieniu cel otrzymuje 1k10 obrażeń od ognia. Łatwopalne rzeczy trafione tym czarem zajmują się ogniem, o ile nie są przez kogoś noszone lub trzymane.

Obrażenia z tego zaklęcia zwiększają się o 1k10, gdy osiągniesz 5. poziom (do 2k10), 11. poziom (do 3k10) i 17. poziom (do 4k10).

OHYDNY ŚMIECH TASHY

Uroki, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (ciastko z kremem i pióro, którym machasz w powietrzu)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Wybrana istota, którą widzisz w zasięgu czaru, postrzega wszystko jako niesamowicie śmieszne i jeśli nie oprze się zaklęciu, pada na ziemię ze śmiechu. Musi wykonać udany rzut obronny na Mądrość albo przewróci się, stanie się obezwładniona i do końca trwania czaru nie będzie mogła się podnieść. Stworzenia o Inteligencji 4 lub mniejszej są niepodatne na to zaklęcie.

Cel zaklęcia może ponowić rzut obronny na Mądrość pod koniec każdej swojej tury i za każdym razem, gdy otrzymuje obrażenia. Ma ułatwienie w tym rzucie, jeśli został wywołany obrażeniami. Po udanym rzucie obronnym zaklęcie się kończy.

OLBRZYMIE OWADY

Przemiany, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Dokonujesz przemiany nie więcej niż 10 stonóg, 3 pajaków, 5 os albo 1 skorpionia znajdujących się w zasięgu czaru w ich olbrzymie odpowiedniki: olbrzymie stonogi, olbrzymie pająki, olbrzymie osy lub olbrzymiego skorpionia.

Stworzenia wykonują twoje polecenia wydawane głosem. W walce działają co rundę w twojej turze, a ich akcje i ruch rozlicza MP, korzystając z ich statystyk.

Przemienione zwierzę zachowuje swój rozmiar przez cały czas trwania czaru, chyba że wcześniej jego PW spadną do 0 lub wykorzystasz swoją akcję, by zakończyć efekt.

MP może pozwolić ci przemienić inne zwierzęta. Przykładowo, przemieniona pszczoła mogłaby mieć te same statystyki co osa.

OPLĄTANIE

Przywoływanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 27 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Chwytne pnącza wyrastają z podłoża na obszarze kwadratu boku 6 metrów, ze środkiem we wskazanym punkcie w zasięgu czaru. Rośliny zamieniają ten obszar w trudny teren na cały czas trwania czaru.

Istoty znajdujące się na obszarze działania czaru muszą wykonać rzut obronny na Siłę. W przypadku

niepowodzenia zostaną unieruchomione przez oplątującą je rośliny na czas trwania zaklęcia. Unieruchomiona istota może w ramach swojej akcji wykonać test Siły z ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom. Jeśli jej się uda, uwalnia się.

Gdy zaklęcie wygasa, przywołane rośliny więdną.

OPÓŹNIONA KULA OGNI

Wywoływanie, 7. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 45 metrów

Komponenty: W, S, M (kulka nietoperzowego guana i siarki)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Z twojego palca wskazującego bucha promień żółtego światła, który gęstnieje i skupia się w miejscu wybranym w zasięgu czaru, tworząc tam świecący ładunek w formie niewielkiej kulki. Kiedy zaklęcie się kończy – na skutek przerwanej koncentracji lub twojej decyzji – ładunek z hukiem eksploduje ogniem, który rozprzestrzenia się za rogi i załomy. Istoty znajdujące się w otaczającej ładunek sferze o promieniu 6 metrów muszą wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymują pełne zgromadzone obrażenia. Udany rzut zmniejsza je o połowę.

Podstawowe obrażenia z tego zaklęcia to 12k6. Jeśli pod koniec twojej tury ładunek nie został jeszcze zdetonowany, obrażenia wzrastają o 1k6.

Jeśli jakieś stworzenie dotknie ładunku przed jego detonacją, musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia zaklęcie się kończy, a ładunek wybuchu. Po udanym rzucie stworzenie dotykające ładunku może nim cisnąć na odległość do 12 metrów. Ładunek eksploduje przy zderzeniu z obiektem bądź istotą.

Ogień uszkadza obiekty na obszarze eksplozji i podpala łatwopalne przedmioty, które nie są przez nikogo trzymane ani noszone.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 8. kręgu, za każdy krąg powyżej 7. zwiększasz podstawowe obrażenia o 1k6.

OSŁABIENIE UMYSŁU

Uroki, 8. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 45 metrów

Komponenty: W, S, M (garść kulek z gliny, kryształu, szkła lub minerałów)

Czas trwania: Natychmiastowy

Uderzasz w umysł istoty, którą widzisz w zasięgu czaru, próbując rozbić w pył jej intelekt i osobowość. Cel otrzymuje 4k6 obrażeń psychicznych i musi wykonać rzut obronny na Inteligencję.

W przypadku niepowodzenia jego Inteligencja i Charyzma przyjmują wartość 1. W tym stanie cel nie może rzucać zaklęć i aktywować magicznych przedmiotów, nie rozumie języków i nie potrafi porozumieć się w zrozumiały sposób, ale rozpoznaje swoich przyjaciół i jest w stanie za nimi podążyć, a nawet ich bronić.

Na koniec każdego 30 dni cel zaklęcia może ponowić rzut obronny. W przypadku powodzenia zaklęcie się kończy.

Czar można również zakończyć przy pomocy *większego przywrócenia, uleczenia* lub *życzenia*.

OSŁONA PRZED ORĘŻEM

Odpychanie, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S

Czas trwania: 1 runda

Wyciągasz przed siebie dłoń i kreślisz w powietrzu znak ochronny. Do końca swojej następnej tury masz odporność na zadawane bronią obrażenia cięte, klute i obuchowe.

OSŁONA PRZED ŚMIERCIA

Odpychanie, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S

Czas trwania: 8 godzin

Zapewniasz dotkniętej istocie częściową ochronę przed śmiercią.

Za pierwszym razem, gdy w efekcie otrzymanych obrażeń punkty wytrzymałości celu miałyby spaść do 0, zamiast tego spadają do 1, a zaklęcie się kończy.

Gdy w trakcie działania czaru chroniona istota jest celem efektu, który zabiłby ją natychmiast bez zadawania obrażeń, to ten efekt na nią nie działa, a zaklęcie się kończy.

OSOBISTE SANKTUARIUM MORDENKAINENA

Odpychanie, 4. krąg

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S, M (cienki arkusz ołowiu, kawałek matowego szkła, kłębek bawełny lub tkaniny i sproszkowany chryzolit)

Czas trwania: 24 godziny

Magicznie zabezpieczasz obszar w zasięgu czaru. Obszar jest sześcianem o boku 5–30 metrów. Zaklęcie trwa przez 24 godziny lub do momentu, w którym w ramach swojej akcji zdecydujesz się je wygasić.

Podczas rzucania czaru decydujesz o zapewnianych przez niego zabezpieczeniach. Możesz wybrać dowolne lub wszystkie spośród następujących możliwości:

- Przez ścianę chronionego obszaru nie może przeniknąć żaden dźwięk.
- Ściany chronionego obszaru wyglądają na ciemne i zamglone. Nie można przez nie nic zobaczyć, również przy użyciu widzenia w ciemności.
- Magiczne czujniki stworzone zaklęciami wieszczenia nie mogą pojawić się w chronionym obszarze ani do niego przeniknąć.
- Istoty na chronionym obszarze nie można namierzyć magią wieszczenia.
- Niczego nie można teleportować do chronionego obszaru ani z jego wnętrza.
- Na chronionym obszarze niemożliwe są podróże sferalne.

Rzucanie tego zaklęcia w tym samym miejscu codziennie przez cały rok powoduje jego utrwalenie.

Na wyższych krągach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 5. kręgu, za każdy krąg powyżej 4. możesz zwiększyć wymiary sześcianu o 30 metrów. Przykładowo, rzucając to zaklęcie z komórki 5. kręgu, możesz ochronić obszar w kształcie sześcianu o boku do 60 metrów.

OŚLEPIAJĄCE UGODZENIE

Wywoływanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Przy następnym trafieniu atakiem wręcz w trakcie trwania czaru twoja broń rozbłyskuje jasnym światłem, a atak zadaje dodatkowo 3k8 obrażeń od światłości. Ponadto cel musi wykonać udany rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia zostaje oślepiiony na czas trwania czaru. Oślepiiona istota ponawia rzut obronny na Kondycję pod koniec każdej swojej tury. Udany rzut oznacza zakończenie efektu.

OŻYWIENIE

Nekromancja, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (diamenty o wartości 300 sz, zużywane przez zaklęcie)

Czas trwania: Natychmiastowy

Dotykasz istoty, która umarła w ciągu ostatniej minuty.

Wraca ona do życia z 1 punktem wytrzymałości. Przy pomocy tego zaklęcia nie można przywrócić do życia istoty zmarłej ze starości ani odtworzyć utraconych części ciała.

PAJĘCZA WSPINACZKA

Przemiany, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (kropla smoly i pająk)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Przychylna dotknięta przez ciebie istota zyskuje do końca trwania czaru zdolność poruszania się w górę, w dół i w poprzek pionowych powierzchni oraz chodzenia po suficie do góry nogami. Cel zaklęcia zachowuje przy tym wolne ręce, a jego szybkość wspinania się jest równa jego szybkości chodzenia.

PAJĘCZYNA

Przywoływanie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S, M (odrobina sieci pajęcej)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Sprowadzasz kłęb grubiej, lepkiej pajęczyny, rozciągającej się od punktu, który wskażesz w zasięgu czaru. Pajęczyna wypełnia obszar w kształcie sześcianu o boku 6 metrów i czyni go trudnym terenem o ograniczonej widoczności.

Jeżeli pajęczyna nie zostanie rozpięta między dwoma stałymi obiektami (na przykład ścianami czy drzewami) albo ułożona na podłodze, ścianie lub suficie, to zapada się, a zaklęcie kończy się na początku twojej następnej tury. Pajęczyna rzucona na płaską powierzchnię ma głębokość 1,5 metra.

Każde stworzenie rozpoczynające w pajęczynie swoją turę lub wchodzące do niej w swojej turze wykonuje rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia stworzenie jest unieruchomione, dopóki pozostaje w sieci albo aż się wyswobodzi.



Unieruchomione stworzenie może w ramach swojej akcji wykonać test Siły o ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom i jeżeli odniesie sukces, to uwalnia się z trzymającej je sieci.

Pajęczyna jest łatwopalna. Fragment sieci w kształcie sześcianu o boku 1,5 metra wystawiony na działanie ognia spala się w ciągu jednej rundy, zadając istotom rozpoczynającym w nim swoją turę 2k4 obrażeń od ognia.

PALĄCE UGODZENIE

Wywoływanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Przy następnym trafieniu atakiem wręcz w trakcie trwania czaru twoja broń rozpala się do białości, zadając dodatkowo 1k6 obrażeń od ognia i sprawiając, że trafiony przeciwnik staje w płomieniach. Do końca trwania zaklęcia na początku każdej swojej tury musi on wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 1k6 obrażeń od ognia. Udany rzut kończy działanie czaru. Zaklęcie kończy się także wtedy, gdy trafiony przeciwnik lub istota znajdująca się do 1,5 metra od niego użyje swojej akcji, by ugasić płomień, albo gdy zostaną zgaszone przez jakiś inny efekt (na przykład przez zanurzenie się celu w wodzie).

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. zwiększasz początkowe obrażenia ataku o 1k6.

PALEC ŚMIERCI

Nekromancja, 7. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Wywołujesz u istoty, którą widzisz w zasięgu czaru, przepływ negatywnej energii powodujący przeszywający ból. Ofiara musi wykonać rzut obronny na Kondycję.

W przypadku niepowodzenia otrzymuje 7k8 + 30 obrażeń nekrotycznych. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Jeżeli tym zaklęciem zabijesz humanoida, to na początku twojej następnej tury powstanie on jako zombi będący pod twoją trwałą kontrolą i wypełniający twoje słowne rozkazy najlepiej, jak tylko potrafi.

PĘTAJĄCE UDERZENIE

Przywoływanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Gdy następnym razem trafisz przeciwnika w ataku bronią podczas działania czaru, w miejscu uderzenia pojawia się kłębowisko ciernistych pnączy, a przeciwnik musi wykonać rzut obronny na Siłę. Stworzenia Duże i większe mają ułatwienie w tym rzucie. W przypadku niepowodzenia cel zostaje unieruchomiony na czas działania czaru. Udany rzut obronny powoduje uschnięcie i odpadnięcie pnączy.

Unieruchomione tym zaklęciem stworzenie na początku każdej swojej tury otrzymuje 1k6 obrażeń klutych. Cel

zaklęcia lub istota, która jest w stanie go dotknąć, może wykorzystać swoją akcję i wykonać test Siły o ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom, by usunąć pnącza. Udany rzut oznacza, że cel zaklęcia zostaje uwolniony.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. zwiększasz zadawane obrażenia o 1k6.

PIEKIELNA REPRYMENDA

Wywoływanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 reakcja, podejmowana w odpowiedzi na obrażenia otrzymane od istoty widzianej w obrębie 18 metrów

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Pokazujesz palcem istotę, która cię zraniła, i natychmiast spowijają ją ognie piekielne. Musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 2k10 obrażeń od ognia. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. zwiększasz zadawane obrażenia o 1k10.

PIĘTNUJĄCE UGODZENIE

Wywoływanie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Przy następnym trafieniu atakiem w trakcie trwania czaru twoja broń rozbłyska światłem gwiazd. Atak zadaje dodatkowo 2k6 obrażeń od światłości. Jeśli cel był niewidzialny, to staje się widoczny, gdyż zaczyna emanować słabym światłem w promieniu 1,5 metra. W czasie działania zaklęcia nie może stać się na powrót niewidzialnym.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 3. kręgu, za każdy krąg powyżej 2. zwiększasz dodatkowe obrażenia o 1k6.

PIORUN

Wywoływanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie (prosta o długości 30 metrów)

Komponenty: W, S, M (odrobina futra oraz bursztynowy, kryształowy lub szklany pręt)

Czas trwania: Natychmiastowy

Piorun uderza od ciebie w wybranym kierunku, tworząc prostą o długości 30 metrów i szerokości 1,5 metra. Każda istota, która się na niej znajdzie, wykonuje rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 8k6 obrażeń od elektryczności. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Piorun podpala łatwopalne rzeczy na swej drodze, o ile nie są przez kogoś trzymane lub noszone.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 4. kręgu, za każdy krąg powyżej 3. zwiększasz obrażenia o 1k6.

PIORUNOSTRZAŁ

Przemiany, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Podczas twojego następnego ataku bronią dystansową wykonanego w trakcie trwania zaklęcia wystrzelony pocisk lub rzucona broń zmienia się w piorun. Wykonaj zwykły test ataku. Zamiast normalnych obrażeń broni cel otrzymuje 4k8 obrażeń od elektryczności, jeśli trafisz, a połowę tej liczby, jeśli chybisz.

Niezależnie od tego, czy udało ci się trafić, każda istota w obrębie 3 metrów od celu musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 2k8 obrażeń od elektryczności. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Pocisk lub broń rzucona wraca następnie do swojej naturalnej postaci.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 4. kręgu, za każdy krąg powyżej 3. zwiększasz obrażenia obu efektów zaklęcia o 1k8.

PIÓRKOSPADANIE

Przemiany, 1. krąg

Czas rzucania: 1 reakcja na upadek twój lub istoty w obrębie 18 metrów

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, M (piórko albo trochę puchu)

Czas trwania: 1 minuta

Wybierz do 5 spadających istot znajdujących się w zasięgu czaru. W czasie działania czaru ich szybkość spadania maleje do 18 metrów na rundę. Jeżeli któraś z nich w tym czasie wylądzuje, to nie otrzyma obrażeń od upadku i może wylądować na nogach, a działanie zaklęcia dla niej się kończy.

PLAGA

Nekromancja, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Nekrotyczna energia oblepia istotę, którą wskażesz w zasięgu czaru, pozbawiając jej ciała wilgoci i żywotności. Cel zaklęcia musi wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 8k8 obrażeń nekrotycznych. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę. Zaklęcie nie ma wpływu na konstrukty i nieumarłych.

Jeśli celem zaklęcia jest magiczna roślina lub stworzenie typu roślinnego, to rzut obronny przeprowadza z utrudnieniem, a zaklęcie zadaje maksymalne obrażenia.

Jeżeli zaś celem zaklęcia jest zwykła roślina nierozumna, na przykład drzewo czy krzew, to nie wykonuje ona rzutu obronnego, lecz od razu więdnie i umiera.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 5. kręgu, za każdy krąg powyżej 4. zwiększasz obrażenia o 1k8.



PLAGA OWADÓW

Przywoływanie, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 90 metrów

Komponenty: W, S, M (kilka kryształków cukru i ziaren zboża, trochę tłuszczu)

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Chmara wygłodniałej szarańczy kotłuje się, wypełniając sferę o promieniu 6 metrów, z punktem wyjścia wskazanym przez ciebie w zasięgu czaru. Sfera rozprzestrzenia się za rogi i zalomy. Szarańcza pozostaje w niej przez czas działania czaru, tworząc trudny teren o ograniczonej widoczności.

W momencie pojawienia się chmury szarańczy każda znajdująca się w jej obrębie istota musi wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 4k10 obrażeń klutych. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę. Rzut obronny musi także wykonać każde stworzenie wchodzące w obszar czaru po raz pierwszy w swojej turze lub kończące w nim swoją turę.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 6. kręgu, za każdy krąg powyżej 5. zwiększasz zadawane obrażenia o 1k10.

PŁASZCZ KRZYŻOWCA

Wywoływanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Święta energia rozpalająca odwagę sojuszników promieniuje od ciebie, tworząc aurę o średnicy 9 metrów. Podczas trwania czaru aura ta przemieszcza się wraz z tobą, a wszelkie przebywające w niej sojusznicze istoty (włączając ciebie) zadają atakami bronią dodatkowe 1k4 obrażenia od światłości.

PŁOMIENNA KULA

Przywoływanie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S, M (trochę loju, szczypta siarki i pył żelazny)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

W wolnym miejscu wskazanym w zasięgu czaru pojawia się kula o promieniu 1,5 metra i pozostaje tam przez czas trwania czaru. Istota kończąca swoją turę w obrębie 1,5 metra od niej wykonuje rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 2k6 obrażeń do ognia. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

W ramach akcji dodatkowej możesz przemieścić kulę na odległość do 9 metrów. Jeżeli staranujesz w ten sposób jakieś stworzenie, to musi ono wykonać rzut obronny przeciw obrażeniom zadawanym przez kulę, a ta zaprzestaje ruchu w tej turze.

Podczas przemieszczania kuli możesz przekraczać nią przeszkody do 1,5 metra wysokości oraz przeskakiwać nią doły czy przepaście nie szersze niż 3 metry. Kula podpala palne obiekty, które nie są przez nikogo trzymane ani noszone. Świeci jasnym światłem na odległość 6 metrów i słabym na kolejne 6 metrów.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 3. kręgu, za każdy krąg powyżej 2. zwiększasz zadawane obrażenia o 1k6.

PŁOMIENNE OSTRZE

Wywoływanie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (liść sumaka)

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Wywołujesz w swojej wolnej ręce ogniste ostrze. Rozmiarem i kształtem przypomina ono sejmitar i znika wraz z końcem trwania czaru. Zniknie także, jeśli wypuścisz je z dłoni, ale możesz wówczas przywołać je ponownie w ramach akcji dodatkowej.

Możesz użyć swojej akcji, by wykonać płomiennym ostrzem atak wręcz czarem. Przy trafieniu broń zadaje 3k6 obrażeń od ognia.

Ostrze świeci jasnym światłem w promieniu 3 metrów i słabym w promieniu dalszych 3 metrów.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 4. kręgu, za każde dwa kręgi powyżej 2. zwiększasz zadawane obrażenia o 1k6.

PŁONĄCE DŁONIE

Wywoływanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie (stożek o długości 4,5 metra)

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Gdy wyciągasz przed siebie rozczapierzone palce dłoni złączonych kciukami, bucha z nich wachlarz płomieni. Każda istota znajdująca się na obszarze stożka o długości 4,5 metra musi wykonać rzut obronny na Zręczność.

W przypadku niepowodzenia otrzymuje 3k6 obrażeń od ognia. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Ogień stworzony tym czarem podpala łatwopalne obiekty, które nie są przez nikogo noszone ani trzymane.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. zwiększasz zadawane obrażenia o 1k6.

POCISK WIODĄCY

Wywoływanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: 1 runda

Ku wybranej istocie w zasięgu czaru mknie świetlisty pocisk. Wykonaj atak dystansowy czarem. Trafiony cel otrzymuje 4k6 obrażeń od światłości, a następny atak przeciw niemu wykonany przed końcem twojej następnej tury ma ułatwienie, ponieważ cel jest podświetlony słabym magicznym poblaskiem.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. zwiększasz obrażenia o 1k6.

PODMIANA WSPOMNIENI

Uroki, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Próbujesz zmienić wspomnienia istoty, którą widzisz. Musi ona wykonać rzut obronny na Mądrość. Jeżeli akurat z nią walczysz, ma w tym rzucie ułatwienie. W przypadku niepowodzenia istota zostaje przez ciebie zauroczona na czas trwania zaklęcia – jest traktowana jako obezwładniona i nieświadoma swego otoczenia, ale mimo to cię słyszy. Jeżeli otrzyma obrażenia albo stanie się celem następnego czaru, to zaklęcie się skończy, a żadne ze wspomnień nie ulegnie zmianie.

Podczas trwania zauroczenia możesz wpłynąć na pamięć wydarzenia, którego cel doświadczył w ciągu ostatnich 24 godzin i które trwało nie dłużej niż 10 minut. Możesz trwale usunąć całą pamięć związaną z tym wydarzeniem, umożliwić celowi przypomnienie sobie tego wydarzenia doskonale wyraźnie i szczegółowo, zmienić w pamięci celu szczegóły wydarzenia albo osadzić w jego pamięci wspomnienie innego wydarzenia.

Musisz przemówić do zauroczonej istoty, żeby opisać zmiany wspomnień, a ona musi być w stanie zrozumieć twój język, aby te zmiany przyjąć. Jej umysł wypełnia wszelkie ewentualne luki w podawanym przez ciebie opisie. Jeśli zaklęcie dobiegnie końca, zanim zakończysz opisywanie zmienionych wspomnień, to pamięć celu nie zostanie zmieniona. W pozostałych przypadkach koniec zaklęcia oznacza osadzenie zmodyfikowanych wspomnień.

Podmieniona pamięć nie musi wpływać na zmianę zachowania istoty, zwłaszcza jeśli nowe wspomnienie jest sprzeczne z jej naturalnymi skłonnościami, charakterem lub przekonaniami. Nielogiczna modyfikacja pamięci, jak na przykład dodanie wspomnienia ogromnej satysfakcji z kąpieli w kwasie, jest odrzucana przez umysł na podobieństwo złego snu. MP może ocenić modyfikację pamięci jako zbyt nonsensowną, by mogła w znaczący sposób wpłynąć na postać.

Istocie potraktowanej tym zaklęciem można przywrócić jej prawdziwą pamięć, rzucając na nią *zdjęcie kławy* albo *większe przywrócenie*.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 6. kręgu, możesz wpłynąć na wspomnienie sprzed nie więcej niż 7 dni (6. krąg), 30 dni (7. krąg), 1 roku (8. krąg) lub z dowolnego momentu w przeszłości celu (9. krąg).

PODRÓŻ PRZEZ ROŚLINY

Przywoływanie, 6. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 3 metry

Komponenty: W, S

Czas trwania: 1 runda

Przy pomocy tego czaru tworzysz magiczne powiązanie między Dużą lub większą, nieruchomą rośliną w zasięgu czaru, i inną, położoną dowolnie daleko w tej samej sferze egzystencji. Aby móc wybrać roślinę docelową, musiałeś ją kiedyś chociaż raz zobaczyć lub dotknąć. Przez czas trwania czaru każda istota może wkroczyć do zaczarowanej rośliny i wyjść z powiązanej z nią rośliny w miejscu docelowym, co kosztuje ją 1,5 metra szybkości.

POLE ANTYMAGII

Odpychanie, 8. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie (sfera o promieniu 3 metrów)

Komponenty: W, S, M (szczypta sproszkowanego żelaza albo żelaznych opiłków)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Otocza cię niewidzialna sfera antymagii o promieniu 3 metrów. Jest ona odcięta od magicznej energii wypełniającej Wieloświat. W jej obrębie nie da się rzucać czarów, znikają przywołane istoty, a magiczne przedmioty stają się zwykłymi rzeczami. W czasie trwania czaru obszar antymagii przemieszcza się wraz z tobą.

Czary i efekty magiczne (z wyjątkiem wywołanych przez bóstwa i artefakty) zostają w polu antymagii wygaszone, nie mogą też przez nie przeniknąć. Komórka wydana na rzucenie wygaszanego czaru ulega zużyciu. Wygaszony efekt nie działa, ale czas jego wygaszenia wlicza się do czasu jego trwania.

Efekty działające na cel. Zaklęcia i inne magiczne efekty, których celem jest istota albo obiekt (na przykład *magiczny pocisk* albo *zauroczenie osoby*), nie mają żadnego wpływu na swój cel, jeśli przebywa on na obszarze pola antymagii.

Magia obszarowa. Obszar magicznego efektu lub zaklęcia (takiego jak *kula ognia*) nie rozciąga się na przestrzeń pola antymagii. Jeżeli pole to nakłada się na obszar jakiegoś czaru, to na ich części wspólnej magia jest wygaszona. Przykładowo, płomień stworzone przez zaklęcie *ściany ognia* zostają wygaszone w obrębie sfery antymagii, co może stworzyć bezpieczne przejście w ścianie ognia, jeśli obszar nakładania się czarów jest odpowiednio duży.

Zaklęcia. Każde zaklęcie lub magiczny efekt działające na istotę lub obiekt zostają wygaszone, jeśli ta istota lub obiekt znajdują się w polu antymagii.

Magiczne przedmioty. Pole antymagii wygasza też właściwości i moce magicznych przedmiotów. Przykładowo, miecz +1 w polu antymagii będzie działał jak zwyczajny niemagiczny miecz.

Właściwości i moce magicznej broni są wygaszone, gdy używa się jej przeciw celowi objętemu polem antymagii albo gdy atakujący znajduje się w obszarze antymagii. Jeżeli magiczna broń albo amunicja opuści pole antymagii (na przykład gdy strzelasz magiczną strzałą albo rzucasz magiczną włócznią w kogoś poza polem), to magiczne właściwości tej broni przestają być wygaszane, gdy tylko opuści ona obszar antymagii.

Podróże magiczne. W polu antymagii nie działają teleportacja ani podróże sferalne, niezależnie od tego, czy pole zawiera punkt początkowy, czy miejsce docelowe takiej podróży. Aktywny portal do innego miejsca, świata lub sfery egzystencji, a także przejście do pozawymiarowej przestrzeni (na przykład stworzone czarem *sztuczka z linią*) zamyka się tymczasowo, gdy zostanie objęte polem antymagii.

Stworzenia i obiekty. Przywołane lub stworzone magicznie stworzenia i obiekty tymczasowo znikają, gdy znajdują się w polu antymagii. Gdy miejsce, w którym zniknęły, przestanie być obejmowane polem antymagii, natychmiast pojawiają się z powrotem.

Rozproszenie magii. Zaklęcia i magiczne efekty takie jak *rozproszenie magii* nie działają w polu antymagii.

Obszary stworzone przez różne wystąpienia zaklęcia *pole antymagii* nie anulują się wzajemnie.

POLIMORFIA

Przemiany, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S, M (kokon gąsienicy)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Przy pomocy tego zaklęcia zmieniasz istotę, którą widzisz w jego zasięgu, i nadajesz jej nową formę. Istota opierająca się zaklęciu musi wykonać udany rzut obronny na Mądrość, by uniknąć tej zmiany. Zaklęcie nie działa na zmiennokształtnych ani istoty mające 0 punktów wytrzymałości.

Zmiana formy trwa, dopóki działa czar, a jego cel żyje i ma więcej niż 0 punktów wytrzymałości. Nową formą może być postać jakiegokolwiek bestii o stopniu wyzwania nie większym od SW polimorfowanej istoty (lub od jej poziomu, jeśli nie posiada ona stopnia wyzwania). Statystyki nowej formy, w tym cechy umysłowe, zostają zastąpione statystykami wybranej bestii. Zachowany zostaje tylko charakter i osobowość.

Polimorfowana istota przyjmuje punkty wytrzymałości swojej nowej formy. Wracając do swej naturalnej postaci, powraca też do poziomu punktów wytrzymałości, jaki miała przed przemianą. Jeśli powraca do naturalnej postaci w efekcie spadku punktów wytrzymałości do 0, to pozostałe obrażenia otrzymuje jej naturalna forma. Jeśli w efekcie jej naturalne punkty wytrzymałości nie spadną do 0, pozostaje przytomna.

Akcje polimorfowanej istoty ograniczone są możliwościami jej nowej formy, a przy tym nie może mówić, rzucać zaklęć ani przeprowadzać innych akcji wymagających użycia rąk lub mowy.

Wyposażenie stapia się z nową formą i istota nie może go używać, aktywować, trzymać ani w inny sposób z niego korzystać.

POMNIEJSZA ILUZJA

Iluzje, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: S, M (trochę zwierzęcego runa)

Czas trwania: 1 minuta

Tworzysz w zasięgu czaru dźwiękową lub wizualną iluzję obiektu, utrzymującą się do 1 minuty. Iluzja kończy się także, gdy rozproszysz ją wcześniej w ramach swojej akcji albo ponownie rzucisz to zaklęcie.

Dźwięk, który tworzysz, może mieć zakres głośności od szeptu do krzyku. Może to być twój głos, głos kogoś innego, ryk lwa, bicie bębnow czy jakikolwiek inny dźwięk zgodny z twoim życzeniem. Efekt trwa nieprzerwanie z tą samą głośnością przez cały czas trwania czaru, ale możesz także stworzyć oddzielne dźwięki pojawiające się w różnych momentach przed zakończeniem zaklęcia.

Jeżeli tworzysz obraz obiektu (na przykład krzesła, śladów z błota albo niewielkiego kufra), to musi on mieścić się w sześcianie o boku 1,5 metra. Obraz ten nie może emitować dźwięku ani światła, wydzielać zapachu czy tworzyć efektów sensorycznych. Fizyczna interakcja z obrazem zdemaskuje iluzję, gdyż jest ona niematerialna.

Kiedy jakaś istota poświęci swoją akcję na zbadanie stworzonego dźwięku lub obrazu, może wykryć iluzję po

udanym teście Inteligencji (Śledztwo) o ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom. Jeżeli ktoś rozpozna iluzję, to staje się ona dla niego ledwie dostrzegalna.

POMOC

Odpychanie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (niewielki pasek białego materiału)

Czas trwania: 8 godzin

Zakłęcie zwiększa wytrzymałość i wytrwałość twoich sojuszników. Wybierz do trzech stworzeń znajdujących się w zasięgu. Ich maksymalne i aktualne punkty wytrzymałości zwiększą się o 5.

Na wyższych poziomach. Jeśli rzucasz to zakłęcie, wykorzystując komórkę co najmniej 3. kręgu, za każdy krąg powyżej 2. zwiększasz punkty wytrzymałości celu o dodatkowe 5.

PORAŻAJĄCY UŚCISK

Wywoływanie, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Z twojej dłoni wyskakuje błyskawica porażająca istotę, której uda ci się dotknąć. Wykonaj atak wręcz czarem przeciwko wybranemu celowi. Jeśli nosi on metalową zbroję, masz ułatwienie w tym teście. Przy trafieniu cel otrzymuje 1k8 obrażeń od elektryczności i do początku swojej następnej tury nie może wykonać reakcji.

Obrażenia z tego zakłęcia zwiększają się o 1k8, gdy osiągniesz 5. poziom (do 2k8), 11. poziom (do 3k8) i 17. poziom (do 4k8).

PORUSZENIE ZIEMI

Przemiany, 6. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S, M (żelazne ostrze i woreczek z mieszanką gliny, ilu i piasku)

Czas trwania: Koncentracja, do 2 godzin

Wybierz w zasięgu czaru obszar o boku nie większym niż 12 metrów. Podczas działania czaru możesz dowolnie kształtować ziemię, piasek lub glinę na tym obszarze. Możesz podnieść lub obniżyć poziom gruntu, stworzyć lub wypełnić rów, wznieść lub zrównać z powierzchnią ziemi mur albo uformować kolumnę. Rozmiar żadnej z tych zmian nie może przekraczać połowy największego wymiaru tego obszaru. Jeśli zatem obejmujesz czarem kwadrat o boku 12 metrów, możesz wznieść na nim kolumnę o wysokości do 6 metrów, podnieść lub obniżyć jego poziom o maksymalnie 6 metrów, wykopać rów o głębokości do 6 metrów i tak dalej. Zastosowanie zmian trwa 10 minut.

Na początku każdego 10 minut spędzonych na koncentracji na tym zakłęciu możesz wybrać nowy obszar, na którym chcesz zmieniać grunt.

Teren przekształca się powoli, zatem w ten sposób raczej nie zdołasz nikogo uwięzić ani zranić poruszającą się ziemią.

Zakłęcie nie może wpływać na naturalny kamień lub kamienne konstrukcje. Skały i struktury dopasowują

się do zmienionego obszaru. Jeżeli przekształcenie terenu spowodowałoby niestabilność struktury, to może się ona zawalić.

Czarem tym nie wpłyniesz też bezpośrednio na rośliny. Przemieszczają się one wraz z poruszaną ziemią.

PORYW WIATRU

Wywoływanie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie (prosta o długości 18 metrów)

Komponenty: W, S, M (nasiono ze strąka)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Wywołujesz podmuch silnego wiatru, który wieje od ciebie w wybranym kierunku, tworząc prostą o długości 18 metrów i szerokości 3 metrów. Wiatr wieje przez cały czas działania czaru. Każda istota rozpoczynająca swoją turę w jego obszarze musi wykonać rzut obronny na Siłę. W przypadku niepowodzenia zostanie odepchnięta od ciebie o 4,5 metra zgodnie z kierunkiem wiatru.

Istoty znajdujące się w obszarze czaru i próbujące się do ciebie zbliżyć muszą zużyć dodatkowy metr szybkości za każdy przebyty metr.

Wiatr rozwiewa gaz i opary, a także gasi świece, pochodnie i podobne niechronione płomienie na swoim obszarze. Sprawia, że chroniony płomień (na przykład latarni) pelga niespokojnie i ma 50% szansy na to, że zgaśnie.

Podczas trwania czaru w ramach akcji dodatkowej w swojej turze możesz zmienić kierunek, w którym wieje od ciebie wiatr.

POWIĘKSZENIE / POMNIEJSZENIE

Przemiany, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (szczypta sproszkowanego żelaza)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Powodujesz, że istota lub rzecz widoczna w zasięgu czaru ulega powiększeniu albo pomniejszeniu na czas trwania czaru. Wybierz stworzenie lub obiekt, który nie jest noszony ani trzymany. Jeżeli cel nie chce poddać się działaniu zakłęcia, może wykonać rzut obronny na Kondycję. Udany rzut oznacza, że czar nie zadziała.

Gdy celem czaru jest istota, jej wyposażenie zmienia rozmiar wraz z nią. Wszystko, co upuści, powraca natychmiast do swojego naturalnego rozmiaru.

Powiększenie. Wszystkie wymiary celu ulegają podwojeniu, zaś jego waga zwiększa się ośmiokrotnie. Ten wzrost powoduje zwiększenie rozmiaru o jeden stopień (na przykład ze Średniego na Duży). Jeśli miejsce nie pozwala na podwojenie wielkości celu, to przyjmuje on maksymalny rozmiar możliwy w danej przestrzeni. W czasie trwania czaru powiększona istota ma też ułatwienie w testach Siły i opartych na niej rzutach obronnych. Jej bronie powiększają się wraz z nią i pasują do nowego rozmiaru. Póki są powiększone, zadają dodatkowo 1k4 obrażeń.

Pomniejszenie. Wszystkie wymiary celu ulegają zmniejszeniu o połowę, zaś jego waga spada ośmiokrotnie. Powoduje zmniejszenie rozmiaru celu o jeden stopień (na przykład ze Średniego na Mały). W czasie trwania czaru pomniejszona istota ma też utrudnienie w testach Siły i opartych na niej rzutach obronnych. Jej bronie maleją wraz z nią i pasują do nowego rozmiaru. Póki są pomniejszone, zadają o 1k4 obrażeń mniej (minimalnie 1).

POZÓR ŚMIERCI

Nekromancja, 3. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (szczypta cmentarnej ziemi)

Czas trwania: 1 godzina

Dotykasz przychylnej istoty i wprowadzasz ją w stan nieodróżnialny do śmierci.

Przez cały czas trwania czaru lub do chwili, w której wykorzystasz swoją akcję na dotknięcie celu i zakończenie czaru, istota nim objęta wydaje się martwa, co wykazuje każde zewnętrzne badanie oraz zakłęcie określające stan celu. Istota jest oślepią i obezwładniona, a jej szybkość spada do 0. Ma odporność na wszelkie obrażenia poza psychicznymi. Jeżeli cel był chory lub zatruty podczas rzucania zakłęcia albo został zarażony lub zatruty w trakcie jego trwania, to działanie choroby bądź trucizny zostaje wstrzymane do zakończenia czaru.

POWSTRZYMANIE ŚMIERCI

Nekromancja, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Dotykasz żywej istoty mającej 0 punktów wytrzymałości i ją stabilizujesz. Zakłęcie nie działa na konstrukty i nieumarłych.

POZORY

Iluzje, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: 8 godzin

Przy pomocy tego czaru możesz zmienić wygląd dowolnej liczby istot, które widzisz w jego zasięgu. Nadajesz każdej z nich nowy iluzoryczny wygląd. Cel zakłęcia może spróbować oprzeć się jego działaniu. Jeśli wykona udany rzut obronny na Charyzmę, nie zostanie objęty działaniem czaru.

Zmieniasz zarówno aparycję istoty, jak i wygląd jej odzienia, pancerza, broni i wyposażenia. Możesz sprawić, że każda z objętych czarem istot będzie się wydawać do 30 centymetrów niższa lub wyższa i wyglądać na grubszą lub szczuplejszą. Iluzja nie może przedstawiać ciała innego rodzaju, więc musisz działać w granicach jego kształtu, a tym samym trzymać się pierwotnego rozmieszczenia kończyn. Poza tym twoje możliwości ogranicza jedynie twoja inwencja. Iluzja będzie trwała przez cały czas działania czaru, chyba że wykorzystasz swoją akcję, by wygasić ją wcześniej.

Zmiany spowodowane tym zakłęciem nie wpływają na interakcje fizyczne. Przykładowo, jeśli strój wybranej osoby wzbogacisz o iluzoryczny kapelusz, inne przedmioty będą przez niego przenikać, a dotykająca go osoba nie poczuje pod palcami nic albo wymaca głowę i włosy noszącej go osoby. Jeśli użyjesz tego zakłęcia, by wydać się szczuplejszym, niż jesteś, to sięgająca ku tobie dłoń zderzy się z tobą, choć będzie wyglądać, jakby właściciel zatrzymał ją w powietrzu.

Istota może w ramach swojej akcji zbadać cel objęty iluzją i wykonać test Inteligencji (Śledztwo) o ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom. Jeśli jej się powiedzie, zorientuje się, że cel jest przebrany.

PRAWDZIWA POLIMORFIA

Przemiany, 9. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (kropla rtęci, łyżka gumy arabskiej i smużka dymu)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Ten czar nie działa na cele mające 0 PW. Wybierz jedną istotę lub jeden niemagiczny obiekt, które widzisz w zasięgu czaru. Przekształcasz istotę w inną istotę, istotę w niemagiczny obiekt albo obiekt w istotę (nie może on być jednak noszony ani trzymany przez inne stworzenie). Przemiana trwa przez cały czas działania czaru albo do chwili, w której cel umrze lub jego punkty wytrzymałości spadną do 0. Jeżeli koncentrujesz się na działaniu czaru przez pełną godzinę, to przemiana się utrwala i zakończy się w momencie rozproszenia czaru.

Zakłęcie nie działa na zmiennokształtnych i istoty mające 0 punktów wytrzymałości. Istota opierająca się zakłęciu musi wykonać udany rzut obronny na Mądrość, by uniknąć przemiany.

Istota w innej istocie. Jeżeli dokonujesz przemiany istoty w istotę innego rodzaju, nową formą może być jakiegokolwiek stworzenie o stopniu wyzwania nie większym od SW celu (lub od jego poziomu, jeśli cel nie posiada stopnia wyzwania). Statystyki nowej formy, w tym cechy umysłowe, zostają zastąpione statystykami wybranej formy. Zachowane zostają charakter i osobowość.

Polimorfowana istota przyjmuje punkty wytrzymałości swojej nowej formy. Wracając do swej naturalnej postaci, powraca też do poziomu punktów wytrzymałości, jaki miała przed przemianą. Jeśli powraca do naturalnej postaci w efekcie spadku punktów wytrzymałości do 0, to pozostałe obrażenia otrzymuje jej naturalna forma. Jeśli w efekcie jej naturalne punkty wytrzymałości nie spadną do 0, pozostaje przytomna.

Akcje polimorfowanej istoty ograniczone są możliwościami jej nowej formy, a przy tym nie może mówić, rzucać zaklęć ani przeprowadzać innych akcji wymagających użycia rąk lub mowy, chyba że nowa forma jest w stanie to robić.

Wyposażenie stapia się z nową formą i istota nie może go używać, aktywować, trzymać ani w inny sposób z niego korzystać.

Obiekt w istocie. Możesz zmienić dowolny obiekt w jakąkolwiek istotę o rozmiarze nie większym niż rozmiar celu, przy czym jej stopień wyzwania nie może przekraczać 9. Stworzenie to jest przyjazne tobie i twoim sojusznikom. Działa w twoich turach; ty deklarujesz, jakie akcje wykonuje i jak się porusza. MP posiada jego statystyki i rozstrzyga jego akcje i ruch.

Jeśli utrwalił zakłęcie, to stracisz kontrolę nad stworzoną istotą. Może pozostać przyjazna, zależnie od tego, jak ją traktowałeś.

Istota w obiekcie. Jeśli zamieniasz istotę w obiekt, stapiasz z nim również całe jej wyposażenie. Gdy zamieniasz istotę w obiekt, stapiasz z nim również całe jej wyposażenie, jeśli rozmiar obiektu nie przekracza rozmiaru istoty. Jej statystyki zostają zastąpione statystykami obiektu, a po zakończeniu zakłęcia i powrocie do swojej naturalnej postaci nie pamięta ona czasu spędzonego w zmienionej formie.

PRAWDZIWE UDERZENIE

Wieszczenie, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 rundy

Wyciągasz dłoń, wskazując palcem cel w zasięgu czaru. Twoja magia umożliwia ci krótki wgląd w jego obronę. W swojej następnej turze masz ułatwienie w pierwszym teście ataku przeciw niemu, zakładając, że w międzyczasie czar nie dobiegł końca.

PRAWDZIWE WIDZENIE

Wieszczenie, 6. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (maść na oczy o wartości 25 sz, sporządzona ze sproszkowanych grzybów, szafranu i tłuszczu, używana przez zaklęcie)

Czas trwania: 1 godzina

Tym czarem zapewniasz dotkniętej, przychylniej istocie umiejętność postrzegania rzeczy takimi, jakimi są w rzeczywistości. Podczas działania zaklęcia jego cel ma zdolność prawdziwego widzenia, dostrzega magicznie ukryte tajne przejścia i ma wgląd w Sferę Eteryzną na odległość 36 metrów.

PRAWDZIWE ZMARTWYCHWSTANIE

Nekromancja, 9. krąg

Czas rzucania: 1 godzina

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (skropienie wodą święconą i diamenty o wartości co najmniej 25 000 sz, używane przez zaklęcie)

Czas trwania: Natychmiastowy

Dotykasz istoty zmarłej nie dawniej niż 200 lat temu z powodów innych niż starość. Jeżeli jej dusza jest wolna i chętna, to powraca do ciała, a istota zostaje przywrócona do życia z pełną pulą swoich punktów wytrzymałości.

Tym zaklęciem zamykasz wszystkie rany, neutralizujesz każdą truciznę, leczysz wszystkie choroby i zdejmujesz wszelkie klątwy, które działały na wskrzeszoną istotę w momencie śmierci. Naprawiasz również uszkodzone organy i kończyny oraz przywracasz utracone. Jeśli stworzenie było nieumarłym, zostaje przywrócone do swojej wcześniejszej, żywej formy.

Używając tego czaru, możesz nawet odtworzyć ciało, jeśli poprzednie już nie istnieje. W tym celu musisz wymówić imię wskrzeszanej istoty. Stworzenie pojawi się wówczas we wskazanym przez ciebie wolnym miejscu w obrębie 3 metrów od ciebie.

PRODUKCJA

Przemiany, 4. krąg

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Dokonujesz przemiany surowych materiałów w złożone z nich produkty. Przykładowo, budujesz drewniany most z kępy drzew, skręcasz sznur z grządki konopi albo zmieniasz len lub wełnę w gotowe ubrania.

Wybierz surowce, które widzisz w zasięgu czaru. Dysponując ich odpowiednią ilością, możesz wytworzyć Duży lub mniejszy przedmiot mieszczący się w sześciu o boku 3 metrów lub w 8 połączonych sześciu o boku 1,5 metra. Jeżeli pracujesz z metalem, kamieniem lub innym surowcem mineralnym, to wytwarzany przedmiot może być nie większy niż Średni i musi mieścić się w pojedynczym sześciu o boku 1,5 metra. Jakość otrzymanego przedmiotu odpowiada jakości użytych surowców.

Nie możesz tym zaklęciem stworzyć lub przetworzyć istot lub magicznych przedmiotów. Nie możesz także użyć go do stworzenia rzeczy, które zwykle wymagają wysokiego stopnia znajomości rzemiosła, takich jak: biżuteria, broń, kieliszki lub pancerze, chyba że biegle posługujesz się narzędziami służącymi do wytwarzania takich rzeczy.

PROFETYZM

Wieszczenie, 9. krąg

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (pióro kolibra)

Czas trwania: 8 godzin

Dotykasz przychylniej istoty i obdarzasz ją ograniczoną zdolnością spoglądania w najbliższą przyszłość. Przez czas trwania czaru nie będzie można jej zaskoczyć i będzie miała ułatwienie w testach ataku, w testach cech i w rzutach obronnych. Ponadto, przez ten czas inni będą mieli utrudnienie w testach ataku przeciw niej.

Zaklęcie kończy się natychmiast, jeśli przed jego wygaśnięciem rzucisz je ponownie.

PROJEKCJA ASTRALNA

Nekromancja, 9. krąg

Czas rzucania: 1 godzina

Zasięg: 3 metry

Komponenty: W, S, M (za każdą istotę objętą zaklęciem: po jednym jacyncie o wartości co najmniej 1000 sz oraz po jednej bogato zdobionej sztabce srebra o wartości co najmniej 100 sz, wszystkie używane przez zaklęcie)

Czas trwania: Specjalny

Ty i do ośmiu przychylnych ci istot znajdujących się w zasięgu czaru przenosisz swoje ciała astralne do Sfer Astralnej (czar nie działa, a komórka zostaje zużyta, jeśli już tam przebywasz). Zostawiasz swoje nieprzytomne ciało fizyczne w stanie zawieszonych czynności życiowych – nie potrzebuje jedzenia i powietrza ani się nie starzeje.

Ciało astralne w prawie każdym szczególe przypomina fizyczne, toteż używasz swoich dotychczasowych statystyk i wyposażenia. Główną różnicą jest obecność srebrzystego sznura, ciągnącego się od miejsca między twoimi łopatkami na długość 30 centymetrów i znikającego w przestrzeni. Sznur ten łączy cię z twoim ciałem fizycznym. Dopóki pozostanie nietknięty, możesz odnaleźć drogę do domu. Jeśli jednak zostanie przerwany – co może się stać tylko wtedy, gdy opis jakiegoś efektu wyraźnie to zaznacza – twoja dusza zostanie oddzielona od ciała, co natychmiast cię zabije.

Twoja forma astralna może swobodnie poruszać się po Sferze Astralnej i przechodzić przez portale wiodące do innych sfer. Kiedy wchodzisz do nowej sfery albo powracasz do tej, w której rozpoczęła się projekcja, twoje ciało i wyposażenie zostają do ciebie przeniesione wzdłuż srebrzystego sznura, dzięki czemu możesz wejść ponownie

do swojego ciała, gdy wkraczasz do nowej sfery. Twoja forma astralna to odrębne wcielenie, więc jakiegokolwiek obrażenia czy inne działające na nią efekty nie mają wpływu na twoje ciało fizyczne ani nie utrzymują się, kiedy do niego powrócisz.

Zakłęcie kończy się dla ciebie i twoich towarzyszy, kiedy zdecydujesz się je rozproszyć. Gdy dobiega końca, objęte nim istoty powracają do swoich fizycznych ciał i się budzą.

Czar może też skończyć się wcześniej dla ciebie albo jednego z twoich towarzyszy. Udane *rozproszenie magii* użyte na ciele astralnym lub fizycznym kończy działanie zaklęcia dla tej istoty. Jeśli ciało fizyczne lub astralne spada do 0 punktów wytrzymałości, to zakłęcie również się dla niego kończy. Jeżeli srebrzysty sznur jest cały w chwili zakończenia zaklęcia, to ściąga on astralną formę z powrotem do fizycznego ciała, przerywając jego stan zawieszenia czynności życiowych.

W przypadku twojego przedwczesnego powrotu do ciała fizycznego twoi towarzysze pozostają w swoich formach astralnych i muszą sami powrócić do swoich ciał, zazwyczaj przez spadek punktów wytrzymałości do 0.

PROJEKCJA OBRAZU

Iluzje, 7. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 750 kilometrów

Komponenty: W, S, M (mała kopia ciebie wykonana z materiałów o wartości co najmniej 5 sz)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 dnia

Tworzysz iluzoryczną kopię samego siebie, która trwa przez cały czas działania czaru. Kopia może pojawić w zasięgu czaru w dowolnym miejscu, które wcześniej widziałeś, niezależnie od znajdujących się między nim a tobą przeszkód. Iluzja wygląda i brzmi tak jak ty, ale jest niematerialna. W momencie otrzymania obrażeń znika, a czar dobiega końca.

W ramach swojej akcji możesz przemieścić tę iluzję z szybkością nie większą niż twoja podwójna prędkość poruszania, a także sprawić, że będzie mówić, gestykulować i zachowywać się wedle twojego uznania. Pozostaje twoim wiernym odbiciem.

Możesz patrzeć jej oczyma i słuchać jej uszami, jakbyś przebywał na jej miejscu. W ramach akcji dodatkowej w swojej turze możesz przełączać się między jej zmysłami a swoimi i z powrotem. Gdy używasz jej zmysłów, jesteś oślepiony i ogłuchły względem swojego otoczenia.

Fizyczna interakcja z obrazem demaskuje iluzję, ponieważ przenikają przez nią przedmioty. Istota, która poświęci akcję na badanie obrazu, może wykryć iluzję, gdy wykona udany test Inteligencji (Śledztwo) o ST rzutu obronnego przeciwko twoim czarom. Po wykryciu iluzji widzi na wylot przez jej obraz, a wydawany przez nią dźwięk postrzega jako nienaturalny.

PROMIEŃ MROZU

Wywoływanie, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Lodowaty promień biało-błękitnego światła wystrzeliwuje ku istocie znajdującej się w zasięgu czaru. Wykonaj atak dystansowy czarem. Przy trafieniu cel otrzymuje 1k8

obrażeń od zimna, a jego szybkość zostaje zmniejszona o 3 metry do rozpoczęcia twojej następnej tury.

Obrażenia z tego zaklęcia zwiększają się o 1k8, gdy osiągniesz 5. poziom (do 2k8), 11. poziom (do 3k8) i 17. poziom (do 4k8).

PROMIEŃ NADZIEI

Odpychanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Czar napelnia otoczenie nadzieją i żywotnością. Wybierz dowolną liczbę istot znajdujących się w zasięgu. W trakcie działania czaru mają ułatwienie w rzutach obronnych na Mądrość i w rzutach obronnych przeciw śmierci oraz odzyskują maksymalną możliwą liczbę punktów wytrzymałości zapewnianą przez jakiegokolwiek leczenie.

PROMIEŃ OSŁABIENIA

Nekromancja, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Czarny promień osłabiającej energii strzela z twojego palca w stronę istoty znajdującej się w zasięgu czaru. Wykonaj atak dystansowy czarem. Trafiony cel do końca trwania czaru będzie zadawał tylko połowę swoich obrażeń atakami bronią opartymi na Sile.

Pod koniec każdej swojej tury cel może spróbować wykonać rzut obronny na Kondycję przeciw twojemu zakłęciu. Udany rzut oznacza koniec czaru.

PROMIEŃ SŁOŃCA

Wywoływanie, 6. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie (prosta o długości 18 metrów)

Komponenty: W, S, M (szkło powiększające)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Snop jaskrawego światła wystrzeliwuje z twojej dłoni, tworząc prostą o długości 18 metrów i szerokości 1,5 metra. Każde stworzenie na jego drodze musi wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 6k8 obrażeń od światłości i zostaje oślepienie do twojej następnej tury. Przy udanym rzucie otrzymuje połowę tych obrażeń i nie zostaje oślepienie. Nieumarli i szlasy mają utrudnienie w tym rzucie obronnym.

W czasie działania czaru w każdej swojej turze możesz wykorzystać akcję, aby stworzyć nowy snop światła.

Podczas trwania czaru w twojej dłoni świeci odrobina olśniewającego blasku. Zapewnia ona jasne światło w promieniu 9 metrów oraz słabe w promieniu kolejnych 9 metrów. Jest to światło słoneczne.

PROMIEŃ ZATRUCIA

Nekromancja, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Ku istocie w zasięgu czaru mknie promień chorobliwie zielonej energii. Wykonaj atak dystansowy czarem. Przy trafieniu cel otrzymuje 2k8 obrażeń od trucizny i musi wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia zostaje zatruty do końca twojej następny tury.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. zwiększasz zadawane obrażenia o 1k8.

PROWOKACJA

Uroki, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Próbujesz sprowokować kogoś do pojedynku. Wybrana istota w zasięgu czaru musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia zbliża się do ciebie, przymuszona twoim boskim żądaniem. Podczas trwania czaru ma utrudnienie w testach ataku przeciwko wszystkim oprócz ciebie, a za każdym razem, gdy chce odejść od ciebie dalej niż na 9 metrów, musi wykonać rzut obronny na Mądrość. Jeśli będzie udany, to w tej turze poruszanie się celu nie jest ograniczone.

Zakłęcie wygaśnie w momencie, gdy zaatakujesz istotę inną niż cel czaru, rzucisz zakłęcie na wrogą istotę inną niż cel czaru lub gdy któryś z twoich sojuszników zada obrażenia celowi czaru albo rzuci na niego szkodliwy czar. Zakłęcie kończy się także, jeśli pod koniec swojej tury znajdujesz się dalej niż 9 metrów od jego celu.

PRYZMATYCZNY MUR

Odpychanie, 9. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: 10 minut

W miejscu, które widzisz w zasięgu czaru, pojawia się wielokolorowa płaszczyzna migoczącego światła, tworząca pionowy, nieprzezroczysty mur o długości do 27 metrów, wysokości do 9 metrów i grubości 2,5 centymetra. Możesz także stworzyć mur w kształcie sfery o średnicy 9 metrów ze środkiem we wskazanym przez ciebie punkcie. Mur tkwi w miejscu przez cały czas działania czaru. Jeżeli umieścisz go tak, że musiałby przechodzić przez miejsce zajęte przez jakieś stworzenie, to zakłęcie się nie powiedzie, a akcja i komórka czaru zostaną zużyte.

Mur świeci jasnym światłem na odległość 30 metrów i słabym światłem na odległość kolejnych 30 metrów. Ty i istoty wskazane przez ciebie podczas rzucania zakłęcia możecie przez niego bez uszczerbku przechodzić i przebywać w jego pobliżu. Jeśli inna widząca ten mur istota przemieszcza się na odległość do 6 metrów od niego lub rozpoczyna tam swoją turę, musi wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia zostaje oślepią na 1 minutę.

Mur składa się z 7 warstw o różnych barwach. Gdy jakieś stworzenie próbuje przejść przez mur lub przez niego sięgnąć, musi pokonać kolejno wszystkie warstwy. Przechodząc każdą z nich, wykonuje rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia zostaje objęte efektem odpowiedniej warstwy.

Mur da się zniszczyć, również warstwa po warstwie, w kolejności od czerwonej do fioletowej, a każda z warstw wymaga innej metody. Gdy warstwa zostaje zniszczona, pozostaje taka do końca działania zakłęcia. *Pole antymagii* nie działa na mur, a *rozproszenie magii* działa tylko na fioletową warstwę.

1. Czerwień. W przypadku niepowodzenia w rzucie obronnym istota otrzymuje 10k6 obrażeń od ognia. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę. Dopóki stoi czerwona warstwa muru, nie mogą go przebić niemagiczne ataki dystansowe. Warstwę tę można zniszczyć, zadając jej co najmniej 25 obrażeń od zimna.

2. Pomarańcz. W przypadku niepowodzenia w rzucie obronnym istota otrzymuje 10k6 obrażeń od kwasu. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę. Dopóki stoi pomarańczowa warstwa muru, nie mogą go przebić magiczne ataki dystansowe. Warstwę tę można zniszczyć przy pomocy silnego wiatru.

3. Żółć. W przypadku niepowodzenia w rzucie obronnym istota otrzymuje 10k6 obrażeń od elektryczności. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę. Warstwę tę można zniszczyć, zadając jej co najmniej 60 obrażeń od mocy.

4. Zieleni. W przypadku niepowodzenia w rzucie obronnym istota otrzymuje 10k6 obrażeń od trucizny. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę. Warstwę tę można zniszczyć przy pomocy czaru *przejście w murze* lub innego zakłęcia tego samego lub wyższego kręgu, które tworzy portal w stałej powierzchni.

5. Błękit. W przypadku niepowodzenia w rzucie obronnym istota otrzymuje 10k6 obrażeń od zimna. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę. Warstwę tę można zniszczyć, zadając jej co najmniej 25 obrażeń od ognia.

6. Indygo. W przypadku niepowodzenia w rzucie obronnym istota zostaje unieruchomiona. Pod koniec każdej swojej tury musi ona wykonać rzut obronny na Kondycję. Kiedy uzbiera trzy sukcesy, wyzwała się spod tego efektu. Jeżeli wcześniej uzbiera trzy porażki, to na stałe zmienia się w glaz i jest skamieniała. Sukcesy i porażki nie muszą następować bezpośrednio po sobie; notuj je do momentu zebrania przez cel trzech wyników jednego rodzaju.

Dopóki stoi warstwa indygo, przez mur nie można rzucić zakłęcia. Warstwę tę można zniszczyć jasnym światłem, na przykład wywołanym przez zakłęcie *światło dnia* lub podobny czar tego samego lub wyższego kręgu.

7. Fiolet. W przypadku niepowodzenia w rzucie obronnym istota zostaje oślepią. Na początku twojej następnej tury musi wykonać rzut obronny na Mądrość. Sukces pozwala jej przełamać efekt oślepią. Porażka w tym rzucie obronnym powoduje, że istota zostanie przeniesiona do innej sfery wybranej przez MP i przestaje być oślepią. (Istota, która nie przebywa w swojej rodzimej sferze egzystencji, zostaje odesłana do Sfery Astralnej lub Eterykcyjnej). Warstwę tę można zniszczyć *rozproszeniem magii* lub podobnym czarem tego samego lub wyższego kręgu, mogącym zakończyć działanie zakłęcia i efektów magicznych.

PRYZMATYCZNY ROZPRYSK

Wywoływanie, 7. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie (stożek o długości 18 metrów)

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy



Z twojej dłoni wystrzeliwuje osiem promieni światła. Każdy z nich ma odmienną barwę, moc i zastosowanie. Stworzenia znajdujące się wewnątrz stożka o długości 18 metrów muszą wykonać rzut obronny na Zręczność. Dla każdego z nich rzucaś osobno k8, by określić, który promień na nie wpłynął.

1. Czerwień. W przypadku niepowodzenia w rzucie obronnym zadaje 10k6 obrażeń od ognia. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

2. Pomarańcz. W przypadku niepowodzenia w rzucie obronnym zadaje 10k6 obrażeń od kwasu. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

3. Żółć. W przypadku niepowodzenia w rzucie obronnym zadaje 10k6 obrażeń od elektryczności. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

4. Zieleń. W przypadku niepowodzenia w rzucie obronnym zadaje 10k6 obrażeń od trucizny. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

5. Błękit. W przypadku niepowodzenia w rzucie obronnym zadaje 10k6 obrażeń od zimna. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

6. Indygo. W przypadku niepowodzenia w rzucie obronnym istota zostaje unieruchomiona. Na końcu każdej swojej tury wykonywać rzut obronny na Kondycję. Jeśli odniesie trzy sukcesy, zaklęcie dobiega końca. Jeśli wcześniej poniesie trzy porażki, zostaje na stałe zamieniona w kamień i jest traktowana jako skamieniała. Sukcesy i porażki nie muszą następować bezpośrednio po sobie; notuj je do momentu zebrania przez cel trzech wyników jednego rodzaju.

7. Fiolet. W przypadku niepowodzenia w rzucie obronnym istota zostaje oślepią. Na początku twojej następnej tury musi wykonać rzut obronny na Mądrość. Sukces pozwala jej przełamać efekt oślepienia. Porażka w tym rzucie obronnym powoduje, że istota zostanie przeniesiona do innej sfery wybranej przez MP i przestaje być oślepią. (Istota, która nie przebywa w swojej rodzimej sferze egzystencji, zostaje odesłana właśnie do niej, a inne istoty zostają z reguły zesłane do Sfery Astralnej lub Eteryknej).

8. Specjalne. Cel zostaje trafiony dwoma promieniami. Wykonaj dwa kolejne rzuty, przerzucając ósemki.

PRZEBRANIE SIEBIE

Iluzje, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S

Czas trwania: 1 godzina

Zmieniasz swój wygląd, włącznie z ubraniem, opancerzeniem, bronią i innym widocznym wyposażeniem. Efekt trwa przez czas działania czaru albo do chwili, w której go zakończysz w ramach swojej akcji. Możesz sprawić, że będziesz wyglądać na wyższego lub niższego o 30 centymetrów, szczupłego, grubego lub przeciętnej budowy. Nie wpłyniesz tym zaklęciem na swój typ budowy ciała, więc przyjmując nowy wygląd, jesteś ograniczony do tego samego układu kończyn. Poza tym zakres zmian zależy od ciebie.

Fizyczne sprawdzenie zdemaskuje twoją iluzję. Przykładowo, jeśli swój strój wzbogacisz o iluzoryczny kapelusz, inne przedmioty będą przez niego przenikać, a dotykająca go osoba nie poczuje pod palcami nic albo wymaca twoją głowę i włosy. Jeśli użyjesz tego zaklęcia, by wydać się szczuplejszym, niż jesteś, to sięgająca ku tobie dłoń zderzy

się z tobą, choć będzie wyglądać, jakby właściciel zatrzymał ją w powietrzu.

Aby odkryć twoje przebranie, należy użyć akcji w celu przyjrzenia się twojemu wyglądowi i zdać test Inteligencji (Śledztwo) o ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom.

PRZEBUDZENIE

Przemiany, 5. krąg

Czas rzucania: 8 godzin

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (agat o wartości co najmniej 1000 sz, zużywany przez zaklęcie)

Czas trwania: Natychmiastowy

Przez czas rzucania czaru śledzisz magiczne ścieżki rozpięte wewnątrz drogocennego klejnotu. Następnie dotykasz zwierzęcia lub rośliny w rozmiarze Wielkim lub mniejszym. Cel zaklęcia musi mieć wartości Inteligencji nie większą niż 3 lub w ogóle nie posiadać tej cechy. Zyskuje on Inteligencję 10 wraz ze zdolnością mowy w jednym ze znanych ci języków. Jeżeli celem zaklęcia jest roślina, zyskuje zmysły analogiczne do ludzkich oraz możliwość poruszania kończynami, korzeniami, pnączami i podobnymi częściami. Statystyki odpowiednie dla przebudzonej rośliny wybiera MP, na przykład statystyki przebudzonego krzewu lub drzewa.

Przebudzona bestia lub roślina jest tobą zauroczona przez 30 dni lub do czasu, w którym ty lub twoi towarzysze wyrządzicie jej jakąkolwiek krzywdę. Gdy kończy się zauroczenie, przebudzona istota decyduje, czy pozostanie ci przyjazna, zależnie od tego, jak ją traktowałeś.

PRZECIWZAKLĘCIE

Odpychanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 reakcja podejmowana, gdy widzisz istotę rzucającą czar w obrębie 18 metrów od ciebie

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: S

Czas trwania: Natychmiastowy

Próbujesz przerwać proces rzucania czaru przez inną istotę. Jeśli rzuca ona czar z kręgu 3. lub niższego, to jej zaklęcie kończy się fiaskiem i nie przynosi żadnych efektów. Jeśli jednak rzuca czar co najmniej 4. kręgu, wykonaj test swojej cechy bazowej. ST wynosi 10 + krąg czaru. Przy udanym teście rozpraszasz rzucone zaklęcie i nie przynosi ono żadnych efektów.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucaś ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 4. kręgu, przerwane zaklęcie nie przynosi efektów, jeśli jego krąg nie przewyższa tego, z którego rzucaś *przeciwzaklęcie*.

PRZEJŚCIE BEZ ŚLADU

Odpychanie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (popiół ze spalonego liścia jemioli i świerkowej gałązki)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Roztaczasz wokół siebie zasłonę cieni i ciszę, które skrywają ciebie i twoich towarzyszy. Przez czas działania czaru każda wybrana przez ciebie istota znajdująca się do 9 metrów od ciebie (łącznie z tobą) otrzymuje modyfikator +10 w testach Zręczności (Skradanie się) i nie może zostać

wytropiona niemagicznymi sposobami. Istota skryta zaklęciem nie pozostawia tropów ani innych śladów swojego przejścia.

PRZEJŚCIE W MURZE

Przemiany, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (szczypta ziaren sezamu)

Czas trwania: 1 godzina

We wskazanym, widocznym miejscu w zasięgu czaru tworzysz przejście w drewnianej, murowanej lub kamiennej powierzchni (na przykład w ścianie, suficie lub posadzce), które utrzymuje się, dopóki działa czar. Określasz rozmiary przejścia: do 1,5 metra szerokości, do 2,4 metra wysokości i do 6 metrów głębokości. Przejście nie powoduje niestabilności struktury, w której je otwierasz.

Kiedy przejście znika, wszelkie istoty i obiekty wciąż w nim przebywające zostają bezpiecznie przeniesione do najbliższego wolnego miejsca poza strukturą, w której było otwarte.

PRZESZYWAJĄCY DOTYK

Nekromancja, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: 1 runda

Na miejscu zajmowanym przez istotę w zasięgu czaru tworzysz widmową kościaną dłoń. Wykonaj atak dystansowy czarem przeciw tej istocie, aby przeniknąć ją grobowym chłodem. W przypadku trafienia otrzymuje 1k8 obrażeń nekrotycznych i nie może odzyskać punktów wytrzymałości aż do rozpoczęcia twojej następnej tury. Do tego czasu ściska ją widmowa ręka.

Jeżeli celem zaklęcia jest nieumarły, to po trafieniu do końca swojej następnej tury ma także utrudnienie w testach ataku przeciw tobie.

Obrażenia z tego zaklęcia zwiększają się o 1k8, gdy osiągniesz 5. poziom (do 2k8), 11. poziom (do 3k8) i 17. poziom (do 4k8).

PRZEZORNOŚĆ

Wywoływanie, 6. krąg

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (figurka przedstawiająca ciebie, wykonana z kości słoniowej i ozdobiona klejnotami o wartości co najmniej 1500 sz)

Czas trwania: 10 dni

Wybierz ze swoich czarów zaklęcie najwyżej 5. kręgu, którego rzucenie trwa jedną akcją oraz którego celem może być twoja osoba. Możesz rzucić to zaklęcie (nazywane zaklęciem awaryjnym) jako część rzucania *przezorności*, wydając komórki czaru dla obu zaklęć, ale zaklęcie awaryjne nie zaczyna działać od razu. Uruchomi się dopiero w określonych okolicznościach, które ustalasz w momencie rzucania obu zaklęć. Przykładowo, *przezorność* rzucona razem z *oddychaniem pod wodą* może powodować, że *oddychanie pod wodą* włączy się, kiedy zostaniesz zanurzony w wodzie lub podobnym płynie.

Zaklęcie awaryjne uruchamia się natychmiast po pierwszym zaistnieniu wymaganych okoliczności, niezależnie, czy sobie tego w danym momencie życzysz, i wówczas działanie *przezorności* dobiega końca.

Zaklęcie awaryjne działa tylko na ciebie, nawet jeśli normalnie może objąć również inne cele. Możesz używać tylko jednej *przezorności* na raz. Jeżeli rzucisz to zaklęcie po raz drugi, efekt poprzedniej *przezorności* się kończy. Poza tym, *przezorność* kończy się także, jeśli przestaniesz mieć przy sobie jej komponent materialny.

PRZYJACIEL ZWIERZĄT

Uroki, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (odrobina jedzenia)

Czas trwania: 24 godziny

Przy pomocy tego czaru możesz przekonać zwierzę, że nie stanowiś dla niego zagrożenia. Wybierz bestię, którą widzisz w zasięgu czaru i która widzi i słyszy ciebie. Jeśli jej Inteligencja wynosi 4 lub więcej, zaklęcie się nie udaje. W przeciwnym wypadku zwierzę musi wykonać udany rzut obronny na Mądrość albo zostanie przez ciebie zauroczone na czas trwania czaru. Jeżeli ty lub ktoś z twoich sojuszników skrzywdzicie to zwierzę, czar się zakończy.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. możesz objąć czarem dodatkowe zwierzę.

PRZYJAŹŃ

Uroki, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: S, M (odrobina makijażu nakładana na twarz podczas rzucania zaklęcia)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Działanie czaru zapewnia ci ułatwienie we wszystkich testach Charyzmy wykonywanych względem wybranej istoty, która nie jest do ciebie wrogo nastawiona. Gdy działanie czaru dobiega końca, zdaje sobie ona sprawę, że wpłynęłaś na nią magicznie, i staje się wroga. Istota agresywna może cię zaatakować. Nieagresywna może poszukiwać innego sposobu na wyrównanie rachunków (według uznania MP), zależnie od rodzaju waszej interakcji.

PRZYMUS

Uroki, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Słyszące cię istoty, które wybierzesz spośród widzianych w zasięgu czaru, muszą wykonać rzut obronny na Mądrość. Stworzenia niepodatne na zauroczenie odnoszą automatyczny sukces. W przypadku niepowodzenia cel podlega działaniu czaru. Do końca trwania zaklęcia możesz wykonać dodatkową, by wskazać poziomy (dla ciebie) kierunek. Wszystkie objęte czarem stworzenia muszą zużyć cały swój ruch, podążając w tamtą stronę w swojej następnej turze. Zanim się ruszą, mogą wykonać swoje akcje podstawowe. Po przemieszczeniu się w ten sposób

mogą ponowić rzut obronny na Mądrość, by spróbować wyrwać się spod zauroczenia.

Zauroczona istota nie jest przymuszona do wejścia w śmiertelne niebezpieczeństwo, na przykład w ogień czy przepaść, ale będzie prowokować ataki okazyjne, by poruszyć się we wskazanym kierunku.

PRZYSPIESZENIE

Przemiany, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (wiórek z korzenia lukrecji)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Wybierz przychylną istotę, którą widzisz w zasięgu czaru. Podczas działania zaklęcia porusza się ona z podwójną szybkością, otrzymuje modyfikator +2 do KP, ma ułatwienie w rzutach obronnych na Zręczność oraz zyskuje dodatkową akcję w każdej swojej turze. Akcja ta może zostać wykorzystana tylko jako: Atak (pojedynczy), Odstąpienie, Sprint, Ukrycie się lub Użycie obiektu.

Kiedy czar dobiegnie końca, jego cel nie może się poruszyć ani wykonać akcji do końca swojej następnej tury, ponieważ dogania go własne zmęczenie.

PRZYWOŁANIE FEY

Przywoływanie, 6. krąg

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: 27 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Przywołujesz fey o stopniu wyzwania nie większym niż 6 albo ducha fey, który przyjmuje formę zwierzęcia o stopniu wyzwania nie większym niż 6. Istota pojawia się w wolnej przestrzeni, którą widzisz w zasięgu czaru. Znika, kiedy jej punkty wytrzymałości spadają do 0 lub gdy czar dobiega końca.

Istota jest przyjazna tobie i twoim sprzymierzeńcom. Wykonujesz za nią rzut na inicjatywę, gdyż działa w swoich własnych turach. Jest posłuszna twoim słownym poleceniom, dopóki są zgodne z jej charakterem (nie zużywają one twojej akcji). Jeśli nie wydasz polecenia, przywołana istota ogranicza się do obrony przed wrogami, ale nie wykonuje innych akcji.

Gdy twoja koncentracja zostanie przerwana, fey nie znika, lecz tracisz nad nim kontrolę. Stworzenie staje się wrogiem tobie i twoim sprzymierzeńcom, może też was zaatakować. Nie możesz odwołać niekontrolowanej istoty – znika ona dopiero godzinę po przywołaniu.

MP dysponuje statystykami przywołanych fey.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 7. kręgu, za każdy krąg powyżej 6. maksymalny stopień wyzwania przywołanej istoty wzrasta o 1.

PRZYWOŁANIE LEŚNYCH ISTOT

Przywoływanie, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S, M (po jednej jagodzie ostrokrzewu na każdą przywoływaną istotę)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Przywołujesz fey, by pojawiły się w wolnej przestrzeni, którą widzisz w zasięgu czaru. Wybierz jedną z możliwości:

- 1 fey o stopniu wyzwania nie większym niż 2;
- 2 fey o stopniu wyzwania nie większym niż 1;
- 4 fey o stopniu wyzwania nie większym niż 1/2;
- 8 fey o stopniu wyzwania nie większym niż 1/4.

Przywołana istota znika, kiedy jej punkty wytrzymałości spadają do 0 lub gdy czar dobiega końca.

Istoty są przyjazne tobie i twoim sprzymierzeńcom. Wykonujesz za nie (grupowo) rzut na inicjatywę, gdyż będą działać w swojej turze. Są posłuszne twoim słownym poleceniom (nie wymagają one twojej akcji). Jeśli nie wydasz polecenia, przywołane istoty ograniczą się do obrony przed wrogami, ale nie będą wykonywać innych akcji.

MP dysponuje statystykami przywołanych fey.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę wyższego kręgu, przywołujesz więcej istot z wybranego wariantu: dwa razy więcej na 6. kręgu i trzy razy więcej na 8. kręgu.

PRZYWOŁANIE MNIEJSZYCH ŻYWIOLAKÓW

Przywoływanie, 4. krąg

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: 27 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Przywołujesz żywiolaki, by pojawiły się w wolnej przestrzeni, którą widzisz w zasięgu czaru. Wybierz jedną z możliwości:

- 1 żywiolak o stopniu wyzwania nie większym niż 2;
- 2 żywiolaki o stopniu wyzwania nie większym niż 1;
- 4 żywiolaki o stopniu wyzwania nie większym niż 1/2;
- 8 żywiolaków o stopniu wyzwania nie większym niż 1/4.

Przywołana istota znika, kiedy jej punkty wytrzymałości spadają do 0 lub gdy czar dobiega końca.

Istoty są przyjazne tobie i twoim sprzymierzeńcom. Wykonujesz za nie (grupowo) rzut na inicjatywę, gdyż będą działać w swojej turze. Są posłuszne twoim słownym poleceniom (nie wymagają one twojej akcji). Jeśli nie wydasz polecenia, przywołane istoty ograniczą się do obrony przed wrogami, ale nie będą wykonywać innych akcji.

MP dysponuje statystykami przywołanych żywiolaków.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę wyższego kręgu, przywołujesz więcej istot z wybranego wariantu: dwa razy więcej na 6. kręgu i trzy razy więcej na 8. kręgu.

PRZYWOŁANIE NIEBIANINA

Przywoływanie, 7. krąg

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: 27 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Przywołujesz niebianina o stopniu wyzwania nie większym niż 4, który pojawia się w wolnej przestrzeni, jaką widzisz w zasięgu czaru. Istota znika, kiedy jej punkty wytrzymałości spadają do 0 lub gdy czar dobiega końca.

Istota jest przyjazna tobie i twoim sprzymierzeńcom. Wykonujesz za nią rzut na inicjatywę, gdyż działa w swoich własnych turach. Jest posłuszna twoim słownym poleceniom, dopóki są zgodne z jej charakterem (nie zużywają

one twojej akcji). Jeśli nie wydasz polecenia, przywołana istota ogranicza się do obrony przed wrogami, ale nie wykonuje innych akcji.

MP dysponuje statystykami przywołanego niebianina.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę 9. kręgu, możesz przywołać niebianina o stopniu wyzwania nie większym niż 5.

PRZYWOŁANIE OGNIĄ ZAPOROWEGO

Przywoływanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie (stożek 18 metrów)

Komponenty: W, S, M (sztuka amunicji albo broni rzuconej)

Czas trwania: Natychmiastowy

Sprawiasz, że egzemplarz rzuconej niemagicznej broni lub wystrzelony niemagiczny pocisk wybucha w stożek identycznych broni, które następnie znikają. Każda istota na obszarze w kształcie stożka o długości 18 metrów musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 3k8 obrażeń. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę. Obrażenia są tego samego typu, co podstawowe obrażenia broni lub amunicji będącej komponentem czaru.

PRZYWOŁANIE OSTRZAŁU

Przywoływanie, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 45 metrów

Komponenty: W, S, M (sztuka amunicji albo broni rzuconej)

Czas trwania: Natychmiastowy

Strzelasz niemagicznym pociskiem lub rzucasz niemagiczną bronią miotaną w powietrze, a następnie wybierasz punkt w zasięgu czaru. Z nieba spadają setki kopii użytej amunicji lub broni, po czym znikają. Każda istota na obszarze walca o promieniu 12 metrów i wysokości 6 metrów z punktem wyjścia w wybranym miejscu musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 8k8 obrażeń. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę. Obrażenia są tego samego typu, co broni lub amunicji będącej komponentem czaru.

PRZYWOŁANIE ZWIERZĄT

Przywoływanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Przywołujesz duchy fey, które przybierają formę zwierząt i pojawiają się w wolnej przestrzeni widocznej w zasięgu czaru. Wybierz jedną z możliwości:

- 1 bestia o stopniu wyzwania nie większym niż 2;
- 2 bestie o stopniu wyzwania nie większym niż 1;
- 4 bestie o stopniu wyzwania nie większym niż 1/2;
- 8 bestii o stopniu wyzwania nie większym niż 1/4.

Każde ze zwierząt jest jednocześnie traktowane jak fey. Znika, kiedy jego punkty wytrzymałości spadają do 0 lub gdy czar dobiega końca.

Istoty są przyjazne tobie i twoim sprzymierzeńcom. Wykonujesz za nie (grupowo) rzut na inicjatywę, gdyż będą działać w swojej turze. Są posłuszne twoim słownym poleceniom (nie wymagają one twojej akcji). Jeśli nie wydasz polecenia, przywołane istoty ograniczą się do obrony przed wrogami, ale nie będą wykonywać innych akcji.

MP dysponuje statystykami przywołanych stworzeń.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę wyższego kręgu, przywołujesz więcej istot z wybranego wariantu: dwa razy więcej na 5. kręgu, trzy razy więcej na 7. kręgu i cztery razy więcej na 9. kręgu.

PRZYWOŁANIE ŻYWIOLAŁA

Przywoływanie, 5. krąg

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: 27 metrów

Komponenty: W, S, M (płonące kadzidło dla powietrza, miękka glina dla ziemi, siarka i fosfor dla ognia lub woda z piaskiem dla wody)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Przyzywasz żywiołaka, by ci służył. Wybierz obszar powietrza, ziemi, ognia lub wody wypełniający sześcian o boku 3 metrów i znajdujący się w zasięgu czaru. Żywiołak o stopniu wyzwania nie większym niż 5, odpowiadający wybranemu obszarowi, pojawia się w obrębie 3 metrów od niego w wolnym, wskazanym przez ciebie miejscu. Przykładowo, z ogniska wylania się żywiołak ognia, a z gruntu wygrzebuje się żywiołak ziemi. Istota znika, kiedy jej punkty wytrzymałości spadają do 0 lub gdy czar dobiega końca.

Istota jest przyjazna tobie i twoim sprzymierzeńcom. Wykonujesz za nią rzut na inicjatywę, gdyż działa w swoich własnych turach. Jest posłuszna twoim słownym poleceniom, dopóki są zgodne z jej charakterem (nie zużywają one twojej akcji). Jeśli nie wydasz polecenia, przywołana istota ogranicza się do obrony przed wrogami, ale nie wykonuje innych akcji.

Gdy twoja koncentracja zostanie przerwana, żywiołak nie znika, lecz tracisz nad nim kontrolę. Stworzenie staje się wrogiem tobie i twoim sprzymierzeńcom, może też was zaatakować. Nie możesz odwołać niekontrolowanej istoty – znika ona dopiero godzinę po przywołaniu.

MP dysponuje statystykami przywołanych żywiołaków.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 6. kręgu, za każdy krąg powyżej 5. maksymalny stopień wyzwania przywołanej istoty wzrasta o 1.

RAMIONA HADARA

Przywoływanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie (w promieniu 3 metrów)

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Przyzywasz moc Hadara, Mrocznego Głodu. Macki ciemnej energii wyrastają z twojego ciała i uderzają wszystkich w obrębie 3 metrów. Każde stworzenie w ich zasięgu musi wykonać rzut obronny na Siłę. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 2k6 obrażeń nekrotycznych i do swojej następnej tury nie może używać reakcji. Przy udanym rzucie otrzymuje połowę obrażeń i opiera się dodatkowemu efektowi.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. zwiększasz zadawane obrażenia o 1k6.

REGENERACJA

Przemiany, 7. krąg

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (młynek modlitewny i woda święcona)

Czas trwania: 1 godzina

Dotykasz wybranej istoty i pobudzasz jej naturalne zdolności regeneracyjne. Cel czaru odzyskuje 4k8 + 15 punktów wytrzymałości. Przez cały czas działania zaklęcia na początku każdej swojej tury odzyskuje 1 punkt wytrzymałości (10 na minutę).

Utracone części ciała (palec, noga, ogon itp.) odrastają po dwóch minutach. Jeżeli posiadasz odciętą część ciała i przyłożysz ją do kikuta, to dzięki zaklęciu natychmiast przyrośnie z powrotem.

REINKARNACJA

Przemiany, 5. krąg

Czas rzucania: 1 godzina

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (rzadkie olejki i maści o wartości co najmniej 1000 sz, używane przez zaklęcie)

Czas trwania: Natychmiastowy

Dotykasz zwłok lub fragmentu ciała martwego humanoida. Jeśli umarł najdalej 10 dni temu, zaklęcie tworzy dla niego nowe, dorosłe ciało i wzywa duszę do jego zamieszkania. Jeśli dusza nie jest wolna ani chętna, by to zrobić, zaklęcie się nie udaje.

Nowe ciało jest tworem magii, więc z dużym prawdopodobieństwem będzie ono przynależać do innej rasy. MP rzuca k100 i sprawdza wynik w poniższej tabeli, aby określić, jaką formę przyjmie przywracana do życia istota.

k100	Rasa
01-04	Drakon
05-13	Krasnolud wzgórzowy
14-21	Krasnolud górski
22-25	Elf mroczny
26-34	Elf wysoki
35-42	Elf leśny
43-46	Gnom leśny
47-52	Gnom skalny
53-56	Półelf
57-60	Półork
61-68	Niziołek lekkostopy
69-76	Niziołek hardy
77-96	Człowiek
97-100	Diabelstwo

Istota po reinkarnacji pamięta swoje poprzednie życie i doświadczenia. Zachowuje posiadane wcześniej umiejętności, przy czym wymienia swoją dotychczasową rasę na nową i odpowiednio zmienia cechy i zdolności rasowe.

ROZGRZANIE METALU

Przemiany, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S, M (kawalek żelaza i płomień)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Wybierz wytworzony z metalu przedmiot (na przykład broń albo ciężki lub średni metalowy pancerz), który widzisz w zasięgu czaru. Sprawiasz, że rozgrzewa się on do czerwoności. Kiedy rzucasz to zaklęcie, każda istota w bezpośrednio fizycznym kontakcie z tym przedmiotem otrzymuje 2k8 obrażeń od ognia. W trakcie działania czaru możesz w ramach akcji dodatkowej w swojej turze ponawiać te obrażenia.

Jeżeli jakaś istota trzyma lub nosi zaczarowany przedmiot i otrzymuje z tego powodu obrażenia, to musi wykonać udany rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia upuszcza ten przedmiot, o ile to możliwe. Jeżeli tego nie robi, ma do początku twojej następnej tury Utrudnienia w testach ataku i testach cech.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 3. kręgu, za każdy krąg powyżej 2. zwiększasz zadawane obrażenia o 1k8.

ROZKAZ

Uroki, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W

Czas trwania: 1 runda

Wymawiasz słowo rozkazu, kierując go do istoty, którą widzisz w zasięgu czaru. Musi ona wykonać udany rzut obronny na Mądrość albo w swojej następnej turze wypełnić twoje polecenie. Zaklęcie nie działa na nieumarłych oraz istoty nierozumiejące twojego języka. Rozkaz nie odniesie również skutku, jeśli wykonanie go będzie bezpośrednio zagrażało zauroczonej istocie.

Poniżej podano kilka typowych rozkazów i ich efekty. Możesz wydać inne polecenie, wówczas MP określa sposób zachowania istoty objętej czarem. Jeżeli cel nie jest w stanie wykonać rozkazu, to zaklęcie się kończy.

Podejdz. Cel zaklęcia przemieszcza się w twoim kierunku najkrótszą i najbardziej bezpośrednią drogą, a gdy znajdzie się 1,5 metra od ciebie, jego tura się kończy.

Puść. Cel zaklęcia wypuszcza trzymane rzeczy, a jego tura dobiega końca.

Uciekaj. Cel zaklęcia przeznacza swoją turę na to, by jak najszybciej oddalić się od ciebie.

Padnij. Cel zaklęcia pada powalony na ziemię, a jego tura się kończy.

Zatrzymaj się. Cel zaklęcia nie przemieszcza się i nie wykonuje żadnych akcji. Latająca istota zawisa w powietrzu, o ile potrafi. Jeżeli musi się przemieszczać, by zostać w powietrzu, to przebywa minimalną niezbędną do tego odległość.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. możesz objąć nim dodatkową istotę. Wszystkie istoty objęte czarem muszą znajdować się nie dalej niż 9 metrów od siebie nawzajem, gdy wydajesz im rozkaz.

ROZMAWIANIE Z ROŚLINAMI

Przemiany, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie (okrąg o promieniu 9 metrów)

Komponenty: W, S

Czas trwania: 10 minut

Budzisz ograniczoną świadomość w roślinach znajdujących się do 9 metrów od ciebie, obdarzając je zdolnością porozumiewania się z tobą i wypełnienia twoich prostych poleceń. Możesz pytać rośliny o wydarzenia, które miały miejsce w obrębie czaru w ciągu minionego dnia, i zdobywać informacje o przechodzących zwierzętach, pogodzie i innych zaistniałych okolicznościach.

Możesz również na czas działania czaru zmienić trudny teren spowodowany roślinnością (na przykład zarośla lub gęste podszycie) w zwyczajny teren albo odwrotnie – zmienić zwykły teren, jeśli występują na nim rośliny, w trudny teren, na którym pnącza i gałęzie spowalniają ruch.

Za zgodą MP rośliny mogą być w stanie wykonać dla ciebie inne zadania. Zaklęcie nie umożliwi im wyciągnięcia z ziemi korzeni i przemieszczania się, ale mogą one swobodnie poruszać gałęziami, łodygami i pnączami.

Jeśli na obszarze zaklęcia znajduje się istota typu roślinnego, to możesz się z nią porozumiewać tak, jakbyście znali ten sam język, ale nie wywierasz na nią żadnego magicznego wpływu.

Przy pomocy tego zaklęcia możesz spowodować, że rośliny stworzone *opłatanem* uwolnią uwięzioną istotę.

ROZMAWIANIE Z UMARŁYMI

Nekromancja, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 3 metry

Komponenty: W, S, M (płonące kadzidło)

Czas trwania: 10 minut

Budzisz namiastkę życia i rozumu w wybranych zwłokach znajdujących się w zasięgu czaru, dzięki czemu mogą odpowiadać na twoje pytania. Zwłoki muszą wciąż posiadać usta i nie mogą być nieumarłym. Jeżeli zwłoki były celem tego zaklęcia w ciągu ostatnich 10 dni, to czar nie zadziała.

W czasie trwania czaru możesz zadać zmarłemu do pięciu pytań. Zmarły wie jedynie to, co wiedział za życia, z uwzględnieniem znanych mu języków. Z reguły udziela krótkich, zagadkowych lub powtarzających się odpowiedzi. Nie czuje się też zobligowany do mówienia prawdy, jeśli zachowujesz się wrogo albo jeśli uzna cię za przeciwnika. Zaklęcie to nie przywraca ciała duszy, lecz tylko je animuje. Z tego powodu zmarły nie może zdobyć nowych informacji ani nie kojarzy niczego, co miało miejsce po jego śmierci. Nie może też snuć domysłów dotyczących przyszłości.

ROZMAWIANIE ZE ZWIERZĘTAMI

Wieszczanie, 1. krąg (rytual)

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S

Czas trwania: 10 minut

Na czas trwania czaru zyskujesz zdolność rozumienia bestii i słownej komunikacji z nimi. Wiedza i świadomość wielu zwierząt jest ograniczona ich poziomem Inteligencji,

ale w najgorszym przypadku możesz od nich zdobyć informacje o pobliskich miejscach i potworach, włączając informacje o tym, co zwierzę postrzeża obecnie lub czego doświadczyło poprzedniego dnia. Za zgodą MP możesz nakłonić zwierzę do wyświadczenia ci niewielkiej przysługi.

ROZMYCIE

Iluzje, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Twoja sylwetka w oczach wszystkich, którzy cię widzą, staje się rozmyta, niestabilna i niewyraźna. Podczas działania czaru przeciwnicy mają utrudnienie w testach ataku przeciwko tobie. Istota jest odporna na ten efekt, jeśli nie polega na wzroku, na przykład dzięki ślepowidzeniu, lub potrafi przejrzeć iluzje, na przykład dzięki zdolności prawdziwego widzenia.

ROZPROSZENIE DOBRA I ZŁA

Odpychanie, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (woda święcona albo sproszkowane srebro i żelazo)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Otaczasz się migoczącą energią, która chroni cię przed fey, nieumarłymi oraz istotami pochodzącymi spoza Sfery Materialnej. Przez czas trwania czaru czarty, fey, niebianie, nieumarli i żywiołaki mają utrudnienie w testach ataku przeciwko tobie.

Możesz zakończyć czar wcześniej, wykorzystując jeden z poniższych efektów.

Przelamanie uroku. W ramach swojej akcji dotykasz istoty, która jest zauroczona, przerażona lub opętana przez czarta, fey, niebianina, nieumarłego lub żywiołaka, i uwalniasz ją z tego stanu.

Odesłanie. W ramach swojej akcji wykonaj magiczny atak wręcz przeciwko czartowi, fey, niebianinowi, nieumarłemu lub żywiołakowi, którego możesz osiągnąć. Jeśli trafisz, podejmujesz próbę wygnania go z powrotem do jego sfery macierzystej. Stworzenie musi wykonać rzut obronny na Charyzmę, a w przypadku niepowodzenia zostanie odesłane do swojej sfery (chyba że już tam jest). Przebywający w obcej sferze nieumarli są odsyłani do Shadowfell, a fey – do Feywild.

ROZPROSZENIE MAGII

Odpychanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Wybierz jedną istotę, obiekt lub magiczny efekt w zasięgu czaru. Każde zaklęcie 3. lub niższego kręgu wpływające na nie dobiega końca. Dla każdego zaklęcia z kręgu 4. lub wyższego, działającego na wybrany cel, wykonaj test swojej cechy bazowej o ST w wysokości 10 + krąg czaru. Po udanym rzucie to zaklęcie zostaje rozproszone.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 4. kręgu, automatycznie rozpraszasz działające na wybrany cel zaklęcia z kręgu równego lub mniejszego niż ten, z którego rzucasz *rozszerzenie magii*.

ROZRÓST ROŚLIN

Przemiany, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja lub 8 godzin

Zasięg: 45 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Przy pomocy tego zaklęcia wzmagasz siły życiowe roślinności na określonym obszarze. Możesz to zrobić na dwa sposoby, zapewniając jej natychmiastowe lub długoterminowe korzyści.

Jeśli rzucasz to zaklęcie, używając pojedynczej akcji podstawowej, wybierz punkt w jego zasięgu. Zwyczajna roślinność w promieniu 30 metrów od niego stanie się wybujała i przerośnięta. Stworzenia podróżujące przez ten obszar muszą zużyć 4 metry szybkości, by przemieścić się o 1 metr.

W obrębie obszaru obejmowanego zaklęciem możesz wskazać dowolnego rozmiaru strefy, które wyłączasz spod jego działania.

Jeżeli rzucasz to zaklęcie przez 8 godzin, użyźnisz ziemię w okolicy. Roślinność w promieniu 750 metrów od wskazanego punktu w zasięgu czaru zostaje na 1 rok wyjątkowo odżywna. Podczas zbiorów wyda dwa razy większe plony niż zwykle.

ROZUMIENIE JĘZYKÓW

Wieszczanie, 1. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (szczypta sadzy i soli)

Czas trwania: 1 godzina

Na czas działania czaru uzyskujesz zdolność dosłownego rozumienia mowy w każdym języku, jaki słyszysz. Rozumiesz także pismo, które widzisz, ale musisz w tym celu dotykać powierzchni, na której zostały zapisane słowa. Przeczytanie jednej strony tekstu zajmuje około 1 minuty.

Przy pomocy tego zaklęcia nie rozszyfrujesz tajnych wiadomości w tekście ani glifu, takiego jak magiczna pieczęć, który nie jest częścią języka pisanego.

RÓJ METEORYTÓW

Wywoływanie, 9. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 1,5 kilometra

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

W czterech różnych punktach, które widzisz w zasięgu czaru, spadają na ziemię jaśniejsze kule ognia. Każda istota znajdująca się w obrębie sfery o promieniu 12 metrów ze środkiem we wskazanym miejscu musi wykonać rzut obronny na Zręczność. Sfera rozprzestrzenia się za rogi i załomy. Porażka w rzucie obronnym oznacza otrzymanie 20k6 obrażeń od ognia i 20k6 obrażeń obuchowych, a sukces zmniejsza te obrażenia o połowę. Istota przebywająca w więcej niż jednym obszarze rażenia otrzymuje obrażenia tylko raz.

Zaklęcie uszkadza obiekty na obszarze działania i podpala łatwopalne przedmioty, które nie są przez kogoś noszone lub trzymane.

SANKTUARIUM

Odpychanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (małe srebrne lusterko)

Czas trwania: 1 minuta

Oslaniasz przed atakiem istotę znajdującą się w zasięgu. Do końca trwania czaru każde stworzenie chcące ją zaatakować lub rzucić na nią wyrządzający krzywdę czar musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia musi wybrać inny cel albo utracić ten atak lub czar. *Sanktuarium* nie chroni przed efektami obszarowymi, takimi jak eksplozja kuli ognia.

Czar kończy się, kiedy ochraniana istota wykona atak, rzuci zaklęcie obejmujące działaniem przeciwnika lub zada obrażenia innemu stworzeniu.

SEKRETNY KUFER LEOMUNDA

Przywoływanie, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (kunsztowny kuferek o wymiarach 90 × 60 × 60 centymetrów, wykonany z rzadkich materiałów o wartości co najmniej 5000 sz, oraz jego Malutka replika z takich samych materiałów o wartości co najmniej 50 sz)

Czas trwania: Natychmiastowy

Ukrywasz kuferek wraz z całą jego zawartością w Sferze Eteryecznej. Musisz dotknąć jego oraz miniaturowej repliki będącej komponentem zaklęcia. Kuferek może zawierać do 0,3 metra sześciennego materii nieożywionej (90 × 60 × 60 centymetrów).

Dopóki kuferek przebywa w Sferze Eteryecznej, możesz przywołać go w ramach swojej akcji, dotykając jego repliki. Pojawi się w wolnym miejscu na ziemi do 1,5 metra od ciebie. Możesz w ramach swojej akcji odesłać go z powrotem do Sfery Eteryecznej, dotykając jednocześnie kufra i repliki.

Po 60 dniach istnieje rosnące codziennie o 5% ryzyko zakończenia działania czaru. Zaklęcie zakończy się również wtedy, gdy rzucisz je ponownie, gdy replika zostanie zniszczona albo gdy zdecydujesz się zakończyć je w ramach swojej akcji. Jeżeli kuferek przebywa w Sferze Eteryecznej, kiedy zaklęcie dobiega końca, to zostaje on bezpowrotnie utracony.

SEN

Iluzje, 5. krąg

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: Specjalny

Komponenty: W, S, M (garść piasku, odrobina inkaustu i pióro do pisania wyrwane śpiącemu ptakowi)

Czas trwania: 8 godzin

Tym zaklęciem kształtujesz czyjeś sny. Wybierz znaną ci istotę przebywającą w tej samej sferze egzystencji. Istoty, które nie śpią, na przykład elfy, nie mogą być celem tego zaklęcia. Przychylna istota, której dotkniesz (możesz być nią ty), wpada w trans, przyjmując rolę posłańca. W tym

stanie pozostaje świadoma swojego otoczenia, ale nie może wykonywać akcji ani się przemieszczać.

Jeśli istota będąca celem zaklęcia śpi, to posłaniec pojawia się w jej śnie i może z nią rozmawiać, dopóki cel śpi i trwa zaklęcie. Posłaniec wpływa również na wizje senne, tworząc ich scenery, obiekty i inne składające się na nie obrazy. Posłaniec może w każdej chwili wyjść z transu, doprowadzając zaklęcie do wcześniejszego końca. Po przebudzeniu cel zaklęcia doskonale pamięta sen. Jeśli natomiast cel nie śpi, kiedy rzucasz zaklęcie, to posłaniec dowiaduje się o tym i może albo zakończyć trans (i zaklęcie), albo poczekać, aż cel zaśnie, i wówczas pojawi się w jego śnach.

Możesz nadać posłańcowi potworny i przerażający wygląd. Jeśli tak zrobisz, będzie mógł przekazać najwyżej 10 słów, po których cel zaklęcia musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia echo urojonych potworności będzie męczyć go w koszmarach aż do przebudzenia, przez co odpoczynek nie przyniesie mu żadnych korzyści. Co więcej, po obudzeniu otrzyma 1k6 obrażeń psychicznych.

Jeśli dysponujesz częścią ciała, puklem włosów, kawałkiem paznokcia lub podobnym fragmentem ciała istoty, na którą rzucasz czar, powodujesz że ma ona utrudnienie w rzucie obronny.

SFERA NIEPODATNOŚCI

Odpychanie, 6. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie (sfera o promieniu 3 metrów)

Komponenty: W, S, M (szklany albo kryształowy koralik, roztrzaskujący się pod koniec trwania czaru)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Wokół ciebie pojawia się nieruchoma bariera o lekko migoczącej powierzchni, przyjmująca kształt sfery o promieniu 3 metrów i utrzymująca się do końca działania czaru.

Każde rzucone spoza niej zaklęcie z kręgu 5. lub niższego nie może objąć działaniem istot lub obiektów znajdujących się wewnątrz, nawet jeśli zostało rzucone z użyciem komórki wyższego kręgu. Takie zaklęcia mogą zostać wycelowane w istoty lub obiekty wewnątrz bariery, ale nie wywierają na nie żadnych efektów. Przestrzeń wewnątrz bariery jest także wyłączona z działania efektów obszarowych tych zaklęć.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 7. kręgu, za każdy krąg powyżej 6. bariera blokuje zaklęcia z kręgu wyższego o 1.

SFERALNE WIĄZANIE

Odpychanie, 5. krąg

Czas rzucania: 1 godzina

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S, M (klejnot o wartości co najmniej 1000 sz, używany przez zaklęcie)

Czas trwania: 24 godziny

Próbujesz magicznie zmusić czarta, fey, niebianina lub żywiolaka, by ci służył. Musi on przebywać w zasięgu czaru przez cały czas trwania inkantacji. (Zazwyczaj wybrana istota jest najpierw przywoływana do wnętrza odwróconego kręgu magii i w ten sposób uwięziona na czas rzucania czaru). Pod koniec rzucania czaru jego cel wykonuje rzut obronny na Charyzmę. W przypadku

niepowodzenia zostaje zmuszony, by ci służyć przez czas działania czaru. Jeżeli jest istotą przywołaną lub stworzoną za pomocą innego zaklęcia, to jego działanie zostaje wydłużone o czas sferalnego wiązania.

Związana istota musi wypełniać twoje polecenia najlepiej jak potrafi. Możesz rozkazać jej towarzyszyć ci podczas swoich przygód, strzec jakiegoś miejsca albo dostarczyć wiadomość. Jest posłuszna twoim rozkazom, ale jeśli jest ci wroga, to będzie próbowała interpretować twoje wytyczne na swoją korzyść. Jeżeli związana istota ukończy wypełnianie twoich rozkazów przed końcem czaru, to wraca do ciebie powiadomić cię o tym, o ile znajduje się w tej samej sferze egzystencji. Jeżeli znajdujesz się w innej sferze, to istota powraca w miejsce swego magicznego wiązania i pozostaje tam do zakończenia czaru.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę wyższego kręgu, zwiększasz czas trwania zaklęcia do 10 dni w przypadku 6. kręgu, do 30 dni w przypadku 7. kręgu, do 180 dni w przypadku 8. kręgu oraz do 1 roku i 1 dnia w przypadku 9. kręgu.

SFERALNY PRZESKOK

Przywoływanie, 7. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (rozwidlony metalowy pręt o wartości co najmniej 250 sz, dostrojony do konkretnej sfery egzystencji)

Czas trwania: Natychmiastowy

Zostajesz przeniesiony do innej sfery egzystencji wraz maksymalnie ośmioma przychylnymi ci istotami, z którymi tworzycie krąg, trzymając się za ręce. Możesz ogólnie określić miejsce przeznaczenia (na przykład Mosiężne Miasto w Sferze Ognia albo pałac Dispatera w drugim kręgu Dziewięciu Piekieł) i pojawiasz się nim lub w jego pobliżu. Przykładowo, jeśli próbujesz się dostać do Mosiężnego Miasta, możesz – zależnie od decyzji MP – pojawić się na jego Stalowej Ulicy, przed Bramą Popielną albo w pewnej odległości, spoglądając na miasto zza Morza Ognia.

Jeżeli znasz sekwencję pieczęci kręgu teleportacyjnego z innej sfery egzystencji, możesz także rzucić to zaklęcie tak, by przeniosło cię do tego kręgu. Jeśli ów krąg jest za mały, by pomieścić wszystkie przenoszone osoby, to pojawiają się one w najbliższym wolnym miejscu w jego pobliżu.

Możesz rzucić ten czar, by wygnać nieprzychylną istotę do innej sfery egzystencji. W tym celu wybierasz stworzenie, którego możesz dosięgnąć, i wykonujesz przeciwko niemu atak wręcz czarem. Gdy trafisz, stworzenie musi wykonać rzut obronny na Charyzmę. W przypadku niepowodzenia zostaje przeniesione do losowego miejsca w wybranej przez ciebie sferze egzystencji i musi na własną rękę szukać drogi powrotnej.

SFERALNY SOJUSZNIK

Przywoływanie, 6. krąg

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Zwracasz się o pomoc do znanej ci istoty z innego świata – bóstwa, przedwiecznego, księcia demonów

albo innego bytu o kosmicznej potędze. Wezwana istota wysła ci na pomoc swojego lojalnego sługę: czarta, niebianina albo żywiołaka, który pojawi się w wolnym miejscu w zasięgu czaru. Jeżeli podczas rzucania zaklęcia podasz imię konkretnego stworzenia, możesz poprosić właśnie o nie, choć i tak może zostać wysłane jakieś inne (wedle uznania MP).

Stworzenie, które się pojawia, nie jest w żaden sposób przymuszone do określonego zachowania. Możesz poprosić je o przysługę w zamian za wynagrodzenie, ale nie musi się na to zgodzić. Prośba może dotyczyć zadań prostych (na przykład przeniesienia przez przepaść lub wsparcia w bitwie) lub złożonych (na przykład szpiegowania przeciwników lub ochrony drużyny podczas wyprawy do podziemi). Aby targować się ze stworzeniem, musisz być w stanie się z nim porozumieć.

Wynagrodzenie przyjmuje różne formy. Niebianin może wymagać znacznego datku w złocie lub magicznych przedmiotach dla zaprzyjaźnionej świątyni, podczas gdy czart może domagać się ofiary z żywego stworzenia albo podarunku w postaci skarbu. Niektóre stworzenia mogą oczekiwać, że za ich służbę odplacisz im wykonaniem określonego zadania.

Można przyjąć, że zadanie, którego wykonanie da się zmierzyć w minutach, wymaga wynagrodzenia o wartości 100 sztuk złota za minutę. Zadanie mierzone w godzinach wymaga 1000 sztuk złota za godzinę, zaś zadanie, którego wykonanie trwa całe dni (maksymalnie 10), wymaga 10 000 sztuk złota za każdy dzień. MP może modyfikować te stawki zależnie od okoliczności, w jakich rzucasz zaklęcie. Jeżeli zadanie jest zgodne z etosem przywołanej istoty, to może ona zażądać połowy wynagrodzenia lub nawet z niego zrezygnować. Bezpieczne zadania z reguły kosztują tylko połowę sugerowanej stawki, podczas gdy szczególnie niebezpieczne mogą wymagać w zamian wyjątkowego podarunku. Mało prawdopodobne, by stworzenie przyjęło zadanie wyglądające na samobójcze.

Po ukończeniu zadania albo po upływie uzgodnionego czasu stworzenie wraca do swojej sfery macierzystej. Przed odejściem przybywa zdać ci relację, jeśli zadanie tego wymaga i jeśli jest w stanie to zrobić. Jeżeli nie możesz się zgodzić na cenę, jakiej żąda za swoje usługi, to natychmiast powraca do swojej sfery.

Stworzenie wcielone do twojej drużyny liczy się jako jej członek i otrzymuje należną mu część zdobytych punktów doświadczenia.

SHILLELAGH

Przemiany, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (jemiola, liść koniczyny i drąg lub pałka)

Czas trwania: 1 minuta

Drewno drąga lub pałki napelnia się w twoich rękach mocą natury. Podczas działania czaru w testach ataku tą bronią i przy zadawaniu nią obrażeń możesz zamiast Siły użyć swojej cechy bazowej, a kość obrażeń zamieniasz na k8. Broń staje się też magiczna, jeśli wcześniej nie była. Czar wygasa, kiedy rzucisz go ponownie albo gdy wypuścisz zaklętą broń z rąk.

SKOK

Przemiany, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (tylna noga pasikonika)

Czas trwania: 1 minuta

Dotykasz wybranej istoty. Odległość jej skoku zostaje potrojona na czas działania czaru.

SŁONECZNY BLASK

Wywoływanie, 8. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 45 metrów

Komponenty: W, S, M (ogień i kawałek awentury

Czas trwania: Natychmiastowy

W promieniu 18 metrów od wskazanego punktu w zasięgu czaru rozblyskuje olśniewające światło słoneczne. Każda istota skąpana w tym świetle musi wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 12k6 obrażeń od światłości i zostaje oślepią na 1 minutę. Jeśli rzut się powiedzie, to istota otrzymuje połowę obrażeń i nie zostaje oślepią. Nieumarli i słuzzy mają utrudnienie w tym rzucie.

Oślepią tym czarem istota pod koniec każdej swojej tury ponawia rzut obronny na Kondycję. Sukces uwalnia ją z efektu oślepią.

Tym zaklęciem rozpraszasz każdą magicznie stworzoną ciemność występującą w jego obszarze działania.

SŁOWO BOŻE

Wywoływanie, 7. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W

Czas trwania: Natychmiastowy

Wymawiasz boskie słowo przesiąknięte mocą, która kształtowała świat u jego zarania. Wybierz dowolną liczbę istot, które widzisz zasięgu czaru. Każda z nich, jeśli cię słyszy, musi wykonać rzut obronny na Charyzmę. W przypadku niepowodzenia zostanie objęta efektem czaru, zależnym od jej aktualnego poziomu punktów wytrzymałości:

- 50 PW lub mniej – ogłuchła na 1 minutę;
- 40 PW lub mniej – ogłuchła i oślepią na 10 minut;
- 30 PW lub mniej – oślepią, ogłuchła i ogłuszona na 1 godzinę;
- 20 PW lub mniej – zabita na miejscu.

Czart, fey, niebianin lub żywiołak, niezależnie od liczby posiadanych punktów wytrzymałości, po nieudanym rzucie obronnym jest zmuszony do powrotu do swojej sfery macierzystej (o ile obecnie w niej nie przebywa) i przez kolejne 24 godziny nie może powrócić do twojej obecnej sfery w żaden sposób, z wyjątkiem czaru *życzenie*.

SŁOWO MOCY GIŃ

Uroki, 9. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W

Czas trwania: Natychmiastowy

Wypowiadasz słowo mocy zmuszające istotę, którą widzisz w zasięgu, by natychmiast umarła. Jeżeli wybrana istota ma do 100 punktów wytrzymałości, ginie na miejscu. W przeciwnym wypadku zaklęcie nie przynosi efektu.

SŁOWO MOCY STÓJ

Uroki, 8. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W

Czas trwania: Natychmiastowy

Wypowiadasz słowo mocy przytłaczające umysł istoty, którą widzisz w zasięgu czaru, i wprawiające ją w osłupienie. Jeżeli cel ma do 150 punktów wytrzymałości, zostaje ogłuszony. W przeciwnym wypadku zaklęcie nie przynosi efektu.

Ogłuszona istota pod koniec każdej swojej tury wykonuje rzut obronny na Kondycję. Sukces wyzwala ją z efektu ogłuszenia.

SŁOWO MOCY ULE CZ

Wywoływanie, 9. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Dotkniętą przez ciebie istotę zalewa fala uzdrawiającej energii. Cel zaklęcia odzyskuje wszystkie punkty wytrzymałości. Jeśli był ogłuszony, przerażony, sparaliżowany lub zauroczony, to zostaje uwolniony spod działania tych efektów. Jeżeli był powalony, to może wstać w ramach swojej reakcji. Zaklęcie nie działa na nieumarłych i konstrukty.

SŁOWO POWROTU

Przywoływanie, 6. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 1,5 metra

Komponenty: W

Czas trwania: Natychmiastowy

Teleportujesz się do uprzednio przygotowanego sanktuarium, zabierając ze sobą do 5 przychylnych ci istot znajdujących się do 1,5 metra od ciebie. Pojawiacie się w najbliższym wolnym miejscu przy punkcie, który wskazałeś podczas przygotowywania sanktuarium. Jeżeli rzucisz to zaklęcie bez uprzedniego przygotowania sanktuarium, nie przyniesie ono efektu.

Sanktuarium musisz wyznaczyć wcześniej, rzucając to samo zaklęcie w miejscu silnie związanym z twoim bóstwem, na przykład w świątyni. Czar nie zadziała, jeśli spróbujesz go rzucić, by stworzyć sanktuarium w miejscu niepoświęconym twojemu bóstwu.

SŁUP OGNI A

Wywoływanie, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S, M (szczypta siarki)

Czas trwania: Natychmiastowy

We wskazane przez ciebie miejsce z rykiem uderza z nieba pionowa kolumna boskiego ognia. Każde stworzenie znajdujące się na obszarze w kształcie walca o promieniu 3 metrów i wysokości 12 metrów, z punktem wyjścia

we wskazanym miejscu, musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymanie 4k6 obrażeń od ognia i 4k6 obrażeń od światłości. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 6. kręgu, za każdy krąg powyżej 5. zwiększasz obrażenia od ognia albo światłości (wedle twojego wyboru) o 1k6.

SPACER MIĘDZY DRZEWAMI

Przywoływanie, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Zyskujesz możliwość wejścia w drzewo i przemieszczenia z niego do wnętrza innego drzewa tego samego gatunku, rosnącego nie dalej niż 150 metrów. Oba drzewa muszą być żywe i co najmniej twojego rozmiaru. Aby wejść do drzewa, musisz wykorzystać 1,5 metra ruchu. Automatycznie poznasz umiejscowienie wszystkich innych drzew tego samego gatunku w obrębie 150 metrów, a w ramach ruchu związanego z wejściem do drzewa możesz przejść do jednego z nich albo wyjść z tego, w którym przebywasz. Pojawiasz się w wybranym miejscu 1,5 metra od docelowego drzewa, co również kosztuje cię 1,5 metra ruchu. Jeśli nie masz już możliwości ruchu, pojawiaasz się 1,5 metra od drzewa, do którego wszedłeś.

Podczas działania czaru możesz przemieścić się w ten sposób raz na rundę. Każdą turę musisz zakończyć poza drzewem.

SPACER NA WIETRZE

Przemiany, 6. krąg

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (ogień i woda święcona)

Czas trwania: 8 godzin

Ty i maksymalnie 10 przychylnych istot, które widzisz w zasięgu czaru, przyjmujecie na czas jego działania formę gazową i wygląd strzępów obłoku. Przebywając w tej formie, lataasz z szybkością 90 metrów i masz odporność na obrażenia z niemagicznych broni. Jedyne akcje, jakie możesz wykonać w tej formie, to Sprint albo powrót do swojej normalnej postaci. Zmiana trwa 1 minutę, podczas której jesteś obezwładniony i nie możesz wykonywać ruchu. Do końca trwania czaru możesz powrócić do formy gazowej, co również wymaga jednonumutowej przemiany.

Jeżeli w momencie zakończenia zaklęcia lataasz w formie gazowej, to przez 1 minutę zniżasz się z szybkością 18 metrów na rundę, aż do bezpiecznego lądowania. Jeżeli nie możesz w ten sposób wylądować w ciągu minuty, to spadasz z pozostałej do przebycia wysokości.

SPACER PO WODZIE

Przemiany, 3. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (kawalek korka)

Czas trwania: 1 godzina

Ten czar zapewnia zdolność poruszania się po powierzchni cieczy lub podobnej substancji – wody, kwasu, błota, śniegu, ruchomych piasków, a nawet lawy – jakby była

bezpiecznym stałym gruntem (choć istota chodząca po lawie wciąż może otrzymać obrażenia od gorąca). Możesz zapewnić tę zdolność na czas trwania czaru maksymalnie 10 przychylnym ci istotom, które widzisz w zasięgu.

Jeżeli obejmiesz zaklęciem istotę zanurzoną w płynie, to zostanie ona wyniesiona na powierzchnię z prędkością 18 metrów na rundę.

SPOWOLNIENIE

Przemiany, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S, M (kropla melasy)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Zniekształcasz czas wokół maksymalnie 6 wybranych istot znajdujących się na obszarze w kształcie sześcianu o boku 12 metrów i w zasięgu czaru. Każda z nich musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia zostanie objęta działaniem czaru na czas jego trwania.

Szybkość istoty objętej czarem zostaje zmniejszona o połowę. Otrzymuje ona także modyfikator -2 do KP i rzutów obronnych na Zręczność, nie może też używać reakcji. W swojej turze może jedynie wykonać akcję albo akcję dodatkową, nigdy obie. Niezależnie od swoich zdolności lub posiadanych magicznych przedmiotów nie może w swojej turze wykonać więcej niż jednego ataku wręcz lub dystansowego.

Jeżeli spowolniona istota próbuje rzucić zaklęcie, którego czas rzucania wynosi jedną akcję, rzuć k20. Wynik powyżej 10 oznacza, że zaklęcie nie przynosi efektu aż do następnej tury rzucającego, w której musi on je dokończyć. Jeśli tego nie zrobi, to zaklęcie zostaje zmarnowane.

Istota objęta działaniem tego czaru pod koniec każdej ze swoich tur ponawia rzut obronny na Mądrość. Sukces uwalnia ją spod działania czaru.

SPRĘŻYSTA SFERA OTILUKE'A

Wywoływanie, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (przezroczysta kryształowa półkula i dopasowana do niej półkula z gumy arabskiej)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Sfera migoczącej energii otacza Dużą lub mniejszą istotę albo obiekt w zasięgu czaru. Istota nieprzychylna musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia zostaje zamknięta w sferze na czas trwania czaru.

Nic nie może przeniknąć bariery w żadną stronę – nie mogą tego zrobić fizyczne obiekty ani energia, ani efekty czarów – choć stworzenie w niej zamknięte może oddychać. Sfera jest niepodatna na wszystkie typy obrażeń, a jej zawartości nie można uszkodzić czy zranić atakami ani efektami z zewnątrz. Istota przebywająca wewnątrz sfery nie może uszkodzić niczego na zewnątrz.

Bariera nie posiada masy i jest wystarczająco duża, by pomieścić zamkniętą istotę lub rzecz. Stworzenie znajdujące się wewnątrz może w ramach swojej akcji napierać na ścianę sfery i dzięki temu ją toczyć, poruszając się z połową swojej szybkości. Sfera może również zostać podniesiona i przemieszczona przez inne istoty.

Czar *dezintegracji* rzucony na sferę niszczy ją, nie naruszając jej zawartości.

STOŻEK ZIMNA

Wywoływanie, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie (stożek o długości 18 metrów)

Komponenty: W, S, M (niewielki kryształ albo szklany stożek)

Czas trwania: Natychmiastowy

Z twoich dłoni bucha fala mrozu. Każda istota na obszarze stożka o długości 18 metrów musi wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 8k8 obrażeń od zimna. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Istota zabita tym czarem staje się zlodowaciałym posągiem do czasu, aż się roztopi.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucaś ten czar, występując komórkę co najmniej 6. kręgu, za każdy krąg powyżej 5. zwiększasz zadawane obrażenia o 1k8.

STRACH

Iluzje, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie (stożek o długości 9 metrów)

Komponenty: W, S, M (białe piórko lub kurcze serce)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Tworzysz koszmarną projekcję najgorszych lęków innego stworzenia. Każda istota na obszarze stożka o długości 9 metrów musi wykonać rzut obronny na Mądrość.

W przypadku niepowodzenia upuszcza trzymane rzeczy i staje się przerażona na czas działania czaru.

Istota przerażona tym czarem musi w każdej swojej turze wykonać akcję Sprintu, by jak najbardziej oddalać się od ciebie najbezpieczniejszą możliwą drogą, chyba że nie ma dokąd uciec. Jeśli zakończy swoją turę w miejscu, w którym nie ma cię już w zasięgu wzroku, może wykonać rzut obronny na Mądrość. Jeśli jej się powiedzie, wyzwala się spod efektu przerażenia.

STRAŻNIK WIARY

Przywoływanie, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W

Czas trwania: 8 godzin

W wybranym wolnym miejscu, które widzisz w zasięgu, pojawia się Duży widmowy strażnik, unoszący się w powietrzu przez czas trwania czaru i zajmujący to miejsce. Jego postać jest niewyraźna, poza błyszczącym mieczem i tarczą noszącą symbol twego bóstwa.

Każda wroga istota, która znajdzie się w obrębie 3 metrów do strażnika po raz pierwszy w swojej turze, musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 20 obrażeń od światłości. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę. Strażnik znika po zadaniu łącznie 60 punktów obrażeń.

STREFA PRAWDY

Uroki, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: 10 minut



Tworzysz magiczną strefę chroniącą przed fałszem na obszarze w kształcie sfery o promieniu 4,5 metra, z punktem wyjścia wskazanym w zasięgu czaru. Do końca działania zaklęcia stworzenie wchodzące w jego obszar po raz pierwszy w swojej turze lub rozpoczynające w nim swoją turę musi wykonać rzut obronny na Charyzmę. W przypadku niepowodzenia nie może umyślnie skłamać, póki pozostaje w obszarze działania zaklęcia. Zdajesz sobie sprawę, czy stworzenie zdało ten test, czy nie.

Objęta czarem istota jest świadoma działania tego zaklęcia i może unikać odpowiedzi na pytania, na które normalnie odpowiedziałaby kłamstwem. Może też udzielać wymijających odpowiedzi, jeśli mieszczą się w granicach prawdy.

STWORZENIE JADŁA I WODY

Przywoływanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Tworzysz 25 kilogramów żywności oraz 100 litrów wody, umieszczając je na ziemi albo w pojemnikach w zasięgu czaru. Ilość ta wystarcza, by wyżywić do 15 humanoidów lub 5 wierzchowców przez 24 godziny. Jedzenie jest mdłe, ale pożywne, a niezjedzone ulega zepsuciu po 24 godzinach. Woda jest czysta i się nie psuje.

STWORZENIE LUB ZNISZCZENIE WODY

Przemiany, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (kropla wody do tworzenia wody albo kilka ziaren piasku do jej niszczenia)

Czas trwania: Natychmiastowy

Tworzysz albo niszczysz wodę.

Stworzenie wody. Tworzysz do 40 litrów czystej wody w otwartym pojemniku w zasięgu czaru. Alternatywnie możesz stworzyć ją jako opad deszczu na obszarze w kształcie sześcianu o boku 9 metrów w zasięgu czaru. Opad ten gasi nieosłonięte płomienie.

Zniszczenie wody. Niszczysz do 40 litrów wody w otwartym pojemniku w zasięgu czaru. Możesz zamiast tego usunąć mgłę na obszarze w kształcie sześcianu o boku 9 metrów w zasięgu czaru.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. tworzysz lub niszczysz dodatkowo 40 litrów wody albo zwiększasz bok sześcianu o 1,5 metra.

STWORZENIE NIEUMARŁEGO

Nekromancja, 6. krąg

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: 3 metry

Komponenty: W, S, M (po jednym glinianym dzbanie z grobową ziemią, jednym glinianym dzbanie ze słonawą wodą oraz jednym czarnym onyksie o wartości 150 sz na każde ożywiane zwłoki)

Czas trwania: Natychmiastowy

Czar ten możesz rzucić tylko nocą. Wybierasz do trzech zwłok Średnich lub Małych humanoidów znajdujących się

w zasięgu. Każde z nich stają się ghulem, którego możesz kontrolować (MP ma ich statystyki).

W ramach akcji dodatkowej w swojej turze możesz wydać telepatyczny rozkaz ożywionemu tym zaklęciem słudze, o ile znajduje się on w obrębie 36 metrów od ciebie. (Jeśli kontrolujesz grupę istot, polecenie kierujesz do jednej z nich bądź do całej grupy, wydając wszystkim ten sam rozkaz). Decydujesz o kierunku ruchu i akcji podejmowanej przez stworzenie w jego następnej turze albo wydajesz ogólne polecenie, na przykład strzeżenia komnaty czy korytarza. Gdy nie wydasz rozkazu, sługa ograniczy się do obrony własnej. Otrzymałszy polecenie, sługa będzie je wypełniał aż do ukończenia zadania.

Kontrolujesz stworzoną istotę przez 24 godziny. Po tym czasie przestaje ona wykonywać twoje polecenia. Aby zachować kontrolę przez następne 24 godziny, musisz ponownie rzucić to zaklęcie na tę istotę przed upływem 24 godzin. Czar wykorzystany w ten sposób zapewnia ci kontrolę nad grupą liczącą do trzech sług, zamiast tworzenia kolejnych.

Na wyższych kręgach. Gdy rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę 7. kręgu, tworzysz cztery ghule (lub podtrzymujesz nad nimi kontrolę). Gdy wykorzystujesz komórkę 8. kręgu, możesz stworzyć pięć ghuli albo dwa ghasty, albo dwie zjawy (lub podtrzymać nad nimi kontrolę). Gdy wykorzystujesz komórkę 9. kręgu, możesz stworzyć sześć ghuli albo trzy ghasty, albo trzy zjawy, albo dwie mumie (lub podtrzymać nad nimi kontrolę).

SUGESTIA

Uroki, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, M (język węża i plaster miodu albo kropla słodkiego olejku)

Czas trwania: Koncentracja, do 8 godzin

Wybierasz istotę, którą widzisz w zasięgu czaru i która może cię usłyszeć i zrozumieć. Magicznie wpływasz na jej umysł i w jednym lub dwóch zdaniach sugerujesz jej kierunek działań. Istoty odporne na zauroczenie są niepodatne na ten czar. Sugestia musi być sformułowana w taki sposób, by brzmiała rozsądnie. Zaklęcie skończy się, jeśli każesz komuś dźgnąć się nożem, rzucić się na włócznię, podpalić się albo w inny sposób zaszkodzić samemu sobie.

Cel musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia działa zgodnie z twoją sugestią najlepiej, jak potrafi. Może to robić przez cały czas trwania zaklęcia, chyba że sugerowane działanie da się ukończyć wcześniej – wówczas ukończenie zadania sprawi, że zaklęcie dobiegnie końca.

Możesz określić warunki, w których sugerowane działanie ma zostać rozpoczęte. Przykładowo, możesz zasugerować rycerce, by oddała swego rumaka pierwszemu napotkanemu żebrakowi. Jeśli w czasie trwania czaru okoliczności nie wystąpią, to działanie nie zostanie podjęte.

Jeśli istota objęta tym zaklęciem zostanie zraniona przez ciebie lub kogoś z twoich towarzyszy, wyzwoli się spod tego zaklęcia.

SWOBODA RUCHU

Odpychanie, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (rzemień zawiązany wokół ramienia lub podobnej kończyny)

Czas trwania: 1 godzina

Dotykasz przychylniej ci istoty. Przez czas trwania czaru na jej poruszanie się nie wpływa trudny teren, a zakłęcia i magiczne efekty nie mogą zredukować jej szybkości ani spowodować paraliżu lub unieruchomienia.

Istota będąca pod wpływem tego zakłęcia może również zużyć 1,5 metra szybkości, aby automatycznie oswobodzić się z niemagicznych więzów, takich jak kajdany albo bycie pochwyconą. Ponadto przebywanie pod wodą nie powoduje u niej kar do ruchu i ataków.

SYMBOL

Odpychanie, 7. krąg

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (rtęć, fosfor oraz sproszkowane diament i opal o łącznej wartości co najmniej 1000 sz, używane przez zakłęcie)

Czas trwania: Do rozproszenia lub uruchomienia

Podczas rzucania czaru kreślisz glif mający krzywdzić inne istoty. Możesz umieścić go na otwartej powierzchni (takiej jak stół, posadzka czy ściana) albo ukryć go wewnątrz zamykanego przedmiotu (na przykład księgi, zwoju czy skrzyni z kosztownościami). Glif może pokryć powierzchnię o średnicy do 3 metrów. Obiekt lub przedmiot z glifem musi pozostać w jednym miejscu, ponieważ jeśli zostanie przemieszczony dalej niż 3 metry od miejsca, w którym rzuciłeś zakłęcie, glif zostaje złamany i zakłęcie kończy się bez wywołania efektu.

Glif jest niemal niewidzialny, a jego odnalezienie wymaga udanego testu Inteligencji (Śledztwo) o ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom.

Rzucając zakłęcie, określasz, w jakich okolicznościach glif zostanie uruchomiony. Efekt znaków zapisanych na otwartej powierzchni zwykle wywołany jest, gdy ktoś na nich stanie, dotknie ich, podniesie zakrywający je przedmiot, zbliży się na określoną odległość lub zacznie grzebać przy noszącym je obiekcie. Glify wewnątrz przedmiotu zostają zwykle uruchomione, gdy ktoś go otworzy, zbliży się na określoną odległość, spojrzy na znak lub spróbuje go odczytać. Kiedy glif zostanie uruchomiony, zakłęcie dobiega końca.

Możesz doprecyzować warunki uruchomienia glifu, ustalając określone okoliczności, cechy fizyczne intruza (na przykład wzrost lub wagę), rodzaj istoty (na przykład glif strzegący przed czarownikami albo zmiennokształtnymi). Możesz też określić, które istoty nie uruchomią glifu (na przykład jeśli wypowiedzą odpowiednie hasło).

Podczas kreślenia glifu wybierasz jeden z poniższych efektów. Po uruchomieniu glif rozbłyska, przez 10 minut wypełnia słabym światłem sferę o promieniu 18 metrów, po czym działanie czaru się kończy. Jego efekt obejmuje każdą istotę przebywającą w tym obszarze podczas uruchomienia glifu oraz każdą wchodzącą na ten obszar po raz pierwszy w swojej turze lub kończącą tam swoją turę.

Beznadzieja. Każda istota musi wykonać rzut obronny na Charyzmę. W przypadku niepowodzenia na minutę ogarnia

ją przytłaczająca rozpacz. Nie może w tym czasie atakować żadnych stworzeń ani używać przeciwko nim szkodliwych zdolności, czarów ani innych magicznych efektów.

Ból. Wszystkie istoty muszą wykonać udany rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia zostają na 1 minutę obezwładnione z powodu przeszywającego bólu.

Konflikt. Każde stworzenie musi wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia przez 1 minutę sprzeczają się i kłóci z innymi. W tym czasie jest niezdolne do sensownej komunikacji i ma utrudnienie w testach ataku i cech.

Obłąd. Każde stworzenie musi wykonać rzut obronny na Inteligencję. W przypadku niepowodzenia na 1 minutę popada w obłąd. Nie może wówczas wykonywać akcji, nie rozumie, co mówią inne istoty, nie potrafi czytać, a z jego ust dobywa się jedynie belkot. Jego poruszanie się jest chaotyczne i kontrolowane przez MP.

Ogłuszenie. Każda istota musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia zostanie ogłuszona na 1 minutę.

Strach. Każde stworzenie musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia zostanie przerażone na 1 minutę. Przeważająca istota upuszcza trzymane przedmioty i w każdej swojej turze, jeśli może, musi oddalić się od glifu co najmniej o 9 metrów.

Śmierć. Każda istota musi wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 10k10 obrażeń nekrotycznych. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Usypienie. Każda istota musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia pada nieprzytomna na 10 minut. Ocknie się wcześniej, jeśli otrzyma obrażenia albo ktoś użyje swojej akcji, by ją obudzić potrząśnięciem lub uderzeniem.

SYMULAKRUM

Iluzje, 7. krąg

Czas rzucania: 12 godzin

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (śnieg lub lód w ilości wystarczającej do ulepienia naturalnej wielkości sobowtóra wybranej istoty; włosy, obcięte paznokcie lub inny kawałek ciała umieszczone w tym sobowtórze; sproszkowany rubin o wartości 1500 sz, rozsypyany na sobowtóra i używany przez zakłęcie)

Czas trwania: Do rozproszenia

Tworzysz iluzoryczną kopię bestii lub humanoida przebywającego w zasięgu czaru przez cały czas jego rzucania, będącą konstruktem. Sobowtór jest częściowo prawdziwą istotą uformowaną z lodu lub śniegu, mogącą podejmować akcje i w inny sposób udawać normalne stworzenie. Wydaje się ona identyczna z oryginałem, ale posiada połowę jego maksymalnych punktów wytrzymałości i zostaje stworzona bez żadnego wyposażenia. Oprócz tego iluzja ma te same statystyki co oryginał.

Symulakrum jest przyjazne względem ciebie i stworzeń, które mu wskażesz. Wykonuje twoje słowne polecenia, przemieszcza się i zachowuje zgodnie z twoimi życzeniami, a w walce działa w twojej turze. Symulakrum nie ma zdolności uczenia się i zdobywania doświadczenia, więc nie zdobywa poziomów ani innych zdolności, jak również nie odzyskuje użytych komórek czarów.

Uszkodzone symulakrum możesz naprawić w laboratorium alchemicznym przy użyciu rzadkich ziół i minerałów

wartych 100 sztuk złota za każdy odzyskiwany punkt wytrzymałości. Symulakrum istnieje, dopóki jego punkty wytrzymałości nie spadną do 0 – w tym momencie zamienia się z powrotem w śnieg i natychmiast topnieje.

Jeśli rzucisz to zakłęcie ponownie, to jakiegokolwiek stworzone przez siebie tym zakłęciem i jeszcze działające symulakrum ulega natychmiastowemu zniszczeniu.

SZTUCZKA Z LINĄ

Przemiany, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (sposzkwany ekstrakt kukurydziany i skręcona pętla z pergaminu)

Czas trwania: 1 godzina

Dotykasz liny o długości do 18 metrów. Jej koniec wznosi się w powietrze do momentu, aż cała lina zwisa prostopadle do powierzchni ziemi. Przy jej górnym końcu otwiera się niewidzialne wejście do międzywymiarowej przestrzeni, która istnieje, dopóki działa zakłęcie.

Do międzywymiarowej przestrzeni można wejść, wspinając się po linie. Przestrzeń ta może pomieścić do ośmiu Średnich lub mniejszych stworzeń. Linę można wciągnąć do wnętrza kryjówki, co sprawi, że z zewnątrz będzie ona niewidoczna.

Przez wejście do przestrzeni międzywymiarowej nie mogą w żadnym kierunku przechodzić ataki i zakłęcia, ale przebywające wewnątrz istoty mogą widzieć, co dzieje się na zewnątrz, tak jak przez okno o wymiarach $3 \times 1,5$ metra, umiejscowione przy górnym końcu liny.

Gdy działanie czaru dobiega końca, wszystko, co przebywało wewnątrz międzywymiarowej przestrzeni, spada na ziemię.

SZYBKONOGI

Przemiany, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (szczypta pyłu)

Czas trwania: 1 godzina

Dotykasz wybranego stworzenia. Jego szybkość zwiększa się o 3 metry do czasu zakończenia czaru.

Na wyższych krągach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy dodatkowy krąg możesz objąć czarem jedną dodatkową istotę.

ŚCIANA CIERNI

Przywoływanie, 6. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S, M (garść koleców)

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Przywołujesz ścianę twardych, sprężystych i splątanych zarośli, najeżonych ostrymi jak brzytwa cierniami.

Ściana pojawia się w zasięgu czaru na stałej powierzchni i trwa przez cały czas jego działania. Możesz stworzyć ścianę o długości do 18 metrów, wysokości do 10 metrów i grubości 1,5 metra albo okrąg o średnicy do 6 metrów, wysokości do 6 metrów i grubości 1,5 metra. Ściana blokuje pole widzenia.

W momencie pojawienia się ściany każde stworzenie na jej obszarze musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 7k8 obrażeń klutych. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Stworzenie może poruszać się przez ścianę, choć jest to powolne i bolesne. Na każdy przebyty w niej metr musi poświęcić 4 metry szybkości. Ponadto, wchodząc na obszar ściany pierwszy raz w swojej turze lub kończąc w nim swoją turę, musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 7k8 obrażeń ciętych. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Na wyższych krągach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 7. kręgu, za każdy krąg powyżej 6. zwiększasz oba typy obrażeń o 1k8.

ŚCIANA ENERGII

Wywoływanie, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S, M (szczypta pyłu ze zgniecionej przyrzystego klejnotu)

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

We wskazanym w punkcie w zasięgu czaru przywołujesz niewidzialną ścianę energii. Pojawia się ona ustawiona zgodnie z twoim życzeniem – poziomo, pionowo lub pod innym kątem. Może unosić się swobodnie lub spoczywać na stałej powierzchni. Możesz ją ukształtować w półkulistą kopułę lub sferę o promieniu maksymalnie 3 metrów albo w płaską powierzchnię składającą się z maksymalnie 10 segmentów o wymiarach 3×3 metry. Każdy segment musi przy tym przylegać do innego. Niezależnie od kształtu, ściana ma grubość pół centymetra i utrzymuje się przez cały czas działania czaru. Jeśli w momencie pojawienia się przecina miejsce, w którym przebywa jakieś stworzenie, to zostaje ono odepchnięte na jedną ze stron ściany (wedle twojego uznania).

Nic nie może fizycznie przekroczyć tej ściany. Jest ona niepodatna na wszystkie rodzaje obrażeń i nie może zostać usunięta *rozproszeniem magii*, ale zakłęcie *dezintegracji* natychmiast ją niszczy. Bariera rozciąga się również na Sferę Eteryzną, uniemożliwiając jej ominięcie przy pomocy podróży eterycznej.

ŚCIANA KAMIENIA

Wywoływanie, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S, M (mała granitowa kostka)

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

W miejscu wskazanym w zasięgu czaru pojawia się niemagiczny mur z litego kamienia, który ma 15 centymetrów grubości i składa się z dziesięciu segmentów o wymiarach 3×3 metry. Każdy segment musi przylegać do innego. Alternatywnie możesz stworzyć segmenty o wymiarach 3×6 metrów, mające 7,5 centymetra grubości.

Jeśli w momencie pojawienia się mur przechodzi przez miejsce zajmowane przez jakieś stworzenie, to zostaje ono odepchnięte na jedną ze stron muru (wedle twojego uznania). Gdyby jakieś stworzenie miało zostać otoczone tą ścianą ze wszystkich stron (lub ścianą i jakąś inną solidną powierzchnią), to może wykonać rzut obronny na Zręczność. Sukces oznacza, że może w ramach swojej reakcji przemieścić się ze swoją szybkością tak, by uciec

przed zamknięciem. Ściana może mieć taki kształt, jaki sobie życzysz, choć nie może przechodzić przez miejsca zajmowane przez istoty lub obiekty. Ściana nie musi być pionowa ani spoczywać na twardej powierzchni, musi jednak łączyć się z istniejącą formacją kamienną zapewniającą solidne wsparcie. W ten sposób możesz przy pomocy tego czaru utworzyć kładkę nad przepaścią lub uformować podjazd.

Jeżeli tworzysz odcinek muru o długości większej niż 6 metrów, musisz zmniejszyć o połowę rozmiar każdego segmentu, żeby stworzyć wzmocnienia. Możesz z grubsza uformować w murze blanki, strzelnice i tym podobne elementy.

Ściana jest kamiennym obiektem, który można uszkodzić, a w efekcie również zrobić w nim wylom. Każdy segment posiada KP 15 oraz po 30 PW za każde 2,5 centymetra swojej grubości. Segment, którego punkty wytrzymałości spadają do 0, zostaje zniszczony i może spowodować zapadnięcie się sąsiadujących segmentów, zależnie od decyzji MP.

Jeśli utrzymasz koncentrację na zaklęciu przez 10 minut, to ściana utwali się i nie będzie można jej rozproszyć. W innym przypadku zniknie, gdy zaklęcie dobiegnie końca.

ŚCIANA LODU

Wywoływanie, 6. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S, M (niewielki kawałek kwarcu)

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Stawiasz ścianę lodu na stałej powierzchni w zasięgu czaru. Możesz nadać jej formę półkolistej kopuły albo sfery o promieniu do 3 metrów, albo stworzyć płaską powierzchnię złożoną z maksymalnie 10 kwadratowych segmentów o boku 3 metrów. Każdy segment musi łączyć się z innym. Niezależnie od kształtu, ściana ma 30 centymetrów grubości i istnieje przez cały czas działania czaru.

Jeśli w momencie pojawienia się ściana przecina miejsce zajmowane przez jakieś stworzenie, to zostaje ono odepchnięte na którąś ze stron muru i musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 10k6 obrażeń od zimna. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Ściana jest obiektem, który można uszkodzić, a w efekcie również zrobić w nim wylom. Posiada KP 12 oraz po 30 PW na każdy 3-metrowy fragment i jest podatna na obrażenia od ognia. Segment, którego PW spadają do 0, zostaje zniszczony, a w jego miejscu pozostaje warstwa lodowatego powietrza. Istota przemieszczająca się przez tę warstwę po raz pierwszy w swojej turze musi wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 5k6 obrażeń od zimna. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Na wyższych krągach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 7. kręgu, za każdy krąg powyżej 6. zwiększasz obrażenia zadawane pojawiającą się ścianą o 2k6, a obrażenia spowodowane przekroczeniem lodowatego powietrza o 1k6.

ŚCIANA OGNI

Wywoływanie, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S, M (niewielki kawałek fosforu)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Na stałej powierzchni w zasięgu czaru wywołujesz ścianę ognia. Możesz nadać jej formę płaskiego muru o długości do 18 metrów, wysokości do 6 metrów i grubości 30 centymetrów albo pierścienia o średnicy do 6 metrów, wysokości do 6 metrów i grubości 30 centymetrów. Ściana jest nieprzezroczysta i istnieje przez cały czas działania zaklęcia.

W momencie pojawienia się ściany każda istota przebywająca w jej obszarze musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 5k8 obrażeń od ognia. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Jedną ze stron ściany, wybierana podczas rzucania zaklęcia, zadaje 5k8 obrażeń każdemu stworzeniu, które kończy swoją turę po tej stronie w odległości do 3 metrów od ściany. Tyle samo obrażeń otrzymuje stworzenie wchodzące w obszar ściany po raz pierwszy w swojej turze lub kończące w nim swoją turę. Druga strona ściany ognia nie zadaje obrażeń.

Na wyższych krągach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 5. kręgu, za każdy krąg powyżej 4. zwiększasz zadawane obrażenia o 1k8.

ŚCIANA WICHRU

Wywoływanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S, M (małutki wachlarz i egzotyczne pióro)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Ze wskazanego miejsca na ziemi, położonego w zasięgu czaru, bucha ściana silnego wiatru. Możesz nadać jej wymiary do 15 metrów długości, do 4,5 metra wysokości i 30 centymetrów grubości oraz dowolnie ją ukształtować, o ile stworzy ciągłą linię na poziomie gruntu. Ściana utrzymuje się przez cały czas działania zaklęcia.

Gdy ściana się pojawia, wszystkie stworzenia przebywające na jej obszarze muszą wykonać rzut obronny na Siłę. W przypadku niepowodzenia otrzymują 3k8 obrażeń obuchowych. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Silny wiatr odpycha mgłę, dym i gaz. Małe i mniejsze latające istoty lub obiekty nie mogą przedostać się przez ścianę. Luźne, lekkie rzeczy dostające się w obszar wiatru zostają porwane ku górze. Wystrzelone przez ścianę strzały, bełty i inne zwyczajne pociski zostają odbite ku górze i automatycznie chybiają. (Nie dotyczy to głazów miotanych przez obrzyny lub maszyny oblężnicze oraz podobnych pocisków). Przez ścianę nie mogą przedostać się istoty w formie gazowej.

ŚMIERDZĄCA CHMURA

Przywoływanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 27 metrów

Komponenty: W, S, M (zgnile jajo lub parę liści skupni)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Przywołujesz chmurę żółtego, obrzydliwego gazu, która przyjmuje kształt kuli o średnicy 6 metrów i środkiem we wskazanym miejscu w zasięgu czaru. Chmura rozprzestrzenia się za rogi i załomy, tworzy obszar o słabej widoczności i unosi się w powietrzu do końca działania zaklęcia.

Każde stworzenie znajdujące się w całości w chmurze na początku swojej tury musi wykonać rzut obronny na Kondycję przeciw truciznie. W przypadku niepowodzenia zużywa swoją akcję w tej turze na walkę z nudnościami i zawrotami głowy. Istoty, które nie muszą oddychać lub są niepodatne na trucizny, odnoszą w tym rzucie automatyczny sukces.

Umiarkowany wiatr (co najmniej 15 kilometrów na godzinę) rozwiewa chmurę w ciągu 4 rund. Silny wiatr (co najmniej 30 kilometrów na godzinę) rozwiewa ją w ciągu 1 rundy.

ŚNIEŻYCA

Przywoływanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 45 metrów

Komponenty: W, S, M (szczypta pyłu i kilka kropel wody)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Marznący deszcz ze śniegiem pada podczas działania czaru na obszarze w kształcie cylindra o wysokości 6 metrów i promieniu 12 metrów, z punktem wyjścia we wskazanym miejscu w zasięgu czaru. Tworzy obszar pozbawiony widoczności i gasi nieosłonięte płomienie.

Ziemia na obszarze czaru pokrywa się mokrym lodem, czyniącym z niej trudny teren. Stworzenie wchodzące w obszar czaru po raz pierwszy w swojej turze lub rozpoczynające na nim swoją turę musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia zostaje powalone.

Istota rozpoczynająca swoją turę w obszarze objętym śnieżycą i koncentrująca się na zaklęciu musi wykonać rzut obronny na Kondycję o ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom. W przypadku niepowodzenia traci koncentrację.

ŚWIATŁO

Wywoływanie, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, M (świetlik lub fosforyzujący mech)

Czas trwania: 1 godzina

Dotykasz obiektu, którego żaden z wymiarów nie przekracza 3 metrów. Dopóki czar trwa, obiekt świeci jasnym światłem w promieniu 6 metrów i słabym światłem w promieniu kolejnych 6 metrów. Światło może mieć dowolny kolor. Całkowite zakrycie obiektu nieprzezroczystą zasłoną blokuje światło. Czar dobiega końca, gdy rzucisz go ponownie lub zakończysz go w ramach swojej akcji.

Jeżeli rzucasz ten czar na przedmiot trzymany lub noszony przez wrogą istotę, to musi ona wykonać udany rzut obronny na Zręczność, by uniknąć efektu.

ŚWIATŁO DNIA

Wywoływanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: 1 godzina

Z wybranego punktu w zasięgu czaru wylania się kula jasnego światła o promieniu 18 metrów. Świeci ona słabym światłem na odległość kolejnych 18 metrów.

Jeśli jako cel zaklęcia wskażesz przedmiot, który trzymasz, albo taki, którego nie trzyma ani nie nosi ktoś inny, to światło dobywa się z tego przedmiotu i przemieszcza

się wraz z nim. Można je stłumić, zakrywając całkowicie świecący obiekt czymś nieprzezroczystym, na przykład miską lub hełmem.

W przypadku nawet częściowego nakładania się obszaru tego czaru na obszar ciemności stworzonej zaklęciem kręgu 3. lub niższego, zaklęcie tworzące ciemność zostaje rozproszone.

ŚWIĘTA AURA

Odpychanie, 8. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (malutki relikwiarz o wartości co najmniej 1000 sz zawierający relikwię, na przykład strzęp szaty świętego albo stronicę religijnego manuskryptu)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Boskie światło rozlewa się od ciebie, tworząc łagodny blask w promieniu 9 metrów. Wybrane stworzenia w jego obszarze zaczynają świecić słabym światłem w promieniu 1,5 metra i mają ułatwienie we wszystkich rzutach obronnych, podczas gdy pozostałe istoty mają utrudnienie w testach ataku przeciw nim aż do końca trwania czaru. Ponadto, gdy promieniująca światłem istota zostanie trafiona atakiem wręcz przez czarta lub nieumarłego, jej aura rozbłyska mocno, a napastnik musi wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia zostaje oślepiony na czas działania czaru.

ŚWIĘTY PŁOMIEŃ

Wywoływanie, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Na stworzenie, które widzisz w zasięgu czaru, spływa płomienna światłość. Musi ono wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 1k8 obrażeń od światłości. Do tego rzutu obronnego nie liczą się korzyści z przebywania za osłoną.

Obrażenia z tego zaklęcia zwiększają się o 1k8, gdy osiągniesz 5. poziom (do 2k8), 11. poziom (do 3k8) i 17. poziom (do 4k8).

TANĄCZĄCE ŚWIATŁA

Wywoływanie, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S, M (kawałek fosforu lub drewna wiązu, lub świetlik)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Tworzysz w zasięgu czaru do czterech światel o rozmiarze i wyglądzie pochodni, latarni lub świecących kul, unoszących się w powietrzu przez czas działania czaru. Możesz także z tych czterech światel złożyć świecą formę przypominającą Średniego humanoida. Niezależnie od wybranej formy, każde z nich świeci słabym światłem w promieniu 3 metrów.

W ramach akcji dodatkowej w swojej turze możesz przemieścić światła na odległość do 18 metrów w nowe miejsce w zasięgu czaru. Każde światło musi znajdować się do 6 metrów od innego światła stworzonego tym czarem i gaśnie, gdy wyjdzie poza zasięg czaru.

TARCZA

Odpychanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 reakcja podejmowana, gdy trafia cię atak lub stajesz się celem *magicznego pocisku*

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S

Czas trwania: 1 runda

Sprawiasz, że pojawia się przy tobie chroniąca cię bariera magicznej mocy. Do rozpoczęcia swojej następnej tury masz premię +5 do KP, również przeciwko atakowi, na który reagujesz, oraz nie otrzymujesz obrażeń od *magicznego pocisku*.

TARCZA OGNI

Wywoływanie, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (kawalek fosforu lub świetlik)

Czas trwania: 10 minut

Podczas działania czaru twoje ciało spowijają cienkie pasma płomieni emanujące jasnym światłem w promieniu 3 metrów i słabym światłem w promieniu kolejnych 3 metrów. Możesz wygasić to zaklęcie w ramach swojej akcji.

W zależności od twego wyboru płomienie tworzą ciepłą tarczę lub chłodną tarczę. Ciepła tarcza zapewnia odporność na obrażenia od zimna, zaś chłodna – na obrażenia od ognia.

Ponadto, za każdym razem, gdy istota znajdująca się do 1,5 metra od ciebie trafia cię atakiem wręcz, tarcza wybuchu płomieniem, a napastnik otrzymuje 2k8 obrażeń od zimna w przypadku chłodnej tarczy albo 2k8 obrażeń od ognia w przypadku ciepłej tarczy.

TARCZA WIARY

Odpychanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S, M (niewielki pergamin z fragmentem świętego tekstu)

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Wybraną przez ciebie istotę w zasięgu czaru otacza migocząca osłona, które zapewnia jej +2 do KP na czas trwania zaklęcia.

TAUMATURGIA

Przemiany, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W

Czas trwania: do 1 minuty

Wywołujesz pomniejszy fenomen, nadzwyczajne zjawisko. W zasięgu czaru tworzysz jeden z magicznych efektów:

- Na 1 minutę twój głos ulega trzykrotnemu wzmocnieniu.
- Przez 1 minutę płomienie migoczą, rozjaśniają się, przyciemniają lub zmieniają kolor.
- Podłoże niegroźnie drży przez 1 minutę.
- Z wybranego miejsca w zasięgu czaru dobiega krótki dźwięk, na przykład: grzmot pioruna, krakanie kruk, upiorne szepty.
- Nagle zatrząskują się lub otwierają na oścież niezamknięte na klucz drzwi lub okno.
- Na 1 minutę zmienia się wygląd twoich oczu.

Jeśli rzucisz tę sztuczkę wielokrotnie, aktywne mogą być jednocześnie najwyżej 3 jednoczesne efekty. Każdy z nich możesz zakończyć w ramach swojej akcji.

TELEKINEZA

Przemiany, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Zyskujesz zdolność poruszania i manipulowania przedmiotami lub istotami siłą woli. Kiedy rzucasz to zaklęcie, a także w ramach akcji w swoich kolejnych turach, możesz objąć wolą istotę lub obiekt spośród widzianych w zasięgu czaru i wywołać jeden z poniższych efektów. Możesz co rundę wpływać na ten sam cel albo w dowolnym momencie wybrać inny. Jeśli zmieniasz cel, to uwalniasz poprzedni spod działania czaru.

Istota. Próbujesz przemieścić Wielką lub mniejszą istotę. Wykonaj sporny test swojej cechy bazowej przeciw Sile wybranej istoty. Jeśli wygrasz, przemieszczasz istotę o maksymalnie 9 metrów w dowolnym kierunku (w tym do góry), ale nie poza zasięg czaru. Do końca twojej następnej tury cel będzie unieruchomiony twoim telekinetycznym uściskiem. Istota wzniesiona do góry zawisa w powietrzu.

W kolejnych rundach możesz przeznaczyć swoją akcję na próbę utrzymania tego telekinetycznego uścisku, co wymaga powtórzenia testu spornego.

Obiekt. Próbujesz poruszyć obiekt ważący nie więcej niż 500 kilogramów. Jeżeli nie jest on przez kogoś trzymany ani noszony, to automatycznie przemieszczasz go o maksymalnie 9 metrów dowolnym kierunkiem, ale nie poza zasięg czaru.

Jeżeli obiekt jest trzymany lub noszony przez jakąś istotę, to musisz wykonać sporny test swojej cechy bazowej przeciw Sile tej istoty. Jeśli wygrasz, to odrywasz obiekt od właściciela i możesz przemieścić go na odległość do 9 metrów w dowolnym kierunku, ale nie poza zasięg czaru.

Trzymane telekinetyczne obiekty możesz precyzyjnie kontrolować, co pozwala ci na użycie prostego narzędzia, otwarcie drzwi lub pojemnika, włożenie przedmiotu do otwartego pojemnika lub jego wyjęcie albo wylanie zawartości z fiolki.

TELEPATIA

Wywoływanie, 8. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Nieograniczony

Komponenty: W, S, M (para połączonych srebrnych pierścieni)

Czas trwania: 24 godziny

Tworzysz telepatyczną więź między sobą i znajomą, przychylną istotą. Może ona przebywać gdziekolwiek, póki znajduje się w tej samej sferze egzystencji. Kiedy znajdziecie się w różnych sferach, czar dobiegnie końca.

W czasie trwania telepatycznej więzi możecie na bieżąco wymieniać słowa, obrazy, dźwięki i przekazy oparte na wrażeniach z innych zmysłów, a twój rozmówca rozpoznaje ciebie jako istotę, z którą się komunikuje. Czar umożliwia stworzenie o Inteligencji 1 lub wyższej zrozumienie znaczenia twoich słów i przyswojenie zakresu wysłanych przez ciebie wiadomości sensorycznych.

TELEPATYCZNA WIĘŹ RARY'EGO

Wieszczenie, 5. krąg (rytual)

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (kawalki skorup jaj dwóch różnych gatunków stworzeń)

Czas trwania: 1 godzina

Tworzysz telepatyczną więź między maksymalnie ośmioma przychylnymi ci stworzeniami, które wybierasz w zasięgu czaru, i łączysz umysł każdego z nich z pozostałymi. Zaklęcie nie działa na stworzenia o Inteligencji 2 lub mniejszej.

Podczas działania czaru jego cele mogą komunikować się telepatycznie, niezależnie od tego, czy mówią w tym samym języku. Komunikacja jest możliwa na dowolną odległość, ale nie rozciąga się na inne sfery egzystencji.

TELEPORTACJA

Przywoływanie, 7. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 3 metry

Komponenty: W

Czas trwania: Natychmiastowy

Ten czar natychmiast przenosi ciebie i do ośmiu przychylnych stworzeń, które widzisz w zasięgu czaru, w wybrane przez ciebie miejsce docelowe. Jeśli wskażesz obiekt jako cel zaklęcia, musi on mieścić się w sześcianie o boku 3 metrów i nie może być trzymany ani noszony przez nieprzychylną istotę.

Miejsce docelowe musi być ci znane i położone w tej samej sferze egzystencji. Stopień znajomości tego miejsca wpływa na szansę udanego dotarcia do celu. MP rzuca k100 i sprawdza wynik w tabeli.

Stopień znajomości	Wypadek	Podobna okolica	Poza celem	W celu
Trwały krąg	—	—	—	01–100
Powiązany obiekt	—	—	—	01–100
Dobra znajomość	01–05	06–13	14–24	25–100
Widywane	01–33	34–43	44–53	54–100
Widziane raz	01–43	44–53	54–73	74–100
Opis	01–43	44–53	54–73	74–100
Miejsce nieprawdziwe	01–50	51–100	—	—

Stopień znajomości. „Trwały krąg” oznacza stały krąg teleportacyjny ze znaną ci sekwencją pieczęci. „Powiązany obiekt” znaczy, że posiadasz przedmiot zabrany z miejsca przeznaczenia nie wcześniej niż 6 miesięcy temu (na przykład księgę z biblioteki maga, pościel z królewskiego apartamentu czy odlamek marmuru z tajemnego grobowca lisza).

„Dobra znajomość” odnosi się do miejsca, w którym bardzo często bywałeś, które dobrze poznałeś lub które widzisz podczas rzucania zaklęcia. „Widywane” miejsce zobaczyłeś więcej niż raz, ale nie znasz go za dobrze. „Widziane raz” jest określeniem miejsca, które oglądałeś

raz, również magicznymi sposobami. „Opis” oznacza, że położenie i wygląd miejsca znasz z czyjejs relacji, na przykład z mapy.

„Miejsce nieprawdziwe” jest określeniem lokacji, która nie istnieje. Być może próbowałeś poznać kryjówkę wroga przy użyciu magii wieszczenia, lecz zamiast tego zobaczyłeś skrywające ją iluzje, albo próbujesz teleportować się do znanego ci miejsca, które już nie istnieje.

W celu. Ty i twoja grupa (lub obiekt) pojawiacie się tam, gdzie zamierzałeś.

Poza celem. Ty i twoja grupa (lub obiekt) pojawiacie się w losowej odległości i w losowym kierunku od miejsca przeznaczenia. Odległość wynosi $1k10 \times 1k10$ procent odległości, jaką miałeś pokonać. Przykładowo, jeśli zamierzałeś teleportować się o 180 kilometrów, wylądowałeś poza celem i wyrzuciłeś na dwóch kościach k10 wyniki 5 i 3, to znajdziesz się 27 kilometrów od miejsca docelowego (15% zakładanej odległości). MP określa kierunek, rzucając k8 i przyjmując 1 jako północ, 2 jako północny wschód, 3 jako wschód i tak dalej, zgodnie z kierunkami na kompasie. Jeżeli chciałeś teleportować się do miasta na morskim wybrzeżu i wylądowałeś 27 kilometrów od lądu, możesz mieć kłopoty.

Podobna okolica. Ty i twoja grupa (lub obiekt) trafiacie w inne miejsce, które jest wizualnie lub tematycznie podobne do docelowego. Przykładowo, jeśli chciałeś dostać się do swojego domowego laboratorium, możesz znaleźć się w laboratorium innego maga albo w magazynie sklepu alchemicznego, gdyż mają one bardzo podobne wyposażenie i przypominają twoje laboratorium. Z reguły pojawiasz się w najbliższym podobnym miejscu, ale ponieważ zaklęcie nie ma ograniczenia odległości, możesz pojawić się gdziekolwiek w obrębie tej samej sfery.

Wypadek. Nieprzewidywalna magia czaru powoduje, że podróż jest trudna. Każda teleportowana istota (lub obiekt) otrzymuje 3k10 obrażeń od mocy, a MP ponawia rzut na rezultat teleportacji, aby zobaczyć, gdzie wylądujecie. (Jeśli przydarzy się więcej wypadków, otrzymujecie obrażenia za każdym razem).

TŁUSZCZ

Przywoływanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S, M (kawalek słoniny lub masła)

Czas trwania: 1 minuta

Śliski tłuszcz pokrywa grunt na obszarze kwadratu o boku 3 metrów wokół wybranego punktu w zasięgu, sprawiając, że na czas działania zaklęcia zamienia się on w trudny teren.

W momencie pojawienia się tłuszczu każda istota stojąca na tym obszarze musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia przewraca się i jest traktowana jak powalona. Istoty wchodzące w obszar lub kończące w nim swoją turę również muszą wykonać udany rzut obronny na Zręczność, aby się nie wyrzucić.

TRUJĄCY ROZPRYSK

Przywoływanie, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 3 metry

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Wyciągasz dłoń ku istocie, którą widzisz w zasięgu czaru, i przyskasz w nią obłokiem szkodliwego gazu. Musi ona wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 1k12 obrażeń od trucizny.

Obrażenia te zwiększają się o 1k12 gdy osiągniesz 5. poziom (do 2k12), 11. poziom (do 3k12) i 17. poziom (do 4k12).

TRZASK

Wywoływanie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S, M (odłamek miki)

Czas trwania: Natychmiastowy

Z punktu, który widzisz w zasięgu czaru, dobywa się nagły, głośny i boleśnie intensywny dźwięk. Każda istota znajdująca się w obrębie sfery o promieniu 3 metrów wokół tego punktu musi wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 3k8 obrażeń od dźwięku. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę. Stworzenia z materii nieorganicznej, takiej jak kamień, kryształ lub metal, mają w tym rzucie utrudnienie.

Obrażenia otrzymują również znajdujące się w zasięgu czaru niemagiczne obiekty, które nie są noszone ani trzymane.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 3. kręgu, za każdy krąg powyżej 2. zwiększasz zadawane obrażenia o 1k8.

TRZĘSIENIE ZIEMI

Wywoływanie, 8. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 150 metrów

Komponenty: W, S, M (szczypta ziemi, kamień i grudka gliny)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Wywołujesz aktywność sejsmiczną rozchodzącą się od punktu na ziemi, który widzisz w zasięgu czaru. Podczas działania czaru obszarem w promieniu 30 metrów od wybranego punktu targają silne wstrząsy, przenoszące się na istoty i budynki mające kontakt z powierzchnią ziemi.

Ziemia na obszarze działania czaru staje się trudnym terenem. Przebywające tam istoty, które koncentrują się na zakłęciach, muszą wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia ich koncentracja zostaje przerwana.

Kiedy rzucasz to zakłęcie oraz pod koniec każdej tury, w której się na nim koncentrujesz, każda istota w obszarze trzęsienia ziemi musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia pada powalona.

Zależnie od typu terenu objętego zakłęciem możesz wywołać dodatkowe efekty określane przez MP.

Szczeliny. Na początku twojej następnej tury po rzuceniu zakłęcia na jego obszarze powstają szczeliny. W miejscach wybranych przez MP otwiera się 1k6 szczelin, z których każda ma 1k10 × 3 metrów głębokości i 3 metry szerokości oraz rozciąga się na całą szerokość objętego trzęsieniem obszaru. Istoty stojące w miejscu otwarcia się szczeliny muszą wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia wpadają do środka, a przy udanym rzucie przemieszczają się wraz z krawędzią szczeliny.

Szczelina, która otwiera się pod budynkiem, powoduje jego zawalenie (patrz poniżej).

Budynki. Kiedy rzucasz zakłęcie oraz na początku każdej twojej tury w czasie jego trwania, wstrząsy zadają 50 obrażeń obuchowych wszystkim budynkom stojącym na ziemi objętej trzęsieniem. Jeśli punkty wytrzymałości budynku spadną do 0, wali się on i może zaszkodzić pobliskim istotom. Każde stworzenie w promieniu równym połowie wysokości budynku musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 5k6 obrażeń obuchowych i zostaje powalone oraz przysypane gruzem, a jego uwolnienie wymaga wykorzystania akcji i udanego testu Siły (Atletyka) o ST 20. MP może zmodyfikować ST w zależności od ilości lub rodzaju gruzu. Jeżeli istota, na którą wali się budynek, wykona udany rzut obronny, otrzymuje połowę obrażeń i nie zostaje powalona ani przysypana.

TSUNAMI

Przywoływanie, 8. krąg

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: Wzroku

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 6 rund

We wskazane miejsce w zasięgu czaru przywołujesz spiętrzoną ścianę wody o maksymalnych rozmiarach 90 metrów wysokości, 90 metrów długości i 15 metrów grubości. Ściana istnieje przez cały czas trwania czaru.

W momencie jej pojawienia się każda istota na jej obszarze musi wykonać rzut obronny na Siłę. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 6k10 obrażeń obuchowych. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Na początku każdej twojej tury po pojawieniu się ściany przemieszcza się ona wraz ze wszystkimi znajdującymi się w niej istotami o 15 metrów od ciebie. Każda Wielka lub mniejsza istota znajdująca się wewnątrz fali lub na jej drodze musi wykonać rzut obronny na Siłę. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 5k10 obrażeń obuchowych. Obrażenia te można otrzymać tylko raz na rundę. Pod koniec tury wysokość ściany zmniejsza się o 15 metrów, a zadawane przez nią obrażenia maleją o 1k10. Zakłęcie dobiega końca, kiedy wysokość ściany zmaleje do 0.

Istota porwana przez ścianę wody może próbować pływać. Jednak z powodu siły fali musi wykonać rzut na Siłę (Atletyka) o ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom. W przypadku niepowodzenia nie może się poruszyć. Istota, która wydostanie się z obszaru zakłęcia, spada na ziemię.

UCZTA BOHATERÓW

Przywoływanie, 6. krąg

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (misa wysadzana klejnotami

o wartości co najmniej 1000 sz, używana przez zakłęcie)

Czas trwania: Natychmiastowy

Urządzasz wspaniały bankiet, pelen doskonałego jadła i napitku. Uczta trwa 1 godzinę, po czym wszystko znika. Korzystne efekty posiłku zaczynają działać dopiero po upływie tej godziny. W uczcie może uczestniczyć 12 istot.

Uczestnik uczy zyskuje kilka korzyści. Zostaje uleczone z wszystkich chorób i trucizn, staje się niepodatny na trucizny i przerożenia oraz ma ułatwienie we wszystkich rzutach obronnych na Mądrość. Jego maksymalne punkty wytrzymałości zwiększają się o 2k10, odzyskuje także

taką samą liczbę punktów wytrzymałości. Efekty uczy utrzymują się przez 24 godziny.

ULECZENIE

Wywoływanie, 6. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Wybierasz stworzenie, które widzisz w zasięgu czaru. Oplywa je strumień pozytywnej energii sprawiający, że odzyskuje ono 70 punktów wytrzymałości. Oprócz tego czar usuwa ślepotę, głuchotę i wszystkie choroby leczonej istoty. Zaklęcie nie działa na konstrukty i nieumarłych.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 7. kręgu, za każdy krąg powyżej 6. zwiększasz liczbę przywracanych punktów wytrzymałości o 10.

UNIERUCHOMIENIE OSOBY

Uroki, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S, M (mały, prosty kawałek żelaza)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Wybierasz humanoida, którego widzisz w zasięgu czaru. Cel musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia zostaje sparaliżowany na czas trwania czaru. Pod koniec każdej swojej tury może ponowić rzut obronny na Mądrość. Udany rzut oznacza wyzwolenie się z efektu czaru.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 3. kręgu, za każdy krąg powyżej 2. możesz objąć czarem jednego dodatkowego humanoida. Wszystkie cele zaklęcia muszą znajdować się w obrębie 9 metrów od siebie.

UNIERUCHOMIENIE POTWORA

Uroki, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 27 metrów

Komponenty: W, S, M (mały, prosty kawałek żelaza)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Wybierasz stworzenie, które widzisz w zasięgu czaru. Cel musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia zostaje sparaliżowany na czas trwania czaru. Zaklęcie nie działa na nieumarłych. Pod koniec każdej swojej tury cel może ponowić rzut obronny na Mądrość. Udany rzut oznacza wyzwolenie się z efektu czaru.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 6. kręgu, za każdy krąg powyżej 5. możesz objąć czarem jedno dodatkowe stworzenie. Wszystkie cele zaklęcia muszą znajdować się w obrębie 9 metrów od siebie.

UROJONA SIŁA

Iluzje, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S, M (trochę runa)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Wywołujesz iluzje zakorzenione w umyśle istoty, którą widzisz w zasięgu czaru. Musi ona wykonać rzut obronny na Inteligencję. W przypadku niepowodzenia tworzysz urojony obiekt, stworzenie lub inne widzialne zjawisko twojego pomysłu, które jest nie większe niż sześcian o boku 3 metrów i widoczne tylko dla istoty będącej celem czaru. Zaklęcie nie działa na konstrukty i nieumarłych.

Halucynacja obejmuje również dźwięk, temperaturę i inne bodźce odbierane jedynie przez zaczarowaną istotę.

Cel zaklęcia może przeznaczyć swoją akcję na zbadanie widziadła i wykonanie testu Inteligencji (Śledztwo) o ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom. Sukces oznacza, że rozpoznał iluzję i czar dobiega końca.

Istota znajdująca się pod wpływem zaklęcia traktuje jego wytwór jako realny. Próbuje racjonalizować jakiegokolwiek luki w logice pojawiające się w interakcji z widziadłem. Przykładowo, gdy próbuje przejść po iluzorycznym moście nad przepaścią, wchodzi na niego i spada, ale (o ile przeżyje upadek) nadal jest przekonana o istnieniu mostu i wynajduje jakieś usprawiedliwienie dla swojego upadku: mogła zostać zepchnięta, poślizgnąć się lub przewrócić na skutek silnego porywu wiatru.

Omamiona istota jest tak pewna istnienia iluzorycznego tworu, że może nawet otrzymać od niego obrażenia. Widziadło w formie stworzenia może ją zaatakować, a jeśli zostało uformowane, by przypominało ogień, kwas czy lawę, może poparzyć cel. W każdej rundzie w twojej turze widziadło może zadać 1k6 obrażeń psychicznych omamionej istocie, jeśli znajduje się ona na jego obszarze lub w obrębie 1,5 metra od niego. Może się tak stać pod warunkiem, że urojenie przedstawia jakieś stworzenie lub zagrożenie, które może w logiczny sposób zadać obrażenia (na przykład atakiem). Cel postrzega typ otrzymanych obrażeń jako zgodny z iluzją.

UROJONY ZABÓJCA

Iluzje, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Czerpiesz wprost z koszmarów wybranej istoty, którą widzisz w zasięgu czaru, i tworzysz widoczne tylko dla niej iluzoryczne ucieleśnienie jej największych lęków. Cel zaklęcia musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia zostaje przerożony na czas trwania czaru. Pod koniec każdej swojej tury cel musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 4k10 obrażeń psychicznych. Udany rzut oznacza wyzwolenie się spod działania zaklęcia.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 5. kręgu, za każdy krąg powyżej 4. zwiększasz zadawane obrażenia o 1k10.

UROK

Uroki, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: 27 metrów

Komponenty: W, S, M (skamieniałe oko traszki)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Rzucasz kłatwę na istotę, którą widzisz w zasięgu czaru. Podczas jego trwania przy trafieniu atakiem zadajesz jej dodatkowych 1k6 obrażeń nekrotycznych. Co więcej, gdy rzucasz ten czar, wybierasz jedną cechę, w której testach przeklęta istota będzie miała utrudnienie.

Jeżeli przed zakończeniem czaru punkty wytrzymałości celu spadną do 0, to możesz w ramach akcji dodatkowej w swojej turze przenieść kłatwę na nową istotę.

Zaklęcie można zakończyć wcześniej czarem *zdjęcie kłatwy*.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę 3. lub 4. kręgu, możesz się na nim koncentrować do 8 godzin. Jeśli wykorzystujesz komórkę 5. lub wyższego kręgu, możesz utrzymać koncentrację na zaklęciu do 24 godzin.

UŚPIENIE

Uroki, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 27 metrów

Komponenty: W, S, M (szczypta drobnego piasku, różane płatki lub świerszcz)

Czas trwania: 1 minuta

Tym zaklęciem sprawiasz, że objęte nim istoty pogrążają się w magicznym w śnie. Rzuć 5k8, by określić łączną pulę punktów wytrzymałości stworzeń, które obejmie zaklęcie. Czar działa na istoty znajdujące się w obrębie 6 metrów od wskazanego punktu w zasięgu, w kolejności rosnącej według aktualnie posiadanych PW (z pominięciem istot nieprzytomnych).

Poczynając od istoty mającej najmniej aktualnych punktów wytrzymałości, wszystkie kolejne objęte tym czarem padają nieprzytomne i śpią do momentu wygaśnięcia czaru, otrzymania obrażeń albo bądź do chwili, w której ktoś przeznaczy swoją akcję na obudzenie ich potrząśnięciem lub uderzeniem. Odejmuj od puli PW każdej objętej już istoty przed przejściem do kolejnej. Aby czar zadziałał na kolejną istotę, jej aktualne PW muszą mieścić się w pozostałej jeszcze puli punktów.

Zaklęcie nie działa na nieumarłych i istoty niepodatne na zauroczenie.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. rzucasz dodatkowe 2k8 przy określaniu puli PW objętych czarem.

UWIĘZIENIE

Odpychanie, 9. krąg

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (podobizna na welinie lub rzeźbiona figurka przedstawiająca cel zaklęcia oraz zależny od wariantu czaru dodatkowy komponent o wartości co najmniej 500 sz za każdą Kość Wytrzymałości celu)

Czas trwania: Do rozproszenia

Tworzysz magiczne więzy trzymające istotę, którą widzisz zasięgu czaru. Cel zaklęcia musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia zostaje spętany zaklęciem. Udany rzut oznacza, że cel jest niepodatny na to zaklęcie, jeśli rzucisz je ponownie. Objęta działaniem czaru istota nie musi oddychać, jeść i pić, a także się nie starzeje. Nie można jej namierzyć ani dostrzec magią wieszczenia.

Gdy rzucasz ten czar, wybierasz jeden z poniższych rodzajów uwięzienia.

Izolotka. Zaklęcie przenosi ofiarę do małej demisfery zabezpieczonej przeciwko teleportacji i podróży sferalnej. Demisfera ta może być labiryntem, klatką, więzłą lub podobną zamkniętą przestrzenią bądź strukturą, zależnie od twojego wyboru.

Specjalnym komponentem dla tego wariantu czaru jest miniaturowe wyobrażenie więzienia wykonane z jadeitu.

Miniaturowa cela. Cel zaklęcia kurczy się do wysokości 2,5 centymetra i zostaje uwięziony wewnątrz klejnotu lub podobnego przedmiotu. Klejnot normalnie przewodzi światło, pozwalając istocie widzieć, co dzieje się na zewnątrz, oraz umożliwiając innym zagłębienie do wnętrza, lecz nic innego nie może przeniknąć jego ścian, nawet przy pomocy teleportacji lub podróży sferalnej. Podczas działania czaru nie można klejnotu skruszyć ani przeciąć.

Specjalnym komponentem dla tego wariantu zaklęcia jest duży, przezrysty klejnot, taki jak szafir, diament albo rubin.

Pogrzebanie. Ofiara zaklęcia zostaje pogrzebana głęboko pod powierzchnią ziemi, w dopasowanej do siebie rozmiarem kuli magicznej energii. Nic nie może przeniknąć kuli ani dostać się do środka lub wydostać na zewnątrz przy użyciu teleportacji lub podróży sferalnej.

Specjalnym komponentem dla tego wariantu czaru jest mała mithralowa kulka.

Spętanie. Ofiarę trzymają w miejscu ciężkie łańcuchy, trwale zakotwiczone w ziemi. Jest unieruchomiona przez cały czas działania czaru i nie może się ruszyć ani zostać poruszona żadnymi sposobami.

Specjalnym komponentem dla tego wariantu czaru jest drobny łańcuszek z metalu szlachetnego.

Wieczny sen. Cel zaklęcia zapada w sen, z którego nie może się obudzić. Specjalnym komponentem dla tego wariantu czaru są rzadkie ziola nasenne.

Zakończenie zaklęcia. Gdy rzucasz ten czar w którejkolwiek wersji, możesz określić warunek jego zakończenia i uwolnienia celu. Warunek może być tak dokładny i wyczerpujący, jak tylko zechcesz, jednak MP musi zatwierdzić jego sensowność i możliwość wystąpienia. Warunki mogą uwzględniać imię, tożsamość lub bóstwo celu, ale poza tym muszą opierać się na działaniach i stanach, które da się zaobserwować w świecie gry, zaś nie mogą opierać się na zagadnieniach nieuchwytnych dla świata gry, takich jak: poziom, klasa lub punkty wytrzymałości.

Zaklęcie można zakończyć *rozproszeniem magii*, ale tylko rzuconym z komórki 9. kręgu na więzienie albo specjalny komponent użyty do jego stworzenia.

Możesz stworzyć jedno więzienie na dany komponent specjalny. Jeżeli ponownie rzucisz to zaklęcie, używając tego samego komponentu, to cel poprzedniego zostanie natychmiast uwolniony.

UZDRAWIAJĄCA MODLITWA

Wywoływanie, 2. krąg

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W

Czas trwania: Natychmiastowy

Wybierasz do sześciu istot, które widzisz w zasięgu czaru. Odzyskują one punkty wytrzymałości w liczbie 2k8 + twój modyfikator z cechy bazowej. Zaklęcie nie działa na nieumarłych i konstrukty.

Na wyższych krągach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 3. kręgu, za każdy krąg powyżej 2. przywracasz dodatkowe 1k8 punktów wytrzymałości.

WAMPIRYCZNY DOTYK

Nekromancja, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Dotyk twojej spowitej cieniem dłoni potrafi wyssać siły życiowe z innych, by cię uleczyć. Wykonaj atak wręcz czarem przeciw istocie w twojej sferze ataku. Przy trafieniu zadajesz 3k6 obrażeń nekrotycznych i odzyskujesz punkty wytrzymałości w liczbie połowy zadanych obrażeń. W czasie działania czaru możesz wykorzystywać akcje w swoich turach, by ponawiać ten atak.

Na wyższych krągach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 4. kręgu, za każdy krąg powyżej 3. zwiększasz zadawane obrażenia o 1k6.

WEZWANIE BŁYSKAWICY

Przywoływanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

W punkcie, który widzisz w zasięgu czaru bezpośrednio nad sobą, przywołujesz burzową chmurę w kształcie walca o wysokości 3 metrów i promieniu 18 metrów. Zakłęcie nie udaje się, jeżeli nie możesz zobaczyć punktu, w którym powinna pojawić się chmura (na przykład przebywasz w zbyt małym pomieszczeniu).

Gdy rzucasz zakłęcie, wybierasz punkt znajdujący się pod chmurą, który widzisz. Z chmury wylatuje piorun i uderza w wybrane miejsce. Każda istota znajdująca się do 1,5 metra od niego musi wykonać rzut obronny na Zręczność. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 3k10 obrażeń od elektryczności. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę. W każdej ze swoich tur do końca działania czaru możesz wykorzystać swoją akcję, by ponownie wezwać błyskawicę i uderzyć ten sam lub inny punkt.

Gdy rzucasz to zakłęcie, przebywając na zewnątrz przy burzowej pogodzie, możesz przejąć kontrolę nad istniejącą burzą zamiast wywoływać nową. W takim przypadku obrażenia z tego zakłęcia wzrastają o 1k10.

Na wyższych krągach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 4. kręgu, za każdy krąg powyżej 3. zwiększasz zadawane obrażenia o 1k10.

WĘDRUJĄCY DYSK TENSERA

Przywoływanie, 1. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (kropla rtęci)

Czas trwania: 1 godzina

Tworzysz z magicznej energii okrągłą, poziomą płaszczyzną o średnicy 1 metra i grubości 2,5 centymetra, unoszącą się metr nad ziemią w wybranym przez siebie wolnym miejscu, które widzisz w zasięgu czaru. Dysk istnieje przez czas trwania zakłęcia i może unieść do 250 kilogramów

ładunku. Jeśli położy się na nim więcej, zakłęcie dobiega końca, a cały ładunek spada na ziemię.

Dysk pozostaje nieruchomy, dopóki przebywasz w obrębie 6 metrów od niego. Jeżeli oddalisz się bardziej, zaczniesz za sobą podążać, tak by znajdować się zawsze do 6 metrów od siebie. Może przemieszczać się po nierównym terenie, w górę lub w dół schodów, stoków i podobnych formacji, ale nie może pokonać różnicy poziomów wynoszącej 3 metry lub więcej. Przykładowo, dysk nie przeleci ponad głęboką na 3 metry rozpadliną ani nie wyleci z niej, jeśli został stworzony na jej dnie.

Jeżeli oddalisz się od dysku na więcej niż 30 metrów (prawdopodobnie dlatego, że nie mógł on pokonać jakiejś przeszkody, by za tobą podążyć), to zakłęcie dobiega końca.

WIADOMOŚĆ

Przemiany, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S, M (krótki kawałek miedzianego drutu)

Czas trwania: 1 runda

Wskazujesz palcem istotę w zasięgu czaru i szepcesz wiadomość. Adresat (i tylko on) słyszy tę wiadomość i może na nią odpowiedzieć szeptem, który usłyszysz tylko ty.

Możesz rzucić to zakłęcie przez stałe obiekty, jeśli znasz adresata i wiesz, że znajduje się po drugiej stronie przeszkody. Zakłęcie zostaje zablokowane, jeśli na jego drodze znajduje się strefa magicznej ciszy, 30 centymetrów kamienia, 2,5 centymetra metalu, cienka warstwa ołowiu lub 90 centymetrów drewna. Wiadomość nie musi jednak podążać po prostej, może omijać przeszkody i korzystać z otwartych przejść.

WIDMOWY WIERZCHOWIEC

Iluzje, 3. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: 1 godzina

Duże, na wpół rzeczywiste stworzenie podobne do konia pojawia się na ziemi w wybranym wolnym miejscu w zasięgu czaru. Sam decydujesz o wyglądzie istoty, ale jest ona wyposażona w siodło, uzdę i wędzidło. Jeżeli którykolwiek z tych elementów wyposażenia oddali się od wierzchowca na ponad 3 metry, znika w kłębie dymu.

Podczas działania czaru wierzchowca możesz dosiadać ty lub wskazana przez ciebie istota. Stworzenie korzysta ze statystyk konia wierzchowca, z tą różnicą, że ma szybkość 30 metrów i może podróżować z prędkością 15 kilometrów na godzinę (lub 20 kilometrów na godzinę szybkim tempem). Kiedy zakłęcie się kończy, wierzchowiec stopniowo znika, dając jeźdźcowi minutę na zejście ze swojego grzbietu. Czar skończy się także, gdy odwołasz wierzchowca w ramach swojej akcji albo gdy otrzyma on obrażenia.

WIDZENIE NIEWIDZIALNEGO

Wieszczenie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (szczypta talku i odrobina sproszkowanego srebra)

Czas trwania: 1 godzina

Podczas działania czaru widzisz niewidzialne istoty i obiekty tak, jakby były widoczne, a także możesz spoglądać w Sferę Eteryzną. Eteryczne istoty i obiekty jawią ci się jako widmowe i przejrzyste.

WIDZENIE W CIEMNOŚCI

Przemiany, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (agat lub szczypta suszonej marchwi)

Czas trwania: 8 godzin

Dotykasz przychylnej istoty i zapewniasz jej możliwość widzenia w mroku. W czasie trwania czaru ma ona zdolność widzenia w ciemności na odległość 18 metrów.

WIECZNY OGIEN

Wywoływanie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (rubinowy pył o wartości 50 sz, używany przez zaklęcie)

Czas trwania: Do rozproszenia

Z dotkniętego przez ciebie obiektu wyskakuje płomień o jasności porównywalnej do pochodni. Wygląda jak zwykły ogień, ale nie wydaje ciepła i nie zużywa tlenu. Wieczny ogień można zakryć lub schować, ale nie można go ugasić ani zadusić.

WIEDZMI POCISK

Wywoływanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (gałązka z drzewa uderzonego piorunem)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Promień trzaskającej, błękitnej energii wystrzela w kierunku stworzenia w zasięgu czaru i tworzy łuk elektryczności pomiędzy tobą a nim. Wykonaj atak dystansowy czarem przeciw celowi zaklęcia. Przy trafieniu otrzymuje on 1k12 obrażeń od elektryczności, a w każdej kolejnej turze podczas trwania czaru możesz w ramach swojej akcji automatycznie zadać mu kolejne 1k12 obrażeń. Zaklęcie kończy się, jeśli wykorzystasz swoją akcję do czegośkolwiek innego. Przystanie działać również wtedy, kiedy twój cel wyjdzie poza zasięg zaklęcia albo znajdzie się za całkowitą osłoną.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. zwiększasz początkowe obrażenia o 1k12.

WIERNY OGAR MORDENKAINENA

Przywoływanie, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (malutki srebrny gwizdek, kawałek kości i nić)

Czas trwania: 8 godzin

Przyzywasz widmowego psa stróżującego. Pojawia się w wolnym miejscu, które widzisz w zasięgu, i pozostaje tam przez cały czas trwania czaru. Zniknie wcześniej, jeśli odwołasz go w ramach swojej akcji albo oddalisz się na więcej niż 30 metrów od niego.

Pies jest niewidzialny dla wszystkich prócz ciebie i nie da się go skrzywdzić. Podczas rzucania czaru określasz hasło. Kiedy Mała lub większa istota, która tego hasła nie poda, zbliży się na odległość do 9 metrów od psa, zacznie on głośno ujadać. Ogar potrafi dostrzec niewidzialne istoty, ma wgląd w Sferę Eteryzną i nie zwraca uwagi na iluzje.

Na początku każdej z twoich tur pies próbuje ugryźć jedną wrogą w stosunku do ciebie istotę przebywającą w obrębie 1,5 metra od niego. Jego premia do ataku równa jest modyfikatorowi z twojej cechy bazowej + twojej premii z biegłości. Przy trafieniu zadaje 4k8 obrażeń klutych.

WIESZCZENIE

Wieszczenie, 4. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (kadzidło i zgodna z twoją religią ofiara o wartości co najmniej 25 sz, używana przez zaklęcie)

Czas trwania: Natychmiastowy

Dzięki swojej magii i złożonej ofierze wchodzisz w kontakt z bóstwem lub jego sługami. Zadajesz pojedyncze pytanie dotyczące konkretnego celu, wydarzenia lub działania mającego nastąpić w ciągu 7 dni. MP udziela zgodnej z prawdą odpowiedzi, która może być krótkim zdaniem, zagadkowym wierszem lub zesłanym znakiem.

Zaklęcie nie uwzględnia żadnych potencjalnych okoliczności mogących zmienić wynik wieszczenia, takich jak rzucenie dodatkowych czarów czy utrata albo zyskanie towarzysza.

Kiedy rzucasz to zaklęcie dwa lub więcej razy przed ukończeniem najbliższego długiego odpoczynku, każde kolejne rzucenie niesie ze sobą kumulatywne 25% ryzyka, że *wieszczenie* zaowocuje przypadkową wróżbą. MP sprawdza to w tajemnicy.

WIĘKSZA NIEWIDZIALNOŚĆ

Iluzje, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Dotknięta przez ciebie istota staje się niewidzialna na czas trwania czaru. Całe wyposażenie, jakie nosi lub ma przy sobie cel zaklęcia, jest niewidzialne, dopóki nie opuści jego posiadania.

WIĘKSZE PRZYWRÓCENIE

Odpychanie, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (diamentowy pył o wartości co najmniej 100 sz, używany przez zaklęcie)

Czas trwania: Natychmiastowy

Napełniasz dotkniętą istotę pozytywną energią i odwracasz jeden z osłabiających ją efektów. Możesz zmniejszyć o jeden poziom jej zmęczenia albo zakończyć działanie jednego z poniższych efektów:

- Jednego efektu, który z spowodował jej zauroczenie lub skamienienie.

- Jednej klątwy, włączając w to połączenie z przeklętym magicznym przedmiotem.
- Dowolnego zmniejszenia wartości jednej z jej cech.
- Jednego efektu zmniejszającego jej maksymalne punkty wytrzymałości.

WIĘKSZY OBRAZ

Iluzje, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S, M (odrobina runa)

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Tworzysz iluzoryczny obraz obiektu, istoty lub innego widzialnego zjawiska, mieszczący się w sześcianie o boku 6 metrów. Obraz pojawia się w miejscu, które widzisz w zasięgu, i istnieje przez cały czas trwania czaru. Iluzja wydaje się całkowicie prawdziwa – zawiera dźwięki, zapachy i odczucia temperatury odpowiednie dla kopiowanej rzeczy. Nie możesz w ten sposób stworzyć wystarczającej ilości ciepła lub zimna, by spowodować obrażenia, ani dźwięku tak głośniego, by zadawał obrażenia lub powodował ogłuchnięcie, ani też zapachu, który mógłby wywołać nudności (takiego jak smród troglodyty).

Dopóki przebywasz w zasięgu iluzji, możesz w ramach swojej akcji przemieścić obraz do dowolnego miejsca w zasięgu czaru. Gdy zmienia on swoje położenie, możesz wpłynąć na jego wygląd tak, by oddawał naturalny ruch imitowanej rzeczy. Przykładowo, gdy wywołasz iluzję jakiegoś stworzenia i przemieszczasz go, możesz wpłynąć na nią tak, by wyglądała, jakby szedł. Możesz też sprawić, by iluzji towarzyszyły różne dźwięki w pojawiające się w różnych momentach, a nawet sprawiające wrażenie rozmowy.

Fizyczny kontakt z obrazem zdemaskuje iluzję, ponieważ mogą przez nią przenikać przedmioty. Stworzenie może w ramach swojej akcji zbadać obraz i rozpoznać w nim iluzję dzięki udanemu testowi Inteligencji (Śledztwo) z ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom. Istota, która poznała się na iluzji, może widzieć przez jej obraz, a pozostałe składowe sensoryczne stają się dla niej słabe i niewyraźne.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 6. kręgu, będzie on trwał do rozproszenia, bez potrzeby twojej koncentracji.

WIZJA

Wieszczenie, 5. krąg

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (fokus o wartości co najmniej 1000 sz, taki jak kryształowa kula, srebrne lustro lub misa z wodą święconą)

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Jesteś w stanie zobaczyć i usłyszeć określoną istotę przebywającą w tej samej sferze egzystencji co ty. Cel musi wykonać rzut obronny na Mądrość, modyfikowany stopniem twojej znajomości celu i rodzajem fizycznego powiązania, które z nim posiadasz. Jeżeli cel zaklęcia zdaje sobie sprawę, że rzucasz ten czar, może dobrowolnie poddać się obserwacji i ponosi automatyczną porażkę w rzucie obronnym.

Znajomość

Z drugiej ręki (słyszałeś o celu)

Modyfikator RO

+5

Z pierwszej ręki (spotkałeś cel)

+0

Bliska (dobrze znasz cel)

-5

Powiązanie

Podobizna lub portret

Modyfikator RO

-2

Przedmiot osobisty lub ubranie

-4

Fragment ciała, pukiel włosów, ścinek paznokcia itp.

-10

Udany rzut obronny oznacza, że wieszczenie się nie udało, a ty nie możesz ponowić go na tej istocie przez najbliższe 24 godziny.

W przypadku nieudanego rzutu czar tworzy niewidzialny czujnik w obrębie 3 metrów od celu. Możesz patrzeć i słuchać za jego pośrednictwem, tak jakbyś tam był. Czujnik przemieszcza się wraz z celem, pozostając w obrębie 3 metrów od niego przez cały czas trwania czaru. Istota potrafiąca dostrzegać niewidzialne obiekty zobaczy czujnik jako świetlistą kulę wielkości pięści.

Zamiast istoty możesz jako cel zaklęcia wybrać obszar, który wcześniej widziałeś. W takim przypadku czujnik pojawia się na tym obszarze i pozostaje nieruchomy.

WRÓŻBA

Wieszczenie, 2. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (specjalnie oznaczone paleczki,

kości lub podobne drobiazgi o wartości co najmniej 25 sz)

Czas trwania: Natychmiastowy

Rozrucasz wysadzone klejnotami paleczki, toczysz smocze kości, wykladasz układ zdobionych kart lub używasz innego wróżbiarskiego narzędzia, po czym otrzymujesz znak od bytu pochodzącego z innego świata, zdradzający ci efekt działań, które planujesz podjąć w ciągu następujących 30 minut. MP wybiera spośród możliwych znaków:

- *szczęście* dla dobrej wróżby,
- *nieszczęście* dla złej wróżby,
- *szczęście i nieszczęście* dla jednocześnie dobrej i złej wróżby,
- *nic* dla wróżby niebędącej szczególnie złą ani dobrą.

Zaklęcie nie uwzględnia żadnych potencjalnych okoliczności mogących wpłynąć na wynik wróżby, takich jak rzucenie dodatkowych zaklęć bądź utrata lub zyskanie towarzysza.

Jeżeli przed ukończeniem długiego odpoczynku rzucisz to zaklęcie więcej niż raz, za każdym kolejnym razem istnieje kumulatywne 25% ryzyka, że otrzymasz losową wróżbę. MP wykonuje ten rzut w tajemnicy.

WSKAZÓWKI

Wieszczenie, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Dotykasz przychylniej istoty. Przed zakończeniem działania czaru może ona dodać k4 do wyniku jednego wybranego testu cechy. Może wykonać ten rzut przed testem lub po nim. Kiedy to robi, zaklęcie dobiega końca.

WSKRZESZENIE

Nekromancja, 5. krąg

Czas rzucania: 1 godzina

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (diament o wartości co najmniej 500 sz, zużywany przez zaklęcie)

Czas trwania: Natychmiastowy

Dotykasz istotę zmarłą nie dawniej niż 10 dni temu i przywracasz ją do życia. Jeżeli jej dusza jest wolna i chętna powrócić do ciała, to istota wraca do życia z 1 punktem wytrzymałości.

Czar neutralizuje jednocześnie wszelkie trucizny i leczy niemagiczne choroby, które nękały istotę w chwili jej śmierci. Należy jednak pamiętać, że to zaklęcie nie usuwa magicznych chorób, klątw i podobnych efektów; jeżeli nie zostaną usunięte wcześniej, to zaczną działać zaraz po ożywieniu celu. Zaklęcie to nie może zwrócić życia nieumarłemu.

Czarem zamykasz wszystkie śmiertelne rany, ale nie przywracasz utraconych części ciała. Jeżeli wskrzeszona istota nie posiada części ciała lub organów kluczowych dla jej przeżycia, na przykład głowy, to zaklęcie nie zadziała.

Powrót z grobu to droga przez mękę. Wskrzeszona osoba ma karę -4 do wszystkich testów ataku, rzutów obronnych i testów cech. Po każdym ukończeniu długiego odpoczynku kara ta zmniejsza się o 1, aż do całkowitego zniknięcia.

WSPANIAŁA POSIADŁOŚĆ MORDENKAINENA

Przywoływanie, 7. krąg

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: 90 metrów

Komponenty: W, S, M (miniaturowy portal z kości słoniowej, wypolerowany kawałek marmuru i malutka srebrna łyżka, każde warte co najmniej 5 sz)

Czas trwania: 24 godziny

Wyczarowujesz pozawymiarową siedzibę, która istnieje przez czas trwania czaru. Wybierasz znajdujące się w zasięgu miejsce położenia wejścia. Delikatnie polyskujący portal ma 1,5 metra szerokości i 3 metry wysokości. Póki pozostaje otwarty, do posiadłości możesz wejść ty i dowolne istoty wskazane przez ciebie podczas rzucania zaklęcia. Możesz zamykać lub otwierać portal, gdy znajdujesz się do 9 metrów od niego. Zamknięty portal jest niewidzialny.

Tuż za wejściem znajduje się wspaniały hol z przejściami do licznych komnat. Wewnątrz jest czysto, świeżo i ciepło.

Możesz dowolnie rozplanować posiadłość, lecz jej przestrzeń nie może przekroczyć 50 sześcianów o boku 3 metrów. Mieszkanie jest umeblowane i udekorowane wedle twojego gustu. Zawiera ilość pożywienia wystarczającą do tego, by urządzić złożony z dziewięciu dań bankiet dla 100 osób. Wszystkich przybywających wewnątrz obsługuje grupa stu niemal przezroczystych służących. Ty decydujesz o ich wyglądzie i odzieniu, są też całkowicie posłuszni twoim rozkazom. Każdy z nich może wykonywać zadania, które wykonałby normalny ludzki służący, ale nie może atakować ani podejmować żadnych akcji, które bezpośrednio zagroziłyby innej istocie. Służący potrafią przynosić przedmioty, sprzątać, dokonywać napraw, składać ubrania, rozpalać ogień, podawać posiłki, nalewać wino itd. Mogą dowolnie przemieszczać się po całej posiadłości, lecz nie mogą jej opuścić. Sprzęty i inne elementy wyposażenia

stworzone przez to zaklęcie zmieniają się w dym i znikają, jeśli znajdują się poza posiadłością. Kiedy zaklęcie dobiega końca, wszystkie istoty przebywające wewnątrz zostają wypchnięte z posiadłości na wolne miejsca znajdujące się możliwie blisko wejścia.

WSTRZĄSAJĄCE UGODZENIE

Wywoływanie, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Przy następnym trafieniu atakiem wręcz w trakcie trwania czaru twoja broń ugodzi zarówno ciało, jak i ducha: twój cel otrzyma dodatkowo 4k6 obrażeń psychicznych. Jeśli nie zda rzutu obronnego na Mądrość, do końca swojej następnej tury będzie miał utrudnienie w testach ataku i testach cech, a także nie będzie mógł podjąć reakcji.

WTOPIENIE W KAMIENIĘ

Przemiany, 3. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S

Czas trwania: 8 godzin

Wkraczasz w kamienny blok lub powierzchnię, o ile są wystarczająco duże, by zmieścić cię w całości, i na czas trwania czaru stapiasz siebie i swoje wyposażenie z kamieniem. Wykorzystując swój ruch, wchodzisz w kamień w miejscu, którego możesz dotknąć. Nic nie zdradza twojej obecności w kamieniu i nie sposób cię wykryć niemagicznymi zmysłami.

Gdy jesteś stopiony z kamieniem, nie widzisz, co dzieje się na zewnątrz niego, i masz utrudnienie we wszystkich testach Mądrości (Percepcja) przeprowadzanych, by usłyszeć dźwięki z zewnątrz. Jesteś świadom upływu czasu i możesz rzucać na siebie zaklęcia. Możesz przeznaczyć swój ruch na opuszczenie kamienia w miejscu, w którym do niego wszedłeś, co powoduje, że czar się kończy. Poza tym nie możesz się ruszać.

Niewielkie uszkodzenia kamienia nie szkodzą ci, ale jego częściowe zniszczenie lub zmiana jego kształtu (powodująca, że przestaniesz się w nim mieścić) wypycha cię z kryjówki, zadając ci 6k6 obrażeń obuchowych. Całkowite zniszczenie kamienia (lub jego przemiana w inną substancję) również cię z niego usuwa i zadaje ci 50 obrażeń obuchowych. Wyparty z kamienia padasz powalony w wolnym miejscu najbliższym punktu wejścia do kamienia.

WYCISZENIE EMOCJI

Uroki, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Próbujesz stłumić silne emocje u grupy osób. Każdy humanoid znajdujący się w obszarze sfery o promieniu 6 metrów wokół wybranego przez ciebie punktu w zasięgu czaru musi wykonać rzut obronny na Charyzmę, przy czym może zdecydować się na porażkę w tym rzucie. W przypadku niepowodzenia wybierasz jeden z dwóch poniższych efektów.

Możesz stłumić dowolny efekt powodujący zauroczenie lub przerażenie celu. Gdy twoje zaklęcie przestanie działać, wygaszony efekt powraca, o ile w międzyczasie sam nie dobiegł końca.

Drugi efekt czaru sprawia, że jego cel staje się obojętny na wybrane istoty, wobec których był wrogi. Obojętność ta skończy się, gdy cel zaklęcia zostanie zaatakowany, skrzywdzony czarem lub gdy będzie świadkiem krzywdzenia jego przyjaciół. Gdy czar dobiega końca, uspokojona istota ponownie staje się wroga, chyba że MP zdecyduje inaczej.

WYKRYCIE DOBRA I ZŁA

Wieszczenie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Podczas działania czaru potrafisz określić, czy w obrębie 9 metrów od ciebie przebywa czart, fey, niebianin, nieumarły, wynaturzenie lub żywiolak, i poznasz jego lokalizację. Wiesz także, czy na tym obszarze jest miejsce, które zostało magicznie uświęcone lub splugawione.

Zaklęcie przenika przez większość barier, ale jest blokowane przez 30 centymetrów kamienia, 2,5 centymetra metalu, cienką warstwę ołowiu lub 90 centymetrów drewna bądź ziemi.

WYKRYCIE MAGII

Wieszczenie, 1. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Podczas trwania czaru wyczuwasz magię w obrębie 9 metrów od siebie. Gdy wykryjesz w ten sposób obecność magii w stworzeniu lub obiekcie, możesz wykorzystać swoją akcję, by zobaczyć jego nikłą aurę i dowiedzieć się, z jakiej szkoły pochodzi ta magia (jeśli przynależy do którejś ze szkół).

Wykrycie magii przenika przez większość barier, ale jest blokowane przez kamień o grubości 30 centymetrów, metal o grubości 2,5 centymetra, drewno lub ziemię o grubości 90 centymetrów lub cienką warstwę ołowiu.

WYKRYCIE MYŚLI

Wieszczenie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (sztuka miedzi)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Podczas działania tego czaru możesz czytać w myślach określonych stworzeń. Kiedy rzucasz to zaklęcie oraz w ramach swojej akcji w każdej turze podczas jego trwania, możesz skupić myśli na dowolnej istocie, którą widzisz w obrębie 9 metrów od ciebie. Zaklęcie nie zadziała na istoty o Inteligencji mniejszej niż 4 lub niemówiące żadnym językiem.

Początkowo poznasz powierzchowne myśli wybranej istoty, to co obecnie zaprząta jej umysł. Wykorzystując swoją akcję, możesz przenieść uwagę na myśli innej istoty albo skupić się na próbie głębszego sondowania umysłu obecnego

celu. Jeżeli zdecydujesz się badać głębiej, cel musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia poznasz jego motywację (o ile jakąś posiada), stan emocjonalny i sprawę istotną w jego umyśle (na przykład źródło zmartwień, obiekt miłości czy nienawiści). Udany rzut obronny kończy działanie zaklęcia. W obu przypadkach sondowana istota zdaje sobie sprawę, że badasz jej umysł. Jeśli nie przeniesiesz swojej uwagi na umysł kogoś innego, to może ona w ramach swojej akcji wykonać z tobą sporny test Inteligencji. Jeśli wygra, zaklęcie się kończy.

Zadawanie pytań istocie, której czytasz w myślach, wywołuje naturalne reakcje w jej umyśle, dzięki czemu to zaklęcie jest szczególnie przydatne podczas przesłuchań.

Możesz także użyć tego czaru do wykrycia obecności inteligentnych stworzeń, których nie widzisz. Gdy rzucasz zaklęcie lub w ramach swojej akcji podczas jego działania możesz nasłuchiwać myśli w obrębie 9 metrów pod siebie. Zaklęcie przechodzi przez bariery, jednak zatrzyma je kamień o grubości 60 centymetrów, metal o grubości 5 centymetrów lub cienka warstwa ołowiu. Nie wykryjesz w ten sposób stworzeń o Inteligencji 3 lub mniejszej ani takich, które nie mówią w żadnym języku.

Wykrywszy w ten sposób obecność istoty rozumnej, możesz czytać jej w myślach przez pozostały czas trwania czaru zgodnie z zasadami opisanymi powyżej, nawet jeśli jej nie widzisz. Musi ona jednak pozostawać w zasięgu czaru.

WYKRYCIE PUŁAPEK

Wieszczenie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Wyczuwasz obecność wszystkich pułapek znajdujących się na linii wzroku w zasięgu czaru. Na potrzeby tego zaklęcia pułapką jest wszystko, co mogłoby wywołać nagły lub niespodziewany efekt odbierany jako szkodliwy lub niepożądany i zostało przygotowane specjalnie w tym celu. Dlatego przy pomocy tego czaru możesz wykryć obszar objęty *alarmem* bądź *głifem strażniczym* albo mechaniczną zapadnię, ale nie naturalnie występujące słabe punkty w podłodze, niestabilny sufit czy niewidoczne zapadlisko.

Zaklęcie jedynie ujawnia obecność pułapek – nie poznasz położenia każdej pułapki, ale dowiadujesz się o ogólnej naturze stwarzanego przez nią zagrożenia.

WYKRYCIE TRUCIZNY I CHOROBY

Wieszczenie, 1. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (liść cisu)

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Podczas trwania czaru wyczuwasz obecność i lokalizację trucizn, jadowitych istot i chorób w obrębie 9 metrów od siebie. W każdym przypadku potrafisz rozpoznać rodzaj wykrytej trucizny, gatunek istoty czy chorobę.

Zaklęcie przenika przez większość barier, ale jest blokowane przez 30 centymetrów kamienia, 2,5 centymetra metalu, cienką warstwę ołowiu lub 90 centymetrów drewna bądź ziemi.

WYŁĄCZENIE

Odpychanie, 6. krąg (rytual)

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (pokropienie wodą święconą, rzadkie kadzidło i sproszkowany rubin o wartości co najmniej 1000 sz)

Czas trwania: 1 dzień

Tworzysz barierę przeciw magicznym sposobom podróży. Chroni ona obszar o powierzchni do 3600 metrów kwadratowych i wysokości do 9 metrów od podłoża. Podczas działania czaru nikt nie może teleportować się do chronionego obszaru ani przenieść się tam przy użyciu portali, takich jak stworzone zaklęciem *bramy*. Czar wyłącza na chronionym obszarze możliwość podróży sferalnej, dlatego nie można wejść do niego również przez Sferę Astralną czy Eteryzną, a także przez Feywild, Shadowfell czy za pomocą zaklęcia *sferalny przeskok*.

Ponadto, zaklęcie zadaje obrażenia wybranym przez ciebie rodzajom stworzeń. Wybierz jeden lub więcej spośród następujących: czarty, fey, niebianie, nieumarli i żywiolaki. Gdy wybrane stworzenie wkracza w obszar zaklęcia po raz pierwszy w swojej turze lub rozpoczyna w nim swoją turę, otrzymuje 5k10 obrażeń nekrotycznych lub od światłości (wybierasz rodzaj obrażeń podczas inkantacji).

Gdy rzucasz zaklęcie, możesz również ustalić hasło, którego podanie uchroni istotę wchodzącą na chroniony obszar przed otrzymaniem obrażeń.

Obszar zaklęcia nie może nakładać się z obszarem innego *wyłączenia*. Jeżeli rzucisz *wyłączenie* codziennie przez 30 dni w tym samym miejscu, to zaklęcie utrwali się do czasu rozproszenia, a komponenty materialne zostaną zużyte podczas ostatniej inkantacji.

WYPALAJĄCY PROMIEŃ

Wywoływanie, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Tworzysz 3 ogniste promienie i strzelasz nimi w stworzenia w zasięgu czaru. Możesz wszystkie skierować w ten sam cel lub w różne cele.

Wykonaj atak dystansowy czarem, osobny dla każdego promienia. Przy trafieniu celu otrzymuje 2k6 obrażeń od ognia.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 3. kręgu, za każdy krąg powyżej 2. tworzysz dodatkowy promień.

WYPĘDZAJĄCE UGODZENIE

Odpychanie, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Przy następnym trafieniu atakiem w trakcie trwania czaru twoja broń trzaska magiczną energią i zadaje dodatkowo 5k10 obrażeń od mocy. Ponadto, jeżeli tym atakiem zmniejszysz punkty wytrzymałości celu do 50 lub mniej, to zostaje on wypędzony. Jeżeli pochodził z innej sfery

egzystencji niż ta, w której przebywasz, to znika i powraca do swojej sfery macierzystej. Natomiast jeżeli przeciwnik pochodzi ze sfery, w której się znajdujesz, to znika i pojawia się obezwładniony w neutralnej demisferze. Pozostaje tam do zakończenia czaru, po czym powraca w miejsce, z którego zniknął (lub najbliższe wolne).

WYPĘDZENIE

Odpychanie, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W, S, M (przedmiot obrzydliwy dla celu czaru)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Podejmujesz próbę odesłania istoty, którą widzisz w zasięgu czaru, do innej sfery egzystencji. Musi ona wykonać rzut obronny na Charyzmę. W przypadku niepowodzenia zostaje wygnana.

Jeżeli pochodzi ze sfery egzystencji, w której aktualnie przebywasz, to znika i pojawia się obezwładniona w neutralnej demisferze. Pozostaje tam do zakończenia czaru, po czym powraca w miejsce, z którego zniknęła (lub w najbliższe wolne).

Natomiast jeżeli stworzenie pochodzi z innej sfery egzystencji niż ta, w której rzucaś czar, to zostaje wypędzone i z cichym trzaskiem powraca do swojej rodzimej sfery. Jeżeli zaklęcie skończy się przed upływem 1 minuty, odesłany cel pojawia się z powrotem w miejscu, z którego go wyгнаłeś, lub w najbliższym wolnym. W przeciwnym przypadku nie wraca.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucaś ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 5. kręgu, za każdy krąg powyżej 4. możesz objąć czarem dodatkową istotę.

WYWOŁANIE PŁOMIENIA

Przywoływanie, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S

Czas trwania: 10 minut

W twojej dłoni pojawia się migotliwy płomień. Utrzymuje się tam przez czas trwania czaru, nie parząc cię ani nie uszkadzając twojego wyposażenia. Świeci jasnym światłem w promieniu 3 metrów i słabym w promieniu kolejnych 3 metrów. Znika, kiedy odwołasz go w ramach swojej akcji lub kiedy rzucisz kolejny.

Możesz zaatakować tym płomieniem, ale spowoduje to koniec zaklęcia. Kiedy rzucaś ten czar lub w ramach akcji w swojej turze, możesz cisnąć płomieniem w istotę znajdującą się do 9 metrów od ciebie. Wykonaj atak dystansowy czarem. Przy trafieniu cel otrzymuje 1k8 obrażeń od ognia.

Obrażenia z tego zaklęcia zwiększają się o 1k8, gdy osiągniesz 5. poziom (do 2k8), 11. poziom (do 3k8) i 17. poziom (do 4k8).

WZMOCNIENIE CECHY

Przemiany, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (zwierzęce pióro lub futro)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Dotknięciem nakładasz na wybraną istotę magiczne wzmocnienie. Wybierz jedną spośród dostępnych możliwości; istota zostanie objęta jej efektem na czas działania czaru.

Bycza siła. Cel ma ułatwienie w testach Siły, a jego udźwig ulega podwojeniu.

Kocia zwinność. Cel ma ułatwienie w testach Zręczności oraz nie otrzymuje obrażeń od upadków z wysokości do 6 metrów, o ile nie jest obezwładniony.

Lisia przebiegłość. Cel ma ułatwienie w testach Inteligencji.

Orli majestat. Cel ma ułatwienie w testach Charyzmy.

Niedźwiedzia wytrzymałość. Cel ma ułatwienie w testach Kondycji i otrzymuje 2k6 tymczasowych PW, które znikają po zakończeniu działania czaru.

Sowia mądrość. Cel ma ułatwienie w testach Mądrości.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucaś ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 3. kręgu, za każdy krąg powyżej 2. możesz objąć czarem dodatkową istotę.

WZROST KOLCÓW

Przemiany, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 45 metrów

Komponenty: W, S, M (siedem ostrych cierni lub małych, zaostrzonych gałązek)

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Ziemia w promieniu 6 metrów wokół punktu wskazanego w zasięgu czaru pokrywa się twardymi kolcami i cierniami. Obszar objęty czarem na czas jego trwania staje się trudnym terenem. Poruszające się po nim istoty otrzymują 2k4 obrażeń klutych za każde 1,5 metra przebytej odległości.

Przemiana ziemi jest zakamuflowana tak, by jej powierzchnia wyglądała naturalnie. Wszystkie stworzenia, które nie widzą obszaru w momencie rzucania czaru, przed wkroczeniem do niego muszą wykonać udany test Mądrości (Percepcja) o ST rzutu obronnego przeciw twoim czarem, by rozpoznać teren jako niebezpieczny.

ZABÓJCZA CHMURA

Przywoływanie, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów


Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 10 minut

Przywołujesz obłok trującej, żółto-zielonej mgły w kształcie sfery o promieniu 6 metrów z punktem wyjścia w wybranym miejscu w zasięgu czaru. Mgła rozprzestrzenia się za zalomy i tworzy obszar pozbawiony widoczności. Utrzymuje się do końca działania czaru, chyba że wcześniej zostanie rozwiana silnym wiatrem, co również kończy zaklęcie.

Stworzenie wchodzące w obszar mgły po raz pierwszy w swojej turze lub rozpoczynające w niej swoją turę musi wykonać rzut obronny na Kondycję. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 5k8 obrażeń od trucizny. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę. Zaklęcie działa nawet, gdy objęte nim istoty wstrzymają oddech lub nie muszą oddychać.

Na początku każdej twojej tury mgła oddala się od ciebie o 3 metry, przelewając się po powierzchni gruntu. Opary są cięższe od powietrza, więc spływają na niższe poziomy, również przez otwory.



Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 6. kręgu, za każdy krąg powyżej 5. zwiększasz zadawane obrażenia o 1k8.

ZADAWANIE RAN

Nekromancja, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Wykonaj atak wręcz czarem przeciw istocie w twoim zasięgu. Przy trafieniu otrzymuje ona 3k10 obrażeń nekrotycznych.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. zwiększasz zadawane obrażenia o 1k10.

ZAMĘT

Uroki, 4. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 27 metrów

Komponenty: W, S, M (trzy łupiny orzecha)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Czar atakuje i wypacza umysły stworzeń, wywołując halucynacje i niekontrolowane działania. Każde stworzenie znajdujące się w obrębie sfery o promieniu 3 metrów, której punkt wyjścia leży we wskazanym przez ciebie miejscu w zasięgu czaru, musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia ulega wpływowi zaklęcia.

Stworzenie pod działaniem zamętu nie może używać reakcji i na początku każdej swojej tury musi rzutem k10 określić swoje zachowanie podczas tej tury.

k10 Zachowanie

- 1 Istota nie wykonuje w tej turze żadnej akcji, a cały swój ruch przeznaczają na podążanie w przypadkowym kierunku. Aby go określić, rzuć k8, przypisując każdej ściance kości konkretny kierunek.
- 2-6 Istota w tej turze nie rusza się i nie wykonuje żadnych akcji.
- 7-8 Istota wykorzystuje swoją akcję, by zaatakować wręcz losowe stworzenie w swojej strefie kontroli. Jeśli nie ma żadnego celu w strefie kontroli, to w tej turze nic nie robi.
- 9-10 Istota działa i porusza się normalnie.

Objęta czarem istota pod koniec każdej swojej tury może wykonać rzut obronny na Mądrość. Sukces oznacza wyzwolenie się spod efektu czaru.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 5. kręgu, za każdy krąg powyżej 4. zwiększasz promień działania zaklęcia o 1,5 metra.

ZAPLANOWANA ILUZJA

Iluzje, 6. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 36 metrów

Komponenty: W, S, M (odrobina runa i jodeitowy pył o wartości co najmniej 25 sz)

Czas trwania: Do rozproszenia

W zasięgu czaru wywołujesz iluzję obiektu, istoty lub innego widzialnego zjawiska, która aktywuje się

w określonych okolicznościach, a do czasu ich zaistnienia pozostaje niezauważalna. Iluzja nie może być większa niż sześćian o boku 9 metrów. W czasie jej rzucania określasz sposób jej zachowania i wydawane przez nią dźwięki. Zaplanowane w ten sposób zachowanie może trwać do 5 minut.

W momencie zaistnienia wymaganych okoliczności iluzja pojawia się i zachowuje w zaplanowany sposób. Kiedy skończy swoje przedstawienie, znika i pozostaje stanie spoczynku przez 10 minut, po których może się ponownie aktywować.

Okoliczności uruchamiające mogą być sformułowane ogólnie lub szczegółowo, w zależności od twoich potrzeb, choć muszą opierać się na widzialnych lub słyszalnych warunkach, które występują w obrębie 9 metrów od miejsca iluzji. Przykładowo, możesz stworzyć iluzję siebie, by pojawiła się i ostrzegła tych, którzy spróbują otworzyć zabezpieczone pułapką drzwi, bądź też ustawić ją tak, by aktywowała się, gdy ktoś wypowie w jej pobliżu określone słowo lub zdanie.

Fizyczny kontakt z obrazem demaskuje iluzję, ponieważ mogą przez nią przenikać przedmioty. Iluzję można rozpoznać, jeśli wykorzysta się akcję, by ją zbadać, i wykona udany test Inteligencji (Śledztwo) o ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom. Rozpoznawszy iluzję, widzi się przez jej obraz, a wydawane przez nią dźwięki są stłumione.

ZARAZA

Nekromancja, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S

Czas trwania: 7 dni

Twoje dotknięcie wywołuje chorobę. Wykonaj atak wręcz czarem przeciw stworzeniu twojej strefie ataku. Przy trafieniu cel zostaje zatruty.

Na koniec każdej swojej tury zatruty cel zaklęcia musi wykonać rzut obronny na Kondycję. Po trzecim sukcesie przestaje być zatruty, a zaklęcie się kończy. Jeśli cel poniesie trzy porażki, przestaje być zatruty, a ty wybierasz jedną z poniższych chorób. Cel cierpi na nią do końca czasu trwania czaru.

Zaklęcie wywołuje naturalnie występującą chorobę, zatem działają na nią zaklęcia i magiczne efekty usuwające choroby lub łagodzące ich przebieg.

Leproza gnilna. Ciało zarażonego zaczyna gnić, co powoduje utrudnienie w testach Charyzmy i podatność na wszystkie rodzaje obrażeń.

Ogień umysłu. Choroba rozpala umysł chorego, powodując utrudnienie w testach Inteligencji i w rzutach obronnych na niej opartych. W czasie walki cel zachowuje się tak, jakby znajdował się pod wpływem *zamętu*.

Plugawica. W ciele chorego szaleje gorączka powodująca utrudnienie w testach Siły oraz w atakach i rzutach obronnych dla niej opartych.

Wstrząsówka. Ciałem zarażonego wstrząsają dreszcze. Cel ma utrudnienie w testach Zręczności oraz w rzutach obronnych i atakach na niej opartych.

Zaćma bolesna. Umysł istoty jest ściśnięty bólem, a jej oczy stają się mlecznobiałe. Cel jest osłepiony oraz ma utrudnienie w testach Mądrości i w rzutach obronnych na niej opartych.

Wybroczność (czerwona śmierć). U chorego występują niekontrolowane krwawienia, powodujące utrudnienie

w testach Kondycji i związanych z nią rzutach obronnych. Ponadto za każdym razem, gdy chory otrzymuje obrażenia, zostaje ogłuszony do końca swojej następnej tury.

ZATRZYMANIE CZASU

Przemiany, 9. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W

Czas trwania: Natychmiastowy

Na krótką chwilę wstrzymujesz upływ czasu dla wszystkich oprócz siebie. Dla innych czas stoi w miejscu, podczas gdy ty rozgrywasz 1k4 + 1 tur z rzędu, w których możesz wykonywać akcje i poruszać się w normalny sposób.

Zaklęcie dobiega końca, jeśli jakkolwiek z twoich akcji lub któryś z wytworzonych przez siebie efektów wpłynie na istotę inną niż ty lub na przedmioty przez nią noszone albo trzymane. Czar kończy swoje działanie również wtedy, gdy oddalisz się od miejsca inkantacji na ponad 300 metrów.

ZAUROCZENIE OSOBY

Uroki, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: 1 godzina

Próbujesz zauroczyć humanoida, którego widzisz w zasięgu czaru. Musi on wykonać rzut obronny na Mądrość, w którym ma ułatwienie, jeśli walczy z tobą lub którymś z twoich towarzyszy. W przypadku niepowodzenia zostaje przez ciebie zauroczony na czas trwania zaklęcia lub do momentu, w którym ty lub któryś twoich towarzyszy zadziałacie na jego szkodę. Zauroczony humanoid postrzega ciebie jako przyjaznego znajomego. Gdy czar dobiega końca, cel ma świadomość, że został przez ciebie zauroczony.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. możesz objąć zauroczeniem dodatkową istotę. W momencie rzucania czaru wszystkie cele muszą przebywać w obrębie 9 metrów od siebie.

ZBROJA AGATHYS

Odpychanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (kubek wody)

Czas trwania: 1 godzina

Otoczasz się ochronną magiczną mocą, objawiającą się w formie widmowego szronu pokrywającego ciebie i twoje wyposażenie. Na czas działania zaklęcia otrzymujesz 5 tymczasowych punktów wytrzymałości. Jeśli zostaniesz trafiony atakiem wręcz, póki posiadasz te dodatkowe PW, to napastnik otrzyma 5 obrażeń od zimna.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. zwiększasz o 5 zarówno tymczasowe punkty wytrzymałości, jak i obrażenia od zimna.

ZBROJA MAGA

Odpychanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (kawalek wyprawionej skóry)

Czas trwania: 8 godzin

Dotykasz przychylnej istoty, która nie nosi pancerza, i na czas trwania czaru otaczasz ją ochronną magiczną energią. KP celu przyjmuje wartość 13 + jego modyfikator ze Zręczności. Efekt mija, gdy cel założy zbroję lub gdy zakończysz czar w ramach swojej akcji.

ZDJĘCIE KLĄTwy

Odpychanie, 3. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Pod twoim dotknięciem kończą się wszelkie klątwy nałożone na istotę lub obiekt. Jeżeli tym obiektem jest przeklęty magiczny przedmiot, to jego klątwa trwa, ale rzucone zaklęcie zrywa jego powiązanie z ofiarą, tak że może go ona zdjąć lub wyrzucić.

ZGUBA

Uroki, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (kropla krwi)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty

Maksymalnie trzy istoty, które widzisz w zasięgu czaru, muszą wykonać rzut obronny na Charyzmę. W przypadku niepowodzenia cel musi rzucić k4 i odjąć wynik od rezultatu testu za każdym razem, gdy atakuje lub wykonuje rzut obronny podczas trwania czaru.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 2. kręgu, za każdy krąg powyżej 1. możesz objąć działaniem czaru dodatkową istotę.

ZJADLIWE SZYDERSTWO

Uroki, sztuczka

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Komponenty: W

Czas trwania: Natychmiastowy

Wyrzucasz z siebie litanię obelg przeplecionych subtelną magią uroków i wysyłasz ją w stronę istoty, którą widzisz w zasięgu czaru. Jeżeli cel cię słyszy (choć nie musi cię rozumieć), musi wykonać rzut obronny na Mądrość. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 1k4 obrażeń psychicznych i ma utrudnienie w następnym teście ataku wykonanym przed końcem swojej następnej tury.

Obrażenia z tego zaklęcia zwiększają się o 1k4, gdy osiągniesz 5. poziom (do 2k4), 11. poziom (do 3k4) i 17. poziom (do 4k4).

ZMARTWYCHWSTANIE

Nekromancja, 7. krąg

Czas rzucania: 1 godzina

Zasięg: Dotyk

Komponenty: W, S, M (diament o wartości co najmniej 1000 sz, zużywany przez zaklęcie)

Czas trwania: Natychmiastowy

Dotykasz istoty zmarłej nie dawniej niż 100 lat temu z powodów innych niż starość i niebędącej nieumarłym. Jeżeli jej dusza jest wolna i chętna, to powraca do ciała, a istota zostaje przywrócona do życia z pełną pulą swoich punktów wytrzymałości.

Zaklęcie neutralizuje wszystkie trucizny i leczy zwykłe choroby, które nekaly wskrzeszaną istotę w momencie jej śmierci. Nie usuwa jednak magicznych chorób, klątw i podobnych efektów; jeśli nie zostaną one wcześniej usunięte, zaczynają działać od razu po wskrzeszeniu.

Czar zamyka również wszystkie śmiertelne rany i przywraca utracone części ciała.

Powrót zza grobu to droga przez mękę. Wskrzeszona osoba ma karę -4 do wszystkich testów ataku, rzutów obronnych i testów cech. Po każdym ukończeniu długiego odpoczynku kara ta zmniejsza się o 1, aż do całkowitego zniknięcia.

Wskrzeszenie tą metodą osoby zmarłej przed rokiem lub wcześniej kosztuje cię bardzo wiele wysiłku. Do czasu ukończenia długiego odpoczynku nie możesz rzucać czarów i masz utrudnienie we wszystkich testach ataku, testach cech i rzutach obronnych.

ZMIANA SIEBIE

Przemiany, 2. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Przyjmujesz nowy kształt. Podczas rzucania czaru wybierz jedną spośród podanych możliwości. Jej efekty utrzymują się przez czas trwania zaklęcia. W tym czasie możesz również w ramach akcji zrezygnować z aktualnie wybranej opcji i zastąpić ją inną.

Naturalne bronie. Wykształcasz pazury, kły, kolce, rogi albo inną wybraną broń naturalną. Twoje ataki bez broni zadają 1k6 obrażeń ciętych, klutych albo obuchowych, zależnie od jej rodzaju, a także masz biegłość w walce bez broni. Co więcej, twoja naturalna broń jest magiczna, więc zapewnia premię +1 do ataku i obrażeń.

Organizm wodny. Dostosowujesz swoje ciało do życia w wodzie, wykształcając skrzela i błonę pławną. Możesz oddychać pod wodą i pływasz z szybkością równą szybkości chodzenia.

Zmiana wyglądu. Zmieniasz swoją aparycję. Określasz wygląd, wzrost, wagę, rysy twarzy, głos, długość i kolor włosów, odcień skóry i ewentualne cechy szczególne. Możesz przyjąć wygląd innej rasy, choć nie zmieni to twoich statystyk. Zmiana wyglądu nie wpływa też na twoją kategorię wielkości, a twój podstawowy kształt musi pozostać zbliżony, na przykład nie zrobisz z siebie czworonoga, jeśli jesteś dwunożny.

ZMIENNOKSZTAŁTNOŚĆ

Przemiany, 9. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W, S, M (jadeitowy diadem o wartości co najmniej 1500, który należy umieścić na głowie przed rzuceniem zaklęcia)

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Na czas działania czaru przyjmujesz formę innej istoty. Może to być dowolne stworzenie o stopniu wyzwania równym twojemu poziomowi lub od niego niższym. Przyjęta forma nie może być konstruktem ani nieumarłym i musiałaś ją widzieć przynajmniej raz. Przeobrażasz się w przeciętnego przedstawiciela wybranego gatunku, nieposiadającego poziomów w żadnej klasie ani niemającego zdolności rzucania czarów.

Twoje statystyki zostają zastąpione statystykami wybranej istoty, choć zachowujesz swój charakter oraz wartości Inteligencji, Mądrości i Charyzmy. Zachowujesz też wszystkie swoje biegłości w umiejętnościach i rzutach obronnych jako dodatek do zyskiwanych w nowej formie. Jeśli istota ma te same biegłości co ty, ale z większą premią, to używasz jej premii. Nie możesz korzystać z żadnych akcji legendarnych lub związanych z leżem istoty, w którą się zmieniasz.

Przyjmujesz punkty wytrzymałości swojej nowej formy. Wracając do swej naturalnej postaci, powracasz też do poziomu punktów wytrzymałości sprzed przemiany. Jeśli wracasz do naturalnej postaci w efekcie spadku punktów wytrzymałości do 0, to całe pozostałe obrażenia otrzymuje twoja naturalna forma. Jeżeli te obrażenia nie zmniejszą również twoich naturalnych punktów wytrzymałości do 0, zachowujesz przytomność.

Zachowujesz wszelkie zdolności wynikające z twojej klasy, rasy lub innego źródła i możesz z nich korzystać, o ile twoja nowa forma jest w stanie to robić. Nie możesz używać żadnych specjalnych zmysłów (na przykład widzenia w ciemności), chyba że nowa forma też je posiada. Mówić możesz tylko wówczas, gdy istota, w którą się zmieniłeś, także to potrafi.

Podczas przemiany decydujesz, czy twoje wyposażenie spada na ziemię, stapia się z nową formą, czy jest przez nią noszone. Noszony ekwipunek działa w normalny sposób. MP w zależności od twojego nowego kształtu i rozmiaru decyduje, czy w nowej formie możesz nosić poszczególne elementy wyposażenia. Twoje rzeczy nie zmieniają kształtu ani rozmiaru, by dopasować się do nowej formy, a wszystko, czego nie może ona założyć, musi albo się z nią scalić, albo spaść na ziemię. Ekwipunek scalony z nową postacią nie działa.

Podczas działania czaru możesz w ramach swojej akcji przyjąć inną postać zgodnie z zasadami i ograniczeniami opisanymi powyżej, z jednym wyjątkiem: jeżeli twoja nowa postać ma więcej punktów wytrzymałości niż obecna, to punkty wytrzymałości pozostaną na obecnym poziomie.

ZMYŁKA

Iluzje, 5. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Stajesz się niewidzialny i w tej samej chwili pojawia się w zajmowanym przez ciebie miejscu twój iluzoryczny sobowtór. Kopia istnieje przez cały czas trwania czaru, ale twoja niewidzialność kończy się, jeśli zaatakujesz lub rzucisz zaklęcie.

W ramach swojej akcji możesz przemieścić sobowtóra z maksymalną szybkością równą twojej podwójnej szybkości i sprawić, by gestykulował, mówił i zachowywał się w określony przez ciebie sposób.

Jesteś w stanie patrzeć i słuchać, korzystając z jego zmysłów, tak jakbyś był w jego miejscu. W ramach akcji dodatkowej w każdej swojej turze możesz przełączać się między zmysłami swoimi i sobowtóra. Gdy używasz jego zmysłów, twoje własne zmysły wzroku i słuchu nie działają.

ZNAK ŁOWCY

Wieszczanie, 1. krąg

Czas rzucania: 1 akcja dodatkowa

Zasięg: 27 metrów

Komponenty: W

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Wybierasz istotę, którą widzisz w zasięgu czaru, i magicznie oznaczasz ją jako swoją zdobycz. Podczas trwania czaru przy każdym trafieniu bronią zadajesz jej dodatkowo 1k6 obrażeń, a ponadto masz ułatwienie w testach Mądrości (Percepcja) i Mądrości (Sztuka przetrwania), gdy chcesz ją odnaleźć. Jeżeli przed zakończeniem działania czaru punkty wytrzymałości celu spadną do 0, możesz w ramach akcji dodatkowej w swojej następnej turze przenieść to oznaczenie na następną istotę.

Na wyższych krągach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę 3. lub 4. kręgu, możesz koncentrować się na nim do 8 godzin, a jeśli wykorzystujesz komórkę co najmniej 5. kręgu, możesz utrzymać koncentrację do 24 godzin.

ZNALEZIENIE CHOWAŃCA

Przywoływanie, 1. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 godzina

Zasięg: 3 metry

Komponenty: W, S, M (węgiel drzewny, kadzidło i ziola o łącznej wartości 10 sz, które należy spalić w koksowniku z brązu)

Czas trwania: Natychmiastowy

Bierzesz na służbę chowańca – ducha, który przyjmuje wybraną przez ciebie postać zwierzęcia: jadowitego węża, jastrzębia, jaszczurki, konika morskiego, kota, kraba, kruka, lasicy, nietoperza, ośmiornicy, pająka, ryby (quipper), sowy, szczura albo żaby (ropuchy). Chowaniec pojawia się w wolnym miejscu w zasięgu czaru. Posiada statystyki wybranej formy zwierzęcej, ale jest niebianinem, fey lub czartem (wedle twojego wyboru).

Chowaniec działa niezależnie od ciebie, ale zawsze jest posłuszny twoim poleceniom. W trakcie walki wykonuje własne rzuty na inicjatywę i działa w swojej turze. Chowaniec nie może atakować, ale może wykonywać inne akcje.

Kiedy jego punkty wytrzymałości spadną do 0, chowaniec znika, nie pozostawiając żadnej fizycznej formy. Pojawi się ponownie, kiedy znowu rzucisz to zaklęcie.

Gdy chowaniec przebywa w obrębie 30 metrów od ciebie, możesz porozumieć się z nim telepatycznie. Ponadto, możesz wykorzystać swoją akcję, by do rozpoczęcia swojej

następnej tury widzieć i słyszeć to, co twój chowaniec, korzystając przy tym z jego specjalnych zmysłów. Gdy to robisz, twoje własne zmysły wzroku i słuchu nie działają.

Możesz użyć swojej akcji, by tymczasowo odesłać chowańca. Znika on w sferze kieszeniowej i czeka, aż go przywołasz. Możesz też odwołać go na stałe. Jeśli został tymczasowo odwołany, to możesz przywołać go z powrotem w wolne miejsce w obrębie 9 metrów od siebie.

Możesz mieć tylko jednego chowańca na raz. Jeżeli rzucisz to zaklęcie, gdy masz już chowańca, będziesz mieć możliwość wybrania innego zwierzęcia z powyższej listy. Wówczas twój chowaniec dostosuje kształt do twoich nowych wymagań.

Kiedy rzucasz zaklęcie, którego zasięg to dotyk, twój chowaniec może przekazać je tak, jakby sam je rzucił. Aby to zrobić, musi przebywać w obrębie 30 metrów od ciebie i użyć swojej reakcji na przekazanie rzuconego przez ciebie zaklęcia. Jeśli ten czar wymaga testu ataku, to używasz swojego modyfikatora.

ZNALEZIENIE WIERZCHOWCA

Przywoływanie, 2. krąg

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Natychmiastowy

Przywołujesz ducha, który przyjmuje postać nieprzeciętnie inteligentnego, silnego i lojalnego wierzchowca, i tworzysz długotrwałą więź między wami. Wierzchowiec pojawia się w wolnym miejscu w zasięgu czaru i przyjmuje wybraną przez ciebie postać: jelenia, kucyka, mastifa, rumaka bojowego lub wielbłąda. (MP może także zgodzić się na przywołanie innych zwierząt jako wierzchowców). Stworzenie ma statystyki wybranego zwierzęcia, ale jest czartem, fey lub niebianinem (wedle twojego wyboru). Ponadto, jeśli twój wierzchowiec miałby Inteligencję 5 lub mniej, to rośnie ona do 6, a stworzenie zyskuje zdolność rozumienia języka wybranego przez ciebie spośród tych, którymi mówisz.

Stworzenie służy ci jako wierzchowiec zarówno w walce, jak i poza nią, a wasza instynktowna więź pozwala wam walczyć, jakbyście stanowili jedność. Dosiadając swojego

wierzchowca, możesz rozszerzyć na niego działanie każdego zaklęcia, które normalnie możesz rzucić tylko na siebie.

Kiedy jego punkty wytrzymałości spadną do 0, wierzchowiec znika, nie pozostawiając żadnej fizycznej formy. Możesz zawsze odwołać wierzchowca w ramach swojej akcji, a wówczas również zniknie. W obu przypadkach ponowne rzucenie tego zaklęcia przywoła go z powrotem z pełną pulą punktów wytrzymałości.

Gdy wierzchowiec znajduje się nie dalej niż 1,5 kilometra od ciebie, możecie porozumiewać się telepatycznie.

Nie możesz tym zaklęciem łączyć ze sobą więcej niż jednego wierzchowca na raz. Możesz go jednak zwolnić w dowolnym momencie w ramach swojej akcji. Gdy to zrobisz, zniknie.

ZWIERZĘCE KSZTAŁTY

Przemiany, 8. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S

Czas trwania: Koncentracja, do 24 godzin

Przy pomocy magii zmieniasz innych w zwierzęta. Wybierz dowolną liczbę przychylnych istot, które widzisz w zasięgu czaru. Każdą z nich zamieniasz w Duże lub mniejsze zwierzę o stopniu wyzwania nie większym niż 4. W każdej następnej turze możesz użyć swojej akcji, by zamienić je w inne zwierzęta.

Przemiana każdej z istot trwa przez cały czas działania czaru, chyba że wcześniej jej PW spadną do 0 albo umrze. Każdemu celowi możesz nadać inną postać. Jego statystyki zostaną zastąpione statystykami wybranego zwierzęcia, ale zachowa swój charakter oraz wartości Inteligencji, Mądrości i Charyzmy. Przemieniona istota przyjmuje punkty wytrzymałości swojej nowej formy. Wracając do swej naturalnej postaci, powraca też do poziomu punktów wytrzymałości sprzed przemiany. Jeśli powraca do naturalnej postaci w efekcie spadku punktów wytrzymałości do 0, to całe pozostałe obrażenia otrzymuje jej naturalna forma. Jeżeli te pozostałe obrażenia nie zmniejszą również jej naturalnych punktów wytrzymałości do 0, pozostaje przytomna. W wykonywaniu akcji ograniczona jest możliwościami swojej nowej formy. Zamieniona w zwierzę istota nie może mówić ani rzucać czarów.

Wyposażenie przemienionej istoty scala się jej nową postacią. Nie może ona aktywować, trzymać ani w inny sposób wykorzystywać żadnego elementu swojego wyposażenia.

ZWIERZĘCE ZMYSŁY

Wieszczenie, 2. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Komponenty: S

Czas trwania: Koncentracja, do 1 godziny

Dotykasz przychylnego zwierzęcia. W czasie działania czaru możesz przeznaczyć swoją akcję na skorzystanie z jego zmysłów wzroku i słuchu. Możesz to robić, dopóki nie przeznacysz kolejnej akcji na powrót do swoich własnych zmysłów. W tym czasie możesz korzystać ze specjalnych zmysłów tego zwierzęcia, ale twoje własne zmysły wzroku i słuchu nie działają.



ZWIERZĘCY POSŁANIEC

Uroki, 2. krąg (rytuał)

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Komponenty: W, S, M (odrobina jedzenia)

Czas trwania: 24 godziny

Za pomocą tego czaru jesteś w stanie przesłać wiadomość przy pomocy zwierzęcia. Wybierz Malutkie zwierzę, które widzisz w zasięgu czaru, takie jak nietoperz, sójka bądź wiewiórka. Określasz znaną ci lokację oraz ogólnie opisujesz adresata, na przykład: „mężczyzna lub kobieta w mundurze straży miejskiej” albo „rudowłosy krasnolud w szpiczastym kapeluszu”. Dołączasz do tego wiadomość złożoną z maksymalnie 25 słów. Zaklęte zwierzę podróżuje do miejsca przeznaczenia, przebywając około 80 kilometrów na dobę w przypadku latającego posłańca albo około 40 kilometrów na dobę w pozostałych przypadkach.

Gdy posłaniec osiągnie cel, dostarcza opisanej istocie twoją wiadomość, naśladując dźwięk twojego głosu. Posłaniec przemawia tylko do osoby odpowiadającej podanemu opisowi. Jeżeli w czasie trwania czaru nie zdoła dotrzeć do adresata, to wiadomość przepada, a zwierzę powraca do miejsca, w którym je zaczarowałeś.

Na wyższych kręgach. Jeśli rzucasz ten czar, wykorzystując komórkę co najmniej 3. kręgu, za każdy krąg powyżej 2. przedłużasz działanie czaru o 48 godzin.

ŻYCZENIE

Przywoływanie, 9. krąg

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Na siebie

Komponenty: W

Czas trwania: Natychmiastowy

Życzenie jest najpotężniejszym z czarów, jakie może rzucić istota śmiertelna. Wystarczy, że powiesz, czego chcesz, by zmienić fundamenty rzeczywistości wedle własnych kaprysów.

Podstawowym zastosowaniem tego zaklęcia jest duplikacja dowolnego czaru z kręgu 8. lub niższego. Skopiowane tym sposobem zaklęcie rzucasz bez potrzeby spełnienia jego wymagań, w tym bez kosztownych komponentów. Czar po prostu zaczyna działać.

Alternatywnie, możesz wywołać efekt wybrany spośród następujących:

- Tworzysz jeden niebędący magicznym przedmiotem obiekt o wartości nieprzekraczającej 25 000 sz. Jego największy wymiar nie może przekraczać 90 metrów. Pojawi się on na ziemi w wolnym miejscu, które widzisz.
- Sprawiasz, że maksymalnie 20 istot, które widzisz, odzyskuje wszystkie punkty wytrzymałości i zostaje uwolnione spod wszystkich efektów opisanych przy zaklęciu *większe przywrócenie*.
- Zapewniasz maksymalnie 10 widzianym istotom odporność na wybrany typ obrażeń.
- Zapewniasz maksymalnie 10 istotom, które widzisz, ośmiogodzinną niepodatność na jeden czar lub magiczny efekt. Przykładowo, możesz uczynić siebie i towarzyszy niepodatnymi na wysysający życie atak lisza.
- Cofasz jedno z ostatnich wydarzeń, wymuszając przerzut dowolnego rzutu wykonanego w ostatniej rundzie, włączając twoją poprzednią turę. Rzeczywistość ulega przekształceniu, by dostosować się do nowego wyniku tego rzutu. Przykładowo, *życzenie* może cofnąć udany

rzut obronny przeciwnika, anulować wrogie uderzenie krytyczne albo porażkę w rzucie obronnym przyjaciele. Możesz sprawić, że przerzut będzie wykonywany z ułatwieniem lub utrudnieniem, a także wybrać, czy użyć nowego, czy poprzedniego wyniku.

Możesz nawet sięgnąć po więcej, niż opisane powyżej przykłady. Powiedz MP twoje życzenie najdokładniej, jak to możliwe. MP ma duże pole manewru, gdy chodzi o ustalanie efektów takiego życzenia; im potężniejsze życzenie, tym większe ryzyko, że coś pójdzie źle. Zaklęcie może po prostu się nie udać, efekt zostanie osiągnięty tylko częściowo albo spotkają cię jakieś nieprzewidziane konsekwencje spowodowane tym, w jaki sposób sformułowałeś swoje życzenie. Przykładowo, wyrażenie życzenia, by złoczyńca był martwy, może przenieść cię w czasie do momentu, gdy nie ma go już wśród żywych, usuwając cię tym samym z gry. Podobnie, zażyczenie sobie legendarnego magicznego przedmiotu lub artefaktu może po prostu przenieść cię do jego obecnego właściciela.

Rzucenie tego zaklęcia, by osiągnąć efekt inny niż zduplikowanie innego czaru, jest źródłem wielkiego stresu, który bardzo cię osłabia. Gdy po przeżyciu tego stresu rzucasz jakiś czar przed ukończeniem długiego odpoczynku, otrzymujesz 1k10 obrażeń nekrotycznych za każdy krąg tego czaru. Obrażeń tych nie można w żaden sposób zredukować ani uniknąć. Co więcej, twoja Siła na 2k4 dni spada do 3 (o ile wcześniej była większa). Każdy dzień spędzony na odpoczynku i lekkiej aktywności skraca o 2 liczbę dni potrzebną ci na dojsie do siebie. I wreszcie, istnieje 33% ryzyka, że po przeżyciu tego stresu już nigdy nie będziesz w stanie rzucić *życzenia*.

DODATEK A: STANY

NA MOŻLIWOŚCI I DZIAŁANIA STWORZEŃ, W TYM bohaterów, ma wpływ wiele różnych stanów mogących być skutkiem zaklęcia, właściwości klasy, ataku potwora lub jeszcze innego zdarzenia. Większość z nich, na przykład oślepienie, wpływa na postać niekorzystnie, choć niektóre, na przykład niewidzialność, mogą ułatwić jej życie.

Stan trwa do czasu jego zakończenia (przykładowo stan obalenia zostaje zakończony wstaniem na nogi) lub przemija po upływie czasu określonego w opisie efektu, który go wywołał.

Gdy kilka efektów powoduje ten sam stan, ich czas trwania rozpatruje się osobno, ale stan nie ulega pogorszeniu – istota znajduje się w jakimś stanie albo nie.

Poniższe definicje opisują, co dzieje się ze stworzeniem, które znajduje się w określonym stanie.

NIEPRZYTOMNY

- Nieprzytomne stworzenie jest traktowane jak obezwładnione (zobacz opis stanu), nie może się poruszać ani mówić i nie ma świadomości tego, co się wokół niego dzieje.
- Stworzenie upuszcza wszystkie trzymane przedmioty i upada.
- Nieprzytomny automatycznie nie zdaje rzutów obronnych na Siłę i Zręczność.
- Rzuty na atak przeciwko nieprzytomnemu są wykonywane z ułatwieniem.
- Każde trafienie w nieprzytomnego jest trafieniem krytycznym, jeśli atakujący znajduje się do 1,5 metra od celu.

NIEWIDZIALNY

- Niewidzialnego stworzenia nie można zobaczyć bez zastosowania specjalnych zdolności lub magii. W przypadku ukrywania się niewidzialne stworzenie traktowane jest jak przebywające na obszarze pozbawionym widoczności. Jego obecność i lokalizację można ustalić na podstawie wydawanych przez nie dźwięków lub pozostawianych śladów.
- Testy ataku przeciwko niewidzialnemu stworzeniu są wykonywane z utrudnieniem, a niewidzialne stworzenie ma ułatwienie w testach ataku.

OBEZWŁADNIONY

- Obezwładniona istota nie może podejmować akcji i reakcji.

OGLUCHŁY

- Ogluchła istota nie słyszy i automatycznie nie zdaje testów cech opartych na słuchu.

OGLUSZONY

- Ogluszone stworzenie jest obezwładnione (zobacz opis stanu), nie może się poruszać i ma trudności z mówieniem.
- Stworzenie automatycznie nie zdaje rzutów obronnych na Siłę i Zręczność.
- Testy ataku przeciwko ogluszonemu stworzeniu są wykonywane z ułatwieniem.

OŚLEPIONY

- Oślepienie stworzenie nie widzi i automatycznie nie zdaje testów cech opartych na wzroku.
- Testy ataku przeciwko oślepienemu stworzeniu wykonywane są z ułatwieniem, a oślepienie stworzenie atakuje z utrudnieniem.

NIEWIDZIALNY

OGLUSZONY

OGLUCHŁY

NIEPRZYTOMNY

OŚLEPIONY

POCHWYCONY

- Szybkość pochwyconego stworzenia spada do 0 i nie może ono korzystać z premii do szybkości.
- Stan pochwylenia kończy się, jeśli chwytający zostaje obezwładniony (zobacz opis stanu).
- Stan pochwylenia kończy się także, jeśli jakiś efekt spowoduje usunięcie pochwyconego stworzenia z zasięgu istoty chwytającej lub z obszaru efektu powodującego ten stan, na przykład gdy zostanie odrzucone *falą gromu*.

POWALONY

- Powalone stworzenie w ramach ruchu może tylko się czołgać, chyba że się podniesie i tym samym zakończy ten stan.
- Stworzenie ma utrudnienie w testach ataku.
- Test ataku przeciwko powalonemu jest wykonywany z ułatwieniem, o ile atakujący znajduje się do 1,5 metra od celu. W innym wypadku atak wykonywany jest z utrudnieniem.

PRZERAŻONY

- Przerażone stworzenie wykonuje z utrudnieniem wszystkie testy cech i testy ataku, jeśli źródło jego strachu znajduje się w zasięgu wzroku.
- Przerażone stworzenie nie może z własnej woli zbliżyć się do źródła swego strachu.



POWALONY

WYCZERPANIE

Niektóre zdolności specjalne, trudne warunki lub niebezpieczne otoczenie, na przykład wyłodzenie czy długotrwałe przebywanie w wyjątkowo niskiej lub wysokiej temperaturze, mogą prowadzić do specjalnego stanu – wyczerpania. W przeciwieństwie do innych stanów wyczerpanie ma sześć poziomów. Określony efekt może wyczerpać postać o więcej niż jeden poziom, zgodnie ze swoim opisem.

Poziom Efekt

1	Utrudnienie w testach cech
2	Szybkość zmniejszona o połowę
3	Utrudnienie w testach ataku i rzutach obronnych
4	Maksymalne PW zmniejszone o połowę
5	Szybkość zmniejszona do 0
6	Śmierć

Jeśli wyczerpane stworzenie zostanie wystawione na kolejny efekt powodujący wyczerpanie, to jego obecny poziom wyczerpania zwiększa się zgodnie z opisem tego efektu.

Stworzenie ponosi konsekwencje swojego aktualnego poziomu wyczerpania oraz wszystkich poprzednich. Przykładowo, istota mająca dwa poziomy wyczerpania porusza się wolniej o połowę i ma utrudnienie w testach cech.

Efekt usuwający wyczerpanie eliminuje określoną liczbę poziomów, zgodnie ze swoim opisem. Gdy liczba poziomów spadnie do zera, stworzenie przestaje być wyczerpane.

Ukończenie długiego odpoczynku usuwa jeden poziom wyczerpania, o ile stworzenie również najadło się i napiło. Przywrócenie do życia również zmniejsza o jeden poziom wyczerpania istoty.



PRZERAŻONY



POCHWYCONY

SKAMIENIAŁY

- Skamieniałe stworzenie wraz ze wszystkimi noszonymi lub trzymanymi niemagicznymi przedmiotami zostaje zmienione w nieruchomą, litą statuetkę (zazwyczaj kamienną). Stworzenie przestaje się starzeć, a jego waga rośnie dziesięciokrotnie.
- Stworzenie jest obezwładnione (zobacz opis stanu), nie może się poruszać ani mówić i nie ma świadomości tego, co się wokół niego dzieje.
- Testy ataku przeciwko skamieniałemu są wykonywane z ułatwieniem.
- Skamieniały automatycznie nie zdaje rzutów obronnych na Siłę i Zręczność.
- Skamieniały zyskuje odporność na wszystkie rodzaje obrażeń.
- Skamieniałe stworzenie jest niepodatne na trucizny i choroby, choć jeśli było już pod wpływem trucizny lub choroby, to nie zostaje ona zneutralizowana, a tylko wstrzymana.

SPARALIŻOWANY

- Sparaliżowane stworzenie jest obezwładnione (zobacz opis stanu), a także nie może się ruszać ani mówić.
- Sparaliżowany automatycznie nie zdaje rzutów obronnych na Siłę i Zręczność.
- Testy ataku przeciwko sparaliżowanemu są wykonywane z ułatwieniem.
- Każde trafienie w sparaliżowanego jest trafieniem krytycznym, jeśli atakujący znajduje się do 1,5 metra od celu.

UNIERUCHOMIONY

- Szybkość unieruchomionego stworzenia spada do 0 i nie może ono korzystać z premii do szybkości.
- Testy ataku przeciwko unieruchomionemu stworzeniu są wykonywane z ułatwieniem, a unieruchomione stworzenie atakuje z utrudnieniem.
- Unieruchomione stworzenie ma utrudnienie w rzutach obronnych na Zręczność.

ZATRUTY

- Zatrute stworzenie ma utrudnienie w rzutach na atak i testach cech.

ZAUROCZONY

- Zauroczone stworzenie nie może zaatakować istoty powodującej zauroczenie lub w inny sposób jej zaszkodzić (na przykład zaklęciami lub zdolnościami).
- Istota powodująca zauroczenie ma ułatwienie we wszystkich testach podczas interakcji społecznych z zauroczonego stworzeniem.

SKAMIENIAŁY



UNIERUCHOMIONY



ZAUROCZONY



SPARALIŻOWANY

ZATRUTY



DODATEK B: BOGOWIE WIELOŚWIATA

RELIGIA STANOWI INTEGRALNĄ CZĘŚĆ ŻYCIA W ŚWIATACH D&D. Trudno zaprzeczać istnieniu bogów i pozostać obojętnym, gdy oni sami schodzą na ziemię, klerycy są pośrednikami boskiej mocy, budzący grozę kultysty przeprowadzają mroczne rytuały w podziemnych kryjówkach, a paladyni w lśniących zbrojach są niczym latarnie rozświetlające mrok.

Wielu mieszkańców światów D&D wielbi różne bóstwa w zależności od czasu i okoliczności. Przykładowo, ludzie w Zapomnianych Krainach w ciągu jednego dnia modlą się o szczęście w miłości do Sune, składają ofiary Waukeen przed wyprawą na targowisko czy proszą Talosa o zmiłowanie podczas burzy. Wiele osób szczególną czią darzy tego z bogów, którego ideały i nauki najbardziej do nich przemawiają. Nieliczni czczą wyłącznie jedno bóstwo, zazwyczaj służąc jako kapłani lub czempioni w służbie boskich ideałów.

Twój MP określa, czy i którzy bogowie są czczeni w jego kampanii. Spośród dostępnych bóstw możesz wybrać jedno, któremu twoja postać służy i oddaje cześć lub które jedynie nieszczęrze wyznaje, albo kilka bóstw, do których modli się najczęściej. Poza tym możesz też po prostu zapoznać się z bóstwami obecnymi w kampanii twojego MP, by wezwać je po imieniu, gdy znajdzie taka potrzeba. Jeżeli grasz klerykami albo postaciami o pochodzeniu akolity, zdecyduj, któremu bóstwu służysz, i rozważ jego sugerowane domeny, zanim wybierzesz domenę dla swojej postaci.

PANTEONY D&D

Każdy świat w Wieloświecie D&D ma własne panteony, począwszy od niezliczonych religii wyznawanych w Zapomnianych Krainach po bardziej kameralne panteony Eberronu i Dragonlance. Wiele nieludzkich ras rozsianszych po różnych światach czci tych samych bogów, na przykład Moradin jest wielbiony przez krasnoludy żyjące w Zapomnianych Krainach, Greyhawku i wielu innych.

ZAPOMNIANE KRAINY

W tym świecie wyznaje się, czci i traktuje z bojaźnią dziesiątki bóstw. Powszechnie znanych jest tam co najmniej trzydziestu bogów, a wielu kolejnych jest czczonych lokalnie przez pojedyncze plemiona, niewielkie kultury albo odłamy większych kościołów.

GREYHAWK

Bogowie czczeni w Greyhawku należą do co najmniej czterech panteonów reprezentujących religie różnych grup etnicznych, które od wieków zamieszkiwały kontynent Oerik. Z tego powodu portfolio bogów z Greyhawka w znacznym stopniu się nakładają – przykładowo, Pelor jest bogiem słońca Fianów, a bóstwem solarnym Oeridyjczków jest Pholtus.

DRAGONLANCE

Bogowie świata Krynn tworzą trzy rody. Pierwszy składa się z siedmiorga bóstw dobra z Paladynem i Mishakal na czele. Drugi to siedmioro bóstw neutralności, którym przewodzi Gilean, a trzeci – siedmioro bóstw zła pod przewodnictwem Takhisis i Sargonnasa. Bóstwa te są

znane pod wieloma różnymi imionami i w historii świata cieszyły się różnym stopniem szacunku u różnych ludów i kultur. Są ściśle przypisane temu światu i zajmują miejsce pośród gwiazd jako konstelacje.

EBERRON

W Eberronie wyznaje się wiele różnych religii, z których najważniejsza koncentruje się wokół panteonu zwanego Gromadą Absolutu i jej budzącego grozę przeciwniństwa – Mrocznej Szóstki. Uważa się, że bogowie Gromady Absolutu są jednomyślni i rozciągają swoje domeny nad każdym aspektem istnienia. Tymczasem Mroczna Szóstka to prymitywne, żądne krwi i okrutne bóstwa, których idee są sprzeczne z prezentowanymi przez Gromadę Absolutu.

Inne religie Eberronu znacznie odbiegają od tradycyjnych panteonów D&D. Monoteistyczny Kościół Srebrnego Płomienia zajmuje się walką ze złem, ale jednocześnie wielu jego przedstawicieli jest skorumpowanych. Według filozofii Krwi Vol boskość drzemie w każdym śmiertelniku i należy czcić nieumarłych, którzy zapewnili sobie nieśmiertelność. Ponadto działają różne szalone kultury oddane demonom i innym okropnym stworom uwięzionym w Underdarku (zwanym w Eberronie Khyber, Smokiem w Dołę). Wyznawcy Drogi Światła uważają, że nadejdzie świetlana przyszłość, w której cienie spowijające świat zostaną przemienione w światłość. Dwa spokrewnione elfie narody otaczają zaś czią duchy swych przodków: Wiekuisty Dwór, czyli grupę duchów, a nawet nieumarłych, oraz Duchy Przeszłości, czyli wielkich bohaterów pradawnych wojen.

BÓSTWA INNYCH RAS

Istnieją bogowie, którzy są blisko związani z rasami nieludzi i których czci się na wiele różnych sposobów w zależności od świata występowania. Nieludzkie rasy Zapomnianych Krain i Greyhawka wierzą w takie same bóstwa.

Inne rasy często mają osobne panteony. Przykładowo, w skład panteonu bogów wyznawanych przez krasnoludów poza Moradinem wchodzi także jego żona, Berronar Czyste Srebro, oraz bóstwa uważane za ich dzieci i wnuki: Abbathor, Clangeddin Srebrnobrody, Dugmaren Jasny Płaszcz, Dumathoin, Gorm Gulthyn, Haela Jasny Topór, Marthammor Duin, Sharindlar, Thard Harr i Vergadin. Poszczególne klany i królestwa krasnoludów mogą, ale nie muszą, wielbić tylko niektórych albo wszystkich spośród wspomnianych bogów, inne klany zaś mogą czcić bogów nieznanymi reszcie świata (lub znanych pod innymi imionami).

DOMENY ŻYCIA I ŚMIERCI

Dla wielu z opisanych tutaj bóstw sugerowana jest domena życia, zwłaszcza jeśli są one blisko związane z uzdrawianiem, ochroną, narodzinami, opieką lub płodnością. Według informacji z rozdziału 3 domena życia jest niezwykle rozległa i może ją wybrać kleryk dowolnego dobrego bóstwa.

Niektóre bóstwa, głównie złe, mają sugerowaną domenę śmierci, opisaną w *Dungeon Master's Guide (Przewodniku Mistrza Podziemi)*. Większość wybierających ją kleryków to zli BN, ale jeśli chcesz wyznawać boga śmierci, skonsultuj się ze swoim MP.

BÓSTWA ZAPOMNIANYCH KRAIN

Bóstwo	Charakter	Sugerowane domeny	Symbol
Auril, bogini zimy	NZ	Natura, burza	Sześcioramienny płatek śniegu
Azuth, bóg magów	PN	Wiedza	Lewa dłoń wskazująca w górę, otoczona ogniem
Bane, bóg tyranii	PZ	Wojna	Wzniesiona czarna prawa pięść
Beshaba, bogini nieszczęścia	CZ	Oszustwo	Czarne poroże
Bhaal, bóg mordy	NZ	Śmierć	Czaszka otoczona kroplami krwi
Chauntea, bogini rolnictwa	ND	Życie	Snop zboża lub rozkwitająca róża nad ziarnem
Cyric, bóg kłamstw	CZ	Oszustwo	Biała czaszka bez zuchwy na tle czarnego lub fioletowego słońca
Deneir, bóg pisma	ND	Wiedza	Płonąca świeca nad otwartym okiem
Eldath, bogini pokoju	ND	Życie, natura	Wodospad spływający do stawu
Gond, bóg rzemiosła	N	Wiedza	Koło zębate o czterech szprychach
Helm, bóg ochrony	PN	Życie, światło	Rozwarte oko na wzniesionej lewej rękawicy
Ilmater, bóg wytrwałości	PD	Życie	Dwie dłonie związane w nadgarstkach czerwonym sznurem
Kelemvor, bóg zmarłych	PN	Śmierć	Wyprostowane ramię szkieletu trzymające wagę
Lathander, bóg narodzin i odnowy	ND	Życie, światło	Droga wiodąca ku wschodzącemu słońcu
Leira, bogini iluzji	CN	Oszustwo	Skierowany wierzchołkiem w dół trójkąt zawierający wirującą mgłę
Lliira, bogini radości	CD	Życie	Trójkąt z trzech sześcioramiennych gwiazd
Loviatar, bogini bólu	PZ	Śmierć	Kolczasty batóg o dziewięciu ogonach
Malar, bóg łowów	CZ	Natura	Pazurzasta łapa
Maska, bóg złodziei	CN	Oszustwo	Czarna maska
Mielikki, bogini lasów	ND	Natura	Głowa jednorożca
Milil, bóg poezji i pieśni	ND	Światło	Harfa o pięciu strunach wykonana z liści
Myrkul, bóg śmierci	NZ	Śmierć	Biała ludzka czaszka
Mystra, bogini magii	ND	Wiedza	Krąg siedmiu gwiazd lub dziewięć gwiazd otaczających czerwoną mgłę, lub pojedyncza gwiazda
Oghma, bóg wiedzy	N	Wiedza	Pusty zwój
Savras, bóg wieszczenia i przeznaczenia	PN	Wiedza	Kryształowa kula z wieloma oczami w środku
Selûne, bogini księżycy	CD	Wiedza, życie	Para oczu otoczona siedmioma gwiazdami
Shar, bogini ciemności i utraty	NZ	Śmierć, oszustwo	Czarny dysk otoczony ramką
Silvanus, bóg dzikiej przyrody	N	Natura	Liść dębu
Sune, bogini miłości i piękna	CD	Życie, światło	Twarz pięknej rudowłosej kobiety
Talona, bogini choroby i trucizny	CZ	Śmierć	Trzy tży obramowane trójkątem
Talos, bóg burz	CZ	Burza	Trzy błyskawice rozchodzące się z jednego punktu
Tempus, bóg wojny	N	Wojna	Wzniesiony płonący miecz
Torm, bóg odwagi i poświęcenia	PD	Wojna	Biała prawa rękawica
Tymora, bogini szczęścia	CD	Oszustwo	Awers monety
Tyr, bóg sprawiedliwości	PD	Wojna	Waga w równowadze spoczywająca na młocie bojowym
Umberlee, bogini morza	CZ	Burza	Fala chyląca się na prawo i lewo
Waukeen, bogini handlu	N	Wiedza, oszustwo	Moneta z twarzą Waukeen zwróconą w lewo



BÓSTWA GREYHAWKA

Bóstwo	Charakter	Sugerowane domeny	Symbol
Beory, bogini przyrody	N	Natura	Zielony dysk
Boccob, bóg magii	N	Wiedza	Oko wewnątrz pentagramu
Celestian, bóg gwiazd i wędrowców	N	Wiedza	Łuk siedmiu gwiazd otoczony kołem
Ehlonna, bogini lasów	ND	Życie, natura	Róg jednorożca
Erythnul, bóg zazdrości i rzezi	CZ	Wojna	Kropla krwi
Fharlanghn, bóg horyzontów i podróży	ND	Wiedza, oszustwo	Okrąg przekreślony falistą, poziomą linią
Heironeous, bóg rycerstwa i waleczności	PD	Wojna	Piorun
Hextor, bóg wojny i niezgody	PZ	Wojna	Wachlarz sześciu strzał skierowanych w dół
Kord, bóg atletyki i sportu	CD	Burza, wojna	Rozeta z czterech włóczni i czterech buzdyganów
Incabulos, bóg zarazy i głodu	NZ	Śmierć	Gadzie oko w poziomym rombie
Istus, bogini losu i przeznaczenia	N	Wiedza	Wrzeczono z trzema niemi
Iuz, bóg bólu i opresji	CZ	Śmierć	Uśmiechnięta ludzka czaszka
Nerull, bóg śmierci	NZ	Śmierć	Czaszka z sierpem albo kosą
Obad-Hai, bóg przyrody	N	Natura	Dębowy liść i żołędź
Olidammara, bóg hulanki	CN	Oszustwo	Roześmiana maska
Pelor, bóg słońca i uzdrawiania	ND	Życie, światło	Słońce
Pholtus, bóg światła i prawa	PD	Światło	Srebrne słońce albo księżyc w pełni częściowo przesłonięte mniejszym sierpem księżycy
Ralishaz, bóg pecha i szaleństwa	CN	Oszustwo	Trzy kościane patyki wróżbiarskie
Rao, bóg pokoju i mediacji	PD	Wiedza	Białe serce
Św. Cuthbert, bóg zdrowego rozsądku i gorliwości	PN	Wiedza	Koło w centrum rozchodzących się gwiazdźście linii
Tharizdun, bóg ciemności wiekistej	CZ	Oszustwo	Ciemna spirala albo odwrócony ziggurat
Trithereon, bóg wolności i odkupienia	CD	Wojna	Triskelion
Ulaa, bogini wzgórz i gór	PD	Życie, wojna	Góra z okręgiem pośrodku
Vecna, bóg złowrogich sekretów	NZ	Wiedza	Oko na dłoni
Wee Jas, bogini magii i śmierci	PN	Śmierć, wiedza	Czerwona czaszka na tle kuli ognia

BÓSTWA DRAGONLANCE

Bogowie Dobra	Charakter	Sugerowane domeny	Symbol
Paladine, bóg władców i strażników	PD	Wojna	Srebrny trójkąt
Branchala, bóg muzyki	ND	Światło	Bardowska harfa
Habbakuk, bóg świata zwierzęcego i morza	ND	Natura, burza	Niebieski ptak
Kiri-Jolith, bóg honoru i wojny	PD	Wojna	Rogi bizona
Majere, bóg medytacji i ładu	PD	Wiedza	Miedziany pajak
Mishakal, bogini uzdrawiania	PD	Wiedza, życie	Błękitny symbol nieskończoności
Solinari, bóg dobrej magii	PD	bez kleryków	Białe koło lub kula
Bogowie Neutralności	Charakter	Sugerowane domeny	Symbol
Gilean, bóg wiedzy	N	Wiedza	Otwarta księga
Chislev, bogini przyrody	N	Natura	Pióro
Reorx, bóg rzemiosła	N	Wiedza	Młot kowalski
Shinare, bogini handlu i bogactwa	N	Wiedza, oszustwo	Skrzydło gryfa
Sirrion, bóg ognia i zmian	N	Natura	Wielobarwny ogień
Zivilyn, bóg mądrości	N	Wiedza	Potężne, zielone lub złote drzewo
Lunitari, bogini neutralnej magii	N	bez kleryków	Czerwone koło lub kula
Bogowie Zła	Charakter	Sugerowane domeny	Symbol
Takhisis, bogini nocy i nienawiści	PZ	Śmierć	Czarny sierp księżycy
Chemosh, bóg nieumarłych	PZ	Śmierć	Żółta czaszka
Hiddukel, bóg kłamstw i chciwości	CZ	Oszustwo	Połamana waga kupiecka
Morgion, bóg chorób i sekretów	NZ	Śmierć	Kaptur skrywający dwoje czerwonych oczu
Sargonnas, bóg zemsty i ognia	PZ	Wojna	Stylizowany czerwony kondor
Zeboim, bogini mórz i sztormów	CZ	Burza	Skorupa żółwia
Nuitari, bóg złej magii	PZ	bez kleryków	Czarne koło lub kula

BÓSTWA EBERRONU

Gromada Absolutu	Charakter	Sugerowane domeny	Symbol
Arawai, bogini płodności	ND	Życie, natura	Snop pszenicy związany zieloną wstęgą
Aureon, bóg prawa i wiedzy	PN	Wiedza	Otwarta księga
Balinor, bóg bestii i łowów	N	Życie, natura	Poroże jelenia
Boldrei, bogini domostwa i wspólnoty	PD	Życie	Ogień w palenisku
Dol Arrah, bogini światła słonecznego i honoru	PD	Światło, wojna	Wschodzące słońce
Dol Dorn, bóg siły zbrojnej	CD	Wojna	Długi miecz na tarczy
Kol Korran, bóg handlu i bogactwa	N	Oszustwo	Złota moneta o dziewięciu bokach
Ollandra, bogini dobrego losu	ND	Życie, oszustwo	Domino
Onatar, bóg rzemiosła	ND	Wiedza	Młot skrzyżowany ze szczypcami
Mroczna Szóstka	Charakter	Sugerowane domeny	Symbol
Cień, bóg mrocznej magii	CZ	Wiedza	Obsydianowa wieża
Furia, bogini gniewu i szaleństwa	NZ	Wojna	Skrzydlaty jaszczur o kobiecej głowie i górnej połowie ciała
Pożeracz, bóg gniewu natury	NZ	Burza	Pęk pięciu zaostzonych kości
Stróż, bóg chciwości i śmierci	NZ	Śmierć	Smoczy Okruch w kształcie kła
Szyderca, bóg przemocy i zdrady	NZ	Wojna	Pięć zakrwawionych narzędzi
Wędrowiec, bóstwo chaosu i zmian	CN	Wiedza, oszustwo	Cztery skrzyżowane kości opisane runami
Pozostałe wierzenia Eberronu	Charakter	Sugerowane domeny	Symbol
Srebrny Płomień, bóstwo ochrony i dobra	PD	Życie, światło, wojna	Płomień wygrawerowany na srebrze lub odlany ze srebra
Krew Vol, filozofia nieśmiertelności i nieśmierci	PN	Śmierć, życie	Stylizowana smocza czaszka na czerwonym klejnocie w kształcie łzy
Kulty Smoka z Dołu, bóstwa szaleństwa	NZ	Oszustwo	Różne
Droga Światła, filozofia światłości i samodoskonalenia	PN	Życie, światło	Lśniący kryształ
Wiekuiści Dwór, przodkowie elfów	ND	Wiedza, życie	Różne
Duchy Przeszłości, przodkowie elfów	CD	Wojna	Różne

BÓSTWA INNYCH RAS

Bóstwo	Charakter	Sugerowane domeny	Symbol
Bahamut, smoczy bóg dobra	PD	Życie, wojna	Profil smoczego łba
Blibdoolpoolp, bogini kuo-toa	NZ	Śmierć	Głowa homara lub czarna perła
Corellon Larethian, elfie bóstwo sztuki i magii	CD	Światło	Sierp księżycy lub rozbłyskująca gwiazda
Eadro, bóstwo morza morskiego ludu	N	Natura, burza	Spiralny wzór
Garl Świetlistozłoty, gnomi bóg oszustwa i sztuczek	PD	Oszustwo	Złoty samorodek
Grolantor, bóg wojny wzgórzowych olbrzymów	CZ	Wojna	Drewniana maczuga
Gruumsh, orczy bóg burz i wojny	CZ	Burza, wojna	Wiecznie otwarte oko
Hruggek, bóg przemocy strachunów	CZ	Wojna	Morgensztern
Kurtulmak, koboldzi bóg wojny i górnictwa	PZ	Wojna	Gnomia czaszka
Laogzed, bóg głodu troglodytów	CZ	Śmierć	Wyobrażenie jaszczurczego/ropuszego boga
Loth, bogini pajaków drowów	CZ	Oszustwo	Pająk
Maglubiyet, bóg wojny goblinoidów	PZ	Wojna	Zakrwawiony topór
Moradin, krasnoludzki bóg tworzenia	PD	Wiedza	Młot i kowadło
Rillifane Rallathil, bóg przyrody elfów leśnych	CD	Natura	Dąb
Sashelas z Głębin, elfi bóg morza	CD	Natura, burza	Delfin
Sehanine Księżycowy Łuk, elfia bogini księżycy	CD	Wiedza	Sierp księżycy
Sekolah, bóg łowów sahuaginów	PZ	Natura, burza	Rekin
Semuanya, jaszczuroludzkie bóstwo przetrwania	N	Życie	Jajo
Skerrit, bóg przyrody centaurów i satyrów	N	Natura	Dąb kielkujący z żółędzi
Skoraeus Kamienne Kości, bóg gigantów kamiennych i sztuki	N	Wiedza	Stalaktyt
Surtur, bóg gigantów ogniowych i rzemiosła	PZ	Wiedza, wojna	Płonący miecz
Thrym, bóg gigantów lodowych i siły	CZ	Wojna	Biały topór o dwóch ostrzach
Tiamat, smocza bogini zła	PZ	Oszustwo	Smoczy łeb ze śladem pięciu pazurów
Yondalla, niziołcza bogini płodności i ochrony	PD	Życie	Tarcza



PANTEONY FANTASTYCZNO-HISTORYCZNE

Panteon celtycki, egipski, grecki i nordycki to fikcyjne interpretacje dawnych systemów religijnych. Na potrzeby gry D&D bóstwa z tych historycznych panteonów zostały połączone w nowe panteony.

PANTEON CELTYCKI

Mówi się, że coś dzikiego czai się w głębi każdej duszy. Coś w niej drży na dźwięk krzyczących w nocy gęsi i wiatru szeleszczącego pośród sosen czy na widok śnieżnobiałych owoców jemioli porastającej dębowe konary. Właśnie to miejsce w duszy zamieszkują celtyccy bogowie. Kryją się w potokach i strumieniach, ich moc znajduje odbicie w sile dębu, w pięknie lasu i trzęsawisk. Zdecydowali się przybrać materialną postać, gdy pierwszy leśnik ośmielił się nadać imię twarzy, którą ujrzał w pniu drzewa, lub głosowi szemrzącemu w strumieniu.

Jako że bogowie celtyccy są silnie związani z siłami przyrody, druidzi służą im równie często, co klerycy.

PANTEON GRECKI

Bogowie Olimpu dają o sobie znać delikatnym ruchem fal na wybrzeżach i hukiem piorunów rozbrzmiewających pośród spowitych obłokami górskich szczytów. Lasy pełne dzików i suche oliwne wzgórza kryją świadectwo ich istnienia. Obecność bogów Olimpu jest wyczuwalna w każdej sferze świata przyrody. Zaskarbili sobie miejsce również w ludzkich sercach.

PANTEON EGIPSKI

Ten panteon tworzą bogowie z młodej dynastii wywodzącej się ze starożytnej rodziny bóstw. Będąc spadkobiercami władzy nad kosmosem, są odpowiedzialni za utrzymanie boskiej zasady Maat, czyli fundamentalnej hierarchii prawdy, sprawiedliwości, ładu i prawa, według której każdy bóg, śmiertelny faraon czy zwykły człowiek zajmuje logiczne i przynależne mu miejsce we wszechświecie.

W skład tego panteonu, co dość niezwykle, wchodzi trzy bóstwa o różnych charakterach, których domeną jest śmierć. Anubis to praworządny neutralny bóg życia pośmiertnego i sędzia dusz. Set jest chaotycznym,



budzającym grozę bogiem mordu, który najbardziej znany jest z tego, że zabił swojego brata, Ozyrysa. Neftyda to z kolei chaotyczna dobra bogini żaloby. Choć większość kleryków z domeną śmierci, opisaną w *Dungeon Master's Guide (Przewodniku Mistrza Podziemi)*, jest czarnymi charakterami, to klerycy Anubisa albo Neftydy nie muszą nimi być.

PANTEON NORDYCKI

Tam, gdzie śnieżne zbocza przechodzą w skute lodem fiordy, gdzie długie lodzie przybijają do brzegu, a lodowce przykrywają połacie łądą i wycofują się każdej wiosny i jesieni, tam leży ziemia wikingów i swą siedzibę mają bogowie z panteonu nordyckiego. W tej krainie surowy klimat rzeźbi równie surowe ludzkie charaktery. Wojownicy muszą dostosować się do trudnych warunków, aby przetrwać, ale wymagania środowiska nie odmieniły ich zbyt mocno. Ci śmiertelnicy radzą sobie nadzwyczaj

dobrze, biorąc pod uwagę konieczność organizowania wypraw łupieżczych, by zdobyć pożywienie i bogactwa. Ich wiara jest odzwierciedleniem potrzeby silnego przywództwa i zdecydowanych działań. Wikingowie dostrzegają swoje bóstwa w meandrach rzek, słyszą ich głos w huku piorunów i trzasku lodowców oraz czują ich woń w kłębach dymu, które unoszą się nad płonącymi chatami.

Na panteon nordycki składają się dwa główne rody: Azowie (bóstwa wojny i przeznaczenia) oraz Wanowie (bóstwa płodności i dostatku). Choć niegdyś oba rody były do siebie wrogo nastawione, obecnie utrzymują sojusz zawiązany przeciwko wspólnym wrogom – gigantom (włączając ich bogów, Surtura i Thryma). Podobnie jak w wypadku bogów czczonych w Greyhawku, bóstwa nordyckie z różnych rodów mogą mieć częściowo pokrywające się dziedziny. Przykładowo, zarówno Freja (z Wanów), jak i Odur (z Azów) związani są ze słońcem.

BÓSTWA CELTYCKIE

Bóstwo	Charakter	Sugerowane domeny	Symbol
Dagda, bóg pogody i zbiorów	CD	Natura, oszustwo	Tarcza albo bulgoczący kociół
Arawn, bóg życia i śmierci	NZ	Życie, śmierć	Czarna gwiazda na szarym tle
Belenus, bóg słońca, światła i ciepła	ND	Światło	Dysk słoneczny i menhiry
Brigit, bogini rzek i trzody	ND	Życie	Kładka
Diancecht, bóg medycyny i uzdrawiania	PD	Życie	Skrzyżowane gałązki jemioli i dębu
Dunatis, bóg gór i szczytów	N	Natura	Górski szczyt skąpany w czerwonym słońcu
Goibhniu, bóg kowali i uzdrawiania	ND	Wiedza, życie	Olbrzymi młot nad mieczem
Lugh, bóg sztuki, podróży i handlu	CN	Wiedza, życie	Para długich dłoni
Manannan mac Lir, bóg oceanów i morskich stworzeń	PN	Natura, burza	Biała fala wody na zielonym tle
Math Mathonwy, bóg magii	NZ	Wiedza	Kostur
Morrigan, bogini walki	CZ	Wojna	Dwie skrzyżowane włócznie
Nuada, bóg wojny i wojowników	N	Wojna	Srebrna dłoń na czarnym tle
Oghma, bóg mowy i pisma	ND	Wiedza	Zwinięty pergamin
Silvanus, bóg przyrody i lasów	N	Natura	Dąb w lecie

BÓSTWA GRECKIE

Bóstwo	Charakter	Sugerowane domeny	Symbol
Zeus, bóg nieba, władca bogów	N	Burza	Pięść trzymająca pioruny
Afrodyta, bogini miłości i piękna	CD	Światło	Morska muszla
Apollo, bóg światła, muzyki i uzdrawiania	CD	Wiedza, życie, światło	Lira
Ares, bóg wojny i konfliktu	CZ	Wojna	Włócznia
Artemida, bogini łowów i narodzin	ND	Życie, natura	Łuk i strzała na tarczy księżycy
Atena, bogini mądrości i cywilizacji	PD	Wiedza, wojna	Sowa
Demeter, bogini rolnictwa	ND	Życie	Głowa kłaczy
Dionizos, bóg radości i wina	CN	Życie	Tyrs (laska zwieńczona sosnową szyszka)
Hades, bóg podziemi	PZ	Śmierć	Czarny baran
Hekate, bogini magii i księżycy	CZ	Wiedza, oszustwo	Zachodzący księżyc
Hefajstos, bóg kowalstwa i rzemiosła	ND	Wiedza	Młot i kowadło
Hera, bogini małżeństwa i intryg	CN	Oszustwo	Wachlarz pawich piór
Herakles, bóg siły i przygody	CD	Burza, wojna	Lwi łeb
Hermes, bóg podróży i handlu	CD	Oszustwo	Kaduceusz (uskrzydłona laska opleciona dwoma węzami)
Hestia, bogini domostwa i rodziny	ND	Życie	Palenisko
Nike, bogini zwycięstwa	PN	Wojna	Skrzydłata kobieta
Pan, bóg przyrody	CN	Natura	Syringę (fletnia Pana)
Posejdon, bóg mórz i trzęsień ziemi	CN	Burza	Trójząb
Tyche, bogini dobrego losu	N	Oszustwo	Czerwony pentagram

BÓSTWA EGIPSKIE

Bóstwo	Charakter	Sugerowane domeny	Symbol
Re-Horachte, bóg słońca, władca bogów	PD	Życie, światło	Tarcza słoneczna otoczona węzłem
Anubis, bóg sądów i śmierci	PN	Śmierć	Czarny szakal
Apep, bóg zła, ognia i węży	NZ	Oszustwo	Płonący wąż
Bastet, bogini kotów i zemsty	CD	Wojna	Kot
Bes, bóg szczęścia i muzyki	CN	Oszustwo	Zniekształcony wizerunek bóstwa
Hathor, bogini miłości, muzyki i macierzyństwa	ND	Życie, światło	Rogaty krowi łeb i tarcza księżycy
Imhotep, bóg rzemiosła i medycyny	ND	Wiedza	Piramida schodkowa
Izyda, bogini płodności i magii	ND	Wiedza, życie	Ankh i gwiazda
Neftyda, bogini śmierci i smutku	CD	Śmierć	Tarcza księżycy otoczona rogami
Ozyrys, bóg przyrody i podziemi	PD	Życie, natura	Berło i bicz
Ptah, bóg rzemiosła, wiedzy i tajemnic	PN	Wiedza	Byk
Set, bóg ciemności i pustynnych burz	CZ	Śmierć, burza, oszustwo	Zwinięta kobra
Sobek, bóg wód i krokodyli	PZ	Natura, burza	Krokodyli łeb przybrany rogami i piórami
Tot, bóg wiedzy i mądrości	N	Wiedza	Ibis

BÓSTWA NORDYCKIE

Bóstwo	Charakter	Sugerowane domeny	Symbol
Odyn, bóg wiedzy i wojny	ND	Wiedza, wojna	Czujne niebieskie oko
Aegir, bóg morza i sztormów	NZ	Burza	Wzburzone fale oceanu
Baldur, bóg piękna i poezji	ND	Życie, światło	Srebrny kielich wysadzany klejnotami
Forseti, bóg sprawiedliwości i prawa	N	Światło	Głowa brodatego mężczyzny
Frejr, bóg płodności i słońca	ND	Życie, światło	Lodowato błękitny miecz dwuręczny
Freja, bogini płodności i miłości	ND	Życie	Sokół
Frigga, bogini płodności i narodzin	N	Życie, światło	Kot
Hajmdal, bóg czujności i lojalności	PD	Światło, wojna	Kręty róg (instrument)
Hel, bogini podziemi	NZ	Śmierć	Twarz kobiety gnijąca z jednej strony
Hermod, bóg dobrego losu	CN	Oszustwo	Uskrzydłony zwój
Loki, bóg złoździei i podstępów	CZ	Oszustwo	Płomień
Njord, bóg morza i wiatru	ND	Natura, burza	Złota moneta
Odur, bóg światła i słońca	CD	Światło	Tarcza słoneczna
Sif, bogini wojny	CD	Wojna	Wzniesiony miecz
Skadi, bóg ziemi i gór	N	Natura	Górski szczyt
Surtur, bóg gigantów ogniowych i wojny	PZ	Wojna	Płonący miecz
Thor, bóg burz i gromu	CD	Burza, wojna	Młot
Thrym, bóg gigantów lodowych i zimna	CZ	Wojna	Biały topór o dwóch ostrzach
Tyr, bóg odwagi i strategii	PN	Wiedza, wojna	Miecz
Uller, bóg łowów i zimy	CN	Natura	Długi łuk



DODATEK C: SFERY EGZYSTENCJI

KOSMOS W DUNGEONS & DRAGONS JEST niewiarygodnie wielki – składa się na niego mnogość światów i niezliczone alternatywne wymiary nazywane **sferami egzystencji**. Obejmuje on każdy świat, w którym MP prowadzi swe przygody, osadzone w relatywnie zwyczajnej Sferze Materialnej. Poza nią znajdują się domeny wypełnione pierwotną materią i energią żywiołów, królestwa czystej myśli i etosu, siedliska demonów i aniołów oraz siedziby bogów.

Wiele czarów i magicznych przedmiotów czerpie energię z tych sfer, przywołuje istoty je zamieszkujące, komunikuje się z ich mieszkańcami i umożliwia bohaterom podróż w ich głąb. Wraz z osiąganiem kolejnych poziomów i wzrostem mocy twojej postaci może się zdarzyć, że podejmiesz się uratowania przyjaciela z przerażających głębi Otchłani, wypijesz piwo z przyjaźnie nastawionymi gigantami z Ysgardu, przespacerujesz się ulicami brukowanymi ogniem lub sprawdzisz się na polu bitwy, gdzie wszyscy polegli następnego ranka wracają do życia.

SFERA MATERIALNA

Sfera Materialna jest miejscem, w którym moce rządzące pozostałymi sferami ścierają się ze sobą w splątanej koegzystencji śmiertelnego życia i zwykłej materii.

Każdy świat D&D istnieje w obrębie Sfery Materialnej, czyniąc ją punktem wyjściowym większości kampanii i przygód. W odniesieniu do niej określana jest pozostała część Wieloświata.

Światy występujące w Sferze Materialnej są na tyle zróżnicowane, na ile pozwoli wyobraźnia prowadzącego grę MP i kreatywność graczy, których bohaterowie współtworzą przygodę. Znajdują się tam wyniszczone przez magię pustynne planety, morskie światy usiane wysepkami, obszary, na których magia współlistnieje z zaawansowaną technologią, a także miejsca trwające w niekończącej się epoce kamienia łupanego, światy, po których stąpają bogowie, i takie, które już porzucili.

Najbardziej znanymi krainami Wieloświata są te, które zostały wydane jako oficjalne scenerie kampanii

rozgrywanych w D&D. Należą do nich między innymi: Greyhawk, Blackmoor, Dragonlance, Zapomniane Krainy (Forgotten Realms), Mystara, Birthright, Mroczne Słońce (Dark Sun) i Eberron. Każdy z tych światów może pochwalić się własnymi bohaterami i złoczyńcami, starożytnymi ruinami i zapomnianymi artefaktami czy charakterystycznymi lochami i smokami. Jednak jeśli wasza kampania jest prowadzona w którymś ze światów, to należy on całkowicie do MP. Wyobraźcie sobie, że ten świat jest jedną z tysięcy równoległych wersji mogących się znacznie różnić od oficjalnego opisu.

ODBICIA SFERY MATERIALNEJ

Magiczna natura Sfery Materialnej odciska piętno na dwóch sferach współlistniejących w centrum Wieloświata. Feywild oraz Shadowfell to znajdujące się w tym samym miejscu kosmosu równoległe wymiary, przez co często określa się je jako sfery lustrzane lub odbicia Sfery Materialnej. Światy i miejsca w owych sferach odzwierciedlają świat przyrody ze Sfery Materialnej, ale inaczej oddają jego charakter – natura jest piękniejsza i bardziej magiczna w Feywild oraz zniekształcona i pozbawiona kolorów w Shadowfell. Tam, gdzie w Sferze Materialnej jest wulkan, w Feywild może pojawić się góra o szczycie zwieńczonym niebotycznymi kryształami rozświetlonymi wewnętrznym płomieniem, w Shadowfell zaś jego miejsce zajmie poszarpana skała przypominająca swoim kształtem czaszkę.

Feywild, zwany Sferą Faerie, jest światem pełnym łagodnego światła i cudów, krainą małych ludzi o wielkich pragnieniach, miejscem, w którym spotykają się muzyka i śmierć. To królestwo wiecznego półmroku, gdzie latarnie niespiesznie kołyszą się na delikatnym wietrze, a bzyczenie wielkich świetlików rozlega się w gajach i na polach. Niebo jest tu rozświetlone błędnymi kolorami zachodzącego, a może wschodzącego słońca. Naprawdę jednak w tej krainie słońce nigdy nie wschodzi ani nie zachodzi i przyćmione wisi nisko na niebie. Z dala od zasiedlonych obszarów zarządzanych przez Błogosławioną Dwór (zwany również Dworem Szczęśliwych) ziemia jest porośnięta płataniną jeżyn o ostrych kolcach i pokryta siecią trzęsawisk – są to znakomite tereny łowieckie dla członków Przekłętego Dworu (zwanego również Dworem Nieszczęśliwych). Feywild zamieszkują istoty, które można wezwać czarem *przywołanie leśnych istot* lub podobnym.

Shadowfell, zwany Sferą Cienia, jest mrocznym wymiarem, w którym istnieje tylko czerń i biel, a wszystko zostało pozbawione kolorów. To miejsce wypełnione toksyczną ciemnością nienawidzącą światła, gdzie zamiast nieba widać czarny firmament bez gwiazd i słońca.

SFERY ENERGII POZYTYWNEJ I NEGATYWNEJ

Sfera Energii Pozytywnej, niczym roztaczająca się nad innymi sferami kopuła, jest źródłem energii światłości i pierwotnej siły życia, która przepętnia wszystkie żywe istoty, od najmniejszych po najpotężniejsze. Jej mrocznym odpowiednikiem jest **Sfera Energii Negatywnej**, źródło nekrotycznej siły niszczącej życie i animującej nieumarłych.

SFERA ENERGII
POZYTYWNEJ

SFERY ZEWNĘTRZNE

SFERA ENERGII
NEGATYWNEJ

POZA SFERĄ MATERIALNĄ

Poza Sferą Materialną istnieją liczne sfery egzystencji będące krainami mitów i tajemnic. Nie są to po prostu różne światy, lecz zupełnie inne formy istnienia, tworzone i rządzone przez siły duchowe i żywioły wyodrębnione ze zwykłego świata.

PODRÓŻ SFERALNA

Podróżowanie do innych sfer oznacza rozpoczęcie legendarnej wędrówki poza granice egzystencji do mitycznych miejsc, w których poszukiwacze przygód będą próbować wypełnić swoją misję. Takie wyzwanie z pewnością stanie się kanwą dla niejednej legendy. Stawianie czoła królestwu zmarłych, poszukiwanie niebiańskich sług bóstwa czy targowanie się z ifrytem w jego mieście to gotowe materiały na pieśni i opowieści.

Poza Sferę Materialną można wydostać się na dwa sposoby: odpowiednim czarem lub portalem sferalnym.

Czary. Istnieją zaklęcia umożliwiające bezpośredni lub pośredni dostęp do innych sfer. *Sferalny przeskok* oraz *brama* z różną dokładnością przenoszą bohaterów prosto do wybranej sfery. *Eteryeczność* pozwala wejść do Sfery Eteryecznej, a z niej do każdej sąsiedniej – Shadowfell, Feywild lub do Sfer Żywiół. *Projekcja astralna* odwzorowuje bohaterów w Sferze Astralnej, skąd mają oni otwartą drogę do Sfer Zewnętrznych.

Portale. Każde stacjonarne połączenie międzysferowe, które łączy określone miejsce w jednej sferze z określonym miejscem w innej sferze, nazywane jest portalem. Niektóre portale wyglądają jak drzwi, okno lub spowite mgłą przejście i wystarczy przez nie przejść, by przemieścić się między sferami. Występują także portale – kamienne kręgi, strzeliste wieże, żaglowce, a nawet całe miasta – które istnieją jednocześnie w wielu sferach lub których położenie zmienia się między sferami w mgnieniu oka. Jeszcze inne portale przypominają wiry i zazwyczaj łączą Sferę Żywiół z podobnym miejscem w Sferze Materialnej, takim jak środek wulkanu (prowadzący do Sfery Ognia) czy głębiny oceanu (prowadzące do Sfery Wody).

SFERY PRZECHODNIE

Sfery Eteryeczna i Astralna nazywane są Sferami Przechodnimi. W zasadzie są to krainy pozbawione cech charakterystycznych i służą przede wszystkim do przemieszczania się między sferami. Postacie mogą przez nie przejść w drodze do innych sfer, gdy użyją czaru *eteryczność* lub *projekcja astralna*.

Sfera Eteryeczna to zamglony wymiar, często opisywany jako wielki ocean. Jego brzegi, zwane Eteryecznym Pograniczem, zachodzą na Sferę Materialną i Sfery Wewnętrzne, więc każde miejsce znajdujące się w tych sferach ma swój odpowiednik w Sferze Eteryecznej. Niektóre istoty mogą zajrzeć w głąb Eteryecznego Pogranicza; tę samą zdolność zapewniają czary *widzenie niewidzialnego* i *prawdziwe widzenie*. Niektóre magiczne efekty, zwłaszcza te, które wykorzystują moc, jak *cela mocy* czy *ściana energii*, rozciągają się ze Sfery Materialnej do Eteryecznego Pogranicza. Dalsze obszary tej sfery, Eteryeczna Głębia, to region różnokolorowych mgieł i kłębiących się oparów.

Sfera Astralna to miejsce myśli i marzeń – podróżnicy pokonują ją jako bezcielesne istoty w drodze do sfer niebiańskich lub demonicznych. To wielkie, srebrzyste

morze, identyczne nad i pod powierzchnią, w którym wirujące smugi bieli i szarości mieszają się z okruciami światła przypominającymi odległe gwiazdy. Nieregularne wiry kolorów migoczą tam w powietrzu ńliczym kręcące się monety. Niekiedy można natrafić na kawałki twardej materii, ale większość Sfery Astralnej to nieskończona, otwarta przestrzeń.

SFERY WEWNĘTRZNE

Sfery Wewnętrzne otaczają Sferę Materialną i jej odbicia, zapewniając surową substancję żywiołów, z której stworzone są wszystkie światy. W wiecznie wzburzonym **Chaosie Żywiółów** tworzącym okrąg otaczający Sferę Materialną zawieszono są cztery **Sfery Żywiółów** – Ognia, Powietrza, Wody i Ziemi.

Na krawędziach położonych najbliżej Sfery Materialnej (co można rozumieć zarówno w kategoriach abstrakcyjnych, jak i geograficznych) cztery Sfery Żywiółów przypominają świat ze Sfery Materialnej. To właśnie tam cztery żywioły mieszają się ze sobą, tworząc morza, lądy i niebo, jak ma to miejsce w Sferze Materialnej. Im dalej od niej, tym bardziej surowe i wrogie stają się Sfery Żywiółów. Na tym obszarze żywioły występują w swej najbardziej pierwotnej i najczystszej postaci – mowa o wielkich połaciach ziemi, płonącym ogniu, przezroczyście czystej wodzie i niczym nieskażonym powietrzu. Jest to mało znany obszar Sfer Żywiółów, więc gdy mówi się, na przykład, o Sferze Ognia, zwykle chodzi jedynie o część graniczącą ze Sferą Materialną. W najbardziej odległych rejonach Sfer Wewnętrznych pierwotne formy żywiołów rozpadają się i mieszają się ze sobą w nieskończonym kotłowniku kolidujących substancji i ścierających się energii Chaosu Żywiółów.

SFERY ZEWNĘTRZNE

Podczas gdy Sfery Wewnętrzne zapewniają surową materię i energię, z której składa się Wieloświat, Sfery Zewnętrzne to kierunek, myśl i cel dla stworzenia. Wielu mędrców określa je mianem sfer niebiańskich, duchowych lub boskich, gdyż powszechnie uważa się, że mieszkają w nich bogowie.

Rozmawiając o bóstwach, trzeba pamiętać, że używa się przy tym mocno metaforycznego języka. Domy bóstw nie są zatem miejscami czy budynkami w dosłownym tego słowa znaczeniu – są raczej pewnym wyrażeniem koncepcji, zgodnie z którą Sfery Zewnętrzne to krainy myśli i ducha. Podobnie jak w przypadku Sfer Żywiółów, przygraniczny rejon Sfer Zewnętrznych da się postrzegać, zaś położone dalej rozległe duchowe obszary wymykają się zwykłej percepcji.

Jednak nawet wygląd rejonów przygranicznych bywa zwodniczy. Mieszkańcom Sfery Materialnej może się wydawać, że wiele Sfer Wewnętrznych wygląda gościnnie i znajomo, lecz w każdej chwili krajobraz może się zmienić na życzenie bytów zamieszkujących Sfery Zewnętrzne. Te potężne istoty potrafią całkowicie przeprojektować sferę, w której przebywają, wymazując i na nowo tworząc byt tak, by lepiej spełniała ich potrzeby.

Odległość w Sferach Zewnętrznych jest pustym pojęciem. Chociaż postrzegalne obszary wydają się niewielkie, to w każdej chwili mogą rozciągnąć się do rozmiarów bliskich nieskończoności. Przykładowo, w ciągu jednego dnia można przejść z przewodnikiem przez wszystkie kręgi Dziewięciu Piekieł, jeśli tylko moce

Piekiel tego sobie zażyczą, albo spędzić całe tygodnie na wyczerpującej podróży przez pojedynczy krąg.

Grupę najbardziej znanych Sfer Zewnętrznych tworzy szesnaście sfer odpowiadających ośmiu charakterom (z wyłączeniem neutralności) oraz stanom przejściowym pomiędzy nimi.

SFERY ZEWNĘTRZNE

Sfera	Charakter
Siedem Niebios Góry Celestii	PD
Bliźniacze Rajy Bytopii	ND, PD
Błogosławione Pola Elizjum	ND
Dzicz Ziem Bestii	ND, CD
Olimpijskie Polany Arborei	CD
Dziedzina Bohaterów Ysgardu	CN, CD
Wieczny Chaos Limbo	CN
Wietrzne Głębiny Pandemonium	CN, CZ
Nieskończone Warstwy Otchłani	CZ
Więzienne Głębiny Carceri	NZ, CZ
Szare Pustkowia Hadesu	NZ
Ponura Wieczność Gehenny	NZ, PZ
Dziewięć Piekieł Baator	PZ
Bezkresne Pole Bitwy Acheronu	PN, PZ
Natchnione Tryby Mechanusa	PN
Pokojowe Królestwa Arkadii	PN, PD

Sfery, które w swej naturze zawierają elementy dobra, określane są jako **Sfery Wyższe** i zamieszkują je istoty niebiańskie, takie jak anioły i pegazy. Sfery charakteryzujące się elementami zła określane są jako **Sfery Niższe** i zamieszkują je czarty, takie jak demony, diabły i yugolothy. Charakter sfery jest jej esencją, dlatego też postacie o odmiennym charakterze będą czuć się w niej nieswojo. Kiedy dobra istota znajdzie się w Elizjum, będzie odczuwać pełną harmonię z otoczeniem, zła zaś będzie czuć się obco i co najmniej niekomfortowo.

INNE SFERY

Pomiędzy znanymi sferami lub poza ich granicami istnieje wiele innych krain.

SIGIL I ZEWNĘTRZE

Zewnętrzne jest sferą neutralną znajdującą się pomiędzy Sferami Wewnętrznymi, lecz jej neutralność nie wynika z nicości. W tej sferze znajduje się po trochę wszystkiego i panuje tam niezwykła równowaga – jednoczesnej harmonii i przeciwieństwa. To rozległy obszar o zróżnicowanym terenie pokrytym łąkami, bardzo wysokimi górami i krętymi, płytkimi rzekami – przypomina typowy świat ze Sfery Materialnej.

Zewnętrzne jest okręgiem niczym wielkie koło. Zresztą ci, którzy wyobrażają sobie Sfery Zewnętrzne jako koło, wskazują Zewnętrzne na dowód swej tezy i określają je mianem mikrokosmosu sfer. Ten argument można jednak bardzo łatwo odwrócić – możliwe jest przecież, że inspiracją do powstania idei Wielkiego Koła był właśnie układ Zewnętrzne.

Wokół zewnętrznej krawędzi okręgu znajdują się równo rozłożone **miasta-bramy**: szesnaście osad, z których każda została zbudowana wokół portalu wiodącego do którejś ze

Sfer Zewnętrznych. Każde miasto ma wiele cech sfery, do której prowadzi jego portal.

W centrum Zewnętrzne, niczym oś koła sfer, znajduje się nieprawdopodobnie wysoka Iglica. Ponad jej szczytem unosi się uformowane na kształt pierścienia Sigil, Miasto Drzwi. W tej wypełnionej gwarem sferalnej metropolii odnaleźć można niezliczone portale wiodące do innych sfer i światów.

Sigil to miasto handlowe, do którego trafiają towary i wieści ze wszystkich sfer. Odbywa się tu ożywiony handel informacjami o sferach, w szczególności słowami rozkazu lub przedmiotami, które są niezbędne do obsługi konkretnych portali. Wielu podróżnych szuka w Sigil kluczy uruchamiających portale lub określonych portali, by dzięki nim kontynuować swoją wędrówkę.

DEMISFERY

Demisfery to niewielkie, międzywymiarowe przestrzenie rządzące się własnymi prawami. Są to odłamki rzeczywistości, które zdają się nie pasować nigdzie indziej. Demisfery powstają w różny sposób – pojawiają się w wyniku użycia czaru *demisfera* albo na skutek zachcianki potężnego bóstwa lub innej siły. Mogą występować w całkowicie naturalnej formie jako fałdy rzeczywistości oderwane od Wieloświata lub jako młody wszechświat, który dopiero rośnie w siłę. Do demisfery można dostać się tylko przez punkt stykający się z inną sferą. *Sferalny przeskok* teoretycznie może zabrać podróżników do demisfery, ale wymaga to dostrojenia kamertonu do wymaganej częstotliwości, co jest niezwykle trudnym zadaniem. Pewniejszym sposobem jest użycie zaklęcia *brama*, o ile rzucający czar wie o docelowej demisferze.

ODLEGŁA DZIEDZINA

Odległa Dziedzina znajduje się poza znanym Wieloświatem. Możliwe, że jest to osobny wieloświat z własnymi prawami fizyki i magii. Gdy energia Odległej Dziedziny przeniknie do którejś ze sfer, życie i materia tam występujące zostają wypaczone i wykręcone w niespotykane kształty, przeczące powszechnie przyjętym zasadom geometrii i biologii.

Byty przebywające w Odległej Dziedzinie są tak osobliwe, że normalny umysł nie jest w stanie zaakceptować faktu ich istnienia. Pograżone w szaleństwie kolosalne istoty dryfują tam w nicości, a nienazwane byty szepczą straszliwe prawdy do uszu tych, którzy ośmielią się słuchać. Dla śmiertelników przyswajanie wiedzy z Odległej Dziedziny oznacza pokonanie umysłem ograniczeń narzucanych przez materię, przestrzeń, a w końcu również zdrowie psychiczne.

Nie wiadomo nic o portalach prowadzących do Odległej Dziedziny, a przynajmniej o takich, które wciąż działają. Starożytne elfy raz przekroczyły granice eonów, korzystając ze sprawnego portalu do Odległej Dziedziny, który znajdował się wewnątrz góry nazywanej Szczytem Burzy Ognia, ale ich cywilizacja upadła w krwawym terrorze, a położenie portalu – jak i całego świata, w którym był umieszczony – zostało dawno zapomniane. Być może wciąż gdzieś istnieją inne portale, ale mogą być one naznaczone obcymi siłami, które sączą się przez nie, by skazić Sferę Materialną.



DODATEK D: STATYSTYKI STWORZEŃ

CZARY I ZDOLNOŚCI KLASOWE POZWALAJĄ BOHATEROM zamieniać się w zwierzęta, przywoływać różne stworzenia jako chowańce czy tworzyć nieumarłych. Dla wygody graczy i MP zebrano ich statystyki w tym dodatku. Informacje, jak odczytywać statystyki, znajdziesz w *Monster Manual (Księdze Potworów)*.

CHOCHLIK

Malutki fey, neutralny dobry

Klasa Pancerza 15 (pancerz skórzany)

Punkty wytrzymałości 2 (1k4)

Szybkość 3 metry, lot 12 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
3 (-4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Umiejętności Percepcja +3, Ukrywanie się +8

Zmysły pasywna Percepcja 13

Języki wspólny, elfi, leśny

Stopień wyzwania 1/4 (50 PD)

AKCJE

Długi miecz. Atak wręcz bronią: +2 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. Trafienie: 1 obrażenie cięte.

Krótki łuk. Atak dystansowy bronią: +6 do trafienia, zasięg 12/48 metrów, jeden cel. Trafienie: 1 obrażenie kłute i cel musi wykonać rzut obronny na Kondycję o ST 10. W przypadku niepowodzenia zostaje zatruty na 1 minutę. Jeśli rzut nie uda się o 5 lub więcej, cel traci przytomność na minutę lub do czasu, gdy otrzyma obrażenia lub ktoś wykorzysta swoją akcję, by go ocucić.

Wgląd w uczucia. Chochlik dotyka wybranej istoty i magicznie poznaje jej stan emocjonalny. Jeśli istota nie zda rzutu obronnego na Charyzmę o ST 10, chochlik poznaje także jej charakter. Czarty, niebianie i nieumarli automatycznie nie zdają testu.

Niewidzialność. Chochlik magicznie staje się niewidzialny i pozostaje w tym stanie do momentu wykonania ataku lub przerwania koncentracji (jak w przypadku czarów). Ekwipunek trzymany lub noszony przez chochlika jest niewidzialny razem z nim.

DZIK

Srednia bestia, charakter nieokreślony

Klasa pancerza 11 (naturalny pancerz)

Punkty wytrzymałości 11 (2k8 + 2)

Szybkość 12 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Zmysły pasywna Percepcja 9

Języki —

Stopień wyzwania 1/4 (50 PD)

Szarża. Jeśli bezpośrednio przed trafieniem kłami dzik pokona przynajmniej 6 metrów w linii prostej w kierunku celu, to cel otrzymuje dodatkowe 3 (1k6) obrażenia cięte i musi zdać test Siły o ST 11 albo zostanie powalony.

Nieustępliwy (Odnawia się po ukończeniu krótkiego lub długiego odpoczynku). Jeśli dzik otrzyma obrażenia w wysokości 7 lub mniejszej, które sprowadziłyby go do 0 PW, zamiast tego spada do 1 PW.

AKCJE

Kły. Atak wręcz bronią: +3 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. Trafienie: 4 (1k6 + 1) obrażeń ciętych.

DIABLIK

Malutki czart (diabeł, zmiennokształtny), praworządny zły

Klasa Pancerza 13

Punkty wytrzymałości 10 (3k4 + 3)

Szybkość 6 metrów, lot 12 metrów (6 metrów jako szczur; 6 metrów, lot 18 metrów jako kruk; 6 metrów, wspinaczka 6 metrów jako pająk)

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
6 (-2)	17 (+3)	13 (+1)	11(+0)	12 (+1)	14 (+2)

Umiejętności Oszustwo +4, Intuicja +3, Perswazja +4, Skradanie się +5

Odporność na obrażenia od zimna; obuchowe, kłute i cięte z niemagicznych ataków, które nie zostały zadane posrebrzaną bronią

Niepodatność na obrażenia od ognia, od trucizny

Niepodatność na stany zatrucie

Zmysły widzenie w ciemności 36 metrów, pasywna Percepcja 11

Języki piekielny, wspólny

Stopień wyzwania 1 (200 PD)



DIABLIK

Zmiennokształtny. Diablik może wykorzystać swoją akcję, by przybrać formę szczura, kruka lub pająka albo powrócić do swojej diabelskiej postaci. Jego statystyki pozostają takie same w każdej formie, z wyjątkiem szybkości (wymienionej powyżej). Rzeczy niesione przez diablika nie ulegają przemianie. Jeśli umrze, automatycznie powraca do swojej prawdziwej postaci.

Diabelski wzrok. Magiczna ciemność nie przeszkadza diablikowi w widzeniu w ciemności.

Odporność na magię. Diablik ma ułatwienie w rzutach obronnych przeciwko czarom i innym magicznym efektom.

AKCJE

Użądlenie (Ugryzienie w formie bestii). *Atak wręcz bronią:* +5 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 5 (1k4 + 3) obrażeń kłutych i cel musi wykonać rzut obronny na Kondycję o ST 11. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 10 (3k6) obrażeń od trucizny. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

Niewidzialność. Diablik magicznie staje się niewidzialny i pozostaje w tym stanie do momentu wykonania ataku lub przerwania koncentracji (jak w przypadku czarów). Ekwipunek trzymany lub noszony przez diablika jest niewidzialny razem z nim.

JASTRZĄB (SOKÓŁ)

Malutka bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 13

Punkty wytrzymałości 1 (1k4 - 1)

Szybkość 3 metry, lot 18 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
5 (-3)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

Umiejętności Percepcja +4

Zmysły pasywna Percepcja 14

Języki —

Stopień wyzwania 0 (10 PD)

Znakomity wzrok. Jastrząb ma ułatwienie w testach Mądrości (Percepcja) opartych na wzroku.

AKCJE

Szpony. *Atak wręcz bronią:* +5 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 1 obrażenie cięte.

KOŃ

Duża bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 10

Punkty wytrzymałości 13 (2k10 + 2)

Szybkość 18 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Zmysły pasywna Percepcja 10

Języki —

Stopień wyzwania 1/4 (50 PD)

AKCJE

Kopyta. *Atak wręcz bronią:* +5 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 8 (2k4 + 3) obrażeń obuchowych.

KOT

Malutka bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 12

Punkty wytrzymałości 2 (1k4)

Szybkość 12 metrów, wspinaczka 9 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Umiejętności Percepcja +3, Skradanie się +4

Zmysły pasywna Percepcja 13

Języki —

Stopień wyzwania 0 (10 PD)

Znakomity węch. Kot ma ułatwienie w testach Mądrości (Percepcja) opartych na węchu.

AKCJE

Pazury. *Atak wręcz bronią:* +0 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 1 obrażenie cięte.

KROKODYL

Duża bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 12 (naturalny pancerz)

Punkty wytrzymałości 19 (3k10 + 3)

Szybkość 6 metrów, pływanie 9 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
15 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Umiejętności Skradanie się +2

Zmysły pasywna Percepcja 10

Języki —

Stopień wyzwania 1/2 (100 PD)

Wstrzymanie oddechu. Krokodyl może wstrzymać oddech na 15 minut.

AKCJE

Ugryzienie. *Atak wręcz bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 7 (1k10 + 2) obrażeń kłutych i cel zostaje pochwycony (wyswobodzenie o ST 12). W trakcie pochwylenia ofiara jest unieruchomiona, a krokodyl nie może ugryźć innego celu.

KRUK

Malutka bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 12

Punkty wytrzymałości 1 (1k4 - 1)

Szybkość 3 metry, lot 15 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Umiejętności Percepcja +3

Zmysły pasywna Percepcja 13

Języki —

Stopień wyzwania 0 (10 PD)

Naśladowanie. Kruk potrafi naśladować proste dźwięki, takie jak: szept, płacz dziecka czy świergot ptaków. Udany test Mądrości (Intuicja) o ST 10 pozwala stwierdzić, że słyszany dźwięk jest imitacją.

AKCJE

Dziób. *Atak wręcz bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 1 obrażenie kłute.

LEW

Srednia bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 12

Punkty wytrzymałości 26 (4k10 + 4)

Szybkość 15 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Umiejętności Percepcja +3, Ukrywanie się +6

Zmysły pasywne Percepcja 13

Języki —

Stopień wyzwania 1 (200 PD)

Znakomity węch. Lew ma ułatwienie w testach Mądrości (Percepcja) opartych na węchu.

Atak grupowy. Lew ma ułatwienie w testach ataku, jeśli w obrębie 1,5 metra od celu znajduje się przynajmniej jeden z jego sojuszników, który nie jest obezwładniony.

Obalenie. Jeśli bezpośrednio przed trafieniem pazurami lew pokona przynajmniej 6 metrów w linii prostej w kierunku celu, to cel musi wykonać rzut obronny na Siłę o ST 13. W przypadku niepowodzenia zostaje powalony. Leżącego przeciwnika lew może zaatakować ugryzieniem w ramach akcji dodatkowej.

Skok z rozbiegu. W ramach ruchu po pokonaniu przynajmniej 3 metrów lew może wykonać skok na 7,5 metra w przód.

AKCJE

Ugryzienie. *Atak wręcz bronią:* +5 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 7 (1k8 + 3) obrażeń kłutych.

Pazury. *Atak wręcz bronią:* +5 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 6 (1k6 + 3) obrażeń ciętych.

MASTIF

Srednia bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 12

Punkty wytrzymałości 5 (1k8 + 1)

Szybkość 12 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Umiejętności Percepcja +3

Zmysły pasywne Percepcja 13

Języki —

Stopień wyzwania 1/8 (25 PD)

Znakomity węch i słuch. Mastif ma ułatwienie w testach Mądrości (Percepcja) opartych na węchu lub słuchu.

AKCJE

Ugryzienie. *Atak wręcz bronią:* +3 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 4 (1k6 + 1) obrażeń kłutych. Jeśli cel jest stworzeniem, musi wykonać rzut obronny na Siłę o ST 11. W przypadku niepowodzenia zostaje powalony.

MUŁ

Srednia bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 10

Punkty wytrzymałości 11 (2k8 + 2)

Szybkość 12 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Zmysły pasywne Percepcja 10

Języki —

Stopień wyzwania 1/8 (25 PD)

Zwierzę juczne. Muł traktowany jest jak Duże stworzenie przy określaniu maksymalnego udźwigu.

Stabilna postawa. Muł ma ułatwienie w rzutach obronnych na Siłę i Zręczność wykonywanych przeciwko efektom, które w przypadku niepowodzenia skutkują jego powaleniem.

AKCJE

Kopyta. *Atak wręcz bronią:* +2 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 4 (1k4 + 2) obrażeń obuchowych.

NIEDŹWIEDŹ BRUNATNY

Duża bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 11 (naturalny pancerz)

Punkty wytrzymałości 34 (4k10 + 12)

Szybkość 12 metrów, wspinaczka 9 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Umiejętności Percepcja +3

Zmysły pasywne Percepcja 13

Języki —

Stopień wyzwania 1 (200 PD)

Znakomity węch. Niedźwiedź ma ułatwienie w testach Mądrości (Percepcja) opartych na węchu.

AKCJE

Atak wielokrotny. Niedźwiedź wykonuje dwa ataki: raz pazurami, raz ugryzieniem.

Ugryzienie. *Atak wręcz bronią:* +6 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 8 (1k8 + 4) obrażeń kłutych.

Pazury. *Atak wręcz bronią:* +6 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 11 (2k6 + 4) obrażeń ciętych.

NIEDŹWIEDŹ CZARNY

Srednia bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 11 (naturalny pancerz)
Punkty wytrzymałości 19 (3k8 + 6)
Szybkość 12 metrów, wspinaczka 9 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Umiejętności Percepcja +3
Zmysły pasywna Percepcja 13
Języki —
Stopień wyzwania 1/2 (100 PD)

Znakomity węch. Niedźwiedź ma ułatwienie w testach Mądrości (Percepcja) opartych na węchu.

AKCJE

Atak wielokrotny. Niedźwiedź wykonuje dwa ataki: raz pazurami, raz ugryzieniem.

Ugryzienie. *Atak wręcz bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 5 (1k6 + 2) obrażeń kłutych.

Pazury. *Atak wręcz bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 7 (2k4 + 2) obrażeń ciętych.

NIETOPERZ

Malutka bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 12
Punkty wytrzymałości 1 (1k4 - 1)
Szybkość 1,5 metra, lot 9 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
2 (-4)	15 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Zmysły ślepowidzenie 18 metrów, pasywna Percepcja 11
Języki —
Stopień wyzwania 0 (10 PD)

Echolokacja. Jeśli nietoperz nie słyszy, nie może korzystać ze ślepowidzenia.

Znakomity słuch. Nietoperz ma ułatwienie w testach Mądrości (Percepcja) opartych na słuchu.

AKCJE

Ugryzienie. *Atak wręcz bronią:* +0 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 1 obrażenie kłute.

OLBRZYMI ORZEŁ

Duża bestia, neutralny dobry

Klasa Pancerza 13
Punkty wytrzymałości 26 (4k10 + 4)
Szybkość 3 metry, lot 24 metry

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Umiejętności Percepcja +4
Zmysły pasywna Percepcja 14
Języki olbrzymich orłów; rozumie wspólny i powietrzny, ale w nich nie mówi.
Stopień wyzwania 1 (200 PD)

Znakomity wzrok. Orzeł ma ułatwienie w testach Mądrości (Percepcja) opartych na wzroku.

AKCJE

Atak wielokrotny. Orzeł wykonuje dwa ataki: raz dziobem, raz szponami.

Dziób. *Atak wręcz bronią:* +5 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 6 (1k6 + 3) obrażeń kłutych.

Szpony. *Atak wręcz bronią:* +5 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 10 (2k6 + 3) obrażeń ciętych.

OLBRZYMI PAJĄK

Duża bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 14 (naturalny pancerz)
Punkty wytrzymałości 26 (4k10 + 4)
Szybkość 9 metrów, wspinaczka 9 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Umiejętności Skradanie się +7
Zmysły ślepowidzenie 3 metry, widzenie w ciemności 18 metrów, pasywna Percepcja 10
Języki —
Stopień wyzwania 1 (200 PD)

Pajęcza wspinaczka. Pająk jest w stanie wspinać się po trudnych powierzchniach, w tym sufitach, bez potrzeby wykonywania testu cechy.

Wycucie sieci. Dotykający sieci pająk wie, gdzie w jej obrębie znajdują się inne istoty.

Chodzenie po sieci. Pająk ignoruje wszystkie ograniczenia poruszania powodowane przez pajęczynę.

AKCJE

Ugryzienie. *Atak wręcz bronią:* +5 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 7 (1k8 + 3) obrażeń kłutych i cel musi wykonać rzut obronny na Kondycję o ST 11. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 9 (2k8) obrażeń od trucizny. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę. Jeśli obrażenia od trucizny zredukują liczbę punktów wytrzymałości do 0, stan ofiary jest stabilny, ale jest zatruta przez 1 godzinę i sparaliżowana w czasie działania trucizny.

Pajęczyna (Odnowienie 5–6). Atak dystansowy bronią: +5 do trafienia, zasięg 9/18 metrów, jeden cel. **Trafienie:** Cel zostaje unieruchomiony przez pajęczynę. W ramach swojej akcji może wykonać test Siły o ST 12; sukces oznacza rozerwanie sieci. Pajęczyna może zostać zaatakowana i zniszczona (KP 10; PW 5; wrażliwość na obrażenia od ognia; niepodatność na obrażenia obuchowe, psychiczne i od trucizny).

PANTERA

Srednia bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 12

Punkty wytrzymałości 13 (3k8)

Szybkość 15 metrów, wspinaczka 12 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Umiejętności Percepcja +3, Skradanie się +6

Zmysły pasywna Percepcja 14

Języki —

Stopień wyzwania 1/4 (50 PD)

Znakomity węch. Pantera ma ułatwienie w testach Mądrości (Percepcja) opartych na węchu.

Obalenie. Jeśli bezpośrednio przed trafieniem pazurami pantera pokona przynajmniej 6 metrów w linii prostej w kierunku celu, to cel musi wykonać rzut obronny na Siłę o ST 12. W przypadku niepowodzenia zostaje powalony. Leżącego przeciwnika pantera może zaatakować ugryzieniem w ramach akcji dodatkowej.

AKCJE

Ugryzienie. Atak wręcz bronią: +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. **Trafienie:** 5 (1k6 + 2) obrażeń kłutych.

Pazury. Atak wręcz bronią: +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. **Trafienie:** 4 (1k4 + 2) obrażeń ciętych.

PSEUDOSMOK

Malutki smok, neutralny dobry

Klasa Pancerza 13 (naturalny pancerz)

Punkty wytrzymałości 7 (2k4 + 2)

Szybkość 4,5 metra, lot 18 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
6 (-2)	15 (+2)	13 (+1)	10(+0)	12 (+1)	10 (+0)

Umiejętności Percepcja +3, Ukrywanie się +5

Zmysły ślepowidzenie 3 metry, widzenie w ciemności 18 metrów, pasywna Percepcja 13

Języki rozumie smoczy i wspólny, ale nie mówi

Stopień wyzwania 1/4 (50 PD)

Znakomite zmysły. Pseudosmok ma ułatwienie w testach Mądrości (Percepcja) opartych na węchu, słuchu lub wzroku.

Odporność na magię. Pseudosmok ma ułatwienie w rzutach obronnych przeciwko czarom i innym magicznym efektom.

Ograniczona telepatia. Pseudosmok może telepatycznie przekazywać proste idee, emocje lub obrazy dowolnej istocie w promieniu 30 metrów, która rozumie jakiś język.

AKCJE

Ugryzienie. Atak wręcz bronią: +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. **Trafienie:** 4 (1k4 + 2) obrażeń kłutych.

Uzdalenie. Atak wręcz bronią: +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. **Trafienie:** 4 (1k4 + 2) obrażeń kłutych i cel musi wykonać rzut obronny na Kondycję o ST 11. W przypadku niepowodzenia zostaje zatruty na 1 godzinę. Jeśli rzut nie uda się o 5 lub więcej, cel traci przytomność na godzinę lub do czasu, gdy otrzyma obrażenia albo ktoś inny wykorzysta swoją akcję, by go ocucić.

QUASIT

Malutki czart (demon, zmiennokształtny), chaotyczny zły

Klasa Pancerza 13

Punkty wytrzymałości 7 (3k4)

Szybkość 12 metrów (3 metry, lot 12 metrów jako nietoperz; 12 metrów, wspinaczka 12 metrów jako stonoga; 12 metrów, pływanie 12 metrów jako ropucha)

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
5 (-3)	17 (+3)	10 (+0)	7(-2)	10 (+0)	10 (+0)

Umiejętności Skradanie się +5

Odporność na obrażenia od zimna, ognia i elektryczności; obuchowe, kłute i cięte od niemagicznych ataków

Niepodatność na obrażenia od trucizny

Niepodatność na stany zatrucie

Zmysły widzenie w ciemności 36 metrów, pasywna Percepcja 10

Języki otchłanny, wspólny

Stopień wyzwania 1 (200 PD)

Zmiennokształtny. Quasit może wykorzystać swoją akcję, by przybrać formę nietoperza, stonogi lub ropuchy albo powrócić do swojej oryginalnej demonicznej postaci. Jego statystyki pozostają takie same w każdej formie, z wyjątkiem szybkości (wymienionej powyżej). Rzeczy niesione przez quasita nie ulegają przemianie. Jeśli umrze, automatycznie powraca do swojej prawdziwej postaci.

Odporność na magię. Quasit ma ułatwienie w rzutach obronnych przeciwko czarom i innym magicznym efektom.

AKCJE

Pazury (Ugryzienie w formie bestii). Atak wręcz bronią: +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. **Trafienie:** 5 (1k4 + 3) obrażeń kłutych i cel musi wykonać rzut obronny na Kondycję o ST 10. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 5 (2k4) obrażeń od trucizny i zostaje zatruty na 1 minutę. Cel może powtórzyć rzut na koniec każdej swojej tury. Udany rzut kończy efekt.

Przerażenie (1/dzień). Wybrana przez quasita istota znajdująca się do 3 metrów od niego musi wykonać rzut obronny na Mądrość o ST 10. W przypadku niepowodzenia zostaje przerażona na 1 minutę. Cel może powtórzyć rzut na koniec każdej swojej tury, przy czym ma w nim utrudnienie, jeśli quasit znajduje się w zasięgu wzroku. Udany rzut kończy efekt.

Niewidzialność. Quasit magicznie staje się niewidzialny i pozostaje w tym stanie do momentu wykonania ataku lub przerwania koncentracji (jak w przypadku czarów). Ekwipunek trzymany lub noszony przez quasita jest niewidzialny razem z nim.

REKIN

Średnia bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancierza 12 (naturalny pancerz)
Punkty wytrzymałości 22 (4k8 + 4)
Szybkość 0 metrów, pływanie 12 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Umiejętności Percepcja +2
Zmysły ślepowidzenie 9 metrów, pasywna Percepcja 12
Języki —
Stopień wyzwania 1/2 (100 PD)

Grupowy atak. Rekin ma ułatwienie w testach ataku, jeśli w promieniu 1,5 metra od celu znajduje się przynajmniej jeden z jego sojuszników, który nie jest obezwładniony.

Oddychanie pod wodą. Rekin może oddychać tylko w wodzie.

AKCJE

Ugryzienie. Atak wręcz bronią: +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. Trafienie: 6 (1k8 + 2) obrażeń kłutych.

RUMAK BOJOWY

Duża bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancierza 11
Punkty wytrzymałości 19 (3k10 + 3)
Szybkość 18 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Zmysły pasywna Percepcja 11
Języki —
Stopień wyzwania 1/2 (100 PD)

Tratowanie. Jeśli bezpośrednio przed trafieniem kopytami rumak pokona przynajmniej 6 metrów w linii prostej w kierunku celu, to cel musi wykonać rzut obronny na Siłę o ST 14. W przypadku niepowodzenia zostaje powalony. Leżącego przeciwnika rumak może zaatakować kopytami w ramach akcji dodatkowej.

AKCJE

Kopyta. Atak wręcz bronią: +6 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. Trafienie: 11 (2k6 + 4) obrażeń obuchowych.

WARIANT: PANCERZ DLA RUMAKA BOJOWEGO

Opancerzony rumak bojowy ma Klasę Pancierza odpowiadającą założonej zbroi (więcej informacji o pancerzu w rozdziale 5). Zestawienie uwzględnia modyfikator ze Zręczności rumaka.

KP	Zbroja	KP	Zbroja
12	Skórzna	16	Kolczuga
13	Skórzana ćwiekowana	17	Płytkowa
14	Pierścieniowa	18	Płytkowa
15	Łuskowa		

SOWA

Malutka bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancierza 11
Punkty wytrzymałości 1 (1k4 - 1)
Szybkość 1,5 metra, lot 18 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
3 (-4)	13 (+1)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Umiejętności Percepcja +3, Skradanie się +3
Zmysły widzenie w ciemności 36 metrów, pasywna Percepcja 13
Języki —
Stopień wyzwania 0 (10 PD)

Przełot. Sowa nie prowokuje ataków okazyjnych, kiedy wylatuje ze strefy ataku przeciwnika.

Znakomity wzrok. Sowa ma ułatwienie w testach Mądrości (Percepcja) opartych na wzroku.

AKCJE

Szpony. Atak wręcz bronią: +3 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. Trafienie: 1 obrażenie cięte.

STRASZLIWY WILK

Duża bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancierza 14 (naturalny pancerz)
Punkty wytrzymałości 37 (5k10 + 10)
Szybkość 15 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Umiejętności Percepcja +3, Skradanie się +4
Zmysły pasywna Percepcja 13
Języki —
Stopień wyzwania 1 (200 PD)

Znakomity węch i słuch. Wilk ma ułatwienie w testach Mądrości (Percepcja) opartych na węchu lub słuchu.

Grupowy atak. Wilk ma ułatwienie w testach ataku, jeśli w obrębie 1,5 metra od celu znajduje się przynajmniej jeden z jego sojuszników, który nie jest obezwładniony.

AKCJE

Ugryzienie. Atak wręcz bronią: +5 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. Trafienie: 10 (2k6 + 3) obrażeń kłutych. Cel musi wykonać rzut obronny na Siłę o ST 13. W przypadku niepowodzenia zostaje powalony.

SZCZUR

Małutka bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 10
Punkty wytrzymałości 1 (1k4 - 1)
Szybkość 6 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
2 (-4)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Zmysły widzenie w ciemności 9 metrów, pasywna Percepcja 10
Języki —
Stopień wyzwania 0 (10 PD)

Znakomity węch. Szczur ma ułatwienie w testach Mądrości (Percepcja) opartych na węchu.

AKCJE

Ugryzienie. Atak wręcz bronią: +0 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. **Trafienie:** 1 obrażenie klute.

SZKIELET

Średni nieumarły, praworządny zły

Klasa Pancerza 13 (kawałki zbroi)
Punkty wytrzymałości 13 (2k8 + 4)
Szybkość 9 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Podatność na obrażenia obuchowe
Niepodatność na obrażenia od trucizny
Niepodatność na stany zatrucia
Zmysły widzenie w ciemności 18 metrów, pasywna Percepcja 9
Języki rozumie języki znane za życia, ale nie może mówić
Stopień wyzwania 1/4 (50 PD)

AKCJE

Krótki miecz. Atak wręcz bronią: +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. **Trafienie:** 5 (1k6 + 2) obrażeń klutych.

Krótki łuk. Atak dystansowy bronią: +4 do trafienia, zasięg 24/96 metrów, jeden cel. **Trafienie:** 5 (1k6 + 2) obrażeń klutych.

TYGRYS

Duża bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 12
Punkty wytrzymałości 37 (5k10 + 10)
Szybkość 12 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Umiejętności Percepcja +3, Skradanie się +6
Zmysły widzenie w ciemności 18 metrów, pasywna Percepcja 13
Języki —
Stopień wyzwania 1 (200 PD)

Znakomity węch. Tygrys ma ułatwienie w testach Mądrości (Percepcja) opartych na węchu.



SZKIELET

Obalenie. Jeśli bezpośrednio przed trafieniem pazurami tygrys pokona przynajmniej 6 metrów w linii prostej w kierunku celu, to cel musi wykonać rzut obronny na Siłę o ST 13. W przypadku niepowodzenia zostaje powalony. Leżącego przeciwnika tygrys może zaatakować ugryzieniem w ramach akcji dodatkowej.

AKCJE

Ugryzienie. Atak wręcz bronią: +5 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. **Trafienie:** 8 (1k10 + 3) obrażeń klutych.

Pazury. Atak wręcz bronią: +5 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. **Trafienie:** 7 (1k8 + 3) obrażeń ciętych.

WĄŻ DUSICIEL

Duża bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 12
Punkty wytrzymałości 13 (2k10 + 2)
Szybkość 9 metrów, pływanie 9 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Zmysły ślepowidzenie 3 metry, pasywna Percepcja 13
Języki —
Stopień wyzwania 1/4 (50 PD)

AKCJE

Ugryzienie. *Atak wręcz bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 5 (1k6 + 2) obrażeń kłutych.

Duszenie. *Atak wręcz bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 6 (1k8 + 2) obrażeń obuchowych i cel zostaje pochwycony (wyswobodzenie o ST 14). W trakcie pochwylenia ofiara jest unieruchomiona, a wąż nie może dusić innego celu.

WĄŻ JADOWITY

Malutka bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 13

Punkty wytrzymałości 2 (1k4)

Szybkość 9 metrów, pływanie 9 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
2 (-4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Zmysły ślepowidzenie 3 metry, pasywna Percepcja 10

Języki —

Stopień wyzwania 1/8 (25 PD)

AKCJE

Ugryzienie. *Atak wręcz bronią:* +5 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 1 obrażenie kłute i cel musi wykonać rzut obronny na Kondycję o ST 10. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 5 (2k4) obrażeń od trucizny. Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę.

WILK

Srednia bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 13 (naturalny pancerz)

Punkty wytrzymałości 11 (2k8 + 2)

Szybkość 12 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Umiejętności Percepcja +3, Skradanie się +4

Zmysły pasywna Percepcja 13

Języki —

Stopień wyzwania 1/4 (50 PD)

Znakomity węch i słuch. Wilk ma ułatwienie w testach Mądrości (Percepcja) opartych na węchu lub słuchu.

Grupowy atak. Wilk ma ułatwienie w testach ataku, jeśli w promieniu 1,5 metra od celu znajduje się przynajmniej jeden z jego sojuszników, który nie jest obezwładniony.

AKCJE

Ugryzienie. *Atak wręcz bronią:* +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 7 (2k4 + 2) obrażeń kłutych. Jeśli cel jest stworzeniem, musi wykonać rzut obronny na Siłę o ST 11. W przypadku niepowodzenia zostaje powalony.

ZOMBI

Sredni nieumarły, neutralny zły

Klasa Pancerza 8

Punkty wytrzymałości 22 (3k8 + 9)

Szybkość 6 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Rzuty obronne Mdr +0

Niepodatność na obrażenia od trucizny

Niepodatność na stany zatrucie

Zmysły widzenie w ciemności 18 metrów, pasywna Percepcja 8

Języki rozumie języki znane za życia, ale nie może mówić

Stopień wyzwania 1/4 (50 PD)

Trupia odporność. Jeśli zombi otrzyma cios redukujący jego PW do 0, może wykonać rzut obronny na Kondycję o ST 5 + liczba zadanych ciosem obrażeń, jeśli nie było to trafienie krytyczne lub obrażenia od światłości. Udany rzut oznacza, że liczba jego PW spada do 1.

AKCJE

Walnięcie. *Atak wręcz bronią:* +3 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. *Trafienie:* 5 (1k6 + 2) obrażeń obuchowych.

ŻABA

Malutka bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 11

Punkty wytrzymałości 1 (1k4 - 1)

Szybkość 6 metrów, pływanie 6 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
1 (-5)	13 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Umiejętności Percepcja +1, Ukrywanie się +3

Zmysły ślepowidzenie 9 metrów, pasywna Percepcja 11

Języki —

Stopień wyzwania 0 (0 PD)

Ziemno-wodny. Żaba może oddychać zarówno w wodzie, jak i w powietrzu.

Skok z miejsca. W ramach ruchu i bez potrzeby rozbiegu żaba może wykonać skok na 3 metry w przód i 1,5 metra wwyż.

DODATEK E: INSPIRACJE



OJA INSPIRACJA DO TWORZENIA FANTASTYKI płynie prosto z miłości, którą ojciec okazywał mi, gdy byłem małym chłopcem. Spędzał całe godziny na opowiadaniu mi wymyślanych na bieżąco historyjek, bajek o odzianych w płaszcze starcach spełniających życzenia, o magicznych pierścieniach i zaklętych mieczach,

o nikczemnych czarodziejach i nieustraszonych rycerzach... Wszyscy od dzieciństwa otaczani jesteście fantastyką, choćby baśniami Braci Grimm czy Andrew Lang'a. Często wzbudzają one w nas zainteresowanie mitologią, zachęcają do wertowania bestiariuszy oraz kompilacji mitów pochodzących z różnych miejsc i kultur. Właśnie na takiej pożywce rozwijałem swoje zainteresowanie fantastyką, a od 1950 roku jestem zapalonym czytelnikiem science fiction i fantasy. Szczególniej inspiracji dostarczyli mi poniżsi autorzy.

E. Gary Gyğax, *Dungeon Master's Guide* (Przewodnik Mistrza Podziemi) (1979)

Od kiedy współtwórca DUNGEONS & DRAGONS napisał powyższe słowa, literatura fantastyczna wzbogaciła się o ogromną liczbę nowych publikacji, wliczając w to przełomowe powieści, których akcja została osadzona w światach D&D. Poniższa lista, zawierająca inspirujące Gary'ego tytuły, została wzbogacona o inne pozycje, będące źródłem inspiracji dla twórców kolejnych wersji gry.

Ahmed, Saladin. *Tron Półksiężycy*.
Alexander, Lloyd. *Księga Trzech* i pozostałe książki z cyklu *Kronik Prydianu*.
Anderson, Poul. *Zaklęty miecz*, *Podniebna krucjata* oraz *Trzy serca i trzy lwy*.
Anthony, Piers. *Pęknięta nieskończoność* i pozostałe książki z cyklu *Adept*.
Augusta, Lady Gregory. *Gods and Fighting Men*.
Bear, Elizabeth. *Range of Ghosts* i pozostałe książki z cyklu *Eternal Sky*.
Bellairs, John. *The Face in the Frost*.
Brackett, Leigh. *The Best of Leigh Brackett*, *The Long Tomorrow*, oraz *The Sword of Rhiannon*.
Brooks, Terry. *Miecz Shannary* i pozostałe książki z cyklu *Kronik Shannary*.
Brown, Fredric. *Sala zwierciadel* (*Gabinet luster* lub *Kroki w nieznanie*, tom 2) oraz *Ten zwariowany wszechświat*.
Bulfinch, Thomas. *Bulfinch's Mythology*.
Burroughs, Edgar Rice. *We wnętrzu Ziemi* i pozostałe książki z cyklu *Pellucidar*, *Piraci z Wenus* i pozostałe książki z cyklu *Wenus* oraz *Księżniczka Marsa* i pozostałe książki z cyklu *Barsoom*.
Carter, Lin. *Warrior of World's End* i pozostałe książki cyklu *World's End*.
Cook, Glen. *Czarna Kompania* i pozostałe książki z cyklu *Czarnej Kompanii*.
de Camp, L. Sprague. *Szalony demon* i *Jankes w Rzymie*.
de Camp, L. Sprague & Fletcher Pratt. *Uczeń czarnoksiężnika* i pozostałe książki z cyklu Harold Shea oraz *Carnelian Cube*.
Derleth, August and H.P. Lovecraft. *Obserwatorzy spoza czasu*.
Dunsany, Lord. *Córka Króla Elfów*, *The Book of Wonder*, *The Essential Lord Dunsany Collection*, *The Gods of Pégana*, *Lord Dunsany Compedium* oraz *The Sword of Welleran and Other Tales*.
Farmer, Philip Jose. *Maker of Universes* i pozostałe książki z cyklu *World of Tiers*.

Fox, Gardner. *Kothar and the Conjurer's Curse* i pozostałe książki z cyklu o Kotharze oraz *Kyrik and the Lost Queen* i pozostałe książki z cyklu o Kyriku.
Froud, Brian i Alan Lee. *Faeries*.
Hickman, Tracy i Margaret Weis. *Smoki jesiennego zmierzchu* i pozostałe książki z cyklu *Kronik*.
Hodgson, William Hope. *The Night Land*.
Howard, Robert E. *Conan i skrwawiona korona* oraz pozostałe książki z cyklu o Conanie.
Jemisin, N.K. *Sto tysięcy królestw* i pozostałe książki z cyklu *Trylogii dziedzictwa*, *Zabójczy księżyc* oraz *Mroczne słońce*.
Jordan, Robert. *Okno świata* i pozostałe książki z cyklu *Koła czasu*.
Kay, Guy Gavriel. *Tigana*.
King, Stephen. *Oczy smoka*.
Lanier, Sterling. *Hiero's Journey* oraz *The Unforsaken Hiero*.
LeGuin, Ursula. *Czarnoksiężnik z archipelagu* i pozostałe książki z cyklu *Ziemiomorze*.
Leiber, Fritz. *Zobaczyć Lankmar i umrzeć* oraz pozostałe książki z cyklu *Przygód Fafrda i Szarego Kocura*.
Lovecraft, H.P. *The Complete Works*. (W Polsce opowiadania wydane w różnych zbiorach, m.in.: *Coś na progu*, *Zew Cthulhu*, *W górach szaleństwa*, *Zgroza w Dunwich* i inne przerażające opowieści, *Przyszła na Sarnath* zaślada, *Opowieści niesamowite i fantastyczne*).Lynch, Scott. *Klamstwa Locke'a Lamory* i pozostałe książki z cyklu *Niecnych Dzentelmenów*.
Martin, George R.R. *Gra o Tron* i pozostałe książki z cyklu *Pieśni lodu i ognia*.
McKillip, Patricia. *Zapomniane bestie z Eldu*.
Merritt, A. *Creep*, *Shadow*, *Creep*; *Pierścień Krakena* oraz *Księżycowy basen*.
Mieville, China. *Dworzec Perdido* i pozostałe opowieści ze świata Bas-Lag.
Moorcock, Michael. *Elryk z Melniboné* i pozostałe książki z cyklu *Sagi o Elryku* oraz *Klejnot w czaszce* i pozostałe książki z cyklu *Historii Runestaffa*.
Norton, Andre. *Twierdza na moczarach*, oraz *Świat Czarownic*.
Offutt, Andrew. *Antologia Swords Against Darkness III*.
Peake, Mervyn. *Tytus Groan* i pozostałe książki z cyklu *Gormenghast*.
Pratchett, Terry. *Kolor Magii* i pozostałe książki o Świecie Dysku.
Pratt, Fletcher. *Blue Star*.
Rothfuss, Patrick. *Imię wiatru* i pozostałe książki z cyklu *Kronik królobójcy*.
Saberhagen, Fred. *Spustoszone Ziemie* oraz *Changeling Earth*.
Salvatore, R.A. *Kryształowy relikwiarz* i pozostałe książki *Trylogii Doliny Lodowego Wichru*.
Sanderson, Brandon. *Z mgły zrodzony* i pozostałe książki z cyklu *Z mgły zrodzony*.
Smith, Clark Ashton. *The Return of the Sorcerer*.
St. Clair, Margaret. *Change the Sky and Other Stories*, *The Shadow People* oraz *Sign of the Labrys*.
Tolkien, J.R.R. *Hobbit czyli tam i z powrotem*, *Władca Pierścieni* oraz *Silmarillion*.
Tolstoy, Nikolai. *The Coming of the King*.
Vance, Jack. *Umierająca Ziemia* oraz *Oczy Nadświata*.
Weinbaum, Stanley. *Dolina marzeń* oraz *Światy warunkowe*.
Wellman, Manly Wade. *The Golgotha Dancers*.
Williamson, Jack. *The Cosmic Express* oraz *The Pygmy Planet*.
Wolfe, Gene. *Cień kata* oraz pozostałe książki z cyklu *Księgi Nowego Słońca*.
Zelazny, Roger. *Widmowy Jack*, *Dziewięciu książąt Amberu* oraz pozostałe książki z cyklu *Kronik Amberu*.

INDEKS

O

0 punktów wytrzymałości. *Patrz* punkty wytrzymałości: spadanie do 0

A

Acheron. *Patrz* sfery egzystencji
Adept żywiołów (mnich), 99

akcja, 189, 192–193
Atak, 192
improwizowanie, 192
Odstąpienie, 192
Pomoc, 192
Przeszukiwanie, 192
Przygotowanie, 193
rzucanie czar. *Patrz* rzucanie czar. czas rzucania Sprint, 193
Ukrycie się, 193
Unik, 193
Użycie obiektu, 193

akcja dodatkowa, 189–190

Patrz też rzucanie czar. czas rzucania

akcja podstawowa. *Patrz* akcja
Akcja ruch. *Patrz* ruch
Akt wiary (kleryk), 71–72
(paladyn), 104
wieloklasowość. *Patrz*
wieloklasowość
Patrz też opcje Aktu wiary
kleryka; opcje Aktu wiary
paladyna

aktywności w czasie wolnym, 187

Akolita natury (kleryk), 73

Akolita życia (kleryk), 76

akolita. *Patrz* pochodzenie

Akrobatyka (umiejętność). *Patrz*
Zręczność

aktualne punkty wytrzymałości. *Patrz*
punkty wytrzymałości: aktualne

amunicja (właściwość broni). *Patrz*
właściwość broni

Anioł zemsty (paladyn), 107

Arborea. *Patrz* sfery egzystencji

Archetyp bojowy (wojownik), 110

Archetyp łotra (fotr), 79

Archetyp łowcy (łowca), 85

archetypy bojowe, 110–113

czempion, 110–111

mistrz bitew, 111–112

mistyczny rycerz, 112–113

archetyp łotra, 80–81

mistyczny oszust, 80–81

skrytobójca, 81

złodziej, 81

archetyp łowcy, 86

myśliwy, 86

władca zwierząt, 86

Arcydruid (druid), 66–67

Arcyfef (czarownik). *Patrz*
nieziemscy patroni

Arkadia. *Patrz* sfery egzystencji

artysta. *Patrz* pochodzenie

atak dystansowy, 194

w zwarciu, 194

atak okazyny, 195

Atak wielokrotny (łowca), 86

atak, 14, 193–195

atak wręcz, 195

bez broni, 195

bronią wymagającą amunicji, 147

strefa ataku, 195

Atak. *Patrz* akcja

Atletyka (umiejętność). *Patrz* Siła

atuty, 165–170

wymagania, 165

zdobywanie, 165

Aura antymagiczna (paladyn), 106

Aura gorliwości (paladyn), 105

Aura ochrony (paladyn), 104

Aura odwagi (paladyn), 104

automatyczne pudło. *Patrz* test:

ataku: wyrzucenie 1

automatyczne trafienie. *Patrz* test:

ataku: wyrzucenie 20

B

Badacz (mędrzec), 131

badania. *Patrz* aktywności w czasie

wolnym

barbarzyńca, 45–50

na szybko, 47

pierwotne ścieżki. *Patrz*

bez broni. *Patrz* atak wręcz

Bezmyślny szaf (barbarzyńca), 49

Bezpieczne przeniesienie (mag), 93

bieg. *Patrz* akcja: Sprint

bieganie. *Patrz* akcja: Sprint

biegłości, 11–12, 14, 155

broń, 14

narzędzie, 14

pojazd, 155

rzut obronny, 12

umiejętność, 14

wieloklasowość. *Patrz*
wieloklasowość

zakłęcie, 14

biegłość w broni, 14, 146

Patrz też opisy klas: biegłości;

i opisy cech rasowych

biegłość w pancerzu, 144

Patrz też opisy klas

Bitewna inspiracja (bard), 54

Blask świtu (kleryk). *Patrz* opcje

Aktu wiary kleryka

Blizniacze zakłęcie (zaklinacz).

Patrz Metamagia

Błogosławieństwo boga wojny

(kleryk). *Patrz* opcje Aktu wiary

kleryka

Błogosławieństwo oszusta (kleryk),

73

Błogosławieństwo wiedzy (kleryk),

75

Błogosławiony uzdrowiciel

(kleryk), 76

BN. *Patrz* bohater niezależny

bohater niezależny (BN), 8, 159,

185, 189, 198

Bojowa Dzika postać (druid), 67

Bolesne uderzenie (czarownik).

Patrz mistyczne inwokacje

Bombardowanie magią (zaklinacz),

117

Boska domena (kleryk), 71

czary domeny, 71

Boska interwencja (kleryk), 72

Patrz też druid; kleryk; łowca;

paladyn

boskie domeny, 72

burza, 72–73

natura, 73

oszustwo, 73–74

światło, 74

wiedza, 74–75

wojna, 75–76

życie, 76

Boskie uderzenie (kleryk, domena

czary domeny), 73

(kleryk, domena natury), 73

(kleryk, domena oszustwa), 74

(kleryk, domena wojny), 76

Boskie ugodzenie (paladyn), 104

bóstwa, 293–299

celtyckie, 297–298

Dragonlance, 293, 295

Eberon, 293, 296

egipskie, 297–298, 299

greckie, 297–298

Greyhawka, 293, 295

innych ras, 293, 296

nordyckie, 298–299

Patrz też druid; kleryk; paladyn

Zapomnianych Krain, 293–294

brak widoczności, 183

bronie improwizowane. *Patrz* broń

broń, 14, 146–148, 149

improwizowane, 147–148

posrebrzane, 148

tabela, 149

broń biała, 14, 146, 149, 195

broń ciężka i Mate istoty, 147

broń dystansowa, 14, 146, 149, 194

broń mnisia, 97

broń paktu (czarownik), 58–59

broń prosta. *Patrz* kategorie broni

broń strzelecka. *Patrz* właściwości

broni: amunicja

broń żołnierska. *Patrz* kategorie

broni

Brutalne ataki (półork), 43

Brutalne obrażenia (barbarzyńca),

49

Bytopia. *Patrz* sfery egzystencji

C

całkowita osłona. *Patrz* osłona

Carceri. *Patrz* sfery egzystencji

cecha bazowa, 178, 179, 205

Patrz też opisy rzucania czarów

cechy. *Patrz* osobowość

Patrz też opisy cech rasowych

cechy rasowe diabelstw, 33

cechy rasowe drakonów, 36

cechy rasowe elfów, 23–24

cechy rasowe gnomów, 38–39

cechy rasowe ludzi, 20

wariant, 20

cechy rasowe krasnoludów, 28

cechy rasowe niziołków, 31

cechy rasowe półelfów, 41

cechy rasowe półorków, 43

cechy rasowe, 11, 17

charakter, 17

języki, 17

podrasy, 17

rozmiar, 17

szybkość, 17

wiek, 17

zwiększenie wartości cechy, 11,

13, 17

Patrz też opisy ras

Celny cios (kleryk). *Patrz* opcje Aktu

wiary kleryka

celowanie czar. *Patrz* rzucanie

Chaos Żywiołów. *Patrz* sfery

egzystencji

chaotyczny dobry. *Patrz* charakter

chaotyczny neutralny. *Patrz* charakter

chaotyczny zły. *Patrz* charakter

charakter, 122

charakter sfery. *Patrz* sfery

egzystencji: charakter

Charyzma, 12, 178–179

Oszustwo, 178

Perswazja, 178

testy, 178–179

Występy, 179

Zastraszanie, 179

chochlik. *Patrz* statystyki stworzeń

Chondathanin. *Patrz* ludzkie grupy

etniczne

chowaniec (czarownik), 58

Chytre zagranie (fotr), 79

Ciało ascety (mnich), 98

ciemność. *Patrz* światło

Cienisty krok (mnich), 98

Cierpliwa obrona (mnich). *Patrz* Ki

Cięta riposta (bard), 55

ciężka (właściwość broni). *Patrz*
właściwość broni

ciężki pancerz. *Patrz* pancerze i tarcze

Patrz też ruch: w ciężkim pancerzu

Cios wzmożony ki (mnich), 98

cioty pięści. *Patrz* atak wręcz

Cudowne zranienie (paladyn), 104

Cudowny zmysł (paladyn), 103

czar, 201

Patrz opisy Rzucania czarów

Czarcia odporność (czarownik), 60

czarownik, 45, 56–62

lista czarów, 207–208

na szybko, 57

nieziemski patron. *Patrz*
nieziemscy patroni

Czart (czarownik). *Patrz* nieziemscy

patroni

czary domeny. *Patrz* boska domena

Czary kregu (druid), 68

Czary w formie zwierzęcej (druid), 66

czas, 181

dzień, 181

minuta, 181

runda, 181, 189

tura, 189

czas rzucania. *Patrz* rzucanie czar. czas

trwania. *Patrz* rzucanie czar. czas

czempion (wojownik). *Patrz*
archetypy bojowe

Członkostwo w cechu

(rzemieślnik), 136

człowiek, 18–20

człowiek. *Patrz* złożenie się. *Patrz* ruch

Czuli słuch (fotr), 79

czysta droga do celu. *Patrz*
rzucanie czar. celowanie

Czystość ciała (mnich), 98

Czystość ducha (paladyn), 105

Czytanie w myślach (kleryk). *Patrz*
opcje Aktu wiary kleryka

D

dalekosiężna (właściwość broni).

Patrz właściwość broni

Dalekosiężne zakłęcie (zaklinacz).

Patrz Metamagia

Damaryczyk. *Patrz* ludzkie grupy

etniczne

Defensywa wiecznej skały (mnich).

Patrz Dyscypliny żywiołów

Defensywa. *Patrz* style walki

demisfery. *Patrz* sfery egzystencji

Diabelska spuścizna (diabelstwo),

33

Diabelski wigor (czarownik). *Patrz*
mistyczne inwokacje

Diabelski wzrok (czarownik). *Patrz*
mistyczne inwokacje

Diabelskie szczęście (czarownik), 60

diabelstwo, 32–33

diablik. *Patrz* statystyki stworzeń

Diamentowa dusza (mnich), 98

długi odpoczynek. *Patrz*
odpoczynek

Dobrodziejstwo paktu (czarownik),

58–59

Pakt księgi, 59

biegłości, 12
na szybko, 11
tabela 45
właściwości, 11, 15
wybieranie, 11
Patrz też opisy klas
Klasa Pancerni (KP), 7, 14, 144, 177
kteryk, 45, 69–76
boskie domeny. *Patrz* boskie domeny
lista czarów, 208–209
na szybko, 70
Kły ognistego węża (mnich). *Patrz* Dyscypliny żywołów
kolegia bardowskie, 54–55
Kolegium Mądrości, 55
Kolegium Męstwa, 54
Kolegium bardowskie (bard), 54
Kolegium Mądrości (bard). *Patrz* kolegia bardowskie
Kolegium Męstwa (bard). *Patrz* kolegia bardowskie
komórki czarów, 201
Patrz też opisy rzucania czarów; i wieloklasowość
komponent czaru. *Patrz* rzucanie czaru; komponenty
Patrz też materialny komponent czaru; somatyczny komponent czaru; werbalny komponent czaru
koncentracja, 203–204
Kondycja, 12, 177
testy, 177
Kontakt w półświatku (prześciepa), 134
Kontrolowany chaos (zaklinacz), 117
koń wierzchowcy. *Patrz* statystyki stworzeń
Patrz też wierzchowce i pojazdy
kości, 6–7
k2 lub k3, 7
procentowa, 7
kość przewagi (wojownik), 111
Kości Wytrzymałości, 12
wieloklasowość. *Patrz* wieloklasowość
Patrz też opisy klas
kot. *Patrz* statystyki stworzeń
KP. *Patrz* Klasa Pancerni
kradzież kieszonkowa. *Patrz* Zręczność; Zwinne dłońe
krasnodul, 26–28
krasnodul górski. *Patrz* krasnodul krasnodulski
krasnodul tarczowy. *Patrz* krasnodul; górski
krasnodul wzgórzowy. *Patrz* krasnodul
krasnodul złoty. *Patrz* krasnodul krasnodulski
krasnodulka odporność, 28
Krasnodulka wytrzymałość (krasnodul wzgórzowy), 28
krasnodulski, 28
alfabet, 122
Patrz też język
Krasnodulski trening bojowy, 28
Krasnodulski trening zbrojny (krasnodul górski), 28
krąg czaru, 201
Krąg druidyczny, 66
Krąg Księżyca (druid). *Patrz* kręgi druidyczne
Krąg Ziemi (druid). *Patrz* kręgi druidyczne
kręgi druidyczne, 67–68
Krąg Ziemi, 68
Krąg Księżyca, 67
Kroczący pośród duchów (barbarzyńca), 50
Krok w powietrzu (mnich). *Patrz* Ki
Krok wyżej (czarownik). *Patrz* mistyczne inwokacje
krokodyl. *Patrz* statystyki stworzeń
krótki odpoczynek. *Patrz* odpoczynek
kruk. *Patrz* statystyki stworzeń
Księga Cieni (czarownik), 59
księga czarów (mag), 89
Księga pradawnych tajemnic (czarownik). *Patrz* mistyczne inwokacje
Kształtowanie biegu rzeki (mnich). *Patrz* Dyscypliny żywołów
Kuglarstwo magiczne dłoni (fotr), 80
kupiec gildii. *Patrz* pochodzenie
Kuszące podszepty (czarownik). *Patrz* mistyczne inwokacje

L
lady. *Patrz* pancerze i tarcze
latanie. *Patrz* ruch
leczenie, 197
lekka (właściwość broni). *Patrz* właściwości broni

Lekki krok (druid), 68
(łowca), 85
lekki pancerz. *Patrz* pancerze i tarcze
leśny. *Patrz* język
lew. *Patrz* statystyki stworzeń
Limbo. *Patrz* sfery egzystencji
linia wzroku. *Patrz* rzucanie czaru; celowanie
lista czarów, 207–211
litania. *Patrz* sztuczka
Loth, 24, 296
Ludowa gościnność (ludowy bohater), 129
ludowy bohater. *Patrz* pochodzenie
ludzkie grupy etniczne, 19–20

L
ładowanie (właściwość broni). *Patrz* właściwości broni
Łańcuchy Carceri (czarownik). *Patrz* mistyczne inwokacje
łączenie efektów czarów. *Patrz* rzucanie czaru; łączenie efektów
lotr, 45, 77–81
archetyp totora. *Patrz* archetypy totora
na szybko, 78
łowca, 45, 82–86
archetyp łowcy. *Patrz* archetypy łowcy
lista czarów, 209
na szybko, 83
Łut szczęścia (fotr), 79–80

M
mag, 45, 87–94
lista czarów, 209–210
na szybko, 88
szkoła magii. *Patrz* szkoły magii
magia, 8, 201–205, 207–216, 218–241, 243–262, 264–271, 273–289
Patrz też opisy klas
Magia bitewna (bard), 54
Magia bojowa (wojownik), 113
Magia drowów, 24
Magia objawień, 205
Magia paktu (czarownik), 58
wieloklasowość. *Patrz* wieloklasowość
magia w tajemniczej, 205
Patrz też bard; archetypy bojowe; mistyczny rycerz; archetypy totora; mistyczny oszust; mag; czarownik; zaklinacz
Magiczna powłoka (mag), 91–92
Magiczna zasada (fotr), 80
Magiczne tajemnice (bard), 54
magiczny przedmiot. *Patrz* zamożność
Majsterkowicz (gnom skalny), 39
maksymalne punkty wytrzymałości, 12, 15, 177
Małutki. *Patrz* kategoria rozmiaru
Mały. *Patrz* kategoria rozmiaru
manewr (wojownik), 111
manewry, 111–112
lista, 112
rzuty obronne, 111
martwy, 197
wskreszanie. *Patrz* opisy czarów dla ożywienia, prawdziwego zmartwychwstania, reinkarnacji, wskreszenia, zmartwychwstania
marynarz. *Patrz* pochodzenie
Maska dzicy (elf leśny), 23
Maska o wielu twarzach (czarownik). *Patrz* mistyczne inwokacje
mastif. *Patrz* statystyki stworzeń
Patrz też wierzchowce i pojazdy
materialny komponent czaru, 203
Mądrość, 12, 178
Intuicja, 178
Medycyna, 178
Opieka nad zwierzętami, 178
Percepcja, 178
Sztuka przetrwania, 178
testy, 178
Mądrość wieków (kteryk). *Patrz* opcje Aktu wiary kteryka
Mądrość wynalazcy (gnom skalny), 39
Mechanus. *Patrz* sfery egzystencji
Medycyna (umiejętność). *Patrz* Mądrość

Metamagia (zaklinacz), 116–117
mędzecz. *Patrz* pochodzenie
Mgliste obrazy (czarownik). *Patrz* mistyczne inwokacje
Mgliste rozmycie (czarownik), 60
Miejskie tajemnice (ulicznik), 140

mistrz bitew (wojownik). *Patrz* archetypy bojowe
Mistrz niezliczonych kształtów (czarownik). *Patrz* mistyczne inwokacje
Mistrz Podziemi (MP), 5
Mistrz przemian (mag), 92
Mistrzowskie czarowanie (mag), 90
Mistyczna włócznia (czarownik). *Patrz* mistyczne inwokacje
Mistyczne arkanum (czarownik), 59
Mistyczne inwokacje (czarownik), 58
mistyczne inwokacje, 61–62
Mistyczne spojrzenie (czarownik). *Patrz* mistyczne inwokacje
Mistyczne uderzenie (wojownik), 113
Mistyczny oszust (fotr). *Patrz* Archetypy totora
mistyczny rycerz (wojownik). *Patrz* archetypy bojowe
Mistyczny władca (czarownik), 59
mnich, 45, 95–100
mnisie tradycje. *Patrz* mnisie tradycje
na szybko, 96
Mnisia tradycja (mnich), 97
mnisie tradycje, 98–100
Droga Cienia, 98
Droga Czterech Żywołów, 98–100
Droga Otwartej Dłoni, 100
Mobilizacja, manewr (wojownik). *Patrz* manewry
modyfikator, 7
cecha, 7
kara, 7
premia, 7
modyfikator ataku, 14, 193–194
modyfikator ataku czarem. *Patrz* opisy Rzucania czarów
modyfikator rzutu obronnego, 12, 179, 205
modyfikator z cechy, 7, 13, 173
określanie, 13, 173
tabela, 13, 173
monety, 143
Mowa małych zwierząt (gnom leśny), 39
Mowa zwierząt (czarownik). *Patrz* mistyczne inwokacje
MP. *Patrz* Mistrz Podziemi
Mroczna malina (czarownik), 60
Mroczne gośfawierstwo (czarownik), 60
Mulanin. *Patrz* ludzkie grupy etniczne
muł. *Patrz* statystyki stworzeń
myśliwy (łowca). *Patrz* Archetypy łowcy

N
na siebie. *Patrz* rzucanie czaru; zasięg; celowanie
na szybko, 11
Patrz też opisy klas
Na zyczenie publiczności (artyści), 128
Naginanie szczęścia (zaklinacz), 117
Nakładanie rąk (paladyn), 103
nakładanie się. *Patrz* rzucanie czaru; łączenie efektów
Patrz też ułatwienie; utrudnienie
najmicy, 159
narzędzia złodziejskie, 154
narzędzia, 154
Naśladowca (fotr), 81
Naturalna regeneracja (druid), 68
Naturalny odkrywca (łowca), 84
natychmiastowy (czas trwania czaru), 203
nauka czarów. *Patrz* opisy Rzucania czarów
nawigowanie. *Patrz* podróż nekromancja, 91, 203
szkoła (mag). *Patrz* szkoły magii
nekromanta, 91
neutralny dobry. *Patrz* charakter neutralny ży
neutralny. *Patrz* charakter niebiański. *Patrz* język niedźwiedz brunatny. *Patrz* statystyki stworzeń
niedźwiedz czarny. *Patrz* statystyki stworzeń
Niepowstrzymany (wojownik), 112
Niepowstrzymany szal (barbarzyńca), 49
nieprzytomny, 197
Patrz też stany
Niesamowita szarża (wojownik), 113

Niesamowity unik (łowca). *Patrz* Obrona nadzwyczajnego myśliwego (fotr), 79
nieterper. *Patrz* statystyki stworzeń
Nieuchwytność (fotr), 79
Nieugięty (wojownik), 112
Nieugięty mściciel (paladyn), 107
Nieumarli służą (mag), 91
niewidoczni atakujący i atakowani, 194
Niezauważalny (niziołek lekkostopy), 31
Niezawodny talent (fotr), 79
nieziemscy patroni, 59–61
Arcyfel, 59–60
Czart, 60
Wielki Pradawny, 60–61
Nieziemski patron (czarownik), 58
Nieziemski skok (czarownik). *Patrz* mistyczne inwokacje
Niezlomna potęga (barbarzyńca), 49
Niezrównana umiejętność (bard), 55
Niezwykłe uzdrawianie (kteryk), 76
Niezwykły atleta (wojownik), 110–111
niewidzialny. *Patrz* stany
Patrz też niewidoczni atakujący i cele
Nimb świętości (paladyn), 105
Niszczycielski gniew (kteryk). *Patrz* opcje Aktu wiary kteryka
niziołczy (język), 31
Patrz też język niziołek, 29–31
niziołek hardy. *Patrz* niziołek

O
Obalenie, manewr (wojownik). *Patrz* manewry
obciążenie. *Patrz* podnoszenie i dźwiganie
Obecność fey (czarownik), 59
obezwładnioty. *Patrz* stany
obiekty, 185
atakowanie, 185
interakcje, 185
używanie podczas walki, 190
Objęcia północnego wiatru (mnich). *Patrz* Dyscypliny żywołów
objętość pojemnika, 153
obrażenia, 14, 196–197
przy 0 punktów wytrzymałości. *Patrz* rzuty obronne przeciw śmierci
obrażenia cięte. *Patrz* typy obrażeń
obrażenia kłute. *Patrz* typy obrażeń
obrażenia nekrotyczne. *Patrz* typy obrażeń
obrażenia niepowodujące śmierci. *Patrz* obrażenia
obrażenia obuchowe. *Patrz* typy obrażeń
obrażenia od dźwięku. *Patrz* typy obrażeń
obrażenia od elektryczności. *Patrz* typy obrażeń
obrażenia od kwasu. *Patrz* typy obrażeń
obrażenia od mocy. *Patrz* typy obrażeń
obrażenia od ognia. *Patrz* typy obrażeń
obrażenia od światłości. *Patrz* typy obrażeń
obrażenia od trucizny. *Patrz* typy obrażeń
obrażenia od zimna. *Patrz* typy obrażeń
obrażenia psychiczne. *Patrz* typy obrażeń
Obrona bez pancerza (barbarzyńca), 48 (mnich), 97
Obrona nadzwyczajnego myśliwego (łowca), 86
obszar działania, 204–205
Ocalenie (wojownik), 111
Ochrona życia (kteryk). *Patrz* opcje Aktu wiary kteryka
Ochrona style walki
Ochronny rozbyłszy (kteryk), 74
Oczy strażnika run (czarownik). *Patrz* mistyczne inwokacje
Oczyszczający dotyk (paladyn), 104
Odbijanie pocisków (mnich), 97
Oddech zimny (mnich). *Patrz* Dyscypliny żywołów
Odepchnięcie wroga (paladyn). *Patrz* opcje Aktu wiary paladyna
odepchnięcie, 195
Odepchnięcie, manewr (wojownik). *Patrz* manewry

odgrywanie postaci, 8, 185–186
Odkrycie (pustelnik), 135
Odległa Dziedzina. *Patrz* sfery egzystencji
Odpędzanie nieumarłych. *Patrz* opcje Aktu wiary kteryka
Odpędzanie niewiernych (paladyn). *Patrz* opcje Aktu wiary paladyna
Odpędzanie upadłych (paladyn). *Patrz* opcje Aktu wiary paladyna
odpoczynek, 186
Odporność na czary (mag), 92
Odporność na obrażenia (drakon), 36
odporność na obrażenia, 196
odporność. *Patrz* odporność na obrażenia
Odporny na trucizny (niziołek hardy), 31
Odrapianie rytuałów. *Patrz* Rzucanie czarów: bard; druid; kteryk; mag
Patrz też atuty
Odpychające uderzenie (czarownik). *Patrz* mistyczne inwokacje
odpychanie, 91, 203
szkoła (mag). *Patrz* szkoły magii
Odskok (mnich), 98 (fotr), 79 (łowca). *Patrz* Obrona nadzwyczajnego myśliwego
Odstąpienie. *Patrz* akcja
Odwaga (niziołek), 31
Odwet (barbarzyńca), 50
odwodnienie. *Patrz* jedzenie i picie; wymagania dotyczące wody
Odzyskanie mocy (mag), 90
odzyskiwanie amunicji. *Patrz* właściwości broni; amunicja
ogłuchły. *Patrz* stany
Ogłuszający cios (mnich), 97
ogłuszony. *Patrz* stany
ogniowy. *Patrz* język ograniczona widoczność, 183
Ogromny. *Patrz* kategoria rozmiaru
okazyjny atak. *Patrz* atak okazjny
olbrzymi pajak. *Patrz* statystyki stworzeń
Omen (mag), 93–94
opcje Aktu wiary kteryka, 71–76
Blask światła (domena światła), 74
Błogosławieństwo boga wojny (domena wojny), 76
Celny cios (domena wojny), 76
Czytanie w myślach (domena wiedzy), 75
Mądrość wieków (domena wiedzy), 75
Niszczycielski gniew (domena burzy), 73
Ochrona życia (domena życia), 76
Odpędzanie nieumarłych, 72
Płaszcz cienia (domena oszustwa), 74
Przywołanie sobowtóra (domena oszustwa), 73–74
Zauroczenie zwierząt i roślin (domena natury), 73
Zniszczenie nieumarłego, 72
opcje Aktu wiary paladyna, 104–107
Gniew natury (Przysięga Pradawnych), 106
Odepchnięcie wroga (Przysięga Zerstwy), 107
Odpędzanie niewiernych (Przysięga Pradawnych), 106
Odpędzanie upadłych (Przysięga Gorliwości), 105
Przysięga wrogości (Przysięga Zerstwy), 107
Uświęcona broń (Przysięga Gorliwości), 105
Opieka nad zwierzętami (umiejętność). *Patrz* Mądrość
opisy czarów, 211–216, 218–241, 243–262, 264–271, 273–289
Oportunista (mnich), 98
orczy, 43
Patrz też język
osłona, 195
osobowość (postaci), 123–124
Oszustwo (umiejętność). *Patrz* Charyzma
osłepiony. *Patrz* stany
otchianny. *Patrz* język
Otchłani. *Patrz* sfery egzystencji
otoczenie, 183, 185
otwieranie zamków. *Patrz* narzędzia złodziejskie

P
paladyn, 45, 101–107
lista czarodziej, 210
na szybko, 102
Święte przysięgi. *Patrz* święte przysięgi
Pancerz cieni (czarownik). *Patrz* mistyczne inwokacje
pancerze i tarcze, 144–146
lady, 155, 309
rzucanie czar. *Patrz* rzucanie czar. w pancerzu
Skradanie się, 144
tabela, 145
zakładanie i zdejmowanie, 146
Pandemonium. *Patrz* sfery egzystencji
pantera. *Patrz* statystyki stworzeń
Parowanie, manewr (wojownik).
Patrz manewry
PD. *Patrz* punkty doświadczenia
Percepcja (umiejętność). *Patrz* Mądrość
Patrz też podróż: wypatrywanie zagrożeń
Perswazja (umiejętność). *Patrz* Charyzma
picie (wydatki), 158
Piekielna odporność (diablistwo), 33
piekielnik. *Patrz* język
Pierwotna ścieżka (barbarzyńca), 48
pierwotne ścieżki, 49–50
Ścieżka berserkera, 49
Ścieżka totemicznego wojownika, 50
Pierwotne uderzenie (druid), 67
Pierwotne zmysły (łowca), 85
Pierwoty czempion (paladyn), 106
Pierwoty mocarz (barbarzyńca), 49
pierwoty. *Patrz* język
Pierwszorządna inspiracja (bard), 54
Pierwszorządne skradanie (fotr), 81
Pierwszorządne trafienie krytyczne (wojownik), 111
Pień wytchnienia (bard), 54
Pięć czterech gromów (mnich).
Patrz Dyscypliny żywiołów
Pięć niewzruszonego powietrza (mnich). *Patrz* Dyscypliny żywiołów
pirat. *Patrz* pochodzenie
Plastyczna iluzja (mag), 90
Płaszcz cienia (kleryk). *Patrz* opcje
Aktu wiary kleryka (mnich), 98
płec. *Patrz* postać: płec
Piomienie feniksa (mnich). *Patrz* Dyscypliny żywiołów
Pływ chaosu (zaklinacz), 117
pochodzenie, 13–14, 125, 127–141
akolita, 127
artysta, 128–129
biegłości, 125
pogranicznik, 132–133
gladiator (wariant), 129
języki, 125
kupiec gildii (wariant), 137
ludowy bohater, 129–130
marynarz, 130–131
mędzrzec, 131–132
personalizacja, 125
pirat (wariant), 131
przestępca, 133–134
pustelnik, 134–136
rycerz (wariant), 139
rzemieślnik, 136–137
sugerowana charakterystyka, 125
szarlatan, 137–138
szlachcic, 138–139
szpieg (wariant), 134
ulicznik, 139–140
wyposażenie, 125
żołnierz, 140–141
Pochodzenie zaklinacza, 116
pochodzenie zaklinacza, 117–119
Dzika magia, 117, 119
Smocze dziedzictwo, 118
pochwylenie, 195
pochwylenie. *Patrz* stany
początkowa zamożność. *Patrz* zamożność
Pod prąd (łowca). *Patrz* Obrona nadzwyczajnego myśliwego
podatność na obrażenia, 196
podatność. *Patrz* podatność na obrażenia
podnoszenie i dźwiganie, 176
obciążenie (wariant), 176
rozmiar, 176
udźwig, 176
podrasa, 17
podróż, 181–183

nowigowanie, 183
porządek marszu, 182
poszukiwanie pożywienia, 183
przeszukiwanie, 181
rysowanie mapy, 183
skradanie się, 182
spotkanie, 182
tempo, 181–182
tropienie, 183
wypatrywanie zagrożeń, 182–183
zaskakiwanie, 182–183
podróż sferalna, 301
Podwójne zaurczenie (mag), 93
pogranicznik. *Patrz* pochodzenie
Pogromca hordy (łowca). *Patrz* Zdobyc myśliwego
Pogromca wrogów (łowca), 85
pojazd. *Patrz* wierzchowce i pojazdy
Pokrewieństwo żywiołu (zaklinacz), 118
Połączenie zmysłów (czarownik).
Patrz mistyczne inwokacje
potwiczna osłona. *Patrz* osłona
Pomniejsza alchemia (mag), 92
Pomniejsze przywołanie (mag), 93
Pomoc. *Patrz* akcja
Ponadczasowe ciało (druid), 66 (mnich), 98
Ponure żniwa (mag), 91
porządek marszu. *Patrz* podróż
posrebrzana broń. *Patrz* broń
postać, 5, 11–15
charakter. *Patrz* charakter
imię, 121. *Patrz* też opisy ras
opisywanie, 13–14
osobowość. *Patrz* osobowość
płec, 121
rozwoj, 15
tworzenie, 11–15
wiek. *Patrz* opisy ras
wyposażenie, 14, 125, 143–155, 157
wzrost i waga, 121
postać gracza. *Patrz* postać
poszukiwacz przygód. *Patrz* postać
poszukiwanie pożywienia. *Patrz* podróż
poszukiwanie przygód, 181–183, 185–187
Poteżne czarowanie (kleryk, domena wiedzy), 75 (kleryk, domena światła), 74
Poteżna sztuczka (mag), 94
powalenie, 191. *Patrz* też stany
powietrzny. *Patrz* język
Powlone spadanie (mnich), 97
powrót do zdrowia. *Patrz* aktywności w czasie wolnym
powszechnie rasy, 17
pozbawianie przytomności, 198
poziom życia. *Patrz* wydatki
poziom, 11–12, 15
Pozycja mgły (mnich). *Patrz* Dyscypliny żywiołów
półelf, 40–41
półork, 42–43
półtoraręczna (właściwość broni).
Patrz właściwości broni
Praca na wysokości (fotr), 81
Praca nóg, manewr (wojownik).
Patrz manewry
prawdziwe widzenie, 185
praworządny dobry. *Patrz* charakter
praworządny neutralny. *Patrz* charakter
praworządny zły. *Patrz* charakter
Precyzyjne zaklęcie (zaklinacz).
Patrz Metamagia
Precyzyjny atak, manewr (wojownik). *Patrz* manewry
premia, 7
premia z biegłości, 12, 14, 173–174, 194
dodawanie, 14, 173
dzielenie, 173–174
mnożenie, 173–174
wieloklasowość. *Patrz* wieloklasowość
wzrost z poziomem, 15
procentowa (kość). *Patrz* kości
prosta. *Patrz* obszar działania
Prowokacja, manewr (wojownik).
Patrz manewry
Przebijające zaklęcie (zaklinacz).
Patrz Metamagia
Przebudzony umysł (czarownik), 61
przeciskanie się. *Patrz* ruch
Przeciwurok (bard), 54
Przedłużone zaklęcie (zaklinacz).
Patrz Metamagia
Przekazanie osłony (mag), 92

Przekształcenie komórek czarów w punkty zaklinania (zaklinacz). *Patrz* Źródło magii
Przeładowanie (mag), 94
przeładowanie. *Patrz* właściwości broni: amunicja
Patrz też obiekty: używanie podczas walki; właściwości broni: ładowanie
przemiany, 92, 203
szkoła (mag). *Patrz* szkoły magii
przemieszczanie pochwyczonej istoty, 195
Przerażające słowo (czarownik).
Patrz mistyczne inwokacje
przerazony. *Patrz* stany
przerwanie koncentracji. *Patrz* koncentracja
przestępca. *Patrz* pochodzenie
przestrzeń. *Patrz* rozmiar
Przeszukiwanie. *Patrz* akcja
przeszukiwanie. *Patrz* podróż
Patrz też Inteligencja: Sledztwo; Mądrość: Percepcja
Przewaga bojowa (wojownik), 111
przygoda, 5, 7–8
Patrz też poszukiwanie przygód
Przygotowanie. *Patrz* akcja
przygotowywanie czarów. *Patrz* Rzucanie czarów: druid; kleryk; mag; paladyn
Patrz też wieloklasowość
Przyływ dzikiej magii (zaklinacz), 117
tabela, 119
Przyływ sił (wojownik), 110
Przyroda (umiejętność). *Patrz* Inteligencja
Przysięga Gorliwości (paladyn).
Patrz święte przysięgi
Przysięga Pradawnych (paladyn).
Patrz święte przysięgi
Przysięga wrogości (paladyn).
Patrz opcje Aktu wiary
paladyna
Przysięga Zemsty (paladyn). *Patrz* święte przysięgi
Przyspieszone zaklęcie (zaklinacz). *Patrz* Metamagia
Przywołanie sobowótora (kleryk).
Patrz opcje Aktu wiary kleryka
przywołanie, 92–93, 203
szkoła (mag). *Patrz* szkoły magii
Przywrócenie mocy, 117
Przywyki do nieśmierci (mag), 91
pseudosmok. *Patrz* statystyki stworzeń
punkt wyjścia. *Patrz* obszar działania
punkty doświadczenia (PD), 15
wieloklasowość. *Patrz* wieloklasowość
punkty ki, 97
zaklęcia, 99
punkty wytrzymałości. *Patrz* punkty wytrzymałości
punkty wytrzymałości, 12–13, 15, 177, 196–198
aktualne, 196
Kondycja, 177
obrażenia przez 0. *Patrz* rzuty
obronne przeciw śmierci
odejmowanie obrażeń, 196
czekające, 12–13
spadanie do 0, 197
tymczasowe, 198
wieloklasowość. *Patrz* wieloklasowość
wzrost z poziomem, 15
Punkty zaklinania (zaklinacz).
Patrz Źródło magii
pustelnik. *Patrz* pochodzenie
quasit. *Patrz* statystyki stworzeń

R
rasa, 11
cechy. *Patrz* cechy rasowe
wybieranie, 11, 17
Patrz też opisy ras
Rashemita. *Patrz* ludzkie grupy etniczne
rasowa premia do cechy. *Patrz* cechy rasowe; zwiększenie wartości cechy
Raz wystarczy (łowca). *Patrz* Taktyka obronna
reakcja, 190
Patrz też rzucanie czar. czas
rzucania
Rejs (marynarz), 130
rekin. *Patrz* statystyki stworzeń
Religia (umiejętność). *Patrz* Inteligencja
religia, 293–299
Patrz też druid; kleryk; paladyn
Riposta, manewr (wojownik).
Patrz manewry

Rodowód fey (elf), 23 (półelf), 41
Rozbrojenie, manewr (wojownik).
Patrz manewry
rozgrywanie swojej tury, 189–190
Patrz też akcja; akcja dodatkowa; ruch
Rozkaz ataku, manewr (wojownik). *Patrz* manewry
Rozkazywanie nieumarłym (mag), 91
rozmiar, 176, 191–192
i broni. *Patrz* właściwości broni: ciężka
podnoszenie i dźwiganie. *Patrz* podnoszenie i dźwiganie; rozmiar
przestrzeń, 192
wyposażenie. *Patrz* wyposażenie; rozmiar
Patrz też cechy rasowe; i opisy cech rasowych
Rozproszenie uwagi, manewr (wojownik). *Patrz* manewry
rozwoj. *Patrz* postać
ruch, 181–183, 190–192
człoganie się, 182, 191
dzielenie, 190
forsowny marsz, 181
latanie, 191
pływanie, 182, 190
powalenie, 191
przeciskanie się, 192
rozmiar, 191
różne rodzaje szybkości, 190
skakanie, 182, 190
szybkość, 17, 181
tempo podróży, 181–182
trudny teren, 182, 190
w ciężkim pancerzu, 144
walka, 190–192
wierzchowce i pojazdy, 181–182
wokół stworzeń, 191
wspinanie, 182, 190
wstawanie, 191
rumak bojowy. *Patrz* statystyki stworzeń
Patrz też wierzchowce i pojazdy
runda walki. *Patrz* czas: runda
runda. *Patrz* czas
rycerz. *Patrz* pochodzenie; rycerz
rysowanie mapy. *Patrz* podróż
rytuały, 202
Patrz też rzucanie czar. czas
rzucania
rzadkie rasy, 33
Rzeka głodnego płomienia (mnich). *Patrz* Dyscypliny żywiołów
rzemieślnik. *Patrz* pochodzenie
Rzemiosło wojenne (wojownik), 111
rzemiosło. *Patrz* aktywności w czasie wolnym
Rzeźbiarz ciała (czarownik). *Patrz* mistyczne inwokacje
Rzeźbienie zaklęć (mag), 94
rzucana (właściwość broni). *Patrz* właściwości broni
rzucanie czarów, 201–205
Rzucanie czarów (bard), 52–53 (czarownik). *Patrz* Magia paktu (druid), 65 (kleryk), 71 (fotr, mistyczny oszust), 80–81 (łowca), 84–85 (mag), 89 (paladyn), 103–104 (wojownik, mistyczny rycerz), 113 (zaklinacz), 116
Patrz też wieloklasowość
rzucanie czar. 201–205
celowanie, 204
czas rzucania, 202
czas trwania, 203–204
komponenty, 203
łączenie efektów, 205
na wyższym kręgu, 201
obszar działania, 204–205
rzut obronny, 205
rzut ataku, 205
w pancerzu, 201
zasieg, 202–203
Patrz też opisy rzucania czarów
rzut, 6–7
rzut na obrażenia, 14, 176–177, 196
broń, 14, 196
czar, 195–196
oparty na Sile, 176
oparty na Zręczności, 177
więcej niż jeden cel, 196
rzut obronny, 7, 12, 179, 205
biegłości. *Patrz* biegłość: rzuty
obronne
czar. *Patrz* rzuty obronne
przeciw czarom

ki. *Patrz* ki: rzuty obronne
manewr. *Patrz* manewry: rzuty
obronne
śmierć. *Patrz* rzuty przeciw
śmierci
rzuty obronne przeciw czarom, 205
rzuty obronne przeciw śmierci, 197
obrażenia przy 0 punktach
wytrzymałości, 197
wyrzucenie 1 lub 20, 197

S
Sanktuarium dzicyz (druid), 68
Schronienie dla wiernych (akolita), 127
sfera. *Patrz* obszar działania
Sfera Astralna. *Patrz* sfery egzystencji
Sfera Cienia. *Patrz* sfery egzystencji
Sfera Eterycznej Negatywnej. *Patrz* sfery egzystencji
Sfera Eterycznej Pozytywnej. *Patrz* sfery egzystencji
Sfera Eteryczna. *Patrz* sfery egzystencji
Sfera Faerie. *Patrz* sfery egzystencji
Sfera Materialna. *Patrz* sfery egzystencji
Sfera Ognia. *Patrz* sfery egzystencji
Sfera Powietrza. *Patrz* sfery egzystencji
Sfera Wody. *Patrz* sfery egzystencji
Sfera Ziemi. *Patrz* sfery egzystencji
sfery egzystencji, 6, 300–303
Sfery Niższe. *Patrz* sfery egzystencji
Sfery Przechodnie. *Patrz* sfery egzystencji
Sfery Wewnętrzne. *Patrz* sfery egzystencji
Sfery Wyższe. *Patrz* sfery egzystencji
Sfery Zewnętrzne. *Patrz* sfery egzystencji
Sfery Żywiołów. *Patrz* sfery egzystencji
Shadowfell. *Patrz* sfery egzystencji
Shou. *Patrz* ludzkie grupy etniczne
siatka (opcja), 192
Sigil. *Patrz* sfery egzystencji
Sifa, 12, 175–176
Atletyka, 175
testy, 175
skakanie. *Patrz* ruch
skamieniały. *Patrz* stany
Skradanie się (umiejętność). *Patrz* Zręczność
Patrz też pancerze i tarcze:
Skradanie się; ukrywanie się;
podróż
Skrytobójca (fotr). *Patrz* Archetypy
fotra
Skrytobójstwo (fotr), 81
Skupienie (mag), 93
słabe światło. *Patrz* światło
słabości. *Patrz* osobowość
słuchanie. *Patrz* Mądrość:
Percepcja
Patrz też stany
Słudzy chaosu (czarownik). *Patrz* mistyczne inwokacje
Służba (wariant szlachcica), 139
Smocza obecność (zaklinacz), 118
Smocza odporność (zaklinacz), 118
Smocze skrzydła (zaklinacz), 118
smoczy, 36
alfabet, 124
Patrz też język
Smoczy przodek (zaklinacz), 118
Smoczy rodowód (drakon), 36
smokowy, 35
somaticzny komponent czar. 203
sowa. *Patrz* statystyki stworzeń
spiralizowany. *Patrz* stany
specjalna (właściwość broni).
Patrz właściwości broni
Splot, 205
spotkania. *Patrz* podróż
Spragnione ostrze (czarownik).
Patrz mistyczne inwokacje
Sprint. *Patrz* akcja
sprzedaż skarbów. *Patrz* zamożność
ST. *Patrz* Stopień Trudności
ST rzutu obronnego przeciw
czarom, 205
Patrz też opisy rzucania czarów
stabilizowanie istoty, 197
stabilny, 197
Stalowa wola (łowca). *Patrz* Taktyka obronna
Stalność umysłu (mnich), 98

stany, 290–292
statystyki stworzeń, 304–311
Stumienie żywiołów (kleryk), 73
Stożek, *Patrz* obszar działania
strefa ataku (stworzenia), 195
Styl walki (wojownik), 110
(łowca), 84
(paladyn), 103
style walki, 84, 103, 110
Defensywa, 84, 103, 110
Fechtunek, 84, 103, 110
Ochrona, 103, 110
Strzelectwo, 84, 110
Walka bronią dwuręczną, 103, 110
Walka dwiema broniąmi, 84, 110
Strzelectwo, *Patrz* style walki
suma, 7
svirfneblin, *Patrz* gnom
Szaleńczy atak (barbarzyńca), 48
Szał (barbarzyńca), 48
szarlatan, *Patrz* pochodzenie
szarża byka, *Patrz* odepchnięcie
szczęble gry, 15
Szczęście (niziołek), 31
szczur, *Patrz* statystyki stworzeń
Szepczący z gronu (czarownik), *Patrz*
mystyczne inwokacje
szescian, *Patrz* obszar działania
szkielet, *Patrz* statystyki stworzeń
szkoła iluzji (mag), *Patrz* szkoły
magii
Szkoła iluzji, 90
Szkoła magii (mag), 90
szkoła nekromancji (mag), *Patrz*
szkoły magii
Szkoła nekromancji, 91
szkoła odpychania (mag), *Patrz*
szkoły magii
Szkoła odpychania, 91–92
szkoła przemian (mag), *Patrz*
szkoły magii
Szkoła przemian, 92
szkoła przywoływania (mag), *Patrz*
szkoły magii
Szkoła przywoływania, 92–93
szkoła uroków (mag), *Patrz* szkoły
magii
Szkoła uroków, 93
szkoła wieszczania (mag), *Patrz*
szkoły magii
Szkoła wieszczania, 93–94
szkoła wywoływania (mag), *Patrz*
szkoły magii
Szkoła wywoływania, 94
szkoły magii, 90–94
szkoły magii, *Patrz* szkoły magii
szlachcic, *Patrz* pochodzenie
szpieg, *Patrz* pochodzenie
sztuczki, 201
Patrz też Rzucanie czarów: bard;
druid; kleryk; lotr; mistyczny
oszust; mag; czarownik;
wojownik; mistyczny rycerz;
zaklinacz
sztuka elektum (se), *Patrz* monety
sztuka miedzi (sm), *Patrz* monety
sztuka platyny (sp), *Patrz* monety
Sztuka przetrwania (umiejętność),
Patrz Mądrość
Patrz też podróz: poszukiwanie
pożywienia, nawigowanie lub
tropienie
sztuka srebra (ss), *Patrz* monety
sztuka złota (sz), 14
Patrz też monety
Sztuki cienia (mnich), 98
Sztuki walki (mnich), 97
Szybki (elf leśny), 23
Szybki ruch (barbarzyńca), 49
Szybkie dionie (lotr), 81
szybkość, *Patrz* ruch
Patrz też wierzchowce i pojazdy;
cechy rasowe; podróz
Szybkość mnicha (mnich), 97

Ś
Ścieżka berserkera, *Patrz* pierwotne
ścieżki
Ścieżka totemicznego wojownika,
Patrz pierwotne ścieżki
Śledztwo (umiejętność), *Patrz*
Inteligencja
ślepowidzenie, 183
Śliki umysły (lotr), 79
śmierć, 197
natychmiastowa, 197
potworów, 197
śmiertelne obrażenia, *Patrz*
obrażenia
Śmiertelny cios (lotr), 81
średni pancierz, *Patrz* pancerze
i tarcze
Średni, *Patrz* kategoria rozmiaru
świat, 5–6, 8

Patrz też sfery egzystencji: Sfera
Materialna
światło, 183
Świetlista korona (kleryk), 74
Święta przysięga (paladyn), 104
zaklęcia z przysięgi, 104
święte przysięgi, 104–107
Przysięga Gorliwości, 104–105
Przysięga Pradawnych, 105–106
Przysięga Zemsty, 106–107
złamanie, 105
święte rośliny i drewno (druid), 65
święty symbol, *Patrz* Rzucanie
czarów: kleryk; paladyn

T
Taktyka obronna (łowca), 86
tarcza, *Patrz* pancerze i tarcze
Technika otwartej dłoni (mnich),
100
test, *Patrz* test cechy
test ataku, 7, 14, 176–177, 193–194
czar, *Patrz* test ataku czarem
modyfikator z cechy, 193
modyfikatory, 193
oparty na Sile, 176, 193–194
oparty na Zręczności, 176–177,
193
premia z biegiłości, 194
wyrzucenie 1, 194
wyrzucenie 20, 194
test ataku czarem, 205
Patrz też opisy rzucania czarów
test cechy, 7, 12, 173–179, 186
grupowy, 175
pasywny, 175
sporny, 174
umiejętności i różne cechy
(wariant), 175
umiejętności, 174–175
współpraca, 175
test pasywny, *Patrz* test cechy
test sporny, *Patrz* test cechy
test umiejętności, *Patrz* test cechy:
umiejętność
testy grupowe, *Patrz* test cechy
Tethyriani, *Patrz* ludzkie grupy
etniczne
THACO, *Patrz* test ataku
Totemiczna harmonia
(barbarzyńca), 50
towary handlowe, 144, 157
Towarzysz łowcy (łowca), 86
trafienie krytyczne, 196
Trans (elf), 23
trening, *Patrz* aktywności w czasie
wolnym
tropienie, *Patrz* podróz
trudny teren, *Patrz* ruch
Trwały szaf (barbarzyńca), 49
Trzecio oko (mag), 94
trzy czwarte zasłony, *Patrz* osłona
tura, *Patrz* czas
Turamita, *Patrz* ludzkie grupy
etniczne
Tworzenie komórek czarów
(zaklinacz), *Patrz* Źródło magii
tworzenie postaci, *Patrz* postać
tygrys, *Patrz* statystyki stworzeń
tymczasowe punkty wytrzymałości,
Patrz punkty wytrzymałości
typy obrazów, 196
Tysiąc kształtów (druid), 67

U
Ucieleśnienie walki (kleryk), 76
Uczony w iluzji (mag), 90
Uczony w nekromancji (mag), 91
Uczony w odpychaniu (mag), 91
Uczony w przemianach (mag), 92
Uczony w przywoływaniu (mag), 92
Uczony w urokach (mag), 93
Uczony w wieszczaniu (mag), 93
Uczony w wywoływaniu (mag), 94
Uderzenie pioruna (kleryk), 73
Uderzenie w gong (mnich), *Patrz*
Dyscypliny żywiołów
udźwignie, *Patrz* podnoszenie
i dźwignie
Ukradkowy atak (lotr), 79
Ukrycie na widoku (łowca), 85
Ukrycie się, *Patrz* akcja
ukryty, 177–178
Patrz też Zręczność: Skradanie
się; znajdowanie ukrytych
stworzeń; znajdowanie ukrytych
obiektów; ukrywanie się;
niewidoczni atakujący i cele
ukrywanie się, 177
Ulepszona Magia bojowa
(wojownik), 113
Ulepszona pomniejsza iluzja
(mag), 90
Ulepszone Boskie ugodzenie
(paladyn), 104
Ulepszone odpychanie (mag), 92
Ulepszone trafienie krytyczne
(wojownik), 110

Ulepszony Ochronny rozbyłsk
(kleryk), 74
Ulepszony sobowtór (kleryk), 74
ulicznik, *Patrz* pochodzenie
Ulubione zaklęcia (mag), 90
Ulubiony wróg (łowca), 84
ułatwienie, 7, 173
umiejętności z różnymi cechami
(wariant), *Patrz* test cechy
Umknąć hordzie (łowca), *Patrz*
Taktyka obronna
Umysłowa tarcza (czarownik), 61
Underdark, 17
unieruchomiony, *Patrz* stany
Unik, *Patrz* akcja
upadek, 183
Uprzywilejowana pozycja
(szlachcic), 139
upuszczenie obiektu, *Patrz* obiekty:
używanie podczas walki
Urodzony iluzjonista (gnom
leśny), 39
uroki, 93, 203
szkoła (mag), *Patrz* szkoły magii
usługi, 159
Uspokojenie (mnich), 100
usuwanie lub wyłaczanie pułapek,
Patrz narzędzia złodziejskie
Uświeconą broń (paladyn), *Patrz*
opcje Aktu wiary paladyna
utrudnienie, 7, 173
uwalnianie się z pochycenia, 195
Użycie magicznych urządzeń
(lotr), 81
Użycie obiektu, *Patrz* akcja
użytkownik magii, *Patrz* mag
Patrz też magia w tajemniczeń
użytkownik magii, 201

W
walec, *Patrz* obszar działania
walka, 8, 189–198
krok po kroku, 189
po wodą, 198
z wierzchowca, 198
Walka bronią dwuręczną, *Patrz*
styl walki
Walka dwiema broniąmi (zdolność
klasowa), *Patrz* style walki
walka dwiema broniąmi, 195
walka pod wodą, *Patrz* walka
walka z wierzchowca, *Patrz* walka
wartość cechy, 7, 12–13, 173
dosztosowanie (wariant), 13
koszt w punktach, 13
losowanie, 13
określanie, 12–13
premia, *Patrz* cechy rasowe
używanie, 173–179
zestaw standardowy, 13
zestawienie, 12–13, 173
wartość docelowa, 7
Klasa Pancerni (KP), 7
Stożek Trudności (ST), 7
wąż dusiciel, *Patrz* statystyki
stworzeń
wąż jadowity, *Patrz* statystyki
stworzeń
werybalny komponent czaru, 203
Wedrowiec (pogranicznik), 133
Wibrująca dłoń (mnich), 100
widzenie, 183
Patrz też ślepowidzenie;
widzenie w ciemności;
prawdziwe widzenie; Mądrość:
Percepcja
widzenie w ciemności, 183
Patrz też opisy ras
widzenie w słabym świetle, *Patrz*
widzenie w ciemności
Wieczny strażnik (paladyn), 106
Wiedza o kamieniu (krasnolud), 28
Wiedza o przeciwniku (wojownik),
111–112
Wiedza tajemna (umiejętność),
Patrz Inteligencja
Wiedźmi wzrok (czarownik), *Patrz*
mystyczne inwokacje
wiek (postać), *Patrz* opisy ras
Wielki Pradawny (czarownik), *Patrz*
nieziemski patroni
Wielki Kocioł, *Patrz* sfery egzystencji
wieloklasowość, 163–164
Akt wiary, 164
biegłości, 164
czary znane i przygotowane,
164
komórki czarów, 164
Magia paktu, 164
Obrona bez pancerza, 164
premia z biegiłości, 163
punkty doświadczenia, 163
punkty wytrzymałości i Kości
Wytrzymałości, 163
Rzucanie czarów, 164
wymagania, 163
Wieloświat, 6, 293, 300

wierzchowce i pojazdy, 155, 157
Patrz też ruch
wierzchowce, *Patrz* wierzchowce
i pojazdy
wieszczanie, 93–94, 203
szkoła (mag), *Patrz* szkoły magii
Więszy omen (mag), 94
wiezi, *Patrz* osobowość
Wież z bronią (wojownik), 113
wiłk, straszliwy, *Patrz* statystyki
stworzeń
wiłk, *Patrz* statystyki stworzeń
Wirujący atak (łowca), *Patrz* Atak
wielokrotny
Wizje odległych krain (czarownik),
Patrz mystyczne inwokacje
Wizje przeszłości (kleryk), 75
Władca natury (kleryk), 73
władca zwierząt (łowca), *Patrz*
Archetypy towy
właściwości broni, 146–147
Wodny bicz (mnich), *Patrz*
Dyscypliny żywiołów
wodny, *Patrz* szkoły magii
wojownik, 45, 108–113
archetypy bojowe, *Patrz*
archetypy bojowe
na szybko, 109
Wola życia (półork), 43
Wprawny wieszcz (mag), 94
Wrażliwość na światło słoneczne
(drow), 24
wskrzyszanie martwych, *Patrz*
martwy
wspinaczka, *Patrz* ruch
Wspólne zaklęcia (łowca), 86
wspólny, *Patrz* język
wstrzymanie oddechu, *Patrz*
duszenie się
Wszeczhronność (bard), 54
Wszeczhronność (półelf), 41
Wszeczhronny oszust (lotr), 80
Wybraniec dziczy (druid), 68
wyczerpanie, 181, 185, 291
Wycucie zagrożenia
(barbarzyńca), 48
wydatki, 157–158, 187
wygodzenie, *Patrz* jedzenie
i picie: wymagania dotyczące
jedzenia
Wyjątkowa tresura (łowca), 86
Wyjątkowe widzenie w ciemności
(drow), 24
wykrzywanie pułapek, *Patrz*
Mądrość: Percepcja
Patrz też Inteligencja: Śledztwo
Wymanewrowanie, manewr
(wojownik), *Patrz* manewry
Wymiatanie żaru (mnich), *Patrz*
Dyscypliny żywiołów
wynik, *Patrz* suma
Wystrzone zmysły (elf), 23
Wypad, manewr (wojownik), *Patrz*
manewry
wyposażenie, 14, 125, 143–155,
157–161
pochodzenie, 125
postać, 143
rozmiar (wariant), 144
zestawy, 144
Patrz też broń; narzędzia;
pancerze i tarcze; wierzchowce
i pojazdy; wyposażenie
poszukiwaczy przygód oraz
opisy pochodzenia
wyposażenie poszukiwaczy
przygód, 148, 150–153
tabela, 150
Wyssanie życia (czarownik), *Patrz*
mystyczne inwokacje
Występy (umiejętność), *Patrz*
Charyzma
Wytrzymały przywołaniec (mag), 93
wywoływanie, 94, 203
szkoła (mag), *Patrz* szkoły magii
Wzmocnione wywoływanie
(mag), 94
Wzmocnione zaklęcie (zaklinacz),
Patrz Metamagia
wzrost i waga, *Patrz* postać
Ysgard, *Patrz* sfery egzystencji

Z
Zabójca olbrzymów (łowca), *Patrz*
Zdobycy myśliwego
zaklęcia przysięgi, *Patrz* Święta
przysięga
zaklinacz, 45, 114–119
lista czarów, 210–211
na szybko, 115
pochodzenie zaklinacza, *Patrz*
pochodzenie zaklinacza
zakładanie i zdejmowanie
pancerza, *Patrz* pancerze
i tarcze: zakładanie
i zdejmowanie
zakony mnisie, 100
zakwaterowanie (wydatki), 158

Zamazysty atak, manewr
(wojownik), *Patrz* manewry
zamożność, 143–144
magiczny przedmiot, 144
początkowe, 143
sprzedaż skarbów, 144
Patrz też wydatki
zaokrąglenie liczb, 7
zasady, 6–7
jak grać, 6
szczegółowe i ogólne, 7
wyjątki, 7
zasady oparte na wyjątkach, *Patrz*
zasady
zasięg (właściwość broni), *Patrz*
właściwości broni
zasięg, 194
czarów, *Patrz* rzucanie czaru:
zasięg
daleki, 147
normalny, 147
zaskoczenie, 189
Patrz też podróz: zaskoczenie
Zastraszanie (umiejętność), *Patrz*
Charyzma
Zatruty, *Patrz* stany
Zauroczenie zwierząt i roślin
(kleryk), *Patrz* opcje Aktu wiary
kleryka
zauroczony, *Patrz* stany
zawód, *Patrz* aktywności w czasie
wolnym
zdobycie poziomu, 15
Zdobycy myśliwego (łowca), 96
zestawy wyposażenia, *Patrz*
wyposażenie
Patrz też opisy klas: na szybko
Zewnetrz, *Patrz* sfery egzystencji
Zguba kolosów (łowca), *Patrz*
Zdobycy myśliwego
Ziemię Bestii, *Patrz* sfery
egzystencji
ziemny, *Patrz* język
Zionieje (drakon), 36
Zła reputacja (wariant pirat), 131
złodziej (lotr), *Patrz* Archetypy
totra
Złodziej dobrego losu (czarownik),
Patrz mistyczne inwokacje
Złodziej zaklęć (lotr), 80–81
Złodziejski refleks (lotr), 81
Złowroga postawa (barbarzyńca),
49
Zmiana wspomnień (mag), 93
Zmiennokształtny (mag), 92
znajdowanie ukrytych obiektów,
178
znajdowanie ukrytych stworzeń,
177
znane czary, 201
Patrz też Rzucanie czarów:
bard; lotr; mistyczny oszust;
łowca; czarownik; wojownik;
mystyczny rycerz; zaklinacz
i wieloklasowość
Znawstwo (bard), 54
(lotr), 79
Zniewalająca obrona (czarownik),
60
Zniewalający wpływ (czarownik),
Patrz mystyczne inwokacje
Zniewolenie istoty (czarownik), 61
Zniknięcie bez śladu (łowca), 85
Zniszczenie nieumarłego, *Patrz*
opcje Aktu wiary kleryka
zombi, *Patrz* statystyki stworzeń
Zręczność, 12, 176–177
Akrobatyka, 176
Skradanie się, 176
testy, 176–177
Zwinne dionie, 176–177
Zrodzony z burzy (kleryk), 73
Zwierzęca furia (łowca), 86
Zwierzęce formy kręgu (druid), 67
Zwierzęce zmysły (łowca), 85
Zwierzęcy aspekt (barbarzyńca), 50
Zwierzęcy instynkt (barbarzyńca),
49
Zwiększenie wartości cechy, *Patrz*
opisy klas
Zwiększona Przewaga bojowa
(wojownik), 112
Zwinne dionie (umiejętność), *Patrz*
Zręczność
Zwinność niziołka, 31

Ż
Źródło inspiracji (bard), 54
Źródło magii (zaklinacz), 116

Ź
Żaba, *Patrz* statystyki stworzeń
żołnierz, *Patrz* pochodzenie