



OBROŃCY WIARY

Przewodnik dla kapłanów i paladynów



Rich Redman i James Wyatt

OBRONCY WIARY

Przewodnik dla kapłanów i paladynów

Rich Redman i James Wyatt

Wykonanie

Dodatkowy projekt i rozwinięcie: Andy Collins i Monte Cook

Redakcja: Gwendolyn F.M. Kestrel i Jon Pickens

Dyrektor kreatywny: Ed Stark

Ilustracja na okładce: Brom

Ilustracje wewnątrz: Dennis Cramer

Kartografia: Todd Gamble

Typografia: Erin Dorries

Opracowanie graficzne: Sean Glenn i Dawn Murin

Dyrektor graficzny: Dawn Murin

Kierownik projektu: Justin Ziran

Kierownik produkcji: Chas DeLong

Materiały źródłowe: Na materiały inspirujące tę książkę składają się: *Przewodnik MISTRZA PODZIEMI*, *Podręcznik Gracza* oraz *Księga Potworów* autorstwa Monte Cooka, Jonathana Tweeta i Skipa Williamsa, „Heaven's Trump” opublikowany w *DRAGON Magazine* nr 263 oraz „Playing the Priestly Part” z *DRAGON Magazine* nr 282, obydwa autorstwa Jamesa Wyatta, *Aurora's Whole Realms Catalog* J. Roberta Kinga i spółki oraz *Bastion of Faith* Brice'a Cordella. *Łowca Umarłych*, autorstwa Monte Cooka, po raz pierwszy pojawił się w *DRAGON Magazine* nr 276.

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

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



WTC11840

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

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



ISBN 83-88919-94-7

Wydawca: ISA Sp. z o.o.
Tłumaczenie: Tomasz Majkowski
Korekta merytoryczna: Tomek Kreczmar
Korekta: Aleksandra Gietka-Ostrowska
Skład i łamanie: Jarosław Polański

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

Logo d20 system i d20 są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc.

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

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

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

© 2001, 2004 Wizards of the Coast, Inc. Na licencji Hasbro Consumer Products. Wszelkie prawa zastrzeżone.

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

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



SPIS TREŚCI

Wstęp	4	Rozdział 2: Kościoły i organizacje	27
Co znajdziesz, a czego nie znajdziesz		Rola kościołów	27
w tej książce	4	Przystąpienie do kościoła	27
Jak korzystać z tej książki	4	Struktury kościoła	27
Rozdział 1: Kapłani i paladyni	5	Jak korzystać z tego rozdziału	28
Jak skutecznie grać kapłanem	5	Misje dla kościoła	28
Leczenie	5	Kontakty w kościele	28
Odganianie	5	Wsparcie kościoła	28
Zli kapłani i nieumarli	5	Kościoły i inne organizacje	28
Wieszczenie	6	Praworządny dobry	29
Wieszczenie i Mistrz Podziemi	6	Neutralny dobry	29
Kapłani w walce	7	Słonecznia (świątynia Pelora)	30
Broń	7	Chaotyczny dobry	32
Pancerz	7	Praworządny neutralny	32
Czary	7	Mauzoleum (świątynia Wee Jas)	33
Awans	7	Neutralny	35
Jak skutecznie grać paladynem	8	Chaotyczny neutralny	35
W czym paladyn jest najlepszy?	8	Praworządny zły	36
Broń	8	Neutralny zły	37
Pancerz	9	Chaotyczny zły	37
Kodeks	9	Puchar Krwi (świątynie Erythnula)	38
Kodeks i MP	9	Dom Umarłych	39
Taktyka	9	Dom Umarłych	40
Czary paladyńskie	10	Ostrza Szyderstwa	42
Odganianie	11	Ostrze Sprawiedliwości	43
Obowiązek	11	Patrzący w Gwiazdy	43
Obowiązki i MP	11	Dom zakonny na Górze Baden	44
Awans	11	Rada Klingi	46
Wyjątkowe wierzchowce	12	Zakon Kielicha	47
Odmiany wyjątkowych		Kiedy prowadzisz świątynię	48
wierzchowców	12	Wydatki	48
Starzenie się wierzchowca i jego		Dochody	49
odprawienie	13	Co się dzieje w świątyni	49
Smoczy wierzchowiec	14	Kapłani poszukujący przygód	50
Szkolenie smoka	14	Rozdział 3: Klasy prestiżowe	51
Opieka nad smokiem	14	Boska wyrocznia	51
Utrata smoka	14	Boża pieśń	52
Zdolności przywódcze i wierzchowce	15	Egzorcysta	54
Smoczy kompani	15	Inkwizytor	56
Wyjątkowe smocze wierzchowce	15	Kapłan bitewny	58
Przesyłanie energii	16	Kontemplujący	60
Przesyłanie energii a charakter neutralny	16	Łowca umarłych	61
Boskie interwencje	16	Łowca wyklętych	63
Nawróceni	18	Rycerz Kielicha	64
Umiejętności	18	Rycerz Środkowego Kręgu	66
Nowe Rzemiosła i Profesje	18	Wewnętrzny Krąg	67
Stare umiejętności, nowe możliwości	18	Patrzący w Gwiazdy	67
Nowe atuty	18	Szpitalnik	68
Atuty zastępcze	18	Święty wyzwoliciel	69
Atuty objawione	19	Niebiański towarzysz	71
Uświęcony ekwipunek	21	Templariusz	72
Przedmioty magiczne	22	Władca całunów	74
Opisy tarcz i pancerzy	22	Wzywianie nieumarłych	74
Ściśle określone pancerze	24	Rozdział 4: Magia objawiona	76
Opis ściśle określonej broni	25	Nowe czary druidów	76
Opis ściśle określonych beret	25	Nowe czary kapłanów	76
Opis ściśle określonych przedmiotów	26	Nowe czary paladynów	77
		Nowe czary tropicieli	77
		Domeny prestiżowe	77

Uwaga o zesłanej mocy	78
Nowe czary	81
Dodatek: Potworni kapłani	93
Bóstwa smoków	95
Bóstwa gigantów	95
Przybysze i władcy żywiołów	96

SPIS TABEL

Tabela 1-1: Wyjątkowe wierzchowce (średni paladyni)	13
Tabela 1-2: Wyjątkowe wierzchowce (mali paladyni)	13
Tabela 1-3: Zdolności wyjątkowych wierzchowców	14
Tabela 1-4: Smoczy Kompani	15
Tabela 1-5: Atuty	19
Tabela 1-6: Uświęcony ekwipunek	21
Tabela 1-7: Specjalne zdolności tarcz i pancerzy	23
Tabela 1-8: Ściśle określone tarcze i pancerze	23
Tabela 1-9: Broń	23
Tabela 1-10: Berła	23
Tabela 1-11: Cudowne przedmioty	23
Tabela 3-2: Boska wyrocznia	51
Tabela 3-2: Boża pięść	53
Tabela 3-3: Egzorcysta	55
Tabela 3-4: Inkwizytor	57
Tabela 3-5: Kapłan bitewny	58
Tabela 3-6: Kontemplujący	60
Tabela 3-7: Łowca umarłych	62
Tabela 3-8: Łowca wyklętych	63
Tabela 3-9: Rycerz Kielicha	65
Tabela 3-10: Rycerz Środkowego Kręgu	67
Tabela 3-11: Szpitalnik	68
Tabela 3-12: Święty wyzwoliciel	70
Tabela 3-13: Niebiański towarzysz	71
Tabela 3-14: Templariusz	73
Tabela 3-15: Władca całunów	75
Tabela A-1: Bogowie potworów	94



PODZIĘKOWANIA DLA TESTUJĄCYCH DODATEK

James B. Alan, Chris A. Altnau, Brandy L.S. Antill, Todd Antill, Pedro Barrenechea, Gregg W. Belcher, Kurt Benshoof, Scott Bernacchi, Robin Bernacchi, Randy S. Bishop, Jennifer J. Blanchard, Jeffrey C. Boles, Stephanie Boles, Shannon Bourke, Anthony Boyer, John Brewer, Rodney Brica, Gorm Bruno, Eirik Bull-Hansen, Joseph B. Campbell, Nicholas Canu, Joe Carl, Mac Chambers, Edward A. Chavers II, Brad K. Christensen, Carol Clarkson, John Compton, Daniel Cooper, David L. Cooper, Wesley F. Cummins III, Eric T. Dahlen, Randy Doherty, John W. Dorman, Lily A. Douglas, Scott A. Dunphy, Keith Dussell, Christian Duus, Andrew G. Eggleston Sr., Robert Ehmman, Gerald A. Emert Jr., Jerry Emert, Mark Erhardt, Helge Furuseth, Riccardo D. Gocio, John Hagel, Jamie A. Hall, Geoff M. Hancock, Bethany A. Hansen, Michele A. Hernandez, Adolfo J. Herrera, Craig B. Hindle, Daniel Hodges, Stanley T. Hodges, Olav B. Hovet, Paul J. Huck, Rhonda L. Hutcheson, James Jacob, Seth Johnson, Caleb Johnson, Doug A. Justice, Rose B. Justice, Kon Kabilafkas, Brett Kaufhold, Brandon Kaya, Andrew Kennedy, Peter Kral, Christopher J. Krall, Kurt K. Macholeth, Paul A. Mackley II, Catie A. Martolin, Brian Miller, David Moore, Timothy W. Moore, Steven Mounts, Ken Mowrey, Barrett Moy, Karen L. Murphy, Andrew Nelson, Bill Nicholson, James Norton, Brian Ogaard, Patrick L. O'Hagan, Sherry L. O'Neal-Hancock, Seth Owings, Chris Perrett, Weston Peterson, Brandon Plunkett, Ryan M. Puckett, Thomas Refsdal, Jennifer A. Rhines, James A. Rickey, Michelle Rooney, Curry Russell, Tony J. Scalise, James L. Simon, Michael J. Simonds, William N. Simonds, Ray Sindyla, Kelly Y. Smith, Scott M. Smith, Bryan K. Snell, Marc J. Soderberg, Dustin Stacey, Jordan P. Stauss, Christian Stenerud, Daniel Stone, Steve Swan, Keith C. Talbot, Jeffrey Thetford, Thomas Thompson, Alice E. Twing, Jared W. Twing, Donald Unger, Circe Verba, Jeff P. Ward, Tim White, Joshua Winters, Ronald A. Woodson, Andrew G. Zambrzycki, Chris Zantides



WSTĘP

W krainach fantazy trudno wyobrazić sobie coś bardziej emocjonującego niż finałowa bitwa pomiędzy dobrem i złem. Niezwykle znaczenie odgrywa ją w takich starciach kapłani i paladyni. Inne postacie, owszem, walczą bohatersko, ale właśnie dzięki temu, że nasi herosi napelniają ich serca męstwem i pewnością, że stoją po właściwej stronie. Niech chwała opromieni tych niewielu, którym tak wielu zawdzięcza tak wiele: kapłanów i paladynów.

Spomiędzy jedenastu postaci dostępnych w *Podręczniku Gracza*, tylko kapłan i paladyn zaczynają karierę otoczeni bożą łaską, która chroni ich przed niebezpieczeństwami napotkanymi na wybranej drodze życia. Uchodzą cało tylko dzięki kombinacji umiejętności walki i znajomości magii objawień, a zestaw ten sprawia, że są władcami życia i śmierci. Bóstwa i demony są ich kartą przetargową, a wiara, siła woli i zdolności przywódcze podstawowymi narzędziami. Kapłani i paladyni nie mogą polegać wyłącznie na sile fizycznej. Muszą iść przez świat odważnie, ale też zachowywać czujność.

Pamiętaliśmy o tym, prezentując obie profesje, udostępniamy ci zatem informacje, które pozwolą na wykorzystanie wszystkich możliwości postaci, a tobie zapewnią maksymalną radość z gry.

CO ZNAJDZIESZ, A CZEGO NIE ZNAJDZIESZ W TEJ KSIĄŻCE

Wszystkie zawarte tu materiały są zupełnie nowe i oparte na regułach ostatniego wydania *DUNGEONS & DRAGONS®*. Znajdziesz tu nowe zasady, atuty i klasy prestiżowe oraz wiele rad, dzięki którym twój kapłan lub paladyn wzniosą się na wyżyny swych możliwości.

Dodatek ten zawiera zasady, które rozszerzają reguły opisane w *Podręczniku Gracza*. W żadnym razie nie zastępują one więc dotychczasowych reguł.

W książce tej umieszczono również – pamiętaj: opcje, nie ograniczenia – z których możesz skorzystać podczas gry w D&D. Wykorzystaj to, co ci odpowiada, zmień, co ci denerwuje, resztę zaś zignoruj. Zanim zaczniesz stosować te reguły, skonsultuj się jednak ze swoim Mistrzem Podziemi i zapytaj go o zgodę. Tworząc bohaterów niezależnych, prowadzący grę może, oczywiście, również korzystać z opisanych tu atutów, czarów czy klas postaci.

JAK KORZYSTAĆ Z TEJ KSIĄŻKI

Podręcznik ten ma jeden podstawowy cel – dać ci narzędzia do stworzenia ciekawej postaci. *Podręcznik Gracza* zawiera wszystkie informacje, jakich możesz po-



trzebować, by powołać do życia kapłana lub paladyna 1. poziomu. *Obrońcy Wiary* pozwalają ci natomiast nadać temu bohaterowi niepowtarzalne cechy, które rozszerzą zasięg jego możliwości i zwiększą jego znaczenie w drużynie. Tworząc zupełnie nowego bohatera, sięgnij po *Hero Builder's Guidebook* zawierający nieocenione zasoby wiedzy pomocnej w określaniu detali dotyczących życia postaci, zanim wstąpiła ona na barwną, choć niebezpieczną ścieżkę kariery.

Informacje zawarte w tym dodatku są przeznaczone zarówno dla graczy jak i dla MP, i dotyczą w zasadzie wszystkich postaci – zawarte tu materiały mogą wykorzystywać BG oraz BN. Wymienione tu nazwy geograficzne dotyczą świata D&D opisanego w *D&D Gazetteer*. Mistrzowie prowadzący przygody w innych uniwersach mogą je, oczywiście, dowolnie zmieniać.

Rozdział pierwszy prezentuje zalety obu klas i szeroki wachlarz nowych atutów, dzięki którym kapłani i paladyni mogą robić to, co potrafią najlepiej – przewodzić.

W rozdziale drugim poznamy kościoły każdego charakteru oraz kilka stowarzyszeń i organizacji, do których nasi bohaterowie mogą się zaciągnąć, by poznać smak przyjaźni, zyskać pomoc w ciężkich chwilach i mieć szansę przeżycia wspaniałych przygód.

Rozdział trzeci opisuje nowe klasy prestiżowe, pozwalające graczom tworzyć niezwykłych kapłanów i paladynów.

Rozdział czwarty zawiera opis nowych czarów dostępnych obu klasom.

ROZDZIAŁ I: KAPŁANI I PALADYNI

Rozdział ten opisuje obie klasy: ich atrybuty, umiejętności, atuty i ekwipunek, w tym także nowe przedmioty magiczne.

JAK SKUTECZNIE GRAĆ KAPŁANEM

Czary i specjalne zdolności, do których zyskujesz dostęp jako kapłan, sugerują kilka ról, jakie możesz odgrywać w drużynie. Oczywiście, najbardziej żywotnym ich elementem są czary leczące. Odegnanie nieumarłego też nieprędko straci na wartości. Kiedy zaś czary się wyczerpią, a na placu boju pozostaną jeszcze jacyś przeciwnicy, biegłość w posługiwaniu się zbroją i orężem pozwoli ci wyrzucić na nich słuszną pomstę. Twoje wieszczenia umożliwią grupie przygotowania do nadciągającej przygody, a znajomości w świątyni umożliwią im niezbędne wsparcie w chwilach słabości, a czasem nawet pozwolą na niewielki cud czy boską interwencję. Tutaj dowiesz się także, jak w inny sposób wykorzystać można energię używaną do odgania nieumarłych.

Leczenie

Twoje czary leczące decydują czasem o życiu lub śmierci członków drużyny, szczególnie na niższych poziomach, gdy punkty wytrzymałości są dobrem rzadkim, a niezbędnym i pożądanym. Ponieważ dobry kapłan może zmienić dowolny przygotowany czar na czar leczący, nie musi przygotowywać zbyt wielu takich czarów (szczerze mówiąc, nie musi przygotowywać żadnego!).

Jeśli jednak nie chcesz zamieniać każdego przygotowanego czaru na leczenie, dobrze zrobisz, sugerując swoim towarzyszom, by zainwestowali w kilka magicznych przedmiotów, które zdejmą z twych barków część odpowiedzialności. W sytuacji gdy tylko ty potrafisz uzdrawiać, a nie możesz pełnić swoich obowiązków, najlepiej sprawdzi się *eliksir leczenia lekkich ran*. Zwój *leczenia lekkich ran* – lub jego potężniejsze wersje – jest wprawdzie mniej kosztowny niż eliksiry, ale tylko nieliczni potrafią go używać. Mimo to pozwala zwiększyć moce lecznicze (druidzi i paladyni powyżej 4. poziomu oraz bardowie i łotrzykowie posiadający umiejętność Stosowanie magicznych urządzeń mogą czytać zwoje).

Kiedy drużyna zarobi nieco gotówki, warto ją spżytkować na zakup *różdżki leczenia lekkich ran*. To świetny sposób na zdobycie kilku dodatkowych czarów o koszcie eliksiru (w dodatku bard również może uży-

wać tej różdżki, gdyż *leczenie lekkich ran* znajduje się na liście jego czarów). Oczywiście, poznaawszy atuty tworzenia przedmiotów, będziesz mógł samodzielnie wyrobić różdżki.

Na niższych poziomach, gdy liczba czarów jest ograniczona, a *usunięcie choroby* i *neutralizacja trucizny* jeszcze niedostępne, przydatnym dodatkiem do twoich zdolności wydaje się umiejętność Leczenie. Dzięki niej możesz ustabilizować stan umierającej postaci, przyspieszyć naturalne gojenie ran czy przeciwdziałać truciznom i chorobom. Na wyższych poziomach umiejętność ta traci na znaczeniu i nie trzeba w nią już inwestować.

Odegnanie

Odegnanie nieumarłego jest jedną z wartościowszych umiejętności, która wyróżnia cię spośród przedstawicieli innych klas posługujących się zaklęciami. Nieumarli bywają trudni do pokonania – szczególnie dla niskopoziomowych bohaterów. Czasem najlepszym wyjściem okazuje się zatem zmuszenie takiej istoty do usunięcia się z drogi i ominięcie jej bez angażowania się w walkę.

Kapłani, którzy często napotykać na swej drodze nieumarłych, za szczególnie cenny uznają atut Wyjątkowe odganie. Dobra rada: Jeśli zauważysz, że twoje próby odgania są niewystarczające, najpewniej nadszedł czas, byś sięgnął po wspomniany atut. Jeśli jednak musisz wykorzystać tę kapłańską moc tylko od czasu do czasu, raczej nie będziesz go potrzebować – wszystko zależy od rodzaju kampanii. Niektórzy Mistrzowie Podziemi upodobali sobie nieumarłych, podczas gdy inni wprowadzają ich tylko przy specjalnych okazjach.

Jeśli w twojej kampanii pojawia się szczególna obfitość nieumarłych, zainteresują cię zapewne nowe atuty, które zwiększą twoje możliwości ich odgania – znajdziesz je w części „Atuty”, dalej. Innym znakomitym sposobem pozbywania się tych istot jest czar *konsekracja*, którym powinienes zainteresować się wcześniej i często go używać.

Możesz również pomagać w odganiu innemu kapłanowi lub paladynowi. Dotykając go i wykonując udany test odgania (test Charyzmy) o ST 10, zapewniasz mu premię +2 do testu odgania (nie wpływa to jednak na liczbę obrażeń z odegnania). Pomoc innemu wlicza się do twojej maksymalnej liczby odegnań na dzień.

Przesyłanie energii: To inny sposób wykorzystywania odgania. Zobacz część „Przesyłanie energii”, dalej.

Źli kapłani i nieumarli

Nieumarły może stać się najlepszym przyjacielem złego kapłana. Podczas gdy dobry kapłan odgania lub niszczy te istoty, źli mogą je karcić lub rozkazywać im, rozpraszając odegnania dobrego kapłana czy też pokrzepiając je przed ewentualnym odgonieniem. Zły kapłan, który łączy takie umiejętności z czarami w rodzaju *ożywienie umarłego* czy *stworzenie większego nieumarłego*, może być groźniejszy od nekromanty.

O ile odganie sprawia, że nieumarli uciekają, o tyle karzenie pozwala łatwiej je zabijać. Kiedy taka istota kuli się z szacunkiem, towarzyszowi złego kapłana łatwiej ją trafić – otrzymuje premię +2 do testów ataku, nie narażając się na odpowiedź ciosem. Niektórzy inteligentni nieumarli mogą nawet prowadzić partnerskie negocjacje ze złym kapłanem, który jest wystarczająco silny, żeby je skarcić, lecz zbyt słaby, by im rozkazywać. Jeśli kapłan zdecyduje się na współpracę z wampirem, zamiast zgać go kolkiem przy łada okazji, współpraca ta może przynieść korzyści obu stronom, oczywiście, o ile doczekają jej owoców.

Rozkazywanie nieumarłym pozwala złym kapłanom na średnich i wysokich poziomach mieć pod swymi rozkazami lojalną grupę służących i ochroniarzy albo też jedną silną istotę tego pokroju. Grupa ta może wykonywać za niego większość czarnej roboty, łącznie z eliminowaniem nadmiaru dociekliwych poszukiwaczy przygód.

Zły kapłan, który często używa *ożywienia umarłego*, szybko odkryje, że umiejętności rozpraszania odgania i pokrzepiania nieumarłego mogą znacznie wspomóc jego sługi stające twarzą w twarz z grupą poszukiwaczy przygód. Oddział zombie czy szkieletów nie dotrzyma pola dobremu kapłanowi z Wyjątkowym odganiem, ale pokrzepienie nieumarłego wzmocni kluczowe pozycje w jego szeregach. Z kolei rozproszenie odegnania sprawi, że wysiłki dobra spełzną na niczym.

Wyznawcy zła mogą zrobić świetny użytek ze specjalnych atutów opisanych w dalszej części podręcznika. Każdy wspomniany tam atut dotyczący odgania ma zastosowanie również w przypadku karzenia, rozkazywania, pokrzepiania i rozpraszania odegnania. Wzmocnione odegnanie przydaje się szczególnie do pokrzepiania nieumarłych, gdyż utrudnia odganie, zmniejszając obrażenia, które z niego wynikają (w przypadku pokrzepiania nie wykonuje się testu na obrażenia z odegnania).

Wieszczenie

Czary takie jak *przepowiednia* czy *wieszczenie* pozwalają ci rzucić okiem w przyszłość. Jeżeli twój MP stosuje się do sugestii zawartych w opisie tych zaklęć, interpretacja efektów wieszczenia może stać się prawdziwym wyzwaniem. Jako kapłan drużyny musisz wiedzieć, jakie jest działanie tych czarów, i przygotować się na zmagania z zawilościami przepowiedni.

W odpowiedzi na wysokopoziomowe czary wieszczące (np. *wieszczenie* lub *obcowanie*) dobre bóstwa delegują zwykle pomniejszego niebianina. Użycie tych zaklęć jest więc jedynym sposobem na kontakt ze sługami boga. Ponadto, jeżeli MP odegra posłańca, wieszczenie stanie się w mniejszym stopniu elementem mechaniki, a w większym gry.

Nawet jeśli nie masz dostępu do potężnych czarów wieszczących, możesz wzywać moce z prośbą o wiedzę lub oświecenie. Wygląda to właściwie tak samo jak modlitwa o pomoc w bitwie (patrz „Boskie interwencje”). Jeżeli MP uzna, że w przygodzie przyda się jakiś nadnaturalny element, wprowadzenie niebian-

skiego wysłannika będzie bardzo dobrym sposobem na przekazanie informacji. Taki posłaniec może pojawić się w snach jednego ze śmiałków lub przybrać postać śmiertelnej istoty.

Wieszczenie i Mistrz Podziemi

Należy przyjąć ogólną zasadę, że spotkania przytłaczające (wg definicji z Przewodnika MISTRZA PODZIEMI – Poziom Spotkania o 5 lub więcej wyższy niż poziom drużyny) są prawdziwym nieszczęściem. Spotkania stosunkowo i bardzo trudne (PS pomiędzy poziomem drużyny lub o 4 wyższym) mogą przebiegać ze zmiennym szczęściem – drużyna może mieć kłopoty, ale powinna wyjść z sytuacji obronną ręką i ze sporymi profitami. Jeżeli zatem Mistrz Podziemi wie, że drużynę czeka znaczne wyzwanie, wynikiem może być „nieszczęście”. Łatwe spotkania (o PS niższym lub równym poziomowi drużyny) wróżą „dobrobyt” – jeżeli drużynę czeka duża nagroda – ale mogą również oznaczać „nic”, gdy drużyny nie spotka ani wyzwania, ani nagroda.

Przykład: Jozan wie, że w ruinach świątyni Erythnula czai się niebezpieczeństwo. Osiągnął 3. poziom, może zatem rzucić *przepowiednię* i dowiedzieć się, czy eksploracja świątyni przyniesie mu dobrobyt, czy nieszczęście. Bierze dwie wróżebne kości, każdą z symbolem dobrobytu po jednej stronie i nieszczęścia po drugiej. Wznosząc żarliwe modlitwy do Pelora, rzuca kośćmi i sprawdza wynik.

MP wie, że w ruinach legowisko urządził sobie Skurge Zguba Krasnoludów, trzeciopoziomowy troll barbarzyńca, którego możliwości aktualnie znacznie przerastają potencjał drużyny (SW 8). Rzut kośćmi daje prostą i jednoznaczną odpowiedź: obie wskazują „nieszczęście” – na tej drodze czeka jedynie śmierć i zniszczenie.

Jozan i jego przyjaciele odchodzą zatem z niczym, lecz powracają jakiś czas później, osiągnąwszy wcześniej 7. poziom. Tym razem kapłan sięga po *wieszczenie* w nadziei, że uzyska bardziej przydatne informacje. Jozan zapala ofiarne kadzidła i stara się połączyć z niebianскими sługami Pelora.

Skurge w tym czasie awansował na 5. poziom (SW 10). *Przepowiednia* sugerowałaby w tym przypadku zmienne szczęście, ale *wieszczenie* daje więcej informacji. W przypadku tego drugiego zaklęcia przekazywane przez bóstwo informacje mają postać zagadek lub rymowanek, dlatego też Jozan otrzymał następującą odpowiedź: „Wystrzegaj się nieśmiertelnego szalu, tylko ogień może go ugasić”. Może to oznaczać (choć nie na pewno), że drużyna spotka barbarzyńcę („szal”), którego trudno zgładzić („nieśmiertelnego” to odwołanie do trollowej regeneracji), a ponadto stanowi przypomnienie, jak pokonać takie zagrożenie (ogień powstrzymujący regenerację). Wiedząc, co spotkają na swej drodze, poszukiwacze przygód szykują czary takie jak *uspokojenie emocji* i *promień osłabienia* działające na największe moce barbarzyńcy (jego szal i wysoką Siłę). Czarodziejka Mialee zaś z radością przywoła *kulę ognistą*, gdy tylko dowie się o możliwości zastosowania ognia.

Jeżeli z jakiegoś powodu kapłan i jego towarzysze nie zdecydują się na spotkanie ze Skurgem, mogą wrócić już na 11. poziomie. Jozan ma wówczas 3. poziom w prestiżowej klasie boska wyrocznia (opisanej w rozdziale 3), uzyskał więc zesłaną moc widzenia przyszłości. Z nadzieją na dobre wieści zapada w trans i modli się o wizję.

Skurge jest już tymczasem potężnym barbarzyńcą ósmego poziomu (SW 13) – stanowi więc poważne wyzwanie dla drużyny, chociaż w zasięgu jej możliwości. MP może przewidzieć następujący przebieg wydarzeń: Grupa wkracza w ruiny, bada je i koniec końców spotyka Skurge'a. Jozan doświadcza zatem przelotnej wizji Mialee trafiającej kulą ognistą potężnego trolla. Ów, niewzruszony działaniem zaklęcia, skacze na zrujnowany ołtarz, zamierzając się wielkim toporem na Tordeka, podczas gdy Lidda obchodzi go, by zaatakować z flanki. Z niesamowitą szybkością Skurge unika ataku Liddy (to przypomnienie, że wysokopoziomowi barbarzyńcy nie mogą być flankowani), lecz Tordek zadaje potężny cios. Chociaż Skurge'a poraniła już kula ognista, ślad po cięciu szybko się zabliznia...

Wyszedszy z transu, Jozan przekazuje uzyskane wiadomości kompanom, choć nie ma gwarancji, że wydarzenia będą przebiegać dokładnie tak, jak je ujrzał.

Kapłani w walce

Udział w walce wiąże się w kluczowym dylematem – używać czarów do niszczenia przeciwników czy do leczenia przyjaciół? Odpowiedź zwykle brzmi – do tego i do tego, co zaraz postaramy się wykazać.

Broni

Kapłani rzadko zastanawiają się nad rodzajem oręża, którym władają. Nie mają zbyt wielu możliwości – wybierają wyłącznie broń prostą – chyba że poświęcisz atut na naukę władania bronią żołnierską lub egzotyczną. Na liście oręża prostego dostępnego kapłanom znajdują się liderzy tej grupy: ciężki buzdygan, morgensztern czy krótka włócznia, zadające najwięcej obrażeń. Ta ostatnia zapewnia dodatkowo większą szansę na trafienie krytyczne i pozwala bronić się przed szarżą, choć wymaga rezygnacji z tarczy. Większość kapłanów wybiera jednak tarczę i broń jednoręczną.

Kapłani, którzy posiadają dostęp do domeny wojny, otrzymują darmo biegłość w ulubionej broni boga, nie mają zatem powodu, by używać innej. Poza tym, nawet jeśli pozbawieni są dostępu do owej domeny, często wybierają ulubiony oręż bóstwa (jak sztylet Wee Jas) zamiast tego, który wydaje się lepszym rozwiązaniem (np. morgensztern). A warto mieć pod ręką dobry morgensztern, zwłaszcza na wypadek, gdy liczba zadawanych obrażeń zaczyna się liczyć.

Lekka kusza jako broń dystansowa to dobry wybór. Choć zadaje mniej obrażeń niż ciężka, można z niej strzelać w każdej rundzie.

Kapłan, który wybrał domenę wojny, a nie służy żadnemu bóstwu, zachowuje korzyści płynące z posiadanej domeny. Darmowa „ulubiona broń” przy atutach Biegłość w broni żołnierskiej i Zogniskowanie broni zależy od charakteru kapłana: dobry – młot bojowy;

zły – korbacz (lekki lub ciężki), praworządny – długi miecz; chaotyczny – topór bitewny, neutralny – każda prosta lub żołnierska broń do walki wręcz.

Pancerz

Prawdopodobnie nie będziesz zbyt często wykorzystywać umiejętności Wspinaczka lub Upadanie, nie masz zatem wymówki, by nie wybrać najlepszego pancerza, na jaki możesz sobie pozwolić. Martwy lub umierający nie przydasz się już drużynie. Aby uniknąć takiej sytuacji, noś więc ciężki pancerz. Nie zaszkodzi też, jeśli zabezpieczysz się czarami typu *tarcza wiary* czy *magiczny ornat*.

Czary

Oczywiście, możesz niezwykle skutecznie wywijać buzdyganem albo morgenszternem, czy celnie strzelać z kuszy. Pamiętaj jednak, że twoja skuteczność w tym względzie jeszcze wzrośnie, jeżeli wzmocnisz ją czarami, nawet tak nieznacznymi jak *błogosławieństwo*, *boskie względy* czy *powodowanie strachu*. Jeśli możesz korzystać z tych czarów, nie pozostawiając równocześnie przyjaciół bez szansy na *leczenie*, niejeden pozazdrości twojej postaci... i będzie się jej obawiał w starciu.

Oczekuje się od ciebie, że nie będziesz unikał walki i wspomóżesz czarami przyjaciół zaangażowanych w starcie. Dlatego też częściej niż inne postacie rzucające zaklęcia będziesz musiał używać Koncentracji. Warto zatem poświęcić punkty umiejętności, by mieć maksymalną liczbę rang w tej umiejętności, i sięgnąć po atut Rzucanie w walce, by przeciwnicy nie przeszkodzili ci uratować życia kompana *leczeniem*.

Powinieneś też pomyśleć o tym, co się stanie, gdy zostaniesz wyłączony z gry. Jeżeli masz w drużynie monopol na *leczenie*, a sprytny wróg wyeliminuje cię z zabawy, grupa znajdzie się w poważnych tarapatkach. To ważki powód, by pomyśleć zawczasu o wyposażeniu się w eliksiry leczące – najpowszeźniejszy uzdrawiający przedmiot magiczny, który nie wymaga udziału kapłana. Innym dobrym rozwiązaniem jest użycie *napelnienia zdolnością czarową*, by obdarzyć innych mocą *leczenia*. Nie można też zapomnieć o tym, że bardowie oraz średnio- i wysokopoziomowi paladyni mogą używać różdek i zwojów *leczenia lekkich ran*, uzupełniając w ten sposób swe zdolności uzdrawiające.

Awans

Zyskując kolejne poziomy, uważnie rozwijaj atrybuty i umiejętności oraz rozsądnie wybieraj atuty. Wszak twoja profesja słynie z roztropności.

Atrybuty: Nie ma wątpliwości – powinieneś podnieść swoją Roztropność, by miała jak najwyższą wartość. Wysokopoziomowe czary wymagają 19 w tym atrybucie, co oznacza, że poświęcisz na niego kilka dodatkowych punktów zdobywanych z awansem na wyższe poziomy. Potem powinieneś zadbać o rozwój Budowy i Charyzmy.

Umiejętności: Nie sposób uzyskać zbyt wielu rang w Koncentracji, gdyż jej testy stają się coraz trudniejsze w miarę, jak spotykasz coraz trudniejszych (zada-

jących więcej obrażeń) przeciwników i przy rzucaniu wysokopoziomowych czarów. Jak wspomnieliśmy wcześniej, Leczenie staje się mniej przydatne, jeśli opanujesz odpowiednie zaklęcia. Od 9. poziomu warto zainwestować we Wrózenie (możesz w końcu używać wrózenia). Na tym poziomie Leczenie jest już zwykle bezużyteczne.

Atuty: Wybór atutów zależy najczęściej od stylu kampanii i celów, jakie zamierzasz realizować. Mimo to zawsze warto sięgnąć po Rzucanie w walce.

Jeżeli w kampanii pojawia się wielu nieumarłych, możesz także spróbować doskonalić się w atutach metamagicznych i tworzenia lub skupić się na Wyjątkowym odganianiu. Jeśli zaś twym żywiołem jest walka, spróbuj atutów, które w niej pomagają – Potężny atak, Uniki, Wspecjalizowanie (oraz atutów opierających się na tych wymienionych).

Zauważ, że Wzmocnienie czaru i Maksymalizacja czaru na nic się zdają w przypadku zaklęć leczenia ran (leczenie poważnych ran jest zwykle lepsze od wzmocnionego leczenia lekkich ran, które zajmuje taką samą komórkę na czary, a leczenie krytycznych ran przynosi lepsze efekty niż zmaksymalizowane leczenie lekkich ran). Jeżeli zdecydujesz się na te atuty, używaj ich do czarów ofensywnych, takich jak ogniste uderzenie. Wzmocnione ogniste uderzenie może zadać więcej obrażeń niż inny siódmopoziomowy czar, chociaż święte słowo, bluźnierstwo, sentencja czy słowo chaosu będą dobrą alternatywą. Zmaksymalizowane ogniste uderzenie jest jednak lepsze niż ognista burza, jego odpowiednik z 8. poziomu.

JAK SKUTECZNIE GRAĆ PALADYNEM

Chętnie podejmujesz wyzwania. Wielu wybiera tę klasę ze względu na jej umiejętności bojowe, z drugiej jednak strony są gracze (i Mistrzowie Podziemi), którzy nie lubią paladynów i nie czują się dobrze w ich towarzystwie. Jeżeli do tej pory grałeś wyłącznie wojownikiem-rębajłą, głębszy charakter postaci tej klasy może stanowić ciekawą odmianę. Doskonalenie zdolności specjalnych i wzajemnych relacji z resztą drużyny to klucze do odgrywania skutecznego paladyna.

W czym paladyn jest najlepszy?

Paladyni posiadają pewną liczbę specjalnych oraz unikatowych zdolności, a korzystając z nich często stają ponad innymi członkami drużyny.

Wykrycie zła: Zwykle nie jesteś zwiadowcą, lecz zdolność ta pozwala ci zawczasu wykryć nadciągające zło. W odróżnieniu od kapłana możesz wykrywać zło już na 1. poziomie. I choć masz doskonale umiejętności dyplomatyczne, czasem warto odłożyć je na bok i wykorzystać wykrycie zła w czasie, gdy reszta drużyny zajmuje uwagę badanego obiektu.

Objawiona łaska: Paladyni są skazani na duże ryzyko, muszą bowiem przestrzegać swego kodeksu, mając przy tym waleczną naturę. Na dodatek zawsze pragną

stawiać czoła złu. Premia z Charyzmy dodawana do rzutów obronnych zapewnia im więc skuteczniejszą ochronę, zanim jednak zaczniesz działać, upewnij się, że niepotrzebne ryzyko nie pozbawi drużyny paladyna w chwili, gdy będzie jej najbardziej potrzebny.

Nakładanie rąk: Leczenie i odganianie warto zachoować na chwile, gdy kapłan drużyny nie będzie w stanie używać zaklęć. Ponieważ nakładanie rąk jest zdolnością czaropodobną, w obszarze zagrożenia prowokuje okazyjny atak. Z drugiej strony, jeśli zostanie użyta do zadawania ran nieumarłym, należy ją traktować jak atak bronią do walki wręcz. Powinieneś ustalić z resztą drużyny, czy nakładanie rąk zostawić w rezerwie do leczenia, czy też użyć go do ranienia nieumarłych, a udrażnianie pozostawić kapłanowi.

Objawione zdrowie: Wiele potworów roznosi choroby, zatem zdolność ta nigdy nie stanie się zbyteczna. Choć łatwo o niej zapomnieć – używanie jej nie wymaga deklaracji – paladyn zawsze powinien o niej pamiętać. Dzięki niej nawet, gdy zaraza się rozprzestrzenia, może swobodnie poruszać się po ogarniętych nią rejonach, niosąc pomoc i nadzieję.

Usunięcie choroby: Choć moc tę otrzymujesz dopiero na 3. poziomie, pamiętaj o niej. Używanie jej zapewni ci wdzięczność i szacunek towarzyszy.

Aura odwagi: Odważna natura paladyna jest zarówno jego błogosławieństwem, jak i przekleństwem. Przekleństwem, bo sprawia, że czasem próbujesz stać czoła potędze większej niż jesteś w stanie sprostać. Błogosławieństwem, bo dzięki niej od 2. poziomu ani ty, ani twoi sprzymierzeńcy w promieniu 3 metrów nie będziecie odczuwać strachu. Bądź jednak ostrożny, gdyż twoi wrogowie, którzy posługują się bronią obszarową, mogą to wykorzystać i razić całą drużynę. Pamiętaj o tym i w razie czego nakaż towarzyszom, by się rozproszyli.

Ugodzenie zła: Ugodzić zło możesz tylko raz dziennie, pamiętaj zatem, by najpierw je wykryć – zwłaszcza gdy nie jesteś pewien natury przeciwnika. Nie ma sensu tracić na darmo tej potężnej mocy. Pomyśl też, czy na pewno przyszedł na nią czas. Ugodzenie zwykłego goblina to marnotrawstwo daru bożego – lepiej zachować je na goblina-adepta.

Bronń

Walka jest twoim żywiołem. Możesz ranić nieumarłych dotykaniem, a twoja aura odwagi pozwala innym stać w obliczu wroga ramię w ramię z tobą. Wybór broni do walki wręcz zależy od obszaru kulturowego, z jakiego pochodzisz, i nie zawsze ogranicza się do miecza. Uzgodnij z MP, jaka broń będzie dla ciebie najbardziej odpowiednia.

Początkujący paladyn nie przywiązuje wielkiej wagi do broni dystansowej. Większość przedstawicieli tej klasy woli pozostawiać rażenie pociskami innym, niektórzy jednak decydują się na pewną liczbę oręża miotanego na krótki dystans – toporów, oszczepów czy włóczni. Są też tacy, którzy wybierają kusze do walki na dystans. Zwykle jednak najefektywniejsza taktyka polega na tym, by rzucić/strzelić raz, a potem zaszarżować na każdego, kto nie zdążył uciec.

Od 3. poziomu powinieneś już posiadać wierzchowca i, co za tym idzie, broń do walki konnej – co najmniej lancę. W miarę jak rośnie twoje doświadczenie, uczysz się, że nie zawsze będziesz walczyć i szarżować konno. Wielu paladynów przypomina sobie wtedy o zwykłej, pocziwej włóczni. Półwłócznia, krótka włócznia czy trójząb także mogą służyć do przeciwstawienia się szarży lub do rzucenia, w zależności od sytuacji. Długa włócznia natomiast nie tylko dobrze się sprawdza przeciw szarży, ale zapewnia też korzyść zasięgu (co nie jest bez znaczenia). Nie można jednak nią rzucać.

Pancerz

Nie sposób przecenić korzyści płynących z ciężkiego pancerza. Skoro spędzasz większość czasu walcząc, załóż najlepszą zbroję, jaką zdołasz znaleźć. Ograniczenia zwinności i zwrotności to cena, którą warto zapłacić za dobrą ochronę. Jeżeli jednak trafisz na materiały, które zmniejszą wagę pancerza i ogólne obciążenie, zainwestuj w nie bez wahania.

Kodeks

Ze względu na wszystkie udogodnienia, jakie uzyskuje paladyn, trudno mu zachować skromność. Kusi go, by zgrywać ważniaka, podporządkować sobie resztę drużyny i zażywać chwały. Ci, którzy nie rozumieją twojego kodeksu, mogą więc myśleć, że wymaga on takiego zachowania (lub nieuchronnie do niego prowadzi). Oczywiście, bardzo się mylą. Paladyn powinien bowiem uczyć innych, dając im najlepszy przykład.

Niektóre drużyny mogą patrzeć na paladyna z niechęcią, chcąc zostawić sobie więcej możliwości działania i wykorzystywać kłamstwo, oszustwo czy też każdą dostępną broń (w tym i truciznę). Ty jednak wiesz, że takie metody rodzą słabość w tych, którzy się nimi posługują, i mają przykre konsekwencje, jak zresztą każdy zły uczynek.

Fakt, że nie posługujesz się kłamstwem, oszustwem i truciznami, nie znaczy jednak, że musisz atakować swoich wrogów wyłącznie w pełnym świetle dnia, dmąc w trąby i maszerując pod chorągwiami. Jesteś wyszkolonym wojownikiem, możesz zatem stosować odpowiednią do sytuacji taktykę: nagły atak z niespodziewanego kierunku, zmuszenie wroga do walki w niesprzyjających warunkach, dążenie do flankowania przeciwnika. Bądź przygotowany na rozwój sytuacji i pytaj czasem przyjaciół z drużyny o zdanie – ich sugestie mogą cię zaskoczyć.

Imperatyw nakazujący nieść pomoc potrzebującym może irytować drużynę, zwłaszcza jeżeli przeszkodzi im to w eksploracji i łupieniu kolejnych podziemi. Mogą poczuć się zredukowani do roli pomocników, którzy włóczą się za bohaterem w jego wiecznej misji pomagania biednym i karania złych. Może to stać się ważkim problemem, gdy w końcu drużyna zechce wykazać własną inicjatywę, a jej cele będą odbiegać od twojej niecierpiącej zwłoki misji.

Na szczęście, nie musisz naprawiać każdej wyrządzonej krzywdy. Takie zachowanie prowadziło by wprost w otchłań szaleństwa. Nie żyjesz przecież

w próżni. Jeżeli jeszcze nie posiadasz mentora – wysoko postawionego kapłana lub przełożonego z zakonu – najwyższy czas, żebyś porozmawiał o tym z Mistrzem Podziemi. Od tej pory, ilekroć natrafisz na sytuację, której nie będzie umiał zinterpretować w świetle kodeksu, zawsze będziesz mógł zwrócić się do mentora z prośbą o radę.

Znasz wartość wiary. Nawet jeżeli nie wszystko układają się po twojej myśli, wiesz, że prowadzi cię siła wyższa. Każda próba, z której wychodzisz obronną ręką, sprawia, że stajesz się silniejszy.

Paladyni nie zadają się zbyt często ze złymi postaciami. Jeśli jednak dojdzie już do ich współdziałania, MP lub mentor-BN powinien włączyć się do akcji. Okoliczności mogą bowiem wymusić czasową współpracę, choć wiąże się to ze sporym ryzykiem. W takich przypadkach musisz mieć silną motywację – sukces ważnego przedsięwzięcia, szansa na uratowanie zdeprawowanego towarzysza czy też walka z silną pokusą. Najlepiej działa ci się w grupie, gdzie charakter każdego jej członka jest tylko o jeden stopień różny od praworządności dobrego (innymi słowy: każdy jest praworządny dobry, neutralny dobry lub praworządny neutralny), choć z neutralnymi kompanami też potrafisz się porozumieć. Pobyt w drużynie, której członkowie skrywają przed tobą złe charakter, prędzej czy później zakończy się niebezpieczną konfrontacją.

Taktyka

Opisane dalej sztuczki mogą przydać się każdemu paladynowi.

Latający przeciwnicy: Jeżeli nie potrafisz unosić się w powietrzu, w walce z latającymi przeciwnikami staraj się stosować zestaw „broń dystansowa plus czary”. Znajdź osłonę przed atakiem z góry. Jeżeli nie jest to możliwe, spróbuj wybrać takie miejsce do obrony, które zmusi wroga do atakowania z wybranego przez ciebie kierunku. Jeśli potrafisz latać, nie zapomnij, że nadal możesz szarżować i flankować.

Przewaga liczebna: Kiedy przeciwnik posiada znaczną przewagę liczebną, najlepiej szybko opuścić pole walki. Powalcz rundę czy dwie, za każdym razem przesuwając się o 1,5 metra, a potem biegnij. W takim przypadku przyda się atut Ruchliwość. Użyj płaczonożnych worków, pajęczków, czarów i broni dystansowej, by zniechęcić tych, którzy spróbują cię ścigać.

Przeciwnik posiadający zasięg: Zbliżenie się do takiego wroga wymaga wysokiej KP. Jeżeli jej nie posiadasz, spróbuj użyć broni zasięgowej. Czary i broń

Kodeks i MP

Jako MP powinieneś zwracać uwagę na wyzwania, jakie niesie ze sobą bycie paladynem, i na konflikty interesów, które mogą pojawić się podczas gry. Nie wahaj się wykorzystywać ich w grze, ale bądź przygotowany na ich eliminację, jeśli zaczną sprawić problemy. Na przykład, nie stawiaj na drodze paladyna dziesiątków wieśniaków w kłopotach, jeśli niesienie im pomocy nie jest właściwym celem jego misji.

Kodeks nie określa, że paladyn musi zachowywać celibat, pić tylko herbatkę czy sztywno trzymać się jakichś zasad. Owszem, nie powinien pić zbyt dużo, gdyż to może osłabić jego czujność, ani też przesadzać z innymi używkami wpływającymi na percepcję. Najważniejsze, by zachował umiar, pamiętając na przykład, że nadmierne zamiłowanie do hazardu możeściągać za sobą znaczne długi. A agenci zła tylko czekają na taką okazję, by mieć paladyna w garści.

Najważniejsza więź łączy paladyna z bóstwem, które wybrał na swojego patrona. Może się zdarzyć, że interesy świeckich władców lub przełożonych kościoła nie będą szły w parze z paladynskim poczuciem prawa i sprawiedliwości. Ten element najlepiej wprowadzić, gdy gracz opanuje już podstawowe zasady klasy, i nadejdzie czas, by rzucić go na głębokie wody gier fabularnych.

dystansowa zapewnią wsparcie i osłonę wszystkim, którzy spróbują doprowadzić do walki wręcz. Jeżeli masz wysoką Zręczność, Ruchliwość da ci szansę wejścia w zasięg ataku.

Przeciwnik nie do pokonania: Naucz się szcować walki i ustalać, których nie możesz wygrać – i tych zacznij unikać. Choć dla kogoś z reputacją herosa nieustraszenie walczącego ze złem może to zabrzmieć dziwnie, dopóki nie awansujesz, zyskując moc i umiejętności, staraj się nie wieść kompanów do samobójstwa w boju. Mierz siły na zamiary.

Nieumarli przeciwnicy: Kapłan może odganiać nieumarłych już na niskim poziomie i często, ty zaś będziesz raczej służył za wał ochronny. Twoje zdolności odganiań nigdy nie będą tak dobre, jak kapłana, używaj ich więc raczej tylko po to, by zapewnić mu wsparcie. W walce wręcz sięgaj po broń, która zadaje jak najwięcej obrażeń, choć trafienia krytyczne nie działają na nieumarłych. Pamiętaj, że ich ataki dotykowe ignorują pancerz, dlatego najlepiej bronić się przed nimi orężem posiadającym zasięg lub dystansowmy. Podczas walki nie będzie ci łatwo używać zdolności leczących. Jeżeli spodziewasz się spotkania z nieumarłymi, upewnij się, że twoja drużyna posiada do walki z nimi odpowiedni ekwipunek, taki jak woda święcona, kwas i płaczożne worki.

Czary paladyńskie

Paladyn nie musi konkurować z kapłanem o rzucanie czarów – i nie powinien, bo w jego przypadku bardziej liczą się atuty do walki. Chociaż wykrycie kłamstwa, rozproszenie zła i większa magiczna broń są dla ciebie czarami 3. poziomu, a dla kapłana 4., ten ostatni wcześniej uzyskuje do nich dostęp. Różnice między obiema klasami są jednak pod tym względem nieznaczne. Zanim przygotujesz czary,

powinieneś przedyskutować ich wybór z kapłanem – może się okazać, że dobrze byłoby przygotować te same zaklęcia, ponieważ twój towarzysz może swoje zamienić na zaklęcia leczenia. Z drugiej jednak strony, drużynie może się przydać szeroki asortyment czarów, a twoje akurat świetnie nadadzą się do poszerzenia spektrum.

Koncentracja: Prawdopodobnie będziesz walczył częściej niż kapłan. Mimo to, kiedy już osiągniesz 4. poziom (najwcześniejszy, na którym możesz rzucać czary, jeśli masz Roztropność co najmniej 13), przyda się trochę rang w Koncentracji. Mądrze jest rozwijać ją od samego początku, inwestując kilka punktów przy każdym awansie. Ponieważ twoja siła leży w walce wręcz, atut Rzucanie w walce możesz sobie darować.

Wieszczenia: Wykrycie nieumarłego i wykrycie trucizny może ci się przydać, kiedy tylko awansujesz na odpowiedni poziom (co najmniej 4.), choć wykry-

ciem kłamstwa nie będziesz zapewne mógł dysponować przed 11.

Tymczasem z oszustwem i kłamstwem

spotkasz się znacznie

wcześniej. Istnieje kilka rozwiązań – szczególnie niezależny paladyn

rozwinie zapewne umiejętność Wy-

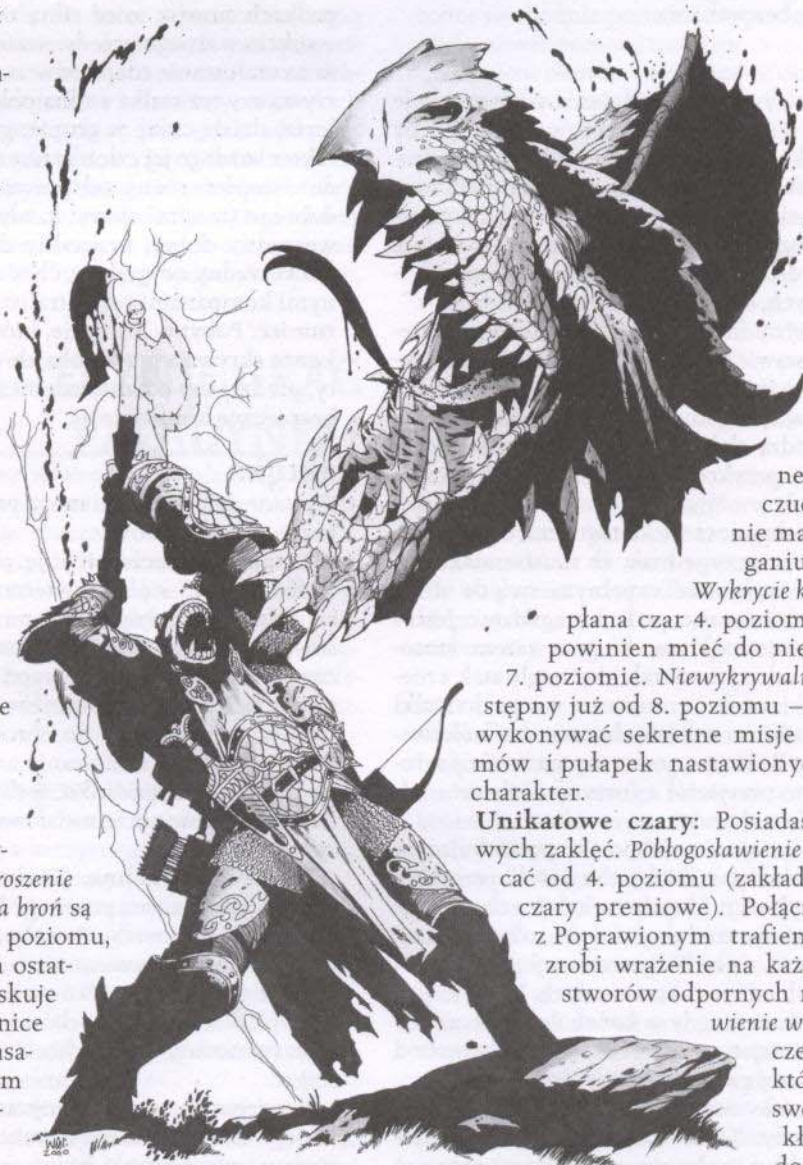
czucia pobudek, choć nie ma nic złego w poleganiu na towarzyszach.

Wykrycie kłamstwa to dla ka-

plana czar 4. poziomu, zatem paladyn powinien mieć do niego dostęp już na 7. poziomie. *Niewykrywalny charakter* – dostępny już od 8. poziomu – pozwoli ci lepiej wykonywać sekretne misje oraz unikać alarmów i pułapek nastawionych na określony charakter.

Unikatowe czary: Posiadasz kilka unikatowych zaklęć. *Pobłogosławienie broni* możesz rzucać od 4. poziomu (zakładając, że posiadasz czary premiiowe). Połączenie tego czaru z *Poprawionym trafieniem krytycznym* zrobi wrażenie na każdym, z wyjątkiem stworów odpornych na krytyki. *Uzdrowienie wierzchowca* ma zna-

czenie dla paladyna, który chce uchronić swoje zwierzę przed kłopotami. Dostęp do świętego miecza



uzyskasz na 15. poziomie (lub 14. przy Roztropności 18) – dzięki temu będziesz mógł się dobrze przygotować do walki. *Miecz święty* mściciel jest oczywiście lepszy, toteż paladyn powinien rozważyć, czy nie warto byłoby poszukać stosownego oręża lub zamówić go u płatnerza.

Pamiętaj, że w odróżnieniu od kapłana nie możesz zamieniać przygotowanych zaklęć na czary leczące, wybieraj je więc mądrze i rozważnie.

Przedmioty: Nie należy przesadzać z uzupełnianiem zdolności rzucania czarów magicznymi przedmiotami – posiadasz wszak własne moce. Zresztą, paladyn obwieszony eliksirami, ze zwojami dyndającymi u pasa wygląda dość komicznie. Nie mówiąc już o tym, jak to uszczupla finanse drużyny. Poza tym, czarami znacznie skuteczniej posługują się druzynowi kapłani, bardowie, druidzi, zaklinacze i czarodzieje. Najlepiej więc będzie, jeśli w tej dziedzinie uznasz się za gracza rezerwowego i zajmiesz się co najwyżej dzieleniem zwojów, eliksirów i przedmiotów między członków drużyny. Dzięki temu pozostaniesz potencjalnym źródłem magii, po którą sięgniesz, kiedy siły opuszczą już twojego posługującego się czarami towarzysza. Na wolnym rynku zwój objawień *wykrycia kłamstwa* można kupić już za 700 sz, a to dobra inwestycja w przypadku drużyny na niskich poziomach. *Eliksir wykrycia myśli* jest tańszy (300 sz), choć równie dobrze broni przed oszustwem. Podobne moce zapewniają również inne magiczne przedmioty (takie jak *berło czujności*, *helm telepatii* i *medalion wykrywania myśli*).

Odganianie

W tej dziedzinie kapłan osiąga zwykle większą biegłość niż paladyn. Choć wysoka Charyzma może zapewnić ci przewagę, on i tak osiągnie lepsze efekty i szybko nadrobi tę różnicę. Owszem, możesz sięgnąć po atuty *Wzmocnione odeganianie* i *Przyspieszone odganie*, jednak o twojej sile stanowi co innego.

Kiedy odganiać: Kiedy wasz kapłan użyje odgania po raz ostatni, musisz być gotowy na przejęcie tego zadania. Jeżeli przeciwnikiem drużyny jest zły kapłan, podejmij walkę, by nie dać mu możliwości przeciwdziałania wysiłkom waszego kłeryka. Cały czas musisz być gotowy na to, że rana lub magiczny efekt uniemożliwi pracę waszego kapłana – jeśli wcześniej przedyskutujecie, co zrobić w takim przypadku, łatwiej wam będzie podjąć decyzję: walczyć czy odganiać. Jeśli zdecydujesz się zaprzestać walki i przystąpić do odgania, wyszkolona grupa powinna zapewnić ci ochronę. Dobra wiadomość – odganie należy do zdolności nadnaturalnych i jako takie nie prowokuje ataków okazjonalnych.

Pomoc innemu: Możesz wykorzystać akcję, by pomóc innym w odganiu. Z tego powodu paladyni walczą zwykle u boku innych przedstawicieli tej klasy i kapłanów. Pomocy takiej dotyczą zasady, które opisałeś już w paragrafie dotyczącym odgania w części „Jak skutecznie grać kapłanem”. Być może opcja

ta okaże się przydatna, jeśli nie będziesz w stanie sam odegnąć jakiegoś nieumarłego. Pamiętaj wówczas, że wsparty przez ciebie kapłan z pewnością sobie z nim poradzi.

Wyjątkowe odganie: Jeśli niszczenie nieumarłych nie należy do twoich najważniejszych zadań, szkoda marnować atutu na Wyjątkowe odganie. Zostaw je kapłanom. Wielka wytrwałość to zdecydowanie lepszy wybór, chroni bowiem przed wyszczupleniem energii stosowanym przez większość nieumarłych. Jeżeli więc drużyna znajdzie lub kupi *amulet odegnania nieumarłych*, lepiej niech weźmie go kapłan. Szóstopoziomowy paladyn z takim amuletem odgania nieumarłych jak ósmopoziomowy kapłan, podczas gdy wyposażony w ten sposób kapłan 6. poziomu zachowuje się wówczas tak, jakby osiągnął poziom 10.

Przesyłanie energii: Kiedy na 3. poziomie uzyskasz dostęp do mocy odgania, możesz przesłać pozytywną energię jak kapłan (patrz część o przesyłaniu energii, dalej).

Obowiązek

W odróżnieniu od kapłana nie musisz być członkiem żadnego kościoła czy zakonu rycerskiego. Jeżeli należysz do jakiejś zorganizowanej grupy (poza drużyną poszukiwaczy przygód, oczywiście), powinieneś się jednak spodziewać pewnych obowiązków. Przedstawiciele innych klas mogą w miarę awansu przyciągać zwolenników czy uczniów i zdobywać powiązania poza macierzystą drużyną, a także tworzyć poza nią nowe zależności i odpowiedzialności. Kapłanów i paladynów spotyka to znacznie wcześniej. Kiedy więc wyruszasz w drogę, dołóż wszelkich starań, by obowiązki względem zakonu nie stały w sprzeczności z planami drużyny. Niektórzy paladyni proszą członków grupy o pomoc w realizacji zadania. To dobry pomysł, ale pamiętaj przy tym, że śmiałowicie są twoimi przyjacielami, a nie grupą najmłodszych, którzy muszą czekać, aż łaskawie zechcesz uwzględnić ich w swoich planach. Poszukaj zatem dobrego powodu, dla którego mieliby zainteresować się twoim zadaniem i służyć ci pomocą. Z drugiej strony, być może Dyplomacja pozwoli ci przekonać przełożonych zakonu, iż musisz należeć do grupy zwykłych śmiałków, albo nawet, że grupa ta idealnie nadaje się do wykonania zadania.

Awans

W przypadku awansu niełatwo ustalić, jakie umiejętności należy rozwijać w pierwszej kolejności. Tymczasem to bardzo ważny wybór, który może zadecydować o twojej chwale lub zgubie.

Atrybuty: Dwa najważniejsze dla ciebie atrybuty to Roztropność i Charyzma. Pierwszy wpływa na umiejętność czarowania, drugi zapewnia możliwość odgania. Jeśli w przygodach, w których bierzesz udział,

Obowiązki i MP

Możesz wykorzystać obowiązki ciężące na paladynie do stworzenia kampanii. Bądź jednak ostrożny, by ich nadmiar nie frustrował ani paladyna, ani reszty drużyny. Większość Mistrzów Podziemi wymaga od paladyna przekazania 10% zdobytych łupów na zakon, kościół lub inny szczytny cel, ale szczególnie szczodry paladyn może samodzielnie podwoić tę ilość.

pojawia się wielu nieumarłych, postaw na Charyzmę. Z powodu ewidentnych korzyści w walce Siła znajdzie się na trzecim miejscu. Ponieważ paladyni mają tendencję do noszenia coraz cięższych pancerzy, nie zapominaj też o Zręczności.

Umiejętności: Większość paladynów powinna skupić się na podwyższaniu Koncentracji, Dyplomacji i Jeździectwa. Nie dysponujesz zbyt dużą liczbą punktów, skoncentruj się więc na rozwijaniu tylko kilku umiejętności.

Atuty: Oto krótka lista atutów, które polecamy twojej uwadze – Dodatkowe ugodzenie, Poprawione trafienie krytyczne, Rzucanie w walce oraz atuty dotyczące jazdy konnej. Dużo przeciwników posiada zasięg, warto zatem – mając odpowiednią wartość Zręczności – pomyśleć o Ruchliwości. Jeśli często spotykasz nieumarłych, rozważ wybór Wielkiej wytrzymałości, która wspomaga odporność na wysycanie energii. Pozostałe atuty powinno podpowiedzieć ci zdobyte doświadczenie. Nieco dalej opisujemy kilka nowych, godnych zainteresowania.

Wyjątkowe wierzchowce

Ponieważ nosisz ciężki pancerz i broń, powinieneś postarać się o silnego rumaka. Oczywiście, jeżeli kampania polega na zwiedzaniu jaskiń, wierzchowiec staje się wyłącznie symbolem. Na wszelki wypadek upewnij się więc u MP, czy wyjątkowy wierzchowiec w ogóle ci się przyda. Jeżeli nie, szkoda tracić czasu na poszukiwania – opieka, ochrona, pasza i stajnia dla wierzchowca, którego dosiadasz tylko od czasu do czasu, jest zbyt kosztowna, by warto było o niej myśleć. Ponadto, jeśli bardziej dbasz o swojego konia (oczywiście, wspaniałego, ale tylko konia) niż o drużynę, twoi towarzysze mogą się poczuć urażeni.

W takiej sytuacji najlepiej znaleźć służącego lub stajennego, który zajmie się twoim wierzchowcem, podczas gdy ty będziesz zwiedzał kolejne lochy. Osoba taka może oczywiście pracować w zamian za udział w skarbach, jeśli brak gotówki, a reszta drużyny się na to zgodzi (patrz Tabela 5-2: Cennik usług podwładnych na stronie 149 w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI). Twoi kompani mogą nawet zrzucić się na jego wypłatę, jeśli zaopiekuje się również ich wierzchowcami.

Na 6. poziomie, o ile wybierzesz Zdolności przywódcze, masz również prawo zdobyć giermka lub kompana, by pilnował koni drużyny.

Paladyn posiadający wyjątkowego wierzchowca, możliwie jak najszybciej powinien zdobyć *uzdrowienie wierzchowca* (na 12. poziomie lub 11., jeżeli ma Roztropność 16 lub więcej) – im mniej wierzchowiec pochłania leczących zasobów drużyny, tym milej jest widziany. Oczywiście, jeśli potwory zaatakują drużynę podczas podróży, zwierzę będzie mogło udowodnić, czy jest warte twojego trudu i sporych kosztów jego utrzymania.

Może się zdarzyć, że paladyn będzie przede wszystkim walczył w terenie – wierzchowiec stanie się wówczas integralną częścią drużyny. W takim przypadku warto zainwestować w Konną walkę i atuty, które się z niej wywodzą (Atak w przelocie, Konne łucznictwo, Porywająca szarża, Traktowanie). Koń taki potrafi nawet opiekować się rumakami twoich przyjaciół, zwłaszcza jeżeli może rozkazywać stworzeniom swojego rodzaju.

Odmiany wyjątkowych wierzchowców

Na 5. poziomie uzyskasz moc przyzwania wyjątkowego wierzchowca – zwykle ciężkiego rumaka (lub kucyka bojowego, jeżeli jesteś małych rozmiarów). Jest to magiczna bestia, która – w miarę, jak awansujesz na coraz to wyższe poziomy – zwiększa swoje Kości Wytrzymałości, naturalny pancerz, Siłę i Intelpekt, a także zyskuje zdolności specjalne.

Wyjątkowy wierzchowiec nie musi być jednak rumakiem. Jeżeli po awansie na 5. poziom uzbroisz się w cierpliwość, możesz

przywołać jednorożca, ogromnego orła, a nawet złowieszczygo lwa, a jeśli twój wierzchowiec zginie, kolejny będzie potężniejszy (choć musisz wcześniej oczekiwać rok i jeden dzień). O tym, jakie rodzaje wierzchowców będą dostępne, decyduje MP.

Wybierając wyjątkowego wierzchowca, musisz rozważyć wiele czynników. Wspólnie z MP uzgodnij, czy dokonałeś właściwego wyboru.

Przede wszystkim, twój wierzchowiec powinien mieć następujące charakterystyki:

- Zdolność i chęć dźwignia jeźdźca w typowy sposób (wielbłąd, na przykład, ma chęć i możliwości, tygrys tylko możliwości, a gigant może i wyrazić taką wolę, ale kiepsko u niego z możliwościami).



- Być o co najmniej jedną kategorię rozmiaru większy od ciebie. Ponadto, latający wierzchowiec nie może unieść więcej niż lekki ładunek (to zmiana w po-

TABELA 1-1: WYJĄTKOWE WIERZCHOWCE (ŚREDNI PALADYNI)

Poziom paladyna	Wyjątkowy wierzchowiec	Siła	Czy lata?	Udźwig	
5	Wielbłąd	18	Nie	450 kg	
	Ciężki rumak	18	Nie	450 kg	
	Lekki rumak	16	Nie	345 kg	
6	Niebiański ciężki rumak	18	Nie	450 kg	
	Niebiański lekki rumak	16	Nie	345 kg	
	Złowieszczy wilk	25	Nie	1200 kg	
	Hipogryf*	18	30 m (przecięt.)	150 kg	
		18	Nie	450 kg	
	Duży potworny pajak	15	Nie	300 kg	
	Duży rekin**	17	Nie	260 kg	
	Jednorozec†	20	Nie	600 kg	
	7	Złowieszczy dzik	27	Nie	1560 kg
		Złowieszczy rosomak	22	Nie	780 kg
		Ogromny orzeł	18	24 m (przecięt.)	100 kg
		Ogromna sowa	18	21 m (przecięt.)	100 kg
		Pegaz*	18	36 m (przecięt.)	150 kg
		18	Nie	450 kg	
Nosorożec		26	Nie	1380 kg	
Lew morski**		19	Nie	350 kg	
8		Złowieszczy lew	25	Nie	1200 kg
	Gryf*	18	24 m (przecięt.)	150 kg	
		18	Nie	450 kg	

TABELA 1-2: WYJĄTKOWE WIERZCHOWCE (MALI PALADYNI)

Poziom paladyna	Wyjątkowy wierzchowiec	Siła	Czy lata?	Udźwig
5	Średni potworny pajak	11	Nie	57,5 kg
	Morświn**	11	Nie	57,5 kg
	Pies wierzchowy	15	Nie	150 kg
	Średni rekin**	13	Nie	75 kg
6	Kucyk bojowy	15	Nie	150 kg
	Niebiański pies wierzchowy	15	Nie	150 kg
	Niebiański kucyk bojowy	15	Nie	150 kg
	Złowieszczy nietoperz	17	12 m (dobra)	86 kg
	Złowieszczy borsuk	14	Nie	131 kg
	Złowieszcza łasica	14	Nie	131 kg
	Ogromny jaszczur	17	Nie	195 kg

Poziom paladyna: Najniższy poziom, od którego dostępny jest wierzchowiec

Siła: Typowa (minimalna) Siła wierzchowca z *Księgi Potworów*. Stworzenia o większych rozmiarach (duże, wielkie, olbrzymie) mają większą Siłę i, co za tym idzie, większy udźwig.

Czy lata?: Czy dany wierzchowiec umie latać, a jeżeli tak, to z jaką szybkością.

Udźwig: Waga najcięższego ładunku, jaki wierzchowiec może unieść – lekki ładunek w przypadku latającego i maksymalny (czyli ciężki) dla nielatającego.

*W przypadku stworzenia, które potrafi latać i poruszać się po ziemi z równą łatwością, udźwig w locie ustala się korzystając z pierwszej linii, a udźwig na lądzie z drugiej.

**Tylko dla wodnych paladynów.

†Zgodnie z tradycją, jednorozca może dosiadać tylko ludzka i elfia kobieta.

równaniu z *Księgą Potworów*, gdzie pojawiła się informacja, że udźwig latających stworów jest równy średniemu ładunkowi).

- Zwierzę lub bestia (złowieszczy wilk jest dopuszczalny, gnilny pełzacz już nie). Dodatkowo dopuszcza się niektóre magiczne bestie (jak pegaz lub ogromna sowa), a nawet robactwo (jak duży potworny pajak).
- SW wierzchowca musi być co najmniej o 3 niższa od poziomu paladyna (dla paladyna 8. poziomu SW może maksymalnie wynosić 5). Jeżeli wierzchowiec lata, SW musi być o co najmniej o 4 niższe (maksymalnie 4 dla paladyna 8. poziomu).

Oczywiście, to MP ostatecznie decyduje o tym, jakiego wierzchowca dopuści do gry. Na przykład, jeżeli nie chce, by w jego kampanii paladyni galopowali na potwornych pajakach, na pewno da ci to do zrozumienia. Weź pod uwagę, że niektóre potencjalne wierzchowce posiadające specjalne zdolności mają też zbyt wysokie SW, abyś mógł ich dosiąść.

Kilka przykładów wyjątkowych wierzchowców podano w Tabelach 1-1 i 1-2. Paladyni średniego rozmiaru wybierają z Tabeli 1-1, a małego z Tabeli 1-2.

Paladynów rozmiarów większych niż średni spotyka się bardzo rzadko, a znalezienie dla nich odpowiedniego wierzchowca może okazać się problemem. Choćby dlatego, że wielkie stworzenia mieszą wysokie SW i mogą naruszyć równowagę gry. Jeżeli jednak MP uprze się przy wprowadzeniu takiej postaci, polecamy użycie zasad rozwoju stworzenia z *Księgi Potworów* i zwiększenie jego rozmiaru do dużego.

Poziom, od którego możesz przywołać danego wierzchowca, wpływa też na jego rozwój. Na przykład, wielbłąd zdobywa zdolności jak rumak (oba te wierzchowce można przyzwać na tym samym poziomie – 5.). Dla odmiannych hipogryf, którego można przyzwać najwcześniej na 6. poziomie, zdobywa nowe moce w innym tempie. Wszystkie szczegóły znajdziesz w Tabeli 1-3. Jeżeli Intelpekt twojego wierzchowca lub jego odporność na czary jest wyższa niż ta podana w tabeli, używaj jego Intelpektu i OC.

Starzenie się wierzchowca i jego odprawienie

Wierzchowce starzeją się odpowiednio dla swojego gatunku. Dla większości z nich oznacza to 6-10 lat życia po osiągnięciu dojrzałości. Niektóre, chronione przed stresem i niebezpieczeństwami awanturniczego życia, mogą pożyć nieco dłużej (Tabela 6-5 na stronie 93 w *Podręczniku Gracza* opisuje efekty starzenia). Z wiekiem wierzchowce tracą wartości atrybutów, a zyskują wyłącznie Roztropność. Po trzech latach służby traktuj wierzchowca jak istotę w wieku średnim. Po kolejnych trzech latach będzie stary, a po kolejnych trzech sędziwy.

Dbanie o wierzchowca oznacza także przewidywanie ryzyka, jakie może on napotkać. Czasem, gdy niebezpieczeństwo staje się zbyt duże, powoduje to konieczność odprawienia wierzchowca w kwiecie

TABELA 1-3: ZDOLNOŚCI WYJĄTKOWYCH WIERZCHOWCÓW

Poziom paladyna (dostępność wierzchowca)*					Premiowe	Naturalny	Dodatkowa	
5**	6	7	8	Smok†	KW	pancerz	Siła	Int Specjalne
5-7	6-8	7-9	8-10	5-12	+2	4	+1	6 Poprawione uchylanie, wspólne czary, więź empatyczna, wspólne rzuty obronne
8-10	9-11	10-12	11-13	13-16	+4	6	+2	7
11-14	12-15	13-16	14-17	17-19	+6	8	+3	8 Rozkazywanie stworzeniom tego samego rodzaju
15-20	16-20	17-20	18-20	20	+8	10	+4	9 Odporność na czary

*Kolumny z pogrubionymi nagłówkami (5, 6, 7, 8) to poziomy paladyna, na których może przyzwać wierzchowca (odpowiadają im pierwsze kolumny z Tabel 1-1 i 1-2). Liczby podane powyżej to poziomy paladyna, na których wierzchowiec zdobywa premie umieszczone w prawej części tabeli.

**Kolumna ta jest taka sama, jak lewa część kolumny z *Podręcznika Gracza*.

†Patrz „Smocze wierzchowce”.

Przykład: Paladyn niziołek 15. poziomu jeździ na ogromnym jaszczurze. W Tabeli 1-2 można odczytać, że wierzchowiec ten jest dostępny od 6. poziomu. Sprawdzając kolumnę oznaczoną „6” w Tabeli 1-3: Zdolności wyjątkowych wierzchowców, dowiadujemy się, że jaszczur paladyna 15. poziomu zyskuje następujące właściwości: +6 KW, +8 naturalna KP, +3 do Siły, Int 8 oraz może rozkazywać innym stworzeniom jego rodzaju.

wieku. Jeżeli tak się zdarzy, powinien zostać odesłany ze wszystkimi honorami.

Odprawienie wierzchowca wiąże się z ponoszeniem za niego odpowiedzialności finansowej przez resztę jego życia. Do kosztu obsługi (15 sm dziennie, choć MP może zdecydować, że wyjątkowy wierzchowiec wymaga więcej) dolicza się wówczas opłatę za stajnię – 5 ss.

Jeżeli odprawisz wierzchowca we właściwym czasie, nie musisz czekać rok i jeden dzień, by przywołać kolejnego. Ignorowanie efektów starzenia się i odmowa odprawienia może być uznana za znęcanie się nad zwierzęciem. A to niesie za sobą poważne konsekwencje, włącznie z tym, że wierzchowiec cię opuści.

Smoczy wierzchowiec

Wierzchowiec smok to marzenie praktycznie każdego paladyna. Hodowla gada od jajka do wieku, w którym nadaje się pod siodło (co z kolei zależy od rodzaju smoka i twojego rozmiaru), może jednak wymagać wielu lat starań. A na to mogą sobie pozwolić tylko elfy czy krasnoludy. Inne rasy potrzebują wierzchowca znacznie wcześniej. Dlatego zwykle paladyn, który napotka smoka, usiłuje go namówić do współpracy i partnerstwa (patrz „Zdolności przywódcze a wierzchowce”, dalej). Czasem skuteczna okazuje się tylko propozycja godziwego wynagrodzenia, choć zależy to od gatunku, częściej jednak najlepszym argumentem okazuje się możliwość zaspokojenia typowej dla smoków ciekawości. Młode smoki, które już opuściły rodzinne gniazdo, mogą przyłączyć się do śmiałków w zamian za doświadczenie, naukę i ochronę. Bądź jednak przygotowany, że będziesz musiał swoją część umowy wypełnić co do joty!

Użycie magii – choćby czarów *uroku* – nie jest najlepszym rozwiązaniem, ponieważ gdy zaklęcie przestanie działać, smok zwykle wpada w złość. Stworzenia te reagują agresją również na zbyt natrączywe nalegania postaci przeciwnego charakteru, a w najlepszym wypadku biorą nogi za pas i znikają.

Szkolenie smoka

Młody smok to raczej inteligentne dziecko niż zwykle zwierzę (wartość jego Intelaktu w zależności od

wieku i rodzaju waha się w przedziale 8-18), może więc okazać się mądrzejszy od jeźdźcy. Cierpliwość i marchewka zwykle przynosi podczas treningu lepsze rezultaty niż gniew i kij. Smok zwykle uczy się szybko, choć jego brak doświadczenia sprawia, że popełnia błędy. Podobnie jak dzieci i szczenięta szybko się męczą, musisz więc często pozwalać mu na odpoczynek.

Opieka nad smokiem

Zawsze dawaj smokowi obiecaną nagrodę. Traktuj go jak równorzędnego partnera w każdym przedsięwzięciu. Będzie lojalnym partnerem, jeśli za obronę zrewanżujesz mu się tym samym.

Pomysł partnerstwa z wierzchowcem może wydać się dziwny, ale w przypadku smoków to najlepsze rozwiązanie. Są to istoty inteligentne, niezależne i obdarzone rozumem. MP powinien traktować je jak bohaterów niezależnych, a nie zwierzęta. W przeciwnym razie może się okazać, że jeździec pozbawiony wysokiej Charyzmy straci wszystkie argumenty, którymi mógł nakłonić te stworzenia do współpracy.

Smoki starzeją się, lecz nie zdobywają punktów doświadczenia.

Utrata smoka

Smoki mają dobrą pamięć i przez cały czas rosną. Może jednak nadejść czas, że któryś z nich postanowi opuścić jeźdźcę. W takiej sytuacji lepiej go nie zatrzymywać, pamiętając, że rozszoszczenie smoka jest największym błędem, jaki można popełnić. Najczęściej smoki odchodzą, jeśli jeździec awansuje znacznie szybciej od nich (zwykle wtedy, gdy jego poziom jest wyższy od smoczego SW+4). To, kiedy dokładnie decydują się na ten krok, zależy od ich charakteru i więzi, jaka łączy ich z jeźdźcem.

Jeżeli coś takiego ci się przytrafi, a ty wypełnisz swoje obietnice i pozwolisz smokowi odejść, rozstaniecie się w pokoju i przyjaźni. Jeśli jednak twój rumak odejdzie, uszając w sercu pomstę, szybko zatakuje otwarcie, albo będzie knuł intrygi przeciwko tobie przez wiele lat.

Zdolności przywódcze a wierzchowce

Sprytne postacie mogą użyć Zdolności przywódczych, by zyskać kompana, który nada się na wierzchowca (patrz „Zdolności przywódcze” na stronie 45 w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*). Atut ten nie działa jednak w przypadku wierzchowców z Intelktem mniejszym niż 4. Jeżeli posiadasz już wyjątkowego wierzchowca, chowańca lub zwierzęcego towarzysza, do zdolności tej otrzymujesz ujemny modyfikator -2. W Tabeli 2-27: Przykłady specjalnych kompanów na stronie 45 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI* wymieniono kompanów, którzy mogą również służyć za wierzchowce – jeśli potrzebujesz więcej przykładów, informacje te posłużą ci za wskazówki.

Smoczy kompani

Jeżeli twój MP się na to zgodzi, możesz użyć Zdolności przywódczych do naklonienia smoka, by został twoim kompanem. Aby określić rodzaj i wiek smoka, który

TABELA 1-4: SMOCZY KOMPANI

Smoki praworządne dobre	SW	Odpowiednik poziomu
Spizowy smok (młody)*	6	11
Srebrny smok (młody)*	6	12
Spizowy smok (małoletni)	8	13
Złoty smok (młody)	8	13
Srebrny smok (małoletni)	9	14
Złoty smok (małoletni)	10	15
Spizowy smok (dorastający)	11	16
Srebrny smok (dorastający)	12	17
Smoki chaotyczne dobre	SW	Odpowiednik poziomu
Mosiężny smok (młody)*	5	10
Miedziany smok (młody)*	6	11
Mosiężny smok (małoletni)*	7	12
Miedziany smok (małoletni)*	8	13
Mosiężny smok (dorastający)	9	14
Miedziany smok (dorastający)	10	15
Spizowy smok (dojrzały)	11	16
Smoki praworządne złe	SW	Odpowiednik poziomu
Zielony smok (młody)*	4	9
Błękitny smok (młody)*	5	10
Zielony smok (małoletni)	7	12
Błękitny smok (małoletni)	7	13
Zielony smok (dorastający)	10	15
Błękitny smok (dorastający)	10	16
Zielony smok (dojrzały)	12	17
Smoki chaotyczne złe	SW	Odpowiednik poziomu
Biały smok (młody)*	3	8
Czarny smok (młody)*	4	9
Biały smok (małoletni)*	5	10
Czarny smok (małoletni)*	6	11
Czerwony smok (młody)	6	11
Biały smok (dorastający)	7	12
Czarny smok (dorastający)	8	13
Czerwony smok (małoletni)	9	14
Biały smok (dojrzały)	9	14
Czarny smok (dojrzały)	10	15
Czerwony smok (dorastający)	12	17

*Mogą na nich jeździć tylko mali jeźdźcy.

odpowie na wezwanie w pierwszej kolejności, użyj Tabeli 2-25: Zdolności przywódcze z *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. Dzięki niej uzyskasz poziom kompana, którego zdołasz przyzwać. Nie możesz przywołać kompana o takim samym poziomie jak twój lub wyższym – nawet jeżeli używasz odpowiednika poziomu (dla specjalnych kompanów z Tabeli 2-27). Następnie zajrzyj do Tabeli 1-4: Smoczy kompani, by – opierając się na poziomie kompana – sprawdzić, jaki typ i rodzaj smoka ciebie dotyczy (zwykle tylko praworządne dobre smoki – złote, srebrne i spizowe – mogą być kompanami paladynów. Inne podane w Tabeli 1-4 dotyczą odmiennych klas, których przedstawiciele marzą o smoczym kompanie).

Większość smoków, które nadają się na kompanów, osiągnęło co najmniej wiek młody. Smoczątko i dzieci są na to zbyt małe – zwykle pozostają jeszcze pod opieką rodziców. Smoki w wieku przekraczającym dojrzały również nie spełniają wymagań, gdyż bardziej interesuje je płeć przeciwna.

Może się zdarzyć, że paladyn uzyska smoczego kompana zbyt małego, by na nim jeździć. Taki kompan nie zyskuje wówczas mocy wyjątkowego wierzchowca (patrz dalej).

Wyjątkowe smocze wierzchowce

Niektórzy paladyni wymagają od wierzchowca czegoś więcej niż przywiązania. Chcą mieć inteligentnego towarzysza, który będzie z nimi dzielił trudy i nagrody przygód oraz potężnego sprzymierzeńca w walce ze złem wciąż rosnącym w siłę. Mają tylko jeden wybór – muszą zdobyć wyjątkowego smoczego wierzchowca.

Oczywiście, smok to najpotężniejszy wyjątkowy wierzchowiec, jakiego paladyn może uzyskać, nawet uwzględniając zasady z tej książki. Spodziewaj się więc, że MP, który pozwoli ci na posiadanie takiego wierzchowca, będzie ściśle nadzorował sytuację tak, by ani ty, ani twój rumak (a zwłaszcza on) nie zdominował kompanii.

Niewiele jest obrazów, których piękno dorównuje widokowi paladyna dosiadającego potężnego smoka. Łuski stworzenia lśnią w blasku słońca, rozdzierający ryk odbija się echem wśród skał... Jeżeli nie macie nic przeciwko wywołanemu tym bólowi głowy, miłej zabawy.

Po pierwsze, aby upatrzony smok został twoim kompanem, musisz użyć Zdolności przywódczych. Wybór, jaki możesz dokonać, ogranicza jednak fakt, że tylko praworządne dobre smoki nadają się na wierzchowce paladynów.

Po drugie, smok powinien unieść jeźdźca, co oznacza, że musi być co najmniej o jedną kategorię rozmiaru większy niż paladyn. Mali paladyni mogą więc ubiegać się o smoczego wierzchowca wcześniej niż ich koledzy rozmiaru średniego! Co więcej, smok musi wzbic się z jeźdźcem w powietrze. Jako czworonóg może unieść większy ciężar niż typowe stworzenie w jego rozmiarze i z jego Siłą (patrz „Siła”, *Księga Potworów*, str. 10), ale jako stworzenie latające zdoła wlecieć tylko z lekkim ładunkiem.

Po trzecie, musisz znaleźć smokowi przytulną jaskinię, bo nawet najwierniejszy srebrny smok nie zamieszka w jednej stajni z innymi zwierzętami. Księga *Potworów* opisuje, jakie typy jaskiń smoki zamieszkują najchętniej – jeżeli odmówisz swojemu takich warunków bytowych, nie zechce z tobą współpracować.

Po czwarte, smok musi mieć w tej jaskini skarb, na którym będzie się wylegiwał w wolnych chwilach. Jego minimalna wartość to 1000 sz na każdą KW stwora, a skład zależy od rodzaju i upodobań oraz płci smoka (na przykład, smoczyce uwielbiają diamenty). Skarb ów należy do smoka i nie licz na to, że się nim kiedykolwiek podzieli.

Na koniec (co chyba najważniejsze), musisz traktować smoka z szacunkiem, jak stworzenie, które posiada Intelkt, moc i pewną renomę. To nie jest bezmyślna bestia, którą da się wytresować, ani sługa, którym można pomiatać. Nawet praworządne dobre smoki są stworzeniami obdarzonymi wolną wolą, własnymi potrzebami i marzeniami. Jeżeli o tym zapomnisz, zrobisz to na własne ryzyko.

Jeśli spełnisz te wymagania i uzyskasz wyjątkowego smoczego rumaka, będzie on posiadał wszystkie wyjątkowe zdolności typowego paladyńskiego wierzchowca, a w miarę rozwoju będzie otrzymywał kolejne, jak podaje to Tabela 1-3: Zdolności wyjątkowych wierzchowców. Ty natomiast zyskasz niepodatność na groźbę powodowaną przez tego smoka (dopóki ci wierny).

Ponieważ smoki z wiekiem zyskują potęgę, możesz poczekać, aż twój wierzchowiec dojrzeje. Opcja taka jest szczególnie kusząca w przypadku długowiecznych ras, takich jak elfy i krasnoludy. O ile jednak przerwy między przygodami są powszechne i oczywiste, o tyle takie działanie jest nieeleganckie i MP powinien zwracać na nie uwagę. Gry fabularne polegają na przeżywaniu przygód, a nie na siedzeniu i czekaniu, aż smok urośnie. Zresztą, sam wierzchowiec

nie ma żadnego interesu w tym, by tracił czas na czekanie – woli zająć się zwalczaniem zła.

PRZESYŁANIE ENERGII

Jak wspominaliśmy w *Podręczniku Gracza*, kapłan może używać testu odganiań do celów innych niż odganiecie czy karcenie nieumarłych. Dalej podajemy więc kilka innych możliwości użycia pozytywnej lub negatywnej energii.

Strzeżenie sanktuarium: W *Podręczniku Gracza* można znaleźć przykłady magicznych wrót strzegących dostępu do uświęconych miejsc. Otwierają się one tylko przed dobrymi kapłanami, którzy potrafią przesłać wystarczająco pozytywnej energii do odegnania nieumarłego o 3 KW, a została zniszczona, gdy zły kapłan wykona test odganiań o podobnym ST. Jest to odpowiednie wyzwanie dla

kapłana na pierwszym poziomie, który w teście odganiań potrzebuje co najmniej 16. Ważniejsze miejsca mogą być lepiej strzeżone i wymagać wyższego wyniku testu.

Pieczątowanie portalu: Na środku poświęconego ongiś Pelorowi świątyni, w miejscu gdzie znajduje się ołtarz, wyrasta kolumna ognia piekielnych, sięgająca kopuły. Przez owe płomienie diabły z Baatoru znalazły drogę na Plan Materialny, by czynić tu zło. Jozan, stojąc nad zewłokiem osylutha, wymachując świętym symbolem i ściągając moc Pelora z powrotem do porzuconej świątyni. Pot rosi jego czoło, a pozytywna energia przepływa przez ciało, zamykając planarny portal.

Portal tego typu wymaga testu odganiań o ST pozwalającym odgonić nieumarłego z co najmniej 11 KW, w zależności od siły połączenia. Podjąć się tego może już kapłan siódmego poziomu, musi jednak wyrzucić w tym teście 19 lub 20. Portal do Baatoru z pewnością chroni jednak *profanacja* utrudniająca wykonanie testu. Kapłan, który chce zamknąć ów portal, powinien więc najpierw rzucić *konsekrację* (negującą *profanację*), by następnie odganiać bez ujemnych modyfikatorów.

Zły kapłan może wzmocnić ów portal i podnieść poziom trudności jego zamknięcia, co działa analogicznie do pokrzepiania nieumarłych.

Nowe atuty: Niektóre nowe atuty pozwalają kapłanom i paladynom używać pozytywnej energii na różne nowe sposoby – poprawiać rzuty obronne, zwiększać zadawane obrażenia, zmniejszać obrażenia zadawane przez pewne formy energii, zwiększać szybkość i Budowę, pomagać innym rzucającym czary, ranić nieumarłych i niszczyć przedmioty emanujące silną negatywną energią. Żli kapłani i rycerze ciemności również mogą używać tych atutów, choć korzystają oni z negatywnej energii. Więcej informacji o takich atutach znajdziesz w dalszej części tego rozdziału.

BOSKIE INTERWENCJE

W kampaniach fantasy, gdzie bogowie chodzą po ziemi i co rusz wtrącają się w sprawy śmiertelników, kapłani i paladyni mogą szybko się przekonać, że ich bóstwa przychylają ucha prośbom i modlitwom. Jeżeli postać wzywająca pomocy osiągnęła wysoki poziom i postępuje zgodnie z zasadami wiary i charakteru, istnieje niewielka, ale realna szansa, że jego modły zostaną wysłuchane, a może nawet uzyska od powiedź.

Najlepszym sposobem, by Mistrz Podziemi mógł ocenić, czy bóg usłyszy modlitwę i odpowie na nią, jest ustalenie, jak wpłynie to na grę i przebieg kampanii. Jeżeli alternatywą jest pewna śmierć wznoszącego go modły, jego przyjaciela lub obojga, boska interwencja będzie lepszym i dodającym smaku przygodzie rozwiązaniem. Skoro postacie mają środki, które pozwalają im pokonywać przeszkody, dlaczego nie miałyby ich użyć? Jednak jeśli śmiałkowie wpadną w tarapaty własną głupotą lub zepsucie (drużyna będzie musiał

Przesyłanie energii a charakter neutralny

Jeśli kapłan ma neutralny charakter, rodzaj energii, jaką przesyła, określany jest przez inne czynniki, na przykład bóstwo, któremu służy (nie można przesyłać obydwu rodzajów energii). Przesyłanie energii pozytywnej to czyn dobry, negatywnej zaś – zły.



na przykład stawić czoła wściekłemu tłumowi, gdyż wcześniej oddała się szaleństwu rzeźnia mieszczan), powinni ponieść wszelkie konsekwencje swoich uczynków.

Oczekując boskiej interwencji, nie spodziewaj się bóstwa osobiście. Do akcji wysyła ono zwykle niebiańskiego lub czarciego sługę, którego poziom odpowiada sytuacji i wadze, jaką bóstwo przywiązuje do postaci wzywającej pomocy. Dobrze jest przy tym przyjąć zasadę, że wysłannika takiego można by przyzwać czarem *wezwanie potwora* o poziom wyższym niż dostępny kapłanowi lub paladynowi. Oznacza to, że paladyn piątego poziomu może oczekiwać interwencji archona-lampiona (kapłan piątego poziomu może rzucić *wezwanie potwora III*, a *wezwanie archona-lampiona* wymaga znajomości *wezwania potwora IV*). Paladyn piętnastego poziomu może spodziewać się lammasu (kapłan takiego poziomu może rzucić *wezwanie potwora VIII*, a lammasu przybywa dzięki *wezwaniu potwora IX*). Dobrym postaciom od siedemnastego poziomu przybędzie w sukurs planetar, podczas gdy złe bóstwa przysła potężnego demona lub diabła.

Może się okazać, że wysłannik bóstwa nie będzie sojusznikiem, jakiego spodziewała się postać i nie stanie wraz z nią do walki (jak czynią to przywołane potwory). Często bowiem posłańcy bóstw pojawiają się w przebraniu lub niewidzialni, a zanim przejdą do konkretów, oferują wsparcie w postaci czaropodobnych mocy takich jak *wspomożenie* czy *leczenie ran*. Są to zresztą istoty o wysokim Intellekcje, toteż szybko

orientują się w zastanej sytuacji i w rodzaju pomocy, jakiej potrzebuje wierny. Zdarza się, że spokojnie czekają, póki postać nie padnie bez tchu na polu bitwy, i dopiero wtedy leczą jej rany i przenoszą w bezpieczne miejsce, np. do świątyni bóstwa.

Wysokopoziomowi kapłani mogą od czasu do czasu skorzystać z boskiej interwencji, używając zaklęcia *brama* lub podobnego. Żaden czar nie przywoła bóstwa osobiście, ale może ono przez *bramę* wydelegować potężnego sługę, który wspomże lub ukarze rzucającego zaklęcie. Należy jednak pamiętać, że kapłan na poziomie pozwalającym już rzucać *bramę* zwykle zwraca na siebie uwagę bóstwa, może więc spodziewać się wizyty sługi o mocy, która wystarczy do pokonania napotkanych trudności – astralnej devy lub nawet planetara.

Boskie interwencje mogą także wspierać cele kościołów lub organizacji religijnych, na przykład misję przysparzającą chwały bóstwu lub kościołowi. Zdarza się wówczas, że wysokopoziomowy kapłan i paladyn słyszy głos swego patrona, który zleca mu wykonanie ważnego zadania. Niebiański wysłannik może pojawić się w glorii chwały i wyznaczyć bohaterom jakąś misję lub też pojawiać się w ich snach tylko jako tajemniczy szept. Metoda ta jest może nieco łopatologiczna, ale daje graczom poczucie, że są ważną częścią boskiego planu. Oczywiście, sposób zlecenia im misji powinien być odpowiedni do jej wagi – jeżeli archon-trębacz zleci wiernemu kapłanowi wplewienie ogródka Wielkiej Świątyni, efekt będzie raczej komiczny.

Oczywiście, boscy wysłannicy nie zawsze są tak dosłowni, nawet gdy misja jest dość prosta. Zwiastującemu archonowi trudno odmówić – choć gracze mogą poczuć się nieco zmanipulowani i bezwolni, skoro posyła się ich gdzieś bez pytania o zgodę. Dlatego też przedstawiciele sił wyższych często ukrywają się pod przebraniem śmiertelnika. Metoda ta ma wiele zalet, a co najważniejsze, nie przyciąga niepożądanego uwagi. Jeżeli misję zleca eladrin, który pojawia się w blasku chwały i głosem niby trąby anielskie oznajmia drużynie, gdzie ma się udać, szybko staje się ona tajemnicą poliszynela. Jeśli jednak w zatłoczonej gospodzie ubrany na czarno osobnik wręczy grupie nieznanym mapę i sakiewkę, mało kto zwróci uwagę na tak codzienny widok. Drużyna będzie mogła wówczas działać w spokoju. Nikt – nawet grupa poszukiwaczy przygód – nie musi wiedzieć, że ów kupiec to ten sam eladrin, który zmałdrzawszy, rzucił na siebie czar *przekształcenie siebie*.

NAWRÓCENI

Podręcznik Gracza wspomina, że kapłan, który znacząco pogwałcił ustanowiony przez bóstwo kodeks postępowania, traci czary i właściwości klasowe oraz nie może zdobywać nowych poziomów jako kapłan, dopóki nie odpokutuje win.

Co jednak, jeżeli kapłan nie zamierza odprawiać pokuty? Co, jeżeli po dramatycznych przeżyciach kapłan Hextora odnajdzie cel w służbie Heironeousowi? Taka postać nie musi wówczas zaczynać od pierwszego poziomu jako wieloklasowy „kapłan Heironeousa”. Bóg ten może przywrócić mu kapłańskie moce – oczywiście, zaraz po tym, jak jego nowy wyznawca wykaże się lojalnością, gorliwością i zdolnościami.

Ogólnie rzecz biorąc, kapłan, który zmienia wyznawane bóstwo, musi wykonać misję, by udowodnić swe oddanie nowemu patronowi. Powinien dobrowolnie zaakceptować czar *geas/poszukiwanie* rzucony na niego przez jakiegoś ważnego duchownego. Natura misji zależy od bóstwa i zawsze dokładnie oddaje jego cele i zasady wiary oraz charakter (w rozdziale 2 tej książki znajdziesz więcej informacji o doktrynach i ideałach kościołów w zależności od ich charakteru). W czasie tych poszukiwań poszukiwani kapłan nie ma dostępu do czarów i właściwości klasowych (z wyjątkiem biegłości w broni i pancerzu, których nie traci).

Kiedy misja dobiegnie końca, na neofitę zostaje rzucona *pokuta*. W tym momencie staje się on kapłanem nowego bóstwa z mocami i zdolnościami z poprzedniego poziomu. Wybiera także dwie domeny nowego bóstwa i zyskuje ich zesłane moce.

UMIĘJĘTNOŚCI

Umiejętności są niezbędnym składnikiem potrzebnym do tworzenia bohatera. Kiedy twój kapłan lub paladyn przy awansie na wyższy poziom otrzyma do dys-

pozycji kolejne punkty umiejętności, możesz odczuwać pokusę zlekceważenia tego faktu. Podpowiem ci: Nie rób tego błędu. Właściwy dobór umiejętności często decyduje o sukcesie lub porażce, a nawet o życiu i śmierci twojej postaci.

Nowe Rzemiosła i Profesje

Opisano tu trzy nowe dziedziny wiedzy, jakie posiada może twój kapłan lub paladyn (jak i każda inna postać). Za zgodą MP możesz odkrywać nowe zastosowania umiejętności Rzemiosła i Profesji.

- Rzemiosło (rzeźbienie w kamieniu) dotyczy posągów, architektonicznych zdobień, kamiennej broni i świętych symboli.
- Rzemiosło (rzeźbienie w drewnie) dotyczy masel grzebieni, mebli, świętych symboli i figur na dzieby okrętów.
- Profesja (astrolog) obejmuje wiedzę o astronomii, horoskopach i przeznaczeniu zapisanym w gwiazdach – szczególnie użyteczną dla postaci parających się magią wieszczów.

Stare umiejętności, nowe możliwości

Opisano tu kilka przykładów nowego wykorzystania przez kapłanów i paladynów posiadanych już umiejętności.

- Leczenie dotyczy też znajomości anatomii i fizjologii. Umiejętność można stosować podczas śledztwa, by na przykład określić czas zgonu lub jego przyczynę. MP może pozwolić (przy wysokim ST) na użycie tej umiejętności do badania szczególnych informacji o przyczynie śmierci, na przykład do wydedukowania przez analizę rany wzrostu młodego pastnika.
- Wiedza (plany) obejmuje informacje o istotach piekielnych, takich jak diabły, demony i stwory z niższych planów oraz o istotach boskich (niebianie, acheroni i mieszkańcy wyższych planów).
- Wiedza (religia) to odpowiednia umiejętność dla badaczy zaginionych kultów wyznawanych przez wymarłe rasy i kultury. Dotyczy również wierzeń praktykowanych przez kapłanów potworów.
- Wiedza (nieumarli) dotyczy znajomości natury i taktyki nieumarłych stworzeń.
- Wiedza (wojna) obejmuje tematykę maszyn oblężniczych, podkopów, strategii i taktyki oblężień (umiejętność ta pochodzi z podręcznika *Pięć i Miecz: Przewodnik dla mnichów i wojowników*).

NOWE ATUTY

Atuty są nowym elementem D&D. W tym rozdziale zaprezentowano nowe opcje przeznaczone dla kapłanów i paladynów (choć może ich używać każdy, kto spełnia określone warunki).

Atuty zastępcze

Jeżeli twój bohater posiada moc klasową lub specjalną zdolność, która działa jak jakiś atut, należy uznać, iż spełnia on warunek wstępny. Zatem, na przykład

TABELA 1-5: ATUTY

Atuty ogólne	Warunki wstępne
Skuteczniejszy cios tarczą	Siła 13+ Potężny atak
Szarża z tarczą	Siła 13+ Potężny atak Poprawiony cios tarczą
Atuty objawione	Warunki wstępne
Boska odporność	Zdolność do odganiań lub karcenia nieumarłych Boskie oczyszczenie Wyjątkowe odganie
Boska pomsta	Zdolność do odganiań nieumarłych Wyjątkowe odganie
Boska potęga	Zdolność do odganiań lub karcenia nieumarłych Charyzma 13+ Siła 13+ Potężny atak
Boska tarcza	Zdolność do odganiań lub karcenia nieumarłych Charyzma 13+ Siła 13+ Poprawiony cios tarczą Potężny atak
Boska żywotność	Zdolność do odganiań lub karcenia nieumarłych Charyzma 13+ Wyjątkowe odganie
Boskie oczyszczenie	Zdolność do odganiań lub karcenia nieumarłych Charyzma 13+ Wyjątkowe odganie
Atuty metamagiczne	Warunki wstępne
Czar zasięgowy	—
Wyświęcenie czaru	—
Specjalne atuty	Warunki wstępne
Dodatkowe ugodzenie	Poziom klasy 4+ właściwość porażenia
Przyspieszone odganie	Kapłan lub paladyn Charyzma 13+ Wyjątkowe odganie
Skuteczniejsze odganie	Kapłan lub paladyn Charyzma 13+ Wyjątkowe odganie
Wyjątkowe odganie*	Kapłan lub paladyn
Wzmocnione odegnanie	Kapłan lub paladyn Charyzma 13+ Wyjątkowe odganie

*Opisane w *Podręczniku Gracza*

mając klasową moc czy specjalną zdolność, której opis brzmi mniej więcej tak: „Działa analogicznie do Potężnego ataku”, może zdobywać atuty, które wymagają posiadania Potężnego ataku – choćby opisany dalej Skuteczniejszy cios tarczą. Jeżeli kiedykolwiek twoja postać straci ów zastępczy warunek wstępny, traci również dostęp do wszelakich bazujących na nim atutów, które wcześniej zyskała.

Atuty objawione

Atuty te to nowa kategoria, którą wyróżnia kilka cech. Po pierwsze, wszystkie wymagają posiadania zdolno-

ści odgania (lub, w większości przypadków, karcenia nieumarłych). Są zatem dostępne dla kapłanów, paladynów od trzeciego poziomu i każdej klasy prestiżowej posiadającej wspomnianą zdolność.

Po drugie, siła dająca moc objawionym atutom to zdolność do przesyłania pozytywnej lub negatywnej energii w celu odganiań lub karcenia nieumarłych. Każde użycie takiego atutu kosztuje postać jedną próbę odganiań/karcenia spośród dostępnych dla niej danego dnia. Jeżeli bohater wykorzystał wszystkie, nie może używać atutu. Jako że odganie lub karcenie jest akcją standardową, aktywowanie atutu objawionego również jest taką akcją.

Po trzecie, nie możesz używać atutu Przyspieszone odganie do zwiększenia szybkości działania atutu objawionego.

Boska odporność [Objawiony]

Możesz przesłać energię, by czasowo zmniejszyć liczbę obrażeń, jakie ty i twoi sojusznicy otrzymujecie z określonych źródeł.

Warunki wstępne: Zdolność odganiań lub karcenia nieumarłych, Boskie oczyszczenie, Wyjątkowe odganie.

Korzyści: Poświęć jedną z prób odganiań/karcenia, by dać wszystkim sojusznikom (oraz sobie) w 18-metrowym rozprysku odporność 5 na ogień, zimno i elektryczność. Odporność ta nie sumuje się z innymi, podobnymi odpornościami zyskiwanymi dzięki czarom lub zdolnościom specjalnym. Ochrona trwa do końca akcji w następnej rundzie.

Boska pomsta [Objawiony]

Możesz przesyłać energię, by zadawać nieumarłym więcej obrażeń w walce wręcz.

Warunki wstępne: Zdolność odganiań nieumarłych, Wyjątkowe odganie.

Korzyści: Poświęć jedną z prób odganiań/karcenia, by dodać 2k6 punktów obrażeń od świętej energii do wszystkich udanych ataków w walce wręcz wymierzonych w nieumarłych.

Boska potęga [Objawiony]

Możesz przesłać energię, by zwiększyć liczbę zadawanych w walce obrażeń.

Warunki wstępne: Zdolność odganiań lub karcenia nieumarłych, Charyzma 13+, Siła 13+, Potężny atak.

Korzyści: Poświęć jedną z prób odganiań/karcenia, by dodać premię z Charyzmy do liczby obrażeń zadawanych przez ciebie bronią przez liczbę rund równą tejże premii.

Boska tarcza [Objawiony]

Możesz przesłać energię, by uczynić swą tarczę efektywniejszą zarówno w ataku, jak i w obronie.

Warunki wstępne: Zdolność odganiań lub karcenia nieumarłych, Charyzma 13+, Siła 13+, Potężny atak, Skuteczniejszy cios tarczą.

Korzyści: Poświęć jedną z prób odganiań/karcenia, by przesłać energię w tarczę, dając jej pre-

mię z usprawnienia równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy. Premia liczy się zarówno do ataku, jak i do obrony tarczą i utrzymuje się przez liczbę rund równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

Boska żywotność [Objawiony]

Możesz przesłać energię, by zwiększyć swą szybkość i Budowę

Warunki wstępne: Zdolność odganiań lub karcenia nieumarłych, Charyzma 13+, Wyjątkowe odganie.

Korzyści: Poświęć jedną z prób odganiań/karcenia, by zwiększyć swoją bazową szybkość o 3 metry i dodać premię z usprawnienia +2 do Budowy. Efekt utrzymuje się przez liczbę minut równą modyfikatorowi z Charyzmy.

Boskie oczyszczenie [Objawiony]

Możesz przesłać energię, by zwiększyć odporność na trucizny i klątwy.

Warunki wstępne: Zdolność do odganiań lub karcenia nieumarłych, Charyzma 13+, Wyjątkowe odganie.

Korzyści: Poświęć jedną z prób odganiań/karcenia, by dać wszystkim sojusznikom (oraz sobie) w 18-metrowym rozprysku uświęconą premię +2 do rzutu obronnego na Wytrwałość przez liczbę rund równą twojemu modyfikatorowi z Charyzmy.

Czar zasięgowy [Metamagia]

Możesz używać czarów dotykowych bez konieczności dotykania ofiary.

Korzyści: Możesz rzucać rzucić czar normalnie mający zasięg „dotykowy” na zasięg do 9 metrów. Zakłęcie staje się promieniem, więc musisz wykonać udany atak dotykowy na dystans, by zadziało na ofiarę.

Czar zasięgowy wymaga komórki o dwa poziomy wyższej niż normalny poziom zaklęcia.

Dodatkowe ugodzenie [Specjalny]

Możesz więcej razy ugodzić przeciwnika.

Warunki wstępne: Poziom klasy 4+, ugodzenie (właściwość kasowa).

Korzyści: Biorąc ten atut, zyskujesz dodatkową próbę ugodzenia dziennie. Możesz jej użyć za każdym razem, gdy masz ku temu okazję (jako paladyn, święty wyzwoliciel lub kapłan z domeną zniszczenia). Atut ten możesz wybrać kilka razy.

Przyspieszone odganie [Specjalny]

Możesz szybciej odganiać lub karcieć nieumarłych.

Warunki wstępne: Kapłan lub paladyn, Charyzma 13+, Wyjątkowe odganie.

Korzyści: Możesz odganiać lub karcieć nieumarłych w akcji darmowej, ale z karą -4 zarówno do testu odganiań, jak i obrażeń. Nadal możesz wykonać jedną próbę odegnania na rundę.

Tego atutu możesz użyć tylko do odganiań lub karcenia nieumarłych. Nie możesz go użyć, gdy używasz atutu objawionego.

Skuteczniejsze odganie [Specjalny]

Możesz próbować odganiać lub karcieć potężniejszych nieumarłych.

Warunki wstępne: Charyzma 13+, Wyjątkowe odganie.

Korzyści: Gdy odganasz lub karcisz nieumarłego, możesz wybrać liczbę nie większą niż twój poziom kapłana. Dodajesz tę liczbę do testu odgania, ale odejmujesz od testu wynikających z niego obrażeń.

Jeżeli nie jesteś kapłanem, wybierasz liczbę nie większą niż twój efektywny poziom kapłana (na przykład, paladyn powinien od swojego poziomu odjąć dwa). Jeśli klasa prestiżowa podnosi efektywny poziom odgania, użyj tego właśnie poziomu.

Skuteczniejszy cios tarczą [Ogólne]

Możesz odepchnąć przeciwnika ciosem tarczą.

Warunki wstępne: Potężny atak.

Korzyści: Każdy twój cios tarczą (małą lub dużą) działa na przeciwnika tak, jakbyś wykonał byczą szarżę. Nie wchodzisz na pole przeciwnika ani nie narażasz się na okazyjny atak. Nie możesz również odepchnąć przeciwnika na więcej niż na 1,5 metra ani za nim podążać. Tego atutu nie można jednak wykorzystywać z puklerzem.

Szarża z tarczą [Ogólny]

Używając tarczy jako broni w szarży, zadajesz dodatkowe obrażenia.

Warunki wstępne: Potężny atak, Skuteczniejszy cios tarczą.

Korzyści: Jeżeli atak tarczą jest częścią akcji szarży, zadajesz dwa razy większe niż zwykle obrażenia.

Wyświęcenie czaru [Metamagia]

Twoje czary zadające obrażenia wypełnione są boską mocą.

Korzyści: Połowa obrażeń zadawanych przez Wyświęcony czar pochodzi prosto z boskiej mocy, nie mogą one zatem być zmniejszone przez ochronę przed żywiołami lub podobną magię. Druga połowa obrażeń powodowanych przez zakłęcie jest normalna.

Wyświęcony czar wymaga komórki o dwa poziomy wyższej niż normalny poziom zaklęcia. Tylko czary o jawnym poziomie mogą zostać wyświęcone.

Wzmocnione odegnanie [Specjalny]

Możesz pojedynczą próbą odganiać lub karcieć większą liczbę nieumarłych.

Warunki wstępne: Zdolność odganiań lub karcenia nieumarłych, Charyzma 13+, Wyjątkowe odganie.

Korzyści: Możesz odganiać lub karcieć większą liczbę nieumarłych niż zwykle, choć trudniej ci stawi czoło istotom o dużym KW. Otrzymujesz karę -2 do testu odganiań, ale za to dodajesz +2k6 do testu obrażeń wynikających z odganiań.

TABELA 1-6 UŚWIĘCONY EKWIPUNEK

Przedmiot	Cena	Waga	Przedmiot	Cena	Waga	Przedmiot	Cena	Waga
Brewiarz	10 sz	1,5 kg†	Kandelabr, 8 świec, złoty	35 sz	1 kg	Świecznik, ręczny, srebrny	5 ss	0,25 kg
Brewiarz, podręczny	15 sz	0,5 kg†	Kapturek	6 sz	2 kg	Świecznik, ręczny, złoty	3 sz	0,5 kg
Gromnica, 12-stogodzinna	5 ss	0,125 kg	Kropidło, srebrne	20 sz	1,5 kg†	Świecznik, srebrny	12 sz	0,5 kg
Gromnica, długo się paląca	1 sz	0,125 kg	Kropidło, złote	45 sz	1,5 kg†	Świecznik, złoty	20 sz	1 kg
Gromnica, do czuwania	10 sz	0,25 kg	Kropidło, żelazne	5 sz	1,5 kg†	Święty symbol, z brązu	10 sz	0,5 kg
Gromnica, świątynna	1 sz	0,25 kg	Obrus ołtarzowy, aksamitny	30 sz	*	Święty symbol, złoty	50 sz	1 kg
Kadzidło, egzotyczne	15 sz	*	Obrus ołtarzowy, barwiony	+5 sz	*	Żarnik, duży, srebrny	70 sz	40 kg
Kadzidło, zwykłe	5 sz	0,5 kg	Obrus ołtarzowy, brokatowy	40 sz	*	Żarnik, duży, z brązu	30 sz	37,5 kg
Kadzielnica, spiżowa	1 sz	0,5 kg	Obrus ołtarzowy, jedwabny	35 sz	*	Żarnik, duży, złoty	110 sz	80 kg
Kadzielnica, srebrna	3 sz	1 kg	Obrus ołtarzowy, mały	3 sz	*	Żarnik, połowy, srebrny	15 sz	3 kg
Kadzielnica, złota	5 sz	2 kg	Obrus ołtarzowy, płócienny	15 sz	*	Żarnik, połowy, z brązu	4 sz	2,5 kg
Kandelabr, 16 świec, srebrny	25 sz	1,5 kg	Skrzynia ołtarzowa, granitowa	40 sz	240 kg†	Żarnik, średni, srebrny	30 sz	15 kg
Kandelabr, 16 świec, złoty	45 sz	3 kg	Skrzynia ołtarzowa, świerkowa	20 sz	2,5 kg†	Żarnik, średni, z brązu	17 sz	12,5 kg
Kandelabr, 8 świec, srebrny	20 sz	0,5 kg				Żarnik, średni, złoty	70 sz	30 kg

† Jeżeli przedmioty te wykonano dla małych postaci, wagą jedną czwartą wagi podanej w tabeli

UŚWIĘCONY EKWIPUNEK

Kapłani i paladyni posiadają pewien typ ekwipunku, którego nie używają inne profesje. Tabela 1-6 wyszczególnia te przedmioty, których opisy znajdziesz dalej.

Brewiarz: Większość religii posiada teksty, modlitwy i rytuały używane przez kapłanów i wiernych. Brewiarze mają zazwyczaj rozmiar księgi czarów. Mniejsze wersje służą kapłanom podczas podróży po bezdrożach czy niesienia pomocy chorym.

Podręczny brewiarz nie zawiera wszystkich tekstów, ale doskonale pasuje do skrzyni ołtarzowej.

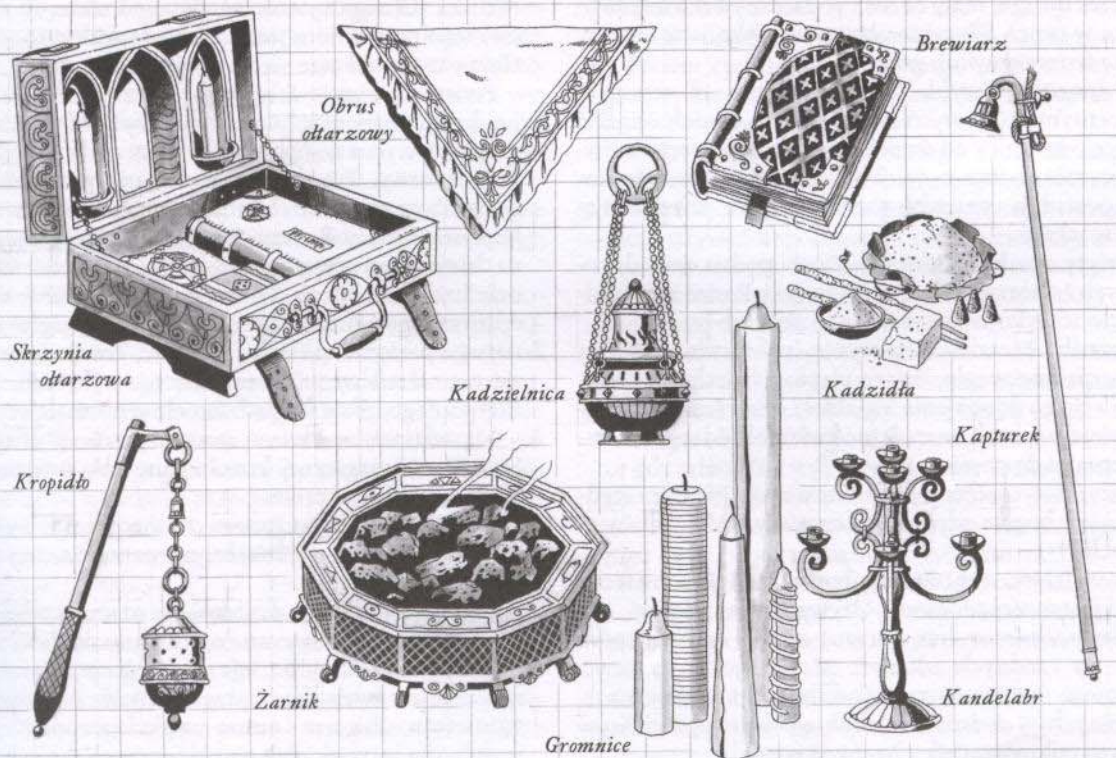
Gromnica: Gromnice to świece kościelne (w odróżnieniu od małych, prostych, lojowych świec z ekwipunku poszukiwacza przygód z *Podręcznika Gracza*).

Wykonane z wosku, mają od trzydziestu centymetrów do prawie dwóch metrów wysokości i siedem centymetrów średnicy. Gromnice palą się w tempie ok. centymetra na godzinę, co pozwala m.in. mierzyć czas spędzany w podziemiach.

Gromnica dwunastogodzinna (12 cm wysokości) używania jest do mierzenia upływu czasu.

Gromnica do czuwania wykonana z wosku zmieszanego z aromatycznymi ziołami płonie przez 8 godzin. Postać z umiejętnością Leczenie, która zapali taką gromnicę podczas opieki nad rannym, dodaje premię z okoliczności +1 do testów umiejętności.

Kadzidło: Popularny składnik czarów. Można go znaleźć w większości sakiewek na komponenty. W Ta-



beli 1-6 podano cenę 0,5 kilograma zwykłego kadzidła i 30 gram kadzidła egzotycznego z przeznaczeniem do celów świątynnych.

Kadzielnica: Bogato zdobiona skrzynka, w której spala się kadzidła. Ponieważ kołysze się na łańcuszkach, dym z kadzideł rozchodzi się szeroko.

Kandelabr: W kandelabrach osadza się osiem lub szesnaście gromnic. Osiem gromnic w kandelabrze rozświetla obszar o promieniu 4,5 metra, a szesnaście – 6 metrów.

Kapturek: Półorametrowy kij z knotem do odpalania świec i kapturkiem do ich gaszenia. Można go też używać do podpalania innych łatwopalnych przedmiotów.

Kropidło: Metalowy przedmiot, który na pierwszy rzut oka wygląda jak mała maczuga lub lekki buzdycan. Zbiorniczek może pomieścić do trzech butelek wody święconej. Potrząsając kropidłem (jest to akcja standardowa), rozpryskujesz jedną butelkę na ofiarę znajdującą się w zasięgu walki wręcz. Jest to atak dotykowy na dystans (nie prowokuje ataku okazyjnego). Używanie kropidła nie wymaga żadnej biegłości, dlatego wielu poszukiwaczy przygód przedkłada je nad zwykle chlapanie wodą święconą prosto z butelki.

Obrus ołtarzowy: Standardowe białe obrusy ołtarzowe są długie na ponad 4 metry, szerokie na prawie 2 metry, a wykonane z płótna, aksamitu, jedwabiu lub wyszywanego złotem brokatu. Za dodatkową opłatą mogą być barwione na czerwono, niebiesko, żółto, zielono, brązowo lub czarno. Mały obrus to kwadrat o boku ponad pół metra, którego używa się do skrzyni ołtarzowej.

Skrzynia ołtarzowa: Niewielka skrzynka, która po otwarciu przybiera postać przenośnego ołtarza. W pudle jest miejsce na przedmioty i naczynia używane podczas liturgii, mały obrus i podręczny brewiarz (wliczone w cenę). Skrzynie ołtarzowe wykonane są zwykle ze świerczyny lub granitu.

Świecznik: Zwykłe świeczniki mają ok. trzydziestu centymetrów wysokości i można w nich osadzić świecę o średnicy od dwóch do siedmiu centymetrów. Świeczniki ręczne mają ok. 10 centymetrów wysokości i posiadają rynienkę chroniącą dłoń przed kapiącym woskiem.

Święty symbol: *Podręcznik Gracza* podaje ceny drewnianych i srebrnych świętych symboli. Postać może jednak zlecić wykonanie symbolu ze złota lub brązu.

Żarnik: Metalowe naczynie, w którym znajdują się rozpalone węgle, dające ciepło i światło. Ponadto używa się go do spalania kadzideł i ofiar. Jest to najwygodniejszy sposób na spalanie kadzideł będących komponentami do czarów.

Duży (złoty, srebrny lub z brązu) ma 1,8 metra średnicy i jest bogato zdobiony. Używany w dużych świątyniach.

Średni (złoty, srebrny lub z brązu) ma 1,2 metra średnicy i jest mniej zdobiony. Używany w kaplicach.

Polowy (srebrny lub z brązu) ma 45 centymetrów średnicy i żadnych zdobień. Można go za łatwo przenieść i używać przy modlitwach i ceremoniach religijnych w podróży. (Żarnik władania żywiołakami ognia to polowy żarnik z brązu na węgiel).

PRZEDMIOTY MAGICZNE

Ta część książki zawiera opisy kilku nowych przedmiotów magicznych różnych rodzajów. Wiele z nich przeznaczono specjalnie dla kapłanów i paladynów.

Opisy tarcz i pancerzy

Podane tu zdolności specjalne rozszerzają rozdział *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

Antypatia: Twórca tego typu pancerza lub tarczy nadaje mu nadnaturalną zdolność oddziaływania na stworzenia o określonym charakterze lub danego rodzaju (patrz czar *antypatia* w *Podręczniku Gracza*). Moc tej można użyć raz dziennie jako akcji standardowej. Stworzenia określonego typu w promieniu 18 metrów muszą wykonać rzut obronny na Wolę (ST 24) – nieudany oznacza, że uciekają z danego miejsca i nie zamierzają do niego dobrowolnie wrócić przez najbliższe dwie godziny. Stworzenia pozostające w obszarze otrzymania karę -4 do Zręczności, dopóki go nie opuszczą. Obszar przemieszcza się wraz z noszącym tarczę/pancerz. Gdy zbliży się on do stworzenia, które już raz przed nim uciekło, może ono wykonać kolejny rzut obronny.

Poziom czarującego: 15; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *antypatia*; **cena rynkowa:** premia +4.

Dowodzenie: Tarcza lub pancerz tak umagiczniony zawsze jest olśniewający i błyszczący bez względu na panujące warunki i pomimo prób zamalowania lub ukrycia tego faktu. Szczególnie pożądana przez dowódców wojskowych wszelkiego rodzaju, tarcza taka emanuje aurą potęgi, która zapewnia premię za biegłość do Charyzmy i premię z morale +2 do rzutów obronnych na Wolę wszystkim sojusznikom w promieniu 18 metrów. Umagicznienie sprawia jednakże, że właściciel tego przedmiotu jest doskonale widoczny, co jest równoznaczne karze -6 do testów Ukrywania.

Poziom czarującego: 5; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, pięć poziomów zdolności rzucania czarów; **cena rynkowa:** premia +2.

Eteryzny: Przedmioty występują w dwóch wersjach. Pierwsza pozwala noszącemu tarczę lub zbroję korzystać z czaru *eteryczny spacer* rzucanego przez kapłana na dziewiętego poziomu. Druga zapewnia właścicielom oraz każdemu, kto go dotyka, możliwość stania się eterycznym analogicznie do rzucanego przez kapłana jednego następnego poziomu zaklęcia *eteryczność*. Przedmiot wydaje się niematerialny i nierzeczywisty, z wyjątkiem Planu Eterycznego, gdzie wygląda zupełnie normalnie.

Na właściciela: **Poziom czarującego:** 9; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *eteryczny spacer*; **cena rynkowa:** premia +3.

Wszyscy dotykający: **Poziom czarującego:** 11; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *eteryczność*; **cena rynkowa:** premia +4.

Groza: Tego typu przedmioty otaczają właściciela aurą strachu – moc analogiczna do zaklęcia *strach* rzucanego przez czarodzieja siódmego poziomu. Aura działa na wszystkich przeciwników w promieniu 12 metrów. Pancerz i tarcza wyglądają zupełnie normalnie dla wszystkich z wyjątkiem tych, którym rzuca

TABELA 1-7: SPECJALNE ZDOLNOŚCI
TARCZ I PANCERZY

Specjalna moc	Modyfikator ceny rynkowej*
Antypatia	Premia +4
Dowodzenie	Premia +2
Etery czny, tylko posiadacz	Premia +3
Etery czny, każdy dotknięty	Premia +4
Groza	Premia +2
Kontrolow. nieumarłych	Premia +4
Lód	Premia +3
Niszczenie nieumarłych	Premia +2
Oślepienie	Premia +1
Poświęcenie	Premia +2
Przywoływanie	Premia +1
Szybkość	Premia +3
Światło dnia	Premia +2
Upierzenie	Premia +2
Wchłanianie	Premia +3
Woda	Premia +2
z oddychaniem pod wodą	Premia +3
Wysączanie energii	Premia +2
Zauroczenie	Premia +3

TABELA 1-8: ŚCIŚLE OKREŚLONE
TARCZE I PANCERZE

Pancerz	Cena rynkowa
Błękitny pancerz z Gór Kryształowej Mgły	20 960 sz
Pancerz czerwonego smoka	35 200 sz
Płytkowa zbroja stałości	5845 sz
Zbroja jeźdźca	10 670 sz
Złocisty fartuch	22 200 sz

TABELA 1-9: BROŃ

Broń	Cena rynkowa
Bełt uderzenia	3157 sz
Bełto bitew	35 712 sz
Palcat wierzchowców	20 980 sz
Strzała sokolego wzroku	3507 sz

TABELA 1-10: BERŁA

Berło	Cena rynkowa
Berło władzy	20 576 sz

TABELA 1-11: CUDOWNE PRZEDMIOTY

Przedmiot	Cena rynkowa
Amulet pamięci	36 000 sz
Amulet powrotu	64 000 sz
Czarna opaska	8800 sz
Hełm wizji	91 600 sz
Karwasze związania	10 800 sz
Leśny płaszcz	39 392 sz
Maska moru	23 400 sz
Misa medytacji	44 800 sz
Potężniejszy św. symbol	5040 sz
Ręka Nyra	12 800 sz
Święta pochwa	6400 sz
Znak apostazji	38 880 sz
Zwierciadło objawień	48 000 sz

*Dodaj do premii z usprawnienia, by określić całkowitą cenę rynkową. Patrz Tabela 8-10: Broń w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI.

obronny się nie powiedzie. Takie stworzenia widzą przed sobą potwora z najgorszych koszmarów.

Poziom czarującego: 7; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *strach*; **cena rynkowa:** premia +2.

Kontrolowanie nieumarłych: Nosząc taką tarczę lub pancerz, można kontrolować do 26 KW nieumarłych dziennie – podobnie jak w przypadku czaru *kontrolowanie nieumarłego*. O świcie każdego dnia właściciel przedmiotu traci kontrolę nad nieumarłymi, którzy znajdują się w jego władzy. Tarcza i pancerz wyglądają, jakby były zrobione z kości, choć jest to tylko efekt dekoracyjny i nie ma wpływu na cechy przedmiotu.

Poziom czarującego: 13; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *kontrolowanie nieumarłego*; **cena rynkowa:** premia +4.

Lód: To umagicznienie sprawia, że pancerz lub tarcza wyglądają na wykonane z lodu. Ponadto pozwala wykorzystać dwie moce – zaklęcie *spowolnienie* (jak czarodziej piątego poziomu), które działa na pierwszych pięciu przeciwników podchodzących na 9 metrów do posiadacza, oraz *promień mrozu* (również jak czarodziej piątego poziomu) do pięciu razy dziennie. Promienie strzelają z przodu tarczy lub zbroi.

Poziom czarującego: 5; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *spowolnienie, promień mrozu*; **cena rynkowa:** premia +3.

Niszczenie nieumarłych: Tego typu przedmiot pozwala do czterech razy dziennie atakować nieumarłych mocą analogiczną do zaklęcia *przeszkodzenie nieumarłemu* rzucanego przez czarodziej piątego poziomu. Tak umagicznione tarcze i pancerze zwykle posiadają święty symbol dobrego bóstwa.

Poziom czarującego: 5; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *przeszkodzenie nieumarłemu*; **cena rynkowa:** premia +2.

Oślepienie: Tarcza lub pancerz tak umagiczniony na rozkaz noszącego może dwa razy dziennie błysnąć migotliwym światłem. Wszyscy w promieniu 6 metrów (poza właścicielem) muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 14) – nieudany oznacza oślepienie na 1k4 rundy.

Poziom czarującego: 7; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *piekące światło, ślepotą/głuchota*; **cena rynkowa:** premia +1.

Poświęcona: Przedmiot tego typu nie zapewnia dodatkowych mocy, chyba że jego posiadacz potrafi odganiać/karcić nieumarłych. W takim przypadku może używać wspomnianej zdolności, jakby miał dwa poziomy więcej. Tarcza lub pancerz zawsze są poświęcone konkretnemu bóstwu, o czym świadczy wygrawerowany na nich symbol.

Poziom czarującego: 8; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *zdolność odganiań/karceń* nieumarłych; **cena rynkowa:** premia +2.

Przywoływanie: Potężne umagicznienie sprawia, że gdy właściciel wypowiada słowo rozkazu, tarcza lub pancerz zostają ku niemu przywołane (akcja standardowa). Pod koniec owej akcji pancerz pojawia się na jego ciele, a tarcza na odpowiednim ramieniu. Poza tym opancerzenie wygląda całkiem normalnie.

Poziom czarującego: 9; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *teleportacja*; **cena rynkowa:** premia +1.

Szybkość: Noszenie takiej tarczy lub pancerza zapewnia premię z przyspieszenia +4 do KP i dodatkową akcję cząstkową w każdej rundzie, jak czar przyspiesze-



nie. Przedmiot wydaje się cały czas wibrować i wygląda przez to na nieco rozmyty.

Poziom czarującego: 5; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, przyspieszenie; **cena rynkowa:** premia +3.

Światła dnia: Tarcza lub pancerz tak umagicznione lśnią jaskrawym blaskiem czaru *światło dnia* przez okres do 30 minut dziennie. Słowo rozkazu aktywujące i dezaktywujące zaklęcie jest zwykle wyryte gdzieś wewnątrz pancerza lub z tyłu tarczy. W czasie gdy nie świecą, przedmioty te wyglądają zupełnie normalnie.

Poziom czarującego: 5; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *światło dnia*; **cena rynkowa:** premia +2.

Upierzenie: Tak umagicznione przedmioty wyglądają na stworzone z tysięcy opalizujących piór. Nie wpływa to na ich wagę, kary do testów czy inne statystyki. Umagicznienie pozwala ich właścicielowi latać do 50 minut dziennie jak pod działaniem czaru *lot* (szybkość 27 metrów, a przy średnim lub ciężkim pancerzu 18 metrów; dobra zwrotność).

Poziom czarującego: 5; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *stąpienie w powietrzu*; **cena rynkowa:** premia +2.

Wchłanianie: Tak umagicznione tarcze i pancerze są zawsze ciemnoczarne i wydaje się, że posiadają głąbię, która nie powinna istnieć. Przedmioty te wchłaniają ataki wysączające atrybuty i poziomy. Każdy z nich

może jednorazowo wchłonąć tyle punktów obniżenia wartości atrybutu lub wysączenia poziomów dziennie ile wynosi jego premia z usprawnienia. Pozwala na wykonanie rzutu obronnego na *Wytrwałość* przeciwko atakom wysączającym energię, które normalnie nie pozwalają na wykonanie takiego rzutu. Udany rzut obronny zmniejsza efekt ataku o połowę. *Tarcze* i *pancerz wchłaniania* nie wpływają na rzuty obronne na ataki pozwalające na ich wykonanie.

Poziom czarującego: 7; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza; **cena rynkowa:** premia +3.

Woda: Przedmioty tak umagicznione posiadają opływowy kształt i zielonkawy połysk. Pozwala właścicielowi przepływać przez wodę bez konieczności wykonywania testów *Pływanie*. Zasady *Tonięcia* nadal obowiązują (patrz *Przewodność MISTRZA PODZIEMI*, strona 85), chyba że przedmiot jest również „wyposażony” w *oddychanie pod wodą*.

Poziom czarującego: 7; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *oddychanie pod wodą*, *swoboda ruchu*; **cena rynkowa:** premia +2 lub +3 z *oddychaniem pod wodą*.

Wysączanie energii: Taki pancerz lub tarcza pozwalają właścicielowi wysączyć poziomy z pomocą ataku dotykowym (w przypadku pancerza) lub ciosu tarczą (w przypadku tarczy). Pozostałe wymagania dotyczące tego ataku są analogiczne jak w zaklęciu *wyczerpanie* rzucanym przez czarodzieja siódmego poziomu. Przedmioty te zawsze mają wyrytą na froncie wykrzywioną twarz wampira.

Poziom czarującego: 7; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wyczerpanie*; **cena rynkowa:** premia +2.

Zauroczenie: Tak umagiczniony przedmiot wydaje się piękny i funkcjonalny. Podkreśla też fizyczne urodę każdego, kto go nosi. Przeciwnik, który zaciągnie postać noszącą tarczę/pancerz, musi wykonać rzut obronny na odpowiednią wersję zaklęcia *zauroczenie* (z *zauroczenie potwora* albo *zauroczenia osoby lub zwierzęcia*), przesuwając do atakującego. Jeżeli wróg trafi w walce wręcz otrzymuje premię +4 do rzutu obronnego.

Poziom czarującego: 7; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *zauroczenie osoby lub zwierzęcia*, *zauroczenie potwora*; **cena rynkowa:** premia +3.

Ściśle określone pancerze

Opisane dalej przedmioty mają ściśle określone możliwości wymienione dalej.

Błękitny pancerz z Gór Kryształowych Mgie

W pierwszej chwili pancerz sprawia wrażenie, że został wykonany na krasnoluda. Z daleka wygląda jak stworzony z łuski błękitnego smoka. W rzeczywistości jest to mistrzowsko wykonana zbroja łuskowata emaliowana tak, że przypomina smocze łuski. Zapewnia premię z usprawnienia +3 do Klasy Pancerza (dodając do niej premię z pancerza +4 daje w sumie +7) i odporność na elektryczność 15.

Poziom czarującego: 9; **wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wytrzymałość żywiołowa*; **cena rynkowa:** 20 960 sz

Pancerz czerwonego smoka: Pomimo swojego wyglądu pancerz ten nie został wykonany z łusek czerwonego smoka. To mistrzowsko wykonana zbroja łuskowa, której każda łuska pokryta jest czerwoną emalią. Zapewnia premię z usprawnienia +3 do Klasy Panterza (co z premią z pancerza +4 daje w sumie +7) i odporność na ogień 15.

Poziom czarującego: 9; wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wytrzymałość żywiołowa; cena rynkowa:* 35 200 sz

Płytkowa zbroja stałości: Pancerz ten wygląda na zwykłą zbroję płytkową, dopóki nie włoży go osoba z neutralnym charakterem. Taka osoba odczuwa wówczas spokój i pewność siebie. Ponadto pancerz staje się *zbroją płytkową* +2 z premią za odporność +2 do wszystkich rzutów obronnych.

Poziom czarującego: 7; wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *odporność; cena rynkowa:* 5845 sz

Zbroja jeźdźcza: Pancerz ten wygląda na pełną zbroję płytową przystosowaną do walki z siodła. Zapewnia premię z usprawnienia +2 do KP (co z premią z pancerza +8 daje w sumie +10), premię za biegłość +1 do testów Jeździectwa, premię z usprawnienia +2 do Zręczności rumaka i premię za biegłość +3 metry do jego szybkości.

Poziom czarującego: 6; wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza; *cena rynkowa:* 10 670 sz

Złocisty fartuch: Prawdziwe dobrodziejstwo dla wszystkich pracujących przy kowadle. Wygląda jak zwykły skórzany fartuch z lśniącem metalicznym połyskiem. Zapewnia premię z odbicia +2 do KP. Noszące go gnomy zyskują redukcję obrażeń 5/+1 i premię +2 do wszystkich rzutów obronnych na ogień i gorąco.

Poziom czarującego: 5; wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *Alchemia, tarcza; cena rynkowa:* 22 200 sz

Opis ściśle określonej broni

Bełt uderzenia: Jest to mistrzowsko wykonany bełt do kuszy, ciężki i z tępym ostrzem. Z uwagi na wagę i rozmiar można go wystrzelić tylko z ciężkiej kuszy. Jeżeli trafi w żywy cel, zadaje 3k6 obrażeń, a ponadto ofiara podlega zasadom byczej szarży (bełt jest duży i ma Siłę 25 oraz +2 do próby). Jeśli trafi w cel nieożywiony, ignoruje pierwsze 5 punktów trwałości i zadaje 3k6 obrażeń. Jeżeli trafi w drzwi, otwiera je jak postać z Siłą 29. Po użyciu ulega zniszczeniu.

Poziom czarującego: 9; wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *bycza siła, telekineza; cena rynkowa:* 3157 sz; *waga:* 1 kg.

Berło bitew: Prawie metrowe, adamantytowe berło będące ciężkim buzdyganem +1. Zapewnia premię z morale +2 do rzutów obronnych na strach wszystkim sojusznikom w promieniu 9 metrów i pozwala władającej nim postaci przekazywać wiadomości każdemu w promieniu 13,5 kilometrów, jak przy użyciu czaru szepczący wiatr.

Poziom czarującego: 9; wymagania: Stworzenie berła, *szepczący wiatr; cena rynkowa:* 35 712 sz; *waga:* 4 kg.

Palcat wierzchowców: Niemal metrowe żelazne berło, które pozwala właścicielowi *rozmawiać ze zwie-*



zętami. Dzierżąc je podczas jazdy konnej, użytkownik zapewnia rumakowi premię z morale +2 do wszystkich rzutów obronnych. *Palcat wierzchowców* funkcjonuje również jak ciężki buzdygan +1, lecz tylko podczas jazdy konnej.

Poziom czarującego: 5; wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *rozmawianie ze zwierzętami; cena rynkowa:* 20 980 sz; *waga:* 4 kg.

Strzała sokolego wzroku: Strzałę tego typu są szczególnie pożądane przez tropicieli, zwiadowców, szpiegów i większość elfów. Po akcji całorundowej poświęconej koncentracji strzelec może dostrzec wszystko, co dzieje się w okolicy, jakby rzucił czar *jasnowidzenie*. Pięć minut po wystrzeleniu strzała obraca się w proch. Poza tym jest strzałą +1.

Poziom czarującego: 5; wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *jasnowidzenie; cena rynkowa:* 3507 sz; *waga:* —.

Opis ściśle określonych berel

Berło władzy: Taki przedmiot o wielu zastosowaniach jest zwykle pilnie strzeżony i powierzany tylko wysoko postawionym kapłanom lub bohaterom wykonującym niezwykle ważne misje. Jego posiadacz może przysłać energię, jakby był cztery poziomy wyżej, co przydaje się zarówno do odganiania/karcenia nieumarłych, jak i do otwierania drzwi zamkniętych objawionym zamkiem. Może również rzucać *rozkaz* do trzech razy dziennie jak kapłan dziewiątego poziomu.

Poziom czarującego: 9; wymagania: Stworzenie berła, rozkaz; cena rynkowa: 20 576 sz; waga: 3 kg.

Opis ściśle określonych cudownych przedmiotów

Amulet pamięci: Dzięki temu amuletowi można sobie raz dziennie przypomnieć do sześciu już rzuconych czarów objawień – pod warunkiem że jego posiadacz przygotował je i rzucił tego samego dnia.

Poziom czarującego: 6; wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy; cena rynkowa: 36 000 sz; waga: –.

Amulet powrotu: Amulet ten pozwala użytkownikowi na powrót do rodzimego planu, nie ma on jednak wpływu na miejsce, w którym postać się pojawi. Przedmiot nie działa na rodzimym planie.

Poziom czarującego: 9; wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, zamiana planów; cena rynkowa: 64 000 sz; waga: –.

Czarna opaska: Opaska na oko, wykonana z czarnej skóry, nie przejawia żadnych specjalnych zdolności, dopóki nie założy jej ktoś o orkowej krwi. Ork lub półork noszący opaskę na pustym oczodole lub ślepyemu oku otrzymuje premię za biegłość +2 do ataków zasięgowych i rzutów obronnych przeciw iluzjom.

Poziom czarującego: 6; wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy; cena rynkowa: 8800 sz; waga: –.

Hełm wizji: Ten metalowy hełm wydaje się bezużyteczny, dopóki nie założy się go tak, by całkowicie zasłaniał oczy. Każdy, kto go tak użyje, odkrywa, że świetnie widzi – jak pod wpływem czaru *prawdziwe widzenie*. Ponadto hełm zapewnia premię z olśnienia +1 do KP.

Poziom czarującego: 9; wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, prawdziwe widzenie; cena rynkowa: 91 600 sz; waga: 1,5 kg.

Karwasze związania: Wyglądem nie różnią się od innych magicznych karwaszów. Po wypowiedzeniu słowa rozkazu scalają się i pozostają sklejone do czasu wypowiedzenia kolejnego hasła. Podczas prób uwolnienia traktuj karwasze jakby miały Siłę 30, a ST Wyzwalania się 35.

Poziom czarującego: 3; wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, scalanie; cena rynkowa: 10 800 sz; waga: 0,5 kg.

Leśny płaszcz: Kiedy elf włoży ten wykonany przez swych ziomków zielony płaszcz z brązową skórzaną lamówką, otrzymuje premię za biegłość +4 do testów Równowagi i Wspinaczki, a ponadto może trzy razy dziennie rzucić *drzewny krok*.

Poziom czarującego: 9; wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, drzewny krok; cena rynkowa: 39 392 sz; waga: 1 kg.

Maska moru: Upiorna, zakrywająca całe oblicze maska wygląda jak twarz rozkładających się zwłok. Po włożeniu jej można *rozmawiać ze zmarłymi* do trzech razy dziennie, niezależnie od znanych języków.

Poziom czarującego: 5; wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, rozmawianie ze zmarłymi, rozumienie języków; cena rynkowa: 23 400 sz; waga: –.

Misa medytacji: Przedmiot ten sprawia, że każdy, kto rzuca nad nim *wieszczenie*, zyskuje 100% szans na poprawną przepowiednię.

Poziom czarującego: 6; wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *wieszczenie*; cena rynkowa: 44 800 sz; waga: 1 kg.

Potęźniejszy święty symbol: Ten wykonany z drogiego metalu i kamieni szlachetnych przedmiot jest przepojony boską mocą przez bożego sługę, z którym jest związany. Potężniejszy święty symbol pozwala korzystać z atutu *Wzmocnione odegnanie* na życzenie.

Poziom czarującego: 4; wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, zdolność do odganiania/karcenia nieumarłych jak kapłan czwartego poziomu, udział niebiańskiego, czarciego lub innego przybysza będącego sługą bóstwa; cena rynkowa: 5040 sz; waga: 0,5 kg.

Ręka Nyra: To sztuczne ramię wykonane z mithru może zastąpić dobrej postaci utraconą kończynę. Nie działa w przypadku osób neutralnych, a zły śmiałek próbujący przysztukować sobie *rękę Nyra* tymczasowo traci 1k4 Zręczności. Udane wykorzystanie ręki zapewnia do Siły i +2 do Zręczności oraz premię z odbicia +2 do 70% spotykanych ramion to lewe *ręce*, a 30% – prawe. Półki głoszą, że tylko niektóre ręce nadają się do użytku.

Poziom czarującego: 6; wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, ożywienie przedmiotu, tarcza; cena rynkowa: 800 sz; waga: –.

Święta pochwa: Pierwszy raz znaleziona, przybiera różne kształty. Znalazca ma 25% szans na pochwie sztylet, 25% na futerał na topór oraz 50% na pochwie jakis typ miecza. Szybko jednak odkrywa, że *święta pochwa* może zmieniać swój kształt, dopasowując się do broni (sztylet, topór, miecz), która ją dotyka, nawet jeżeli jest to oręż podwójny. Broń przechowywana w takiej pochwie zawsze jest czysta i ostra. Dodatkowo trzy razy dziennie właściciel może umieścić oręż w pochwie wypowiadając słowo rozkazu, co pozwala *pobłogosławić broń*.

Poziom czarującego: 4; wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *pobłogosławienie broni*; cena rynkowa: 6400 sz; waga: 0,5 kg.

Znak apostazji: Czasem złe bóstwa oznaczają wrogich wyznawców, uznając ich za swoją własność. Znak apostazji może być wykonany z dowolnego materiału, choć zwykle wyrabia się go z materiału, z którego wykonana jest ulubiona broń boga czy bogini. Symbol jest duży (ok. 20 centymetrów średnicy) i daje wiele korzyści, choć każdy, kto go dojrzy, bezbłędnie rozpoznaje w nim znak zła. Z drugiej jednak strony zapewnia oznaczenie możliwości karcenia nieumarłych, jakby posiadał atut *Wzmocnione odegnanie*. Pozwala także do trzech razy dziennie rzucić *strach*, jak czarodziejowi dziesiątego poziomu. Nie można stworzyć znaku apostazji – to „dar” bóstwa.

Poziom czarującego: –; wymagania: –; cena rynkowa: 38 800 sz; waga: 0,5 kg.

Zwierciadło objawień: Jeżeli zły przybysz spojrze w to małe ośmiokątne lustro, rozproszy ono wszelką iluzję czy inne efekty ukrywające jego prawdziwą naturę. Efekt ten działa jak *rozproszenie magii* rzucone przez kapłana dziesiątego poziomu. Jeżeli przybysz będzie nieumarły lub spróbuje odwrócić wzrok, traktuj sytuację jak atak wzrokowy (strona 72 w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMIA*).

Poziom czarującego: 10; wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *rozproszenie magii*; cena rynkowa: 48 000 sz; waga: 0,25 kg.

ROZDZIAŁ 2: KOŚCIOŁY I ORGANIZACJE

Wstąpienie w szeregi jakiejś organizacji to dla przedstawicieli większości klas nie lada gratka, pozwala bowiem pogłębić postać i czyni ją bardziej interesującą. Oprócz opisu najważniejszych dla danego charakteru kościołów rozdział ten zawiera opis kilku ważniejszych organizacji.

ROLA KOŚCIOŁÓW

Pośród klas pojawiających się w grze kapłani zajmują miejsce wyjątkowe – zwykle należą do jakiejś organizacji, najczęściej do kościoła poświęconego ich bóstwu. Czasem też są nie tylko jego szeregowymi członkami, ale i przywódcami. Paladyn, na przykład, może być zarówno głową praworządnego dobrego kościoła, jak i członkiem zakonu rycerskiego szerzącego dobro i prawo niezależnie od religii.

W każdym przypadku kościół jest ważną, o ile nie najważniejszą częścią kapłańskiego i paladynskiego życia.

Przystąpienie do kościoła

Dla większości postaci przystąpienie do organizacji jest miłowym krokiem na drodze ich rozwoju, nie ustają więc w wysiłkach, by osiągnąć korzyści płynące z członkostwa. Kapłani i większość paladynów ma w tym względzie ułatwione zadanie – już na starcie gdzieś przynależą i na ogół spełnili już niezbędne wymagania. Jednakże by korzystać z dobrodziejstw uczestnictwa w kościele, muszą przestrzegać jego doktryny i żyć w zgodzie ze swym charakterem.

Postać z pewnym doświadczeniem również może wstąpić w szeregi wyznawców jakiegoś kościoła, jeżeli zdecyduje się na wieloklasowość i wybierze kapłana lub paladyna. Taką zmianę mogą dyktować różne przyczyny: rewanż za uzdrowienie przez innego kapłana, posiadanie wspólnych przeciwników czy wdzięczność za przywołanie z martwych. Może ona jednak wynikać wyłącznie z dążenia do realizacji własnych celów i skłonności postaci.

MP nie powinien stwarzać problemów graczom, którzy pragną łączyć klasy postaci. Jeśli uzyskanie zdolności nowej klasy wymaga treningu, włączenie nowego kapłana/paladyna w kościelne struktury powinno być jego częścią. Z drugiej strony, bohater może otrzymać boże błogosławieństwo (lub usłyszeć głos patrona) z pominięciem ziemskiej rezydentury. W takim przypadku dostosowanie się do wymogów kościoła może trochę potrwać. Niektóre kościoły witają takie postacie z otwartymi ramionami (zwłaszcza gdy ich przybycie poprzedzą wizje i przepowiednie), inne podejrzliwie traktują bohaterów operujących poza strukturami i za-

sadami, mogą więc czynić pewne trudności i wymagać od aspirantów np. wiedzy o swojej religii – mierzonej w liczbie rang umiejętności Wiedza (religia) – długiego nowicjatu lub nawet wypełnienia specjalnej misji.

Struktury kościoła

Niektóre kościoły (zwłaszcza praworządne) posiadają ściśle określoną hierarchię, w której każdy kapłan zna swoje miejsce i trzyma się powierzonych mu funkcji. Inne tworzą luźniejszą sieć powiązań kapłanów z wierzniymi, wśród których panują bardziej nieformalne stosunki. Najwięcej jednak kościołów lokuje się pomiędzy tymi przykładami, posiadając jednocześnie ścisłą hierarchię oraz pewną liczbę przedstawicieli – na przykład postaci graczy – operujących poza nią.

Bez względu jednak na to, jak wygląda struktura danego kościoła, postać kapłana posiada bezpośredniego przełożonego, który odpowiada za szkolenie i zachowanie postaci. Nadzór ten nie musi być wyjątkowo surowy (choć tak bywa w kościołach złych religii), najczęściej przybiera więc postać przyjacielskiego mentorstwa lub serdecznej współpracy.

Ponieważ gracz nie ma wyboru w kwestii tego, czy powinien przyłączyć się do jakiegoś kościoła, czy też nie, większość Mistrzów Podziemi stara się, by praca na jego rzecz nie obciążała zbyt niemiernie postaci, ani grającego. Gracz natomiast powinien zastanowić się wspólnie z MP nad wpływem przełożonego na życie jego postaci i jej rolę w kościele. Pomocne w tym będą poniższe pytania:

- Czy przełożony jest kapłanem poszukującym przygód jak postać, czy też kapłanem ze świątyni?
- Jaki zakres odpowiedzialności obowiązuje postać? Czy musi składać raport z każdej przygody? Czy powinna meldować przełożonemu o wszystkim, co uzna za ważne dla kościoła (działania wyznawców wrogich kultów, zwiększona liczba nieumarłych, odkrycie nowego gatunku potworów)? Czy to przełożony wysyła naszego bohatera na misję?
- Jaki rodzaj odpowiedzialności łączy przełożonego z postacią? Jeżeli MP wymaga treningu do osiągnięcia kolejnych poziomów i poznania nowych umiejętności, czy to przełożony prowadzi owe szkolenia? Czy są one darmowe?

Pokonując kolejne poziomy, kapłan może z czasem uzyskać własnych podwładnych. Osiągnąwszy 6. poziom, może wybrać Zdolności przywódcze, co przysparza mu renomy wśród braci. Kapłan, który wybierze ten atut, może zyskać kompana – kapłana niższego niż on poziomu (nigdy wyższego) – a nawet zacząć myśleć o założeniu własnej świątyni, gromadząc w tym celu popleczników. W przypadku kapłanów i paladynów kompani i poplecznicy muszą mieć nie tylko ten sam charakter, ale również to samo wyznanie.

Jak korzystać z tego rozdziału

Wskazówki dotyczące natury kościoła (jego charakteru) i klas prestiżowych, które najczęściej się z nim wiążą, są bardzo ogólne. Zachęcamy i oczekujemy od MP, że stworzy kościoły i zakony odpowiadające lokalnym warunkom i wymaganiom kampanii. Jeżeli zatem prowadzący stwierdzi, że dana kombinacja lub przynależność jest niemożliwa, należy przyjąć, że wie, co mówi. Oczywiście, nikt nie może zabronić graczowi poszukiwać tego, co najbardziej odpowiada jego postaci. Takie poszukiwania można nawet uczynić jednym z celów kampanii.

Misje dla kościoła

Bez względu na relacje pomiędzy postacią i hierarchią, kapłani oraz paladyni mogą zostać powołani do wykonania zadania specjalnego, o wielkim znaczeniu dla kościoła i jego doczesnych celów. Poszukiwacze przygód nadają się do tego najlepiej, a w każdym razie lepiej niż zasiedzieli w świątyni kapłan, który ostatni raz machał buzdyanem dziesięć lat temu.

Rodzaj misji zależy od natury kościoła. Nie od charakteru, ale od roli bóstwa i tego, jakie miejsce w jego boskich planach zajmuje organizacja. Kościół Pelora, zajmujący się między innymi niszczeniem nieumarłych, może na przykład wysłać kapłana lub paladyna na jedną z misji, podczas których będzie musiał:

- Zgładzić licza, wampira lub innego potężnego nieumarłego.
- Zinfiltrować i zneutralizować kult poświęcony Nerullowi lub koterię nekromantów.
- Odnaleźć *amulet odegnań nieumarłych, słoneczne ostrze, oręż niszczenia* albo inny magiczny przedmiot lub artefakt przydatny w walce z nieumarłymi (zwykle wykorzystywany w kolejnej misji).
- Zniszczyć artefakt związany z nieumarłymi, na przykład *oko* lub *dłoń Vecny*.

Z drugiej strony, świątynia Pelora zawsze podkreśla leczniczy aspekt swego boga i w związku z tym może powierzyć bohaterowi misje, podczas której będzie musiał:

- Odnaleźć *zwój prawdziwego wskrzeszenia, naszyjnik modlitewnych paciorków (leczenie)* lub *laskę ożywiania*, by świątynia mogła z nich korzystać.
- Zgładzić szcurołaka, mumię, wiedźmę nocy, diabła barbazę, otyugha, kapłana z domeną zarazy lub inne stworzenie odpowiedzialne za panoszącą się epidemię chorób.
- Poprowadzić grupę młodszych kapłanów i uzdrowicieli na teren działań wojennych, by mogli założyć tam szpital dla rannych.

Kontakty w kościele

Kościół i ich rozbudowana organizacja są obecne w całym praktycznie świecie twojej kampanii. Jeżeli bóstwo kapłana cieszy się popularnością wśród innych osób, w każdym większym mieście zdoła on znaleźć sprzymierzeńców – kapłanów BN z lokalnej świątyni.

Ale jakiej właściwie pomocy można od nich oczekiwać? Kapłani są zwykle na bieżąco z najnowszymi ploteczkami, które słyszą, krążąc po mieście i niosąc codzienną posługę. Mogą je zweryfikować lub udostępnić, podzielić się użytecznymi informacjami o lokalnych obyczajach, rozgrywkach politycznych i ich co ważniejszych figurach, a nawet opowiedzą starą legendę o ruinach na wzgórzu. Dodatkowo prowadzą też zapiski historyczne, zwłaszcza powszednie, jak daty narodzin, ślubów i zgonów.

Oprócz informacji kapłani tacy mogą zapewnić pozytywne dla drużyny czary. Klerycy tego samego bóstwa zwykle nie pobierają opłat uwzględnionych

w Przewodniku *MISTRZA PODZIEMI*, choć czasem może się zdarzyć, że nie zechcą tak wspomóc innowiercy.

Wsparcie kościoła

Jakiego wsparcia od swego kościoła kapłan lub paladyn może oczekiwać na szlaku przygód?

Schronienie: Jeżeli potrzebujesz dachu nad głową lub bezpiecznego schronienia, tutejsza świątynia zwykle ci pomoże.

Czarowanie: Mimo iż kapłani zazwyczaj pobierają opłaty za rzucane czary, popatrzą przychylniej na grupę, do której należy ich współwyznawca. Podobnie chętnie odwiedzają się czarami leczącymi za pomocą przysługę wyświadczoną świątyni. Może się okazać, iż będą gotowi rzucić i inne zaklęcia za darmo lub po kosztach komponentów plus 5 sz za każdy PD, którego wymaga czar.

Wyposażenie: Lokalna świątynia może udostępnić kapłanom i paladynom ekwipunek z niewielką (10-20%) zniżką. Jeżeli nasz bohater ma ten sam charakter co bóstwo i właśnie wykonuje dla niego misję, zniżka może sięgnąć nawet 100%. W zależności od wielkości świątyni i miasta można znaleźć w takim w przybytku magiczne przedmioty, zwoje i eliksiry, które postaci będą mogły wypożyczyć, oczywiście pod warunkiem, że przedmiot ten lub ich ekwiwalent pieniężny wróca po misji na miejsce.

Wsparcie finansowe: Świątynia może pożyczyć postaciom pewną sumę pieniędzy. Jej wysokość zależy między innymi od wielkości organizacji, a chęć pożyczki zależy między innymi od jej charakteru i ogólnej sytuacji.

Informacje: Jeżeli okaże się, że świątynia nie będzie mogła spełnić oczekiwań postaci, jej kapłani chętnie wskażą lepsze miejsce, choćby drogę do chatki starożytnego maga. Świątynie często gromadzą informacje, z których kapłani, paladyni i inni poszukiwacze przygód mogą korzystać. Oczywiście, jeżeli udowodnią, że potrzebują ich w zbożnym celu.

Koszty wsparcia: W zamian za wsparcie udzielone śmiało większość kościołów oczekuje zapłaty. Kościoły dobre często przyjmują ją w formie późniejszej przysługi, podobnie jak neutralne, choć te czasy wybierają natychmiastową służbę lub zwrot kosztów. Kościoły złe zwykle proponują zapłatę w przyszłości w formie najlepszej dla siebie. Praworządne kościoły lubują się w umowach z podpisami, pieczęciami i mnóstwem świadków, podczas gdy w chaotycznej sprawie załatwia się uściskiem dłoni.

Kościół i inne organizacje

W dalszej części tego rozdziału omówiono ogólnie kościoły podzielone na dziewięć rodzajów charakteru. Jeżeli w swojej kampanii wykorzystujesz standardowe bóstwa opisane w *Podręczniku Gracza*, informacje o ich doświadczeniach znajdziesz we wstępie do opisu kościoła należącego do takiego bóstwa. Jeżeli natomiast wprowadzisz inne istoty wyższe, możesz wykorzystać ogólne informacje o bóstwie identycznego charakteru.

Po opisie dziewięciu rodzajów kościołów, następuje garść informacji o kilku innych organizacjach: paladynskich zakonach i grupach skupiających wyznawców.

ców wielu kultów. Dalej znajdziesz natomiast kilka pomysłów dla kapłanów i paladynów, którzy chcą założyć własną religię, sektę czy organizację.

Opisy niektórych kościołów zawierają również plany świątyni i statystyki dotyczące ważniejszych oficjeli.

PRAWORZĄDNY DOBRY

Kościół praworządny to dobrze zorganizowane są na podobieństwo oddziałów wojskowych. Ich misje polegają na tepieniu zła i krzewieniu dobra. Praworządne dobre bóstwa określają proste zasady zachowania, których przestrzeganie wymaga od wyznawców niezwykle rygorystycznie. Reguły te propagują życie w harmonii przy dobrej woli całej grupy; uczą, że szczęście płynie z pomagania innym. Kościół zachęca wiernych do wstępowania w szeregi lokalnych milicji i straży miejskich lub do pracy na rzecz władz oraz do odkrywania nowych krain, w których będzie można zastąpić chaos porządkiem, a zło dobrem.

Praworządne dobre świątynie to zwykle symetryczne budowle, ozdobione licznymi symbolami. Mogą być zarówno wyszukane, jak proste, a kapłani oczekują, że sąsiednie budynki stworzą z nimi harmonijną całość. Wielkość świątyni określa jej miejsce w hierarchii. Kapłani dokładają starań, by precyzyjnie zaplanowane zgromadzenia wiernych pozwoliły im poczuć siłę wspólnoty.

Dogmat: Praworządne dobre kościoły promują porządek i wspierają legalne władze. Przede wszystkim zajmują się jednak szerzeniem zasad swojego kodeksu wśród wiernych, toteż w miastach, które nieco inaczej pojmują etykę, nie są mile widziane. Jeżeli kościół dojdzie do wniosku, że aktualne władze postępują niehonorowo lub niezgodnie z prawem, jego dostojnicy podejmują wysiłki (oczywiście w ramach prawa), by je obalić i zastąpić bardziej szlachetnymi postaciami.

Heironeous: Jego nauki propagują szerzenie dobra siłą zbrojną i zawierają liczne przykłady tego, jak w codziennym życiu dawać dowody swojej sprawiedliwości, odwagi i honoru. W świątyniach tego bóstwa mieszczą się zwykle także arsenały i magazyny. Wyższe władze regularnie kontrolują wojskową gotowość pomniejszych świątyni. Od wszystkich wiernych oczekuje się służby w lokalnych siłach zbrojnych, a wielu z nich pełni funkcję sędziów lub doradców miejscowych władców.

Moradin: Wyznawcy Moradina wierzą, że jego nauki wzmacniają siłę krasnoludów, pokazując im, jak należy żyć we wspólnocie, razem się bronić i obrabiać kamień oraz metale. Ponieważ krasnoludy żyją nawet i 500 lat, wielu wiernych uznaje zasady Moradina dotyczące wspólnego żywota za najważniejsze w kodeksie postępowania. Świątynie tego boga są świadectwem kunsztu ich budowniczych – za największy zaszczyt krasnoludy poczytują sobie fakt, iż mogli wziąć udział we wznoszeniu nowego przybytku. We wszystkich świątyniach mieszczą się komnaty, w których młode krasnoludy pobierają nauki, i archiwa na starożytne krasnoludzkie drzewa genealogiczne.

Yondalla: Zasady propagowane przez Yondallę dotyczą przede wszystkim organizacji klanów nizioł-

ków i jasno określają różnicę między klanami osiadłymi a koczowniczymi. Nauki tej bogini obejmują jednak również reguły kontaktów z innymi rasami i właściwego zachowania w obcych stronach. Jeżeli jej świątynie są stałymi budowlami, wyglądem przypominają wozy koczowników. Ci zresztą budują swe świątynie na wozach wyposażonych w otwierane burty.

Kapłani: Kapłani poszukujący przygód zajmują specyficzne miejsce w hierarchii kościołów praworządnych dobrych – uznaje się ich za pierwszą linię obrony w walce z chaosem i złem. Jeśli poszukiwacz przygód chce zgromadzić kompanów lub popleczników, kościół może mu przydzielić kilku młodszych kapłanów i paladynów, którzy w ten sposób zyskają niezbędne doświadczenie. Wędrowni kapłani z ochotą poddają się obserwacji i przesłuchaniom przełożonych. Wiedzą, że ich styl życia może źle wpływać na innych kapłanów i starają się temu zapobiec. Większość z nich należy do konkretnej świątyni i pełni tam określoną funkcję.

Inne postacie: Praworządne dobre świątynie w miastach i co większych społecznościach zawsze sprzymierzone są z jakimś zakonem paladyńskim. Praworządni dobrzy mnisi gromadzą i strzegą relikty swojego wyznania oraz zapiski. Choć różne praworządne dobre kościoły reprezentują ten sam charakter, przyciągają różne typy postaci – w zależności od natury kościoła w szeregach jego popleczników mogą się znaleźć boskie wyrocznie, boże pięści, egzorcyciści, inkwizytorzy, kapłani bitewni, kontemplujący, łowcy umarłych, łowcy wyklętych, mistrzowie wiedzy, mistyczni łucznicy, rycerze Kielicha, rycerze Środkowego Kręgu, szpitalnicy, tancerze cieni, templariusze. Świątynie krasnoludzkie są często domem krasnoludzkich obrońców. Wszystkie jednak czujne na rozprzestrzenianie się chaosu i zła praworządne dobre kościoły chętnie przyjmują wsparcie poszukiwaczy przygód, którzy zechcą wykonywać dla nich misje.

NEUTRALNY DOBRY

Kościół neutralny to mniej zainteresowane budowaniem organizacji, a bardziej czynieniem dobra. Wspierają zarówno grupy, jak i indywidualnych poszukiwaczy przygód, gromadząc co ważniejsze zdobycze. Ich dość liberalne poglądy wprowadzają w zakłopotanie postacie przyzwyczajone do ścisłych prawnych hierarchii, a niektóre zasady zaskakują tych, którzy spodziewają się wpływu chaosu. Neutralne dobre bóstwa nakłaniają wiernych, by świecili przykładem innym dobrym wiarom. Upominają też, by zawsze byli czujni i gotowi przeciwstawić się każdemu przejawowi zła. Zarówno praworządne dobre, jak i chaotyczne dobre kościoły uważają te neutralne dobre za cennych sprzymierzeńców, co bardzo cieszy ich członków.

Świątynie neutralne dobre nie przyjmują określonej formy, adaptując dla swoich potrzeb istniejący już budynek. Często mieszczą się w nich szpitale, noclegownie dla bezdomnych i jadłodajnie dla ubogich. Wielkość świątyni określa liczba ich wiernych, a nie jej miejsce w strukturach wiary.

Dogmat: Neutralne dobre kościoły zajmują się przede wszystkim szerzeniem dobra, a przekazywane przez nie nauki dotyczą postępowania w życiu codziennym i kontaktów z sąsiadami o innych poglądach. Czasem wyznawcy tych kościołów popadają w kłopoty z władzami z powodu dość swobodnego traktowania prawa. Neutralny dobry kościół bywa bowiem kontrowersyjny, jeśli jego wierni w walce ze złem przekraczają granice prawa i naruszają porządek publiczny.

Ehlonna: Świątynią Ehlonny może być kapliczka na leśnej ścieżce lub na polanie wystarczająco dużej, by pomieścić wiernych, albo normalny budynek, który wtapia się w krajobraz. Nauki bogini nakazują przede wszystkim uprawę ziemi, ochronę przyrody, rozpoznawanie wpływu zła w środowisku i walkę z nim. Nakładają wiernych, by zachowywali spokój i myśleli nad konsekwencjami swoich czynów, zanim przystąpią do działania.

Carl Świetlistozłoty: Kapłani Carla są zawsze uśmiechnięci, wypełniają bowiem w ten sposób naukę swojego bóstwa, które głosi, że świat należy traktować z humorem i zaszczepiać wesołość tam, gdzie jest to potrzebne. Oczywiście, kapłani nie zachowują się jak kłowni – ich dobry nastrój jest wynikiem nauk o gnomich tajemnicach i umiejętnościach oraz specyficznej metody walki ze złem, polegającej na wyśmiewaniu go i publicznym wyszydzeniu.

Pelor: Świątynie Pelora charakteryzują liczne otwarte przestrzenie i mnóstwo okien, przez które pada światło słoneczne. Bóg ten naucza, że moc dobra przejawia się w wyrozumiałości i skromności, a prawdziwa siła nigdy nie musi udowadniać swej potęgi. Nakładają zatem wiernych do czynienia dobra tak, by nie było już miejsca na zło, choć przyznaje, że czasem nadchodzi chwila bezpośredniej konfrontacji.

Kapłani: Neutralne dobre kościoły popierają kapłanów poszukujących przygód prawie równie mocno, jak chaotyczne dobre. W zamian kapłani tacy chętnie czynią posługę w świątyniach, do których trafiają po drodze i często przyłączają się do grup, które planują oczyścić ze zła jakiś obszar.

Inne postacie: Kościoły neutralne dobre chętnie dają schronienie zakonom paladynów, szczególnie tym, które ślubują niszczenie zła. Poszukiwacze przygód o reputacji pogromców zła i obrońców niewinnych są tu zawsze ciepło witani, niezależnie od klasy. Często w murach neutralnego dobrego kościoła można spotkać druidów. Inkwizytorzy i święci wyzwoliciele znajdują tu odpoczynek i wsparcie, choć zwykle nie należą do takich kościołów. Powiązane z nimi prestiżowe zakony obejmują boskie wyrocznie, boże pięści, egzorcystów, kapłanów bitewnych, kontemplujących, łowców umarłych, mistrzów wiedzy, mistycznych łuczników, rycerzy Środkowego Kręgu, szpitalników, tancerzy cieni i templariuszy.

Słonecznia (Świątynia Pelora)

1. Hospicjum: Umieszczone na skraju kompleksu służy wszystkim potrzebującym pomocy medycz-

nej. Większość personelu stanowią wierni nadzorowani przez Luthasa Kellera, przełożonego uzdrowicieli. Podzielając poglądy swego przeora, Luthas zagadł do pracy w pralni, dormitoriach czy głównej sali również pacjentów.

2. Publiczne dormitorium: Dormitorium służy otworem dla wszystkich, którzy szukają schronienia na noc. Każdy korzystający z noclegowni lub hospicjum ma obowiązek odpracować to pod okiem wyselekcjonowanego wiernego. Co noc dwóch członków koregacji pełni służbę wartowniczą.

3. Arsenal: Ponieważ świątynia musi uciekać się do stosowania siły w obronie słabych, broń i zbroje zawsze są pod ręką. W arsenale przechowywane są zarówno osobiste oręż i pancerze kapłanów, jak i wyposażenie dla reszty sił zbrojnych świątyni. Tutejsi kowalnicy należący do kościoła regularnie konserwują magazynowaną broń i ekwipunek.

4. Zakrystia: Pomieszczenie służące do przechowywania sakralnych ubiorów i wyposażenia, takiego jak kandelabry, kadzielnice itp.

5. Ogrody: Umieszczone tuż za głównym wejściem zielone i nasłonecznione, są świadkiem licznych spotkań i ulubionym miejscem odpoczynku rekonwalescentów.

6. Słonecznia: To olbrzymie pomieszczenie wznosi się ponad inne budowle, przez co cały dzień oświetlone jest słonecznym promieniem. Ruchome lustra obracają się odbijając światło prosto na ołtarz, przyćmiewając efektami czarnej *nieustający płomień*, rozświetlającego Słoneczniaków wieczorami. Tu nigdy nie zapada mrok. Podłoga, ściany i kolumny wykonano z białego marmuru, a rozświetlane drewniane panele na suficie pozwalają wpłynąć światło również z góry.

7. Prywatna kaplica: Z tego pomieszczenia może skorzystać każdy, kto chce pomodlić się w spokoju.

8. Składowiec: Magazynek na wszelkie przydatne w świątyni narzędzia i podobne przedmioty.

9. Kwatery uzdrowicieli: Jeżeli Luthas Keller znajduje się tutaj, oznacza to, że akurat zapadł w sen. Każdą chwilę, gdy nie śpi, spędza bowiem w hospicjum, dbając o głądających chorych.

10. Kwatery misjonarzy: Oprócz gromadzenia i formacji o misjach i krucjatach przeciw złu, Brew Duff zajmuje się też bardziej przyziemnymi rzeczami, jak na przykład organizacją miejsca w dormitorium. Zarządza także misjami mającymi na celu nawracanie niewiernych.

11. Kwatery przeora: W komnacie Gaira Vella znajduje się tylko łóżko i biurko, oddzielone od reszty pokoju kotarą, umieszczony pod oknem ołtarzyk, przy którym kontempletuje, i stół z czterema krzesłami, służący do spotkań.

Luthas Keller: mężczyzna człowiek Kpn6; SW 6; śr humanoid; KW 6k8+12; pw 42; Inic -1; Szyb 6 m; KP (dotyk 9, nieprzygotowany 20); Atak +6 wręcz (1k8+1, m strzasko wykonany ciężki buzdygan) lub +3 dystans so wy (1k8/19-20, lekka kusza); SA odegnanie nieumarłego 4/dzień; Char ND; MRO Wyrtrw +8, Ref +2, Wola +11; S Zr 8, Bd 14, Int 10, Rzt 16, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +9, Koncentracja +11, Leczenie +12; Maksymalizacja czaru, Warzenie eliksirów, Zapisanie zwoju, Żelazna wola.

Przygotowane czary (5/5/5/4; bazowa ST = 13 + poziom czaru): 0 – cnota, czytanie magii, odporność, przewodnictwo, stworzenie wody; 1 – błogosławieństwo, obserwacja śmierci, schronienie, tarcza wiary, wytrzymałość żywiołowa*; 2 – mniejsze odnowienie, opóźnienie trucizny, rozgrzanie metalu*, uspokojenie emocji, usunięcie paraliżu; 3 – modlitwa*, piekące światło*, usunięcie choroby, usunięcie klątwy.

*Czary domenowe. Bóstwo: Pelor. Domeny: leczenie (rzuca zaklęcia leczące na 7. poziomie czarującego), słońce (1/dzień może użyć większego odegnania, które niszczy ożywieńców zamiast ich odganiać).

Wyposażenie: pełna zbroja płytowa +1, duża tarcza stalowa, buzdycan mistrzowsko wykonany, lekka kusza, 10 zwykłych bełtów, zwój ochrony przez żywiołami, 5 zwojów leczenia lekkich ran, zwój milczenia, eliksir zamazania, eliksir lewitacji, eliksir latania, płaszcz odporności +1, różdżka leczenia lekkich ran.

➔ **Brewek Duff:** kobieta niziołek Kpn4; SW 4; mały humanoid; KW 4k8+8; pw 29; Inic +0; Szyb 4,5 m; KP 20 (dotyk 11, nieprzygotowany 20); Atak +5 wręcz (1k6, mistrzowsko wykonany lekki buzdycan) lub +4 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); SA odegnanie nieumarłego 4/dzień; SC cechy rasowe niziołków; Char ND; MRO Wytrw +8, Ref +3, Wola +9; S 11, Zr 10, Bd 14, Int 10, Rzt 16, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie -5, Czarostwo +7, Koncentracja +9, Nasłuchiwanie +5, Skakanie -5, Wspinaczka -5; Rzucanie w walce, Zapisanie zwoju.

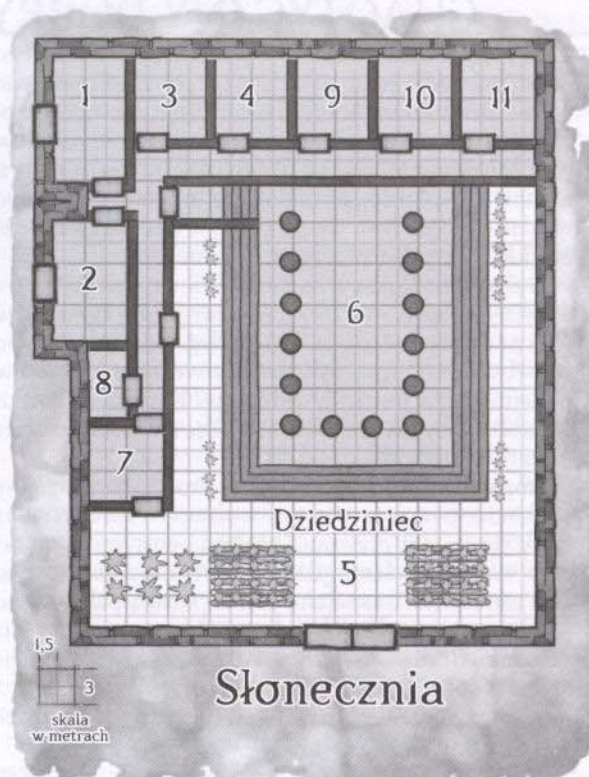
Specjalne cechy: Cechy rasowe niziołków (lekkostopych): premia z rozmiaru +4 do testów Ukrywania, premia rasowa +2 do testów Cichego poruszania, Nasłuchiwania, Skakania, Wspinaczki, premia z morale +2 do wszystkich rzutów obronnych na strach, premia rasowa +1 do ataków dystansowych bronią rzucaną.

Przygotowane czary (5/5/4; bazowa ST = 13 + poziom czaru): 0 – naprawa, oczyszczenie jedzenia i wody, odporność, przewodnictwo, światło; 1 – błogosławieństwo, boskie względy, magiczny kamień, ochrona przed złem, wytrzymałość żywiołowa*; 2 – bycza siła, osłonięcie kogoś, snop dźwięku, wspomnienie*.

*Czary domenowe. Bóstwo: Pelor. Domeny: dobro (rzuca zaklęcia dobra na 5. poziomie czarującego), siła (1/dzień siłowy wyczyn – trwa do 1 rundy, aktywowany w akcji darmowej, Siła wzrasta do 15).

Wyposażenie: pełna zbroja płytowa, mała tarcza stalowa, mistrzowsko wykonany lekki buzdycan, lekka kusza, 10 zwykłych bełtów, zwój ochrony przez żywiołami, 5 zwojów leczenia lekkich ran, eliksir zamazania, eliksir lewitacji, eliksir latania, płaszcz odporności +1.

➔ **Gair Vellan:** mężczyzna półelf Kpn10; SW 10; średni humanoid; KW 10k8+20; pw 68; Inic -1; Szyb 6 m; KP 22 (dotyk 10, nieprzygotowany 22); Atak +9/+4 wręcz (1k8+1, mistrzowsko wykonany ciężki buzdycan) lub +6 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); SA odegnanie nieumarłego 4/dzień; SC cechy rasowe półelfów; Char ND; MRO Wytrw +10, Ref +3, Wola +12; S 13, Zr 8, Bd 14, Int 10, Rzt 19, Cha 12.



Umiejętności i atuty: Czarostwo +13, Koncentracja +15, Nasłuchiwanie +5, Przeszukiwanie +1, Zauważanie +5; Rzucanie w walce, Stworzenie różdżki, Warzenie eliksirów, Zapisanie zwoju.

Specjalne cechy: Cechy rasowe półelfów: premia rasowa +1 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Zauważania (wzięta pod uwagę powyżej), niepodatność na uśpienie, widzenie w słabym świetle, premia rasowa +2 do rzutów obronnych na efekty szkoły zaklinalnie.

Przygotowane czary (6/6/6/5/5/3; bazowa ST = 14 + poziom czaru): 0 – naprawa, oczyszczenie jedzenia i wody, odporność, przewodnictwo, światło, wykrycie magii; 1 – błogosławieństwo, boskie względy, magiczny kamień, ochrona przed złem*, rozkaz, rozumienie języków; 2 – bycza siła*, osłonięcie kogoś, snop dźwięku, spowolniony rozkład, uspokojenie emocji, wspomnienie; 3 – magiczny krąg przeciw złu*, pomocna dłoń, rozmawianie ze zmarłymi, rozproszenie magii, światło dnia; 4 – języki, napełnienie zdolnością czarową, odnowienie, święte porażenie*, wieszaczenie; 5 – krąg leczniczy, prawdziwe widzenie, służna potęga*.

*Czary domenowe. Bóstwo: Pelor. Domeny: dobro (rzuca zaklęcia dobra na 11. poziomie czarującego), siła (1/dzień siłowy wyczyn – trwa do 1 rundy, aktywowany w akcji darmowej, Siła wzrasta do 23).

Wyposażenie: pełna zbroja płytowa +1, duża tarcza stalowa +1, mistrzowsko wykonany ciężki buzdycan, lekka kusza, 10 zwykłych bełtów, zwój ochrony przez żywiołami, 5 zwojów leczenia lekkich ran, zwój milczenia, zwój neutralizacji trucizny, zwój przywołania z martwych, zwój eterycznego spaceru, eliksir zamazania, eliksir heroizmu, eliksir lewitacji, eliksir latania, eliksir pajęczej wspinaczki, płaszcz odporności +1, różdżka leczenia lekkich ran, pierścień ochrony +1, różdżka wstrzymania osoby, wisiorzek roztropności +2.

CHAOTYCZNY DOBRY

Chaotyczne dobre kościoły przedkładają luźne sieci powiązań nad ścisłą hierarchię. Liczne kaplice poświęcone chaotycznym dobrom bóstwom rozrzucone są po całej krainie, służąc nie tylko za miejsce kultu, ale również schronienie dla kapłanów i wiernych, w którym można się spotkać, wymienić informacje czy poopowiadać ciekawe historie. Taka luźna sieć zapewnia niezwykle efektywny przepływ wiadomości.

Służba i modlitwa w kaplicach nie przebiegają w tradycyjny sposób. Owszem, kapłan może zgromadzić wiernych, opowiadając świętą legendę lub przypowieść, ale modlitwa i służba bóstwu oraz kościołowi podejmowana jest indywidualnie. Kapłani są zawsze w pobliżu, by służyć radą i nauką, ale niczego wiernym nie narzucają.

Dogmat: Chaotyczne dobre kościoły propagują szczęście, bezpieczeństwo i wolność. Przeciwstawiają się tyrańskim prawom i rządowi opartym na ucisku oraz walczą ze złem, gdziekolwiek się pojawi – chociaż nie zawsze z zapalem, jaki wykazują paladyni kościołów praworzędnych dobrych. Uczą wartości życia, szacunku dla świata oraz czci dla piękna i sztuki. Chaotyczne dobre bóstwa traktują śmiertelników jak partnerów w tworzeniu i rozwijaniu świata, a nie narzędzia do realizacji swoich celów.

Corellon Larethian: Religia elfów uczy, że magia i inne sztuki są potężnymi siłami, unoszącymi ducha ponad przyziemność, ku boskości. Piękno nie jest prawdziwym pięknem, jeżeli ograniczają je przepisy i konwencje. W takich warunkach duch obumiera.

Kord: Kościół Zabijaki uznaje, że wyzwolenie ducha odbywa się poprzez doskonalenie ciała – i faktycznie, kapłani Korda uważają, że różnica między duchem i ciałem w praktyce nie istnieje, jako że jedno całkowicie zależy od drugiego. Niektórzy dewoci praktykują rozrywanie łańcuchów (test Siły o ST 26!), by symbolicznie zademonstrować, jak perfekcja ciała prowadzi do wolności ducha.

Kapłani: Kapłani chaotyczni dobrzy mają wolną rękę w realizacji własnych wizji na temat tego, jak powinni wypełniać nauki bogów. Mogą się ze sobą konsultować, podejmować współpracę lub zawiązywać sojusze, ale te działania te nigdy nie prowadzi do stworzenia struktury i hierarchii kościoła praworzędnego. Jeżeli utrzymując, że służy kościołowi chaotycznemu dobremu, kapłan praktykuje zło lub inaczej przeciwstawia się ideom religii, jego bracia w wierze stawiają go przed sądem koleżeńskim, który go ocenia i wyznacza pokutę.

Kapłanów nie deleguje się do służby w świątyniach i kaplicach – każdy z nich może zdecydować, że założy świątynię w danej okolicy, o ile w pobliżu nie ma innego przybytku tego bóstwa, a następnie może (ale nie musi) w niej pozostać. Wolny czas kapłani spędzają w kaplicach, gdzie rozmawiają z wiernymi, czarują lub pełnią inne posługi. W ramach swych obowiązków natomiast zajmują się gromadzeniem i przekazywaniem informacji.

Inne postacie: Zgodnie ze swoją naturą, kościoły chaotyczne dobre nie utrzymują zakonów rycerzy,



templariuszy czy im podobnych. Nierzadko w kaplicy czy świątyni można jednak spotkać różne postacie: wojowników, barbarzyńców, bardów, tropicieli, czarodziejów, zaklinaczy, a nawet łotrzyków. Oczywiście, chaotyczni dobrzy paladyni i mnisi nie istnieją. Często kościoły te odwiedzają święci wyzwoliciele (którzy muszą być chaotyczni dobrzy – takie jest maganie tej klasy). W progach kaplic można także spotkać przedstawicieli innych klas prestiżowych: bosych wyroczni, boże pięści, egzorcystów, kapłanów bitnych, kontemplujących, łowców umarłych, mistrzów wiedzy, mistycznych łuczników czy tancerzy cieni.

PRAWORZĘDNE NEUTRALNE

Kościoły praworzędne neutralne posiadają sztywną strukturę i nie poświęcają się realizacji celów innych niż własne. Praworzędne neutralne bóstwa kontaktują się z wiernymi, przedstawiając im zasady postępowania, interpretowane i objaśniane przez kapłanów. Zasady te zwykle mówią o szczęściu i pomyślności, choć ich głównym celem jest propagowanie dyscypliny i poczucia przyzwoitości.

Świątynie są zwykle złożonymi, symetrycznymi budowiami pełnymi symboliki. Wygląd przybytku określa też jego miejsce w strukturach wiary – wielkość idzie w parze z pozycją znajdującego się w niej duchowienstwa. Wyznawcy żyją we wspólnocie kierując się ustalonymi zasadami, przy udziale wiernych i uk duchowienstwa.

Dogmat: Kościoły praworządne neutralne koncentrują się na promowaniu porządku i wspieraniu legalnych władz. Mogą się skupiać głównie na zasadach etycznych, obowiązujących wiernych, wymagając uporządkowanego, a nawet ascetycznego stylu życia, albo też próbować narzucić swoją wizję uporządkowanego społeczeństwa reszcie świata.

Św. Cuthbert: Nauki Św. Cuthberta mówią przede wszystkim o karze, jaka powinna spotkać wszystkich, którzy łamią prawa cywilizowanego społeczeństwa. Dzięki dyskretnej kontroli, szybkim i stanowczym karom oraz życiu w zgodzie z regułami społeczeństwo (jak uważają wyznawcy) może dostąpić wyższej doskonałości i ostatecznych korzyści.

Wee Jas: Nauki Wee Jas kładą nacisk na samodzielny rozwój, szczególnie na naukę i praktykowanie magii. Dzięki życiu spędzonym na przykładowych naukach wyznawcy bóstwa zyskują umiejętność kontrolowania magii, a dzięki jej sile – możliwość zmieniania świata.

Kapłani: Poszukujący przygód kapłani kościoła praworządnego neutralnego posiadają określone miejsce w jego hierarchii, z położonymi powyżej i, najczęściej, podwładnymi poniżej. Kościół jednak patrzy na wędrownych kapłanów z lekką dozą podejrzliwości, jako że ich styl życia w pewien sposób zaprzecza propagowanym przezeń zasadom porządku. Dopóki kapłani ci znają swe miejsce w strukturach i nie wychylają się poza szereg, są tolerowani, lecz jakiegokolwiek przekroczenia zasad karze się z całą surowością. Kapłan taki nie powinien więc liczyć na łagodność i wyrozumiałość.

W ramach służby kościołowi praworządni neutralni kapłani przydzielani są do prac w określonych świątyniach. Dla BN oznacza to życie w takim przybytku i służbę zgromadzeniu. Od postaci graczy wymaga się w zasadzie tylko regularnych raportów do macierzystej świątyni (minimum raz w roku), choć nawet oni mogą zostać zobowiązani do okresowego spędzenia czasu w przybytku – najczęściej w ramach kary za odstępstwo od zasad.

Inne postacie: Kościoły praworządne neutralne zwykle posiadają ściśle określone grupy współpracowników, w tym obrońców świątyń (wojownicy, paladyni, mnisi i templariusze) i nauczycieli (zwykle czarodzieje i zaklinacze). Często w murach świątyń spotyka się inkwizytorów, a nierzadko boskie wyroczenie, boże pięści, kapłanów bitewnych, kontemplujących, krasnoludzkich obrońców, łowców umarłych, łowców wyklętych, mistrzów wiedzy, mistycznych luczników, szpitalników, tancerzy cieni czy władców całunów.

Mauzoleum (świątynia Wee Jas)

Wzniesione na szczycie wzgórza w centrum wciąż rozrastającego się cmentarza, Mauzoleum spełnia dwie funkcje: stanowi centrum posługi dla wyznawców Wee Jas oraz jest kaplicą, z której wyruszają konduktu pogrzebowe. Większe sanktuarium pełni tę drugą, publiczną funkcję, podczas gdy mniejsze stanowi prywatną kaplicę dla kapłanów i czarodziejów, którzy wybrali Wee Jas na swoją patronkę.

Choć Mauzoleum to niewielka świątynia, jej duchowieństwo zorganizowane jest w ścisłą strukturo-

wę władzy i pełni w jej ramach rozmaite funkcje. Ich zwierzchniczka, Haufn Maerdyl, sprawuje zarówno najistotniejsze posługi kapłańskie, jak i zajmuje się kwestiami administracyjnymi. Nadzorca Ardell Wash, kapłan/nekromanta, odpowiada za świątynną bibliotekę i ochronę jej sekretów przed niewiernymi. Oberd Mallom nadzoruje interesy i kontakty ze światem zewnętrznym.

1. Główna komnata: Wsparte na wysokich, bogato zdobionych kolumnach biegnących wzdłuż ścian bocznych łukowe sklepienie zamyka główną komnatę mającą onieśmielać maluczkich. Zdobienia na filarach przedstawiają łagodniejszy aspekt Wee Jas, przewodniczki dusz umarłych.

2. Kaplica publiczna: Pomieszczenie przeznaczone dla wyznawców Wee Jas – głównie do ceremonii pogrzebowych. Na jego końcu stoją mary, na których ustawia się trumne, a obok nich dwa niższe postumenty przeznaczone na kwiaty, kandelabry i inne niezbędne przedmioty. Przed marami ustawiono dwa żarniki, w których płoną kadzidła i inne ofiary. Ściany pokrywają reliefy przedstawiające Wee Jas prowadzącą dusze do miejsca ich ostatecznego przeznaczenia. Do kaplicy wiodą wielkie, podwójne wrota, a drzwi w tylnej ścianie wychodzą na cmentarz.

3. Kaplica prywatna: Kaplica ta jest znacznie mniejsza niż publiczna. W czasie codziennych modlitw korzystają z niej trzej kapłani i odwiedzający świątynię goście (zwykle czarodzieje i uczeni). W jednym z rogów tego trójkątnego pomieszczenia, którego ściany zdobia wizerunki bogini w jej bardziej złowieszczym aspekcie, wzniesiono również trójkątny ołtarz. Prywatną kaplicę chroni czar zakaz, broniący wstępu istotom o charakterze innym niż praworządny neutralny.

4. Tajemnia: Jest to świątynna biblioteka, źródło wiedzy – nekromantycznej i tajemnej – przyciągające uczonych z wielu odległych stron świata.

5. Sala spotkań/kuchnia: Kapłani używają tego pomieszczenia zarówno do spotkań we własnym gronie, jak i z wiernymi. Sala posiada niewielki kącik kuchenny, w którym biedna wdowa Magda i jej dzieci codziennie przygotowują posiłki dla kapłanów.

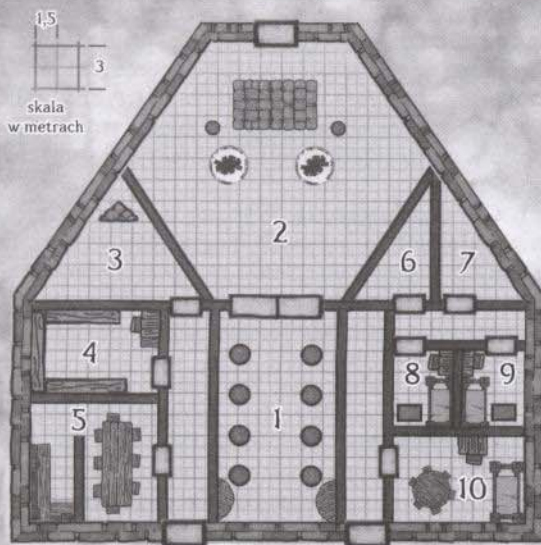
6. Zakrystia: Miejsce to, właściwie duża szafa, służy do przechowywania sakralnych ubiorów i wyposażenia takiego jak kandelabry, kadzielnice itp.

7. Składzik: Sasiadujący z zakrystią magazynek na zapasy jedzenia, artykuły papiernicze i wszelkie przydatne w świątyni narzędzia.

8. Kwatery: Skąpo umeblowane pomieszczenie, gdzie Oberd Mallom uczy się i sypia. Oprócz łóżka i pulpitu stoi tu mały ołtarzyk. Reszta podłogi przeznaczona jest do medytacji.

9. Kwatery nadzorców: W pokoju tym mieszka Ardell Wash, a umeblowanie odpowiada temu, które opisano przy pomieszczeniu nr 8.

10. Kwatery przeora: Tu sypia i pracuje Haufn Maerdyl. Jej łóżko i pulpit oddzielone są od reszty komnaty grubą kotarą. Oprócz małego ołtarzyka (jak we wszystkich pomieszczeniach kapłanów) stoją tu też cztery krzesła i okrągły stół, przy którym odbywają się spotkania i konsultacje.



Mauzoleum

➔ **Haufn Maerdyl:** kobieta półelf Kpn10/Kontemplujący 2; SW 12; średni humanoid; KW 10k8+10 plus 2k6+2; pw 67; Inic +1; Szyb 9 m; KP 23 (dotyk 13, nieprzygotowany 22); Atak +10/+5 wręcz (1k8+2, ciężki buzdygan +2) lub +9 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); SA karcenie nieumarłych 6/dzień; SC cechy rasowe półelfów, objawione zdrowie, szczwany umysł; Char PN; MRO Wytrw +8, Ref +4, Wola +15; S 11, Zr 13, Bd 13, Int 14, Rzt 20, Cha 16.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +5, Czarostwo +17, Dyplomacja +5, Koncentracja +16, Leczenie +10, Przeszukiwanie +3, Wiedza (religia) +15, Wiedza (tajemna) +8, Wróżenie +8, Wycucie pobudek +7, Zauważanie +6; Przyspieszenie czaru, Stworzenie cudownej rzeczy, Wzmocnienie czaru, Zapisanie zwoju, Zdolności przywódcze.

Specjalne cechy: Objawione zdrowie: niepodatność na wszystkie choroby. Cechy rasowe półelfów: premia rasowa +1 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Zauważania (wzięta pod uwagę powyżej), niepodatność na uśpienie, widzenie w słabym świetle, premia rasowa +2 do rzutów obronnych na efekty szkoły zaklania. Szczwany umysł: w rundę po nieudanych rzucie obronnych na efekt ze szkoły zaklania może wykonać drugi rzut obronny.

Przygotowane czary (6/8/6/6/5/5/3; bazowa ST = 15 + poziom czaru): 0 – cnota, czytanie magii, odporność, przewodnictwo, wykrycie magii, wykrycie trucizny; 1 – boskie względy, obserwacja śmierci, plaga, powodowanie strachu*, rozkaz, tarcza wiary, wykrycie nieumarłego, zagłada; 2 – broń duchowa, ostatnie tchnienie*, roztrzaskanie, snop dźwięku, wstrzymanie osoby, zachwyty; 3 – głębsza ciemność, magiczny krąg przeciw chaosowi, obłożenie klątwą, ochrona przed negatywną energią, ochrona przed żywiołami, ożywienie umarłego*; 4 – boski oręż, gniew porządku*, odpędzenie śmierci, trucizna, wzmocniona wytrzymałość; 5 – krąg za-

glady, plaga insektów, prawdziwe widzenie, wzmocnione leczenie poważnych ran, zabicie żywego*; 6 – bariera z ostrzy, przyspieszenie ostatnie tchnienie, sondowanie myśli†.

*Czary domenowe. **Bóstwo:** Wee Jas. **Domeny:** śmieć (1/dzień – rzut 10k6; jeśli dotknięta istota – atak dotykowy – nie ma przynajmniej tyle pw, ile wypadło na kostkach umiera), umysł (premia +2 do rzutów na Blefowanie, Czarnie z warg, Dyplomację, Półśłówka, Wycucie pobudek; premia +2 do rzutów obronnych przeciw czarom i efektom z szkoły zaklania).

†Nowe czary, opisane w rozdziale 4 tego podręcznika.

Wypożyczenie: elficka kolczuga +5, ciężki buzdygan +2, pierścionek ochrony +2, naszyjnik modlitewnych paciorków (karma).

➔ **Ardell Wash:** mężczyzna człowiek Kpn3/Nek4; SW średni humanoid; KW 3k8+6 plus 4k4+11; pw 53; Inic Szyb 9 m; KP 14 (dotyk 12, nieprzygotowany 12); Atak wręcz (1k4+1/19-20, sztylet +1) lub +7 dystansowy (1k4/19-20, sztylet +1); SA karcenie nieumarłych 7/dzień; Char PN; MRO Wytrw +6, Ref +4, Wola +9; S 11, Zr 14, Bd Int 16, Rzt 15, Cha 11.

Umiejętności i atuty: Alchemia +11, Czarostwo +13, Koncentracja +12, Wiedza (religia) +13, Wiedza (tajemna) +13, Wycucie pobudek +9; Przenikanie czaru, Twardość, Wyjątkowe odganianie, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie czaru (nekromancja).

Przygotowane czary kapłana (4/4/3; bazowa ST = 12 + poziom czaru): 0 – cnota, odporność, przewodnictwo, wykrycie magii; 1 – plaga, powodowanie strachu*, schronienie, zagłada; 2 – ostatnie tchnienie*, profanacja, wstrzymanie osoby.

*Czary domenowe. **Bóstwo:** Wee Jas. **Domeny:** magia (używa zwojów, różdżek i innych urządzeń ukończonych i uruchomienie zaklęcia jak czarodziej 5. poziomu), śmieć (1/dzień – rzut 3k6; jeśli dotknięta istota – atak dotykowy – nie ma przynajmniej tyle pw, ile wypadło na kostkach umiera).

Przygotowane czary czarodzieja (5/5/4; bazowa ST = 12 + poziom czaru): 0 – dłoń maga, oszołomienie, promień przeszkodzenie nieumarłemu (2)*; 1 – magiczny pocisk, powodowanie strachu*, promień osłabienia; 2 – ciemność, dotyk ghoula*, kwasowa strzała Melfa, widmowa dłoń*.

Księga czarów: 0 – czytanie magii, dłoń maga, kuglarstwo, nauka, odporność, oszołomienie, otwarcie/zamknięcie, promień przeszkodzenie nieumarłemu*, raca, światło, tajemny znak, wykrycie magii, wykrycie trucizny; 1 – magiczny pocisk, oziębły dotyk*, powodowanie strachu*, promień osłabienia*, tarcza, uśpienie, wywołanie strachu*, kwasowa strzała Melfa, widmowa dłoń*, wystraszenie*.

*Czary należące do szkoły nekromancji, w której specjalizuje się postać. Zakazana szkoła: iluzja. W związku ze Zogniskowaniem czaru podstawowa ST dla jego zaklęć ze szkoły nekromancji wynosi 14 + poziom czaru.

Wypożyczenie: Sztylet +1, karwasze pancerza +2, różdżka magicznych pocisków.

➔ **Oberd Mallom:** mężczyzna człowiek Kpn2; SW 2; średni humanoid; KW 2k8+7; pw 19; Inic +2; Szyb 9 m; KP 14 (dotyk 12, nieprzygotowany 15); Atak +2 wręcz (1k4, sztylet) lub +4 dystansowy (1k8/19-20, sztylet); SA karcenie nieumarłych 3/dzień; Char PN; MRO Wytrw +5, Ref +2, Wola +11, Zr 14, Bd 14, Int 16, Rzt 15, Cha 11.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +8, Dyplomacja +5, Koncentracja +7, Wiedza (religia) +8, Wycucie pobudek +4, Zastraszanie +2; Zapisanie zwoju, Twardość.

Przygotowane czary kapłana (4/4; bazowa ST = 12 + poziom czaru): 0 – leczenie drobnych ran, przewodnictwo, światło, wykrycie magii; 1 – ochrona przed chaosem*, rozkaz, schronienie, wykrycie nieumarłego.

*Czary domenowe. Bóstwo: Wee Jas. Domeny: prawo (rzuca zaklęcia prawa na 3. poziomie czarującego), magia (używa zwojów, różdżek i innych urządzeń ukończenia i uruchomienie zaklęcia jak czarodziej 1. poziomu)

Wyposażenie: koszulka kolcza +1, mistrzowski sztylet, mistrzowska lekka kusza, 50 beltów.

NEUTRALNY

Duchowieństwo i kongregacje kościołów neutralnych często wybierają „drogę środka”. Oczywiście, nie oznacza to braku zdecydowania – droga środka zaleca bowiem umiarkowanie we wszystkim, szacunek dla natury i praw innych oraz stawianie myślenia przed działaniem. Inne religie neutralne uczą oddania idei lub przyjęcia konkretnej roli, by wyeliminować moralne wątpliwości.

Ponieważ kościoły neutralne nie opowiadają się po żadnej stronie, władze świeckie spoglądają na nie z podejrzliwością, a nawet otwartą pogardą. Ich hierarchia przedstawia się dość różnie – w niektórych zauważamy pewne zarysy struktury, podczas gdy inne nie przywiązują wagi do spraw organizacyjnych.

Wygląd świątyń odzwierciedla filozofię religii. Te poświęcone drodze środka są skromne – nie proste, ale i nie wyszukane. Te natomiast, które poświęcone zostały jakiejś idei lub roli, korespondują z ich dążeniami. Na przykład, kościół propagujący „filozofię natury” (jak ongiś nazywano nauki przyrodnicze) posiada biblioteki, laboratoria i obserwatoria, ten zaś, który został poświęcony samej naturze, zawiera jakiś żywy element, na przykład rośnię w nim drzewo.

Dogmat: Neutralne kościoły posiadają niewiele wspólnych zasad dogmatycznych. Wierni noszą swą wiarę jak odznakę i poprzez aktywne działanie we wspólnocie i poza nią próbują zmienić wizerunek kościoła neutralnego, który zwykle kojarzony jest z brakiem zdecydowania. Twierdzą, że ważne są czyny, a nie dylematy moralne.

Boccob: Zaprzeczając zasadności przyjmowania konkretnych postaw etycznych i moralnych, świątynie Boccob chronią wszelkie zapiski, a świeckie władze szanują ich poglądy. W przybytkach tych zwykle magazynuje się pisma, mieszczą się w nich również biblioteki i laboratoria do mistycznych badań i eksperymentów. Na wiernych spoczywa obowiązek składania raportów, z których kapłani uzyskują nową wiedzę. Nie ma tu jednak miejsca na plotki – kościół poszukuje wyłącznie sprawdzonych informacji. Osoba, która zbyt często przekazuje niezaweryfikowane wiadomości o innych, może wkrótce oczekiwać poważnej rozmowy z kościelnym oficjalem.

Fharlanghn: Przydrożne kapliczki i rozstaje są zwykle miejscem ceremonii poświęconych Fharlanghn-

nowi. Bóg ten podkreśla potrzebę wędrowności i korzyści płynące z otwartego umysłu i szerokich horyzontów. Choć jego kapłani podróżują niemal bez przerwy, wierni tylko na krótko opuszczają domowe pielesze, by podzielić się swoją wiedzą ze współwyznawcami. Kościół praktycznie nie posiada hierarchii. Władza jednych kapłanów nad innymi opiera się wyłącznie na ich doświadczeniu i aktualnych potrzebach.

Obad-Hai: Kapłańska hierarchia w świątyniach Obad-Hai jest odbiciem struktury druidycznych kręgów Flanaess. Świątynie zakładane są zwykle w co ładniejszych zakątkach, choć trafiają się też na terenach zamieszkałych – w takim przypadku wznoszą się wśród drzew lub w dziczej ogrodzie. Odprawiane w nich ceremonie często obejmują naukę o lokalnej faunie i florze.

Kapłani: Neutralni kapłani poszukują miejsc, w których została zachwiana równowaga przyrody – czy to na skutek braku kapłanów w jakiejś świątyni, czy inwazji goblinów. Dorasły na miejsce, starają się przywrócić ową równowagę, a następnie ruszają dalej. Neutralni kapłani często przyłączają się do grup poszukiwaczy przygód, wspomagając ich swymi czarami i umiejętnościami. Po wypełnieniu misji zwykle opuszczają jednak towarzyszy, nawet jeśli spędzili z nimi kilka lat.

Inne postacie: Kościoły neutralne zachęcają do „ożywionej debaty” między postaciami o różnych charakterach. Nowych członków przyjmuje się tu raczej z uwagi na ich przynależność, rolę lub umiejętności niż charakter. Na przykład, zakon druidów i tropiciele może liczyć na miłe przyjęcie w świątyni Obad-Hai z uwagi na ich przywiązanie do natury. W świątyniach Boccob spotkać można natomiast szkoły czarodziejów i zaklinaczy. Łotrzykowie poszukujący mistycznej wiedzy także często wstępują w progi przybytków tego bóstwa. Nierzadko w neutralnych kościołach szkoły zakładają mistrzowie wiedzy. Popularne są również zakony kontemplujących, inkwizytorów, łowców umarłych, świętych wyzwolicielei i rycerzy kielicha. Inne zakony zależą od specyfiki danego kościoła – można tu spotkać boskie wyroczenie, boże pięści, kapłanów bitewnych, łowców umarłych, mistrzów wiedzy, mistycznych łuczników, szpitalników, tancerzy cieni, templariuszy i władców całunów.

CHAOTYCZNY NEUTRALNY

Kościoły chaotyczne neutralne składają się z wielu niezależnych kongregacji, które nie stanowią jednego organizmu. Razem trzyma je wyłącznie wiara w wolność jednostki. Członkowie kościoła chaotycznego neutralnego przestrzegają prawa, gdy jest to dla nich wygodne lub gdy władza ma nad nimi dużą przewagę, i rzadko podejmują jakiejkolwiek akcje polityczne, toteż lokalni władcy zwykle nie uważają ich za zagrożenie.

Chaotyczne neutralne świątynie to zwykle małe kapliczki rozsiane po kraju. Służą za miejsca kultu,

modlitw i wymiany informacji, a choć małe grupy wyznawców mogą zgromadzić się tu, by wysłuchać ważnego kapłana opowiadającego legendę czy przypowieść, zwykle odprawiają rytuały w samotności. Czasami zdarza się jednak, że jakiś wierny odczuwa potrzebę stworzenia większej struktury, głównie po to, by powierzyć jej ochronę relikwii. Budynki świątyn są sumą umiejętności i gustu ich założyciela, a kolejne skrzydła i przybudówki, dodawane w późniejszych czasach, nadają im nader eklektyczny wygląd.

Dogmat: Wszelkie dogmaty ograniczają wolność poglądów, toteż kościoły chaotyczne neutralne zdecydowanie je odrzucają. Nie znaczy to jednak, że wiara w chaotyczne neutralne bóstwa nie ma żadnych cech wspólnych – dobro i zło są dla ich kościołów problemami drugorzędnymi, które pozostawiają indywidualnym decyzjom wyznawców, zgodnie z tym, co podpowiada im poczucie własnej wolności. A choć członkowie chaotycznych neutralnych sekt i kościołów na równi ze wszystkimi lubią gromadzić się wspólnie świętować, ceremonie nie są tu obowiązkiem, tak jak w niektórych kościołach praworządnych. Kiedy zaś dochodzi do spotkania wiernych, wszyscy są sobie równi.

Olidammara: „Jedz, pij, ciesz się życiem i nie martw się o jutro” – to powiedzenie najlepiej podsumowuje filozofię Olidammary. Bóg ten woli dawać przykład, niż zsyłać przykazania, a ceremonie religijne ku jego czci zdarzają się zwykle spontanicznie, gdy zejdzie się kilku wyznawców. Olidammara cieszy się reputacją mistrza przebiezanek, jego kaplice są więc zwykle ukryte, a świątynie znajdują się w podziemiach budynków o zgoła innym przeznaczeniu.

Kapłani: Chaotyczni neutralni kapłani opiekują się wyznawcami zarówno na miejscu, jak i podczas licznych przygód, na które chętnie wyruszają. Jak cmy do światła ciągną do grup, które przedkładają demokratyczne głosowanie nad rządy silnego przywódcy, nauczając przy tym wiernych, jak podważać wszelką władzę i zwyczajowe sposoby postępowania, a w efekcie zachęcając do poszukiwania nowych rozwiązań i propagowania postępu. Kościoły chaotyczne neutralne pozbawione są struktury, kapłani ci nie muszą więc opowiadać się przed władzą zwierzchnią.

Inne postacie: Kościoły chaotyczne neutralne z oczywistych powodów nie zakładają zakonów mnichów ani zorganizowanych grup paladynów – a ci, którzy w odosobnieniu pragną rozważać istotę swojego bóstwa, zostają zwykle kontemplującymi. Wiadomo, że w chaotycznych neutralnych świątyniach istnieją czasem grupy tancerzy cieni, a gdy przychodzi do walki z opresją i tyranją, pod sztandarami kościoła gromadzą się przedstawiciele wszystkich klas. Kościoły takie tolerują świętych wyzwolicieli, zapewniając im nawet pomoc i wsparcie, nigdy jednak nie słyszano o jakiegokolwiek organizacji przedstawicieli tej klasy. Mogą do nich również należeć boskie wyroczenie, boże pięści, kapłani bitewni, łowcy umarłych, mistrzowie wiedzy, mistyczni łucznicy, templariusze i władcy całunów.

PRAWORZĄDNY ZŁE

Kościoły praworządne złe to bezkompromisowe organizacje, które koncentrują się na walce o supremację. A że ich członkowie nie mają żadnych zasad moralnych, które zakazywałyby im walki przeciwko sobie, tylko ścisła hierarchia sprawia, że nie toną w zamętach wewnętrznych starć. „Dobrą” doktrynę uważają za słabą i niezdecydowaną.

Praworządne złe świątynie projektuje się tak, aby przylatywały wiernych wspaniałością. Symbolika, kolorystyka i precyzyjnie wplecione w konstrukcję czynniki budzą poczucie zagrożenia i czyhającego niebezpieczeństwa – członkowie tych kościołów uważają swą przybytki za fizyczną manifestację potęgi i czerpią z nich oraz pewność siebie ze strachu, który wzbudzają o nich we wszystkich pozostałych.

Dogmat: Nie istnieją szczegółowe zasady postępowania członków kościołów praworządnych złych – ucza się tylko, że kościół lub państwo, o ile są rozdzielone, mają najwyższą wartość, a wszystkie poczynania wyznawców powinny dążyć do ich umocnienia. Kapłani dowodzą przy tym, że o wiele łatwiej jest osiągnąć sukces i zwycięstwo, jeśli nie obciąża się niepotrzebnie miłosierdziem i współczuciem. Indywidualne sukcesy wyznawców są w kościołach praworządnych złych nierolowane tylko, jeśli towarzyszą im stosownie wielkie „ofiary” na rzecz wzmocnienia hierarchii.

Hextor: Rozkochany w bitwie i bezpośredniej konfrontacji Hextor nakazuje swym wyznawcom formować lokalne milicje. I choć pozornie pilnują one przestrzegania prawa, zapewniając spokój i bezpieczeństwo w okolicy, są przy tym zapleczem treningowym armii Hextora, gotowej sięgnąć po broń w chwili, gdy Hextor nakaże im podbić ziemię, na której mieszkają. Bóstwo zachęca przy tym wyznawców do studiowania strategii i taktyki oraz do stosowania forteli, gdy można zastąpić bezpośrednie uderzenie.

Kapłani: Choć kapłani kościołów praworządnych złych nie uznają innej władzy poza własną, często wchodzi w skład tajnej rady lokalnego wielmożnego, w której ceni się ich za umiejętność wprowadzania dyscypliny na posiedzeniach. Kleryków, którzy poszukują przygód, szczegółowo przesłuchuje się pomimo wyprawami, by kościół miał pewność, że podczas podróży nie osłabło ich oddanie i poświęcenie. Stąd kapłani spędzają dużo czasu w zgromadzeniach, dając nawzajem swoje postępowanie i wykorzystanie wszelkie ślady współczucia czy miłosierdzia.

Inne postacie: Z praworządnie złymi kościołami nie zadają się ani tropiciele, ani paladyni – świątyniami opiekują się za to Pięści Hextora, broniąc swą jej wiary i walcząc z każdym, kto odrzuca ich okrutną religię. Wrogów kościoła tropią też skrytobójcy i łowcy wyklętych, a rycerze ciemności wiodą jego armie do boju. W niektórych społecznościach krasnoludów wokół kościołów praworządnych złych zorganizowane są też bractwa krasnoludzkich obrońców. W szeregach hierarchii funkcjonują zakony boskich wyroczni, kapłanów bitewnych, kontemplujących, mistrzów wiedzy, mistycznych łuczniczków, szpitalników, tancerzy cieni, templariuszy i władców całunów.

NEUTRALNY ZŁY

Kościół neutralny zły posiada dwa główne odłamy. Doktryna pierwszego uczy, że najwyższym celem jest osobisty sukces i korzyści – nieważne więc, kogo wieny skrzywdzi na drodze do tego, czego pragnie. Druga utrzymuje, że potęgą i korzyści biorą się z celowego polowania na innych. Obie łączy fakt, że uznają zarówno hierarchię, jak i osobistą wolność za nieistotne – stąd dwie świątynie tego samego bóstwa mogą równie dobrze być w najlepszej komitywie, jak prowadzić otwartą wojnę. Kongregacje nie przyjmują ciepło neofitów – znaczyłyby to, że martwią się przyrostem liczby wiernych – konkretni kapłani cieszą się jednak z każdej pozyskanej duszyczki.

Kościół neutralny zły z zasady muszą działać potajemnie – skrywają się pod brukami ulic lub za fasadą legalnej działalności i urządzają nabożeństwa w pozornie pustych magazynach. Tam, gdzie mogą działać otwarcie, obnoszą się z potęgą, bogactwem i okrucieństwem. Miejsce kultu zorganizowane jest zwykle wokół ofiarnego ołtarza i klatek, w których więzi się przysze ofiary – w świątyniach sekt, które polują na mieszkańców okolic, mieszczą się zwykle izby tortur, wyposażone w stosowne narzędzia służące do rytualnego zadawania cierpienia.

Dogmat: Jedyne życie, które ceni kościół neutralny zły, to życie konkretnego wyznawcy – każdy uważa się tu za najważniejszą osobę na świecie. Nowych członków rekrutuje się, udawając, że sukces można osiągnąć jedynie poświęcając życie innych, zdradzając przyjaciół i skupiając się wyłącznie na realizacji własnych planów. Neutralne złe bóstwa wymagają od swych wyznawców, by szukali okazji zdobycia wpływu na poczynania wrażliwych czy słabych znajomych i sąsiadów. Zasadą postępowania wszystkich członków kościoła jest przedkładanie własnych potrzeb nad społeczność, przyjaciół i rodzinę.

Nerull: Kościół Nerulla to przykład sekty, która by zdobyć korzyści i pozycję, bez wahania krzywdzi innych. Nerull nie uczy, że śmierć jest częścią życia – to życie jest według niego aberracją, a jego wyznawcy mają zachować je długo tylko po to, by zabić jak najwięcej ofiar. Bóg wysłał zatem swe piekielne sługi, by sączyły jad w uszy oszalałych morderców, popychając ich do jeszcze straszliwszych zbrodni. Wielu członków kościoła interesuje się nekromancją, by po śmierci powstać z grobu i nadal służyć swojemu okrutnemu panu – najwyższą nagrodą, na jaką liczyć może sługa Nerulla, jest przeobrażenie się w licza.

Vecna: Wyznawcy Vecny dążą do celu, nie oglądając się na niczyją krzywdę. W ich świątyniach znajdują się biblioteki pełne zwojów i ksiąg informujących o rzeczach zwyczajnych i tajemnych, a każdy z wiernych posiada cel lub tajemne dążenie, skromne lub ogromne, używa zatem zgromadzonej w bibliotece wiedzy, by go osiągnąć, niezależnie od kosztów. Każdy okrucieństwo informacji, który zdobędzie taki dążący do potęgi i korzyści wyznawca, trafia potem do stosownej księgi.

Kapłani: Neutralni zli kapłani czczą bóstwa, które uczą ich egoizmu, muszą jednak zajmować się innymi, ponieważ tylko udawane współczucie pozwala im

dbać zarówno o wiernych, jak i potencjalnych neofitów, którzy pewnego dnia mogą wstąpić w szeregi kościoła. Chcąc ich zdobywać, neutralni zli kapłani przyłączają się do drużyn poszukiwaczy przygód – niewiele, co prawda, warci jako uzdrowiciele, cenieni są z powodu umiejętności magicznego zadawania obrażeń i ze względu na dostęp do świątynnych bibliotek, dzięki któremu mogą zgłębiać zgromadzone w nich sekrety. Skrywają zwykle swoje wyznanie w obawie przed prześladowaniem, często więc służą za doradców sąsiadom i znajomym, nie obnażając przy tym kierujących nimi prawdziwych motywów. Oczywiście, doradzają zwykle okrucieństwo i bezwzględność egzekucję swoich zachcianek.

Inne postacie: Kościoły neutralne złe maczają palce w spiskach na życie paladynów i nigdy nie przyjmują w swoje szeregi przedstawicieli tej klasy – za to często formują zakony skrytobójców, a w podcieniach ich świątyni często przemykają członkowie organizacji tancerzy cieni. Barbarzyńcy i mnisi za bardzo angażują się w walkę między prawem i chaosem, by przystać do kultu prawdziwego zła – w szeregi jego członków przyjmuje się za to niekiedy bardów, głównie przez wzgląd na ich umiejętność manipulowania innymi. W niektórych świątyniach pojawiają się druidzi lub tropiciele, na swoje siedziby obierają je też gildie złodziei. Na wyznawców neutralnego złego kultu doskonale nadają się też boskie wyroczynie, boże pięści, kapłani bitewni, kontemplujący, mistrzowie wiedzy, mistycy, łucznicy, rycerze ciemności, skrytobójcy, szpitalnicy, templariusze i władcy całunów.

CHAOTYCZNY ZŁY

Kościół chaotyczny zły właściwie w ogóle nie zasługują na tę nazwę – zwykle funkcjonują według jednego z dwóch schematów, choć często łamią i te niepisane reguły. Bywają zatem albo maleńkimi, tajnymi stowarzyszeniami wiernych, którym przewodzi charyzmatyczny kapłan, albo zgromadzeniem plemienia (zwykle barbarzyńców, ludzkich lub humanoidalnych, jak orkowie i gnolle), które potężny szaman skłonił do wyznawania chaotycznego złego boga.

Choć kulty te oddają cześć tym samym bóstwom, nie utrzymują ze sobą żadnych kontaktów, a jeśli wysokopoziomowy kapłan przybędzie na teren, na którym operuje inna grupa wyznawców, znacznie bardziej prawdopodobne jest, że dojdzie do konfliktu niż współpracy. Oczywiście, obie grupy mogą udawać, że idą ręką w rękę, każdy przywódca kultu będzie jednak w sekrecie usiłował zamordować drugiego, pozbywając się potencjalnego zagrożenia dla swojej władzy i pozycji. Niemal zawsze pojedynczy wyznawcy są tylko narzędziami w rękach przywódcy, które wykorzystuje, by pomnożyć swoją potęgę, na chwałę bóstwa i dla jego własnych korzyści.

Kościół chaotyczny zły nie budują okazałych świątyni, które z łatwością mogłyby zaatakować wyznawcy dobra. Gromadzą się w tajemnych kapticach, urządzonych w podziemiach i kanałach, pozornie niewinnych gajach za murami miasta, w grobowcach i katakumbach. Barbarzyńskie plemię, oddające cześć cha-

otycznemu złemu bóstwu, może czcić swego patrona na polu bitwy czy w górskiej jaskini.

Dogmat: Kościoły chaotyczne złe nauczają wyznawców, by sięgali po wszystko, czego zapagną, nie licząc się z konsekwencjami. Potęga jest dla tych, którzy mają odwagę ją zdobyć i dość siły, by ją utrzymać, wyznawca chaotycznego złego boga powinien więc niszczyć wszystkich, którzy stoją mu na drodze do spełnienia pragnień. Dążeniami innych nie warto się przejmować – chyba że zacierają oni do tego samego celu, a wówczas należy ich wyeliminować. Władzę szanować wolno tylko wtedy, gdy ma dość siły, by wymusić posłuszeństwo.

Erythnul: Kościół Erythnula uczy, że nie wystarczy sięgać po wszystko, czego się pragnie – należy czynić przy tym możliwie jak najwięcej zniszczeń. Chwila triumfu wyznawcy tego boga powinna nastąpić pośród jęków ofiar, zmuszonych do uświetnienia zwycięstwa.

Gruumsh: Wyznawcy Gruumsha uznają orków za naród wybrany, który powinien władać wszystkimi formami życia. Każdy przedstawiciel wspomnianej rasy ma obowiązek przyczynić się do ostatecznego zwycięstwa, zwiększając własną siłę i potęgę. W świecie, w którym rządzą orkowie, nie ma miejsca dla słabych, w walce zaś o to, co im się słusznie należy – czyli o wszystko – nie wolno okazać strachu. A droga do orkowej dominacji nad światem będzie znacznie łatwiejsza, gdy usunie się z niego elfy...

Kapłani: Chaotyczni źli kapłani zajmują słusznie należną im pozycję przywódców lokalnych kultów nawet na niskich poziomach. Mogą mieć, rzecz jasna, mentorów, wysokopoziomowych kapłanów tej samej wiary, lub przejąć władzę poprzez schizmę w istniejącej już organizacji (i poświęcając się natychmiast starciu z powierzchni ziemi macierzystego kościoła). Częściej jednak to samotni wizjonerzy, przeświadczeni o misji, jaką bóg przeznaczył im na świecie, dotknięci przez palec boży i usiłujący ze wszystkich sił wcielić swoje przekonania w życie. Postępowania takich kapłanów nie da się kontrolować – chyba że bóg zainterweniuje osobiście.

Awansując na wyższe poziomy, kapłan chaotycznego złego boga, posiadłszy moc potężnych czarów wysokich poziomów, zdobywa zwykle kontrolę nad większą i bardziej wpływową grupą wyznawców. Członkowie takiego kultu to zwykle przestępcy lub psychopaci, którzy wstępują w szeregi grupy, by służyć bogu, ale i charyzmatycznemu przywódcy, zwykle są więc fanatycznie oddani zarówno patronowi, jak i swemu guru.

Inne postacie: Kult bogów chaotycznych złych, podobnie jak wszystkie kościoły chaotyczne, nie posiada struktury ani organizacji. Stąd w jednej religii plemiennej szczególną rolę odgrywać mogą barbarzyńcy, w innej zaś – często oddani chaotycznym złym bogom skrytobójcy, wojownicy czy łotrzykowie. Równie często jak kapłani, na czele grup wyznawców stoją rycerze ciemności – choć to ci pierwsi właśnie bywają najbardziej fanatycznymi przywódcami. Inne klasy prestiżowe, związane z chaotycznymi złymi kultami, to boskie wyrocznie, boże pięści, kapłani bitewni, kontemplujący, mistrzowie wiedzy, mistyczni łucznicy, tancerze cieni, templariusze i władcy całunów.

Puchar Krwi (Świątynia Erythnula)

Puchar Krwi to nazwa kaplicy Erythnula, ukryta w piwnicy na wina popularnej tawerny w najgorzej dzielnicy miasta. Właściciel oberży, Kelim Mars, nie jest członkiem kultu i woli nie wglębiać się w sznery jego działalności – choć jest już tak zdemoralizowany, że nie przeszkadzałyby mu żadne jej aspekty.

Wyznawcom kultu przewodzi Dror Thelgin, były kapłan Pelora, usunięty z szeregów kleru po niefortunnym spotkaniu z sukkubem, za podszeptem którego nawrócił się na wiarę w Erythnula. Dziś stoi na czele stosunkowo dużej i świetnie prosperującej grupy.

Thelgin ma dwóch pomocników kapłanów – gołębim imieniem Basta Foln i półorka zwanego Korem. Oczywiście, bacznie obserwuje poczynania podwładnych i pewien jest, że jeśli spróbują go obalić, zmiażdży ich z łatwością.

Żaden z kapłanów czy członków sekty nie mieszka na stałe w świątyni, choć wszyscy żyją w pobliżu popularnej tawerny. Do obowiązków każdego kleryka należy bezpośredni nadzór nad poczynaniami określonej grupy wyznawców. Kor przewodzi zatem gangowi półorków, który terroryzuje nabrzeża, Basta Foln zaś na czele grupy morderców i terrorystów. Sam Thelgin dowodzi Rzeźnikami – elitarną grupą wojowników, siewców zniszczenia i chaosu w imię Erythnula. Najwyższy kapłan ma, oczywiście, oko na wszystkich gangi i dba, by żaden z ich członków nie zebrał dość siły, by mu zagrozić. Wybiera zatem spośród podwładnych kapłanów pomocników – obiecujących kandydatów na Rzeźników – pozostałym płaci zaś, by donieśli mu o poczynaniach grupy.

1. Piwnica na wina: Na półkach, umieszczonych w jednym rogu tego chłodnego pomieszczenia, znajduje się tawerniany zapas podłych win – pod przeległą ścianą stoją duże beczki. Udany test Przeszukiwania (ST 15) pozwoli odkryć, że ściana za beczkami stała wzniesiona później niż pozostałe. Kolejny udany test Przeszukiwania (ST 20) umożliwi spostrzeżenie dziwnych drzwi, zamaskowanych jako dno beczki. Idąc do nich, idąc się po prawej stronie najniższego rzędu stropu. Chwila manipulacji przy szpuncie pozwoli wreszcie otworzyć je i odsłonić tunel, którym wchodzić można do świątyni.

2. Kaplica: Nad wnętrzem góruje groteskowy posąg Erythnula – krzykliwie pomalowana figura potężnego zbudowanego mężczyzny o śniadej cerze i w czerni zbudowanych zatach, głową sięgającą wysokiego na praktycznie dwa i pół metra sufitu. Reszta pomieszczenia jest pusta – widać tylko gliniane ściany, klepisko i niedokończony sufit o widocznych krokwiach. Gdy zbierają się tam wyznawcy Erythnula, stoją lub kłęczą wokół posągu, oddając mu część lub zajmując się innymi sprawami.

Kaplicę chroni czar zakazu, który nie dopuszcza do wnętrza nikogo, kto nie jest chaotycznie zły, oraz nie kłęć i powodowanie strachu, spadające na wyznawców i bogów innych niż Erythnul.

3. Składzik: W kącie składziku upchnięto rytualne przybory kultu Erythnula: łaskę kapłańską wykonaną z kości udowej człowieka, zakrzywiony sztylet o kamiennym, miętym z brązu i kropidło, za pomocą którego sięgano

a) skuje się wiernych – nie wodą święconą czy przekle-
tą, a krwią ofiar.

➤ **Dror Thelgin:** mężczyzna człowiek Kpn12; SW 12; średni humanoid; KW 12k8+24; pw 73; Inic +0; Szyb 9 m; KP 22 (dotyk 10, nieprzygotowany 22); Atak +12/+7 wręcz (1k8+2, splugawiony morgensztern +1; +2k6 obrażeń przeciwko dobrym istotom); SA karcenie nieumarłych 10/dzień; Char CZ; MRO Wytrw +11, Ref +7, Wola +13; S 12, Zr 10, Bd 14, Int 10, Rzt 18, Cha 16.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +9, Koncentracja +12, Leczenie +12, Ukrywanie +4, Wróżenie +9, Zastraszanie +7; Błyskawiczny refleks, Rzucanie w walce, Unieruchomienie czaru, Wyjątkowe odganianie, Wzmocnienie czaru, Wzmocnione odęgnięcie, Zogniskowanie broni (morgensztern).

Przygotowane czary (6/7/6/6/5/4/3; bazowa ST = 14 + poziom czaru): 0 – cnota, czytanie magii, leczenie drobnych ran, odporność, przewodnictwo, wykrycie magii; 1 – akcja losowa, boskie względy, ochrona przed dobrem*, plaga, powodowanie strachu, tarcza entropii, wykrycie dobra; 2 – broń duchowa*, ostatnie tchnienie, roztrząskanie, unieruchomiona akcja losowa, wstrzymanie osoby, wytrzymałość; 3 – głębsza ciemność, magiczny krąg przeciw dobru*, obłożenie klątwą, rozproszenie magii, wyczyszczenie niewidzialności, zakażenie; 4 – boska moc, gigantyczne robactwo, przeklęta plaga*, trucizna, wzmocniona bycza siła; 5 – krąg zagłady, ogniste uderzenie, plaga insektów, rozproszenie dobra*; 6 – bariera z ostrzy*, unieruchomione ogniste uderzenie, wzmocniona przeklęta plaga.

*Czary domenowe. **Bóstwo:** Erythnul **Domeny:** wojna (Zogniskowanie broni w morgenszternie), zło (rzuca zaklęcia zła na 13. poziomie czarującego).

Wyposażenie: splugawiony morgensztern +1, pełna zbroja płytowa szerokości +2, duża tarcza stalowa +1, płaszcz odporności +1.

➤ **Basta Foln:** kobieta gnoll Bbr4/Kpn2; SW 7; średni humanoid; KW 2k8+6 plus 4k12+12 plus 2k8+6; pw 86; Inic +1; Szyb 9 m; KP 19 (dotyk 11, nieprzygotowana 19); Atak +11/+6 wręcz (2k6+7/19-20, wielki miecz +1); SA karcenie nieumarłych 2/dzień; SC widzenie w ciemnościach 18 m, szal 2/dzień, nieświadomy unik; Char CZ; MRO Wytrw +10, Ref +5, Wola +5; S 18, Zr 13, Bd 16, Int 10, Rzt 12, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +1, Koncentracja +4, Nasłuchiwanie +5, Skakanie +5, Tajniki dziczy +5, Ukrywanie -1, Zastraszanie +3, Zauważanie +3; Potężny atak, Rozszczepienie, Wielkie rozszczepienie.

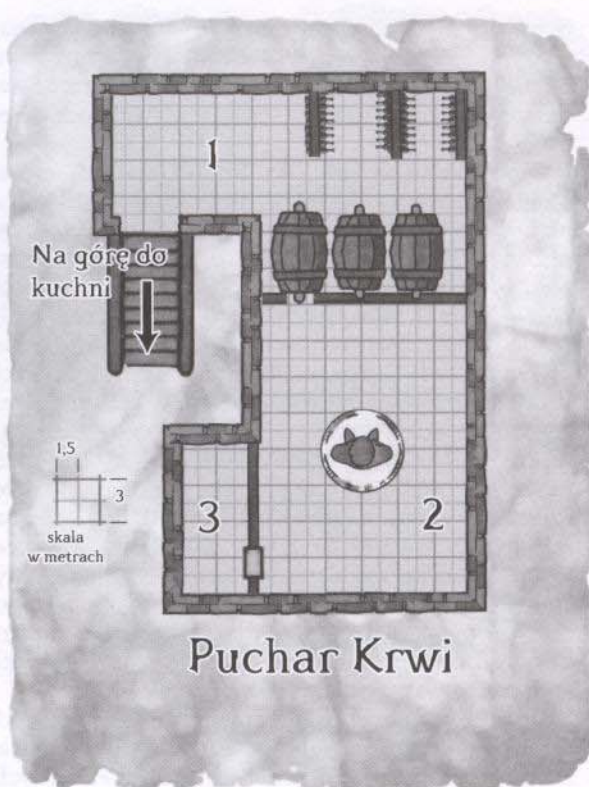
Specjalne cechy: Szal: pw 102, KP 17, Atak +13/+8 wręcz (2k6+9/19-20, wielki miecz +1), Wytrw +12, Wola +7, S 22, Bd 20. Nieświadomy unik: zachowuje premię ze Zr do KP, kiedy jest nieprzygotowana.

Przygotowane czary (4/4; bazowa ST = 11 + poziom czaru): 0 – odporność, przewodnictwo, wykrycie magii, zadawanie drobnych ran; 1 – akcja losowa, boskie względy, powodowanie strachu, zmiana siebie*.

*Czary domenowe. **Bóstwo:** Erythnul. **Domeny:** oszustwo (Błefowanie, Przebieranie i Ukrywanie są umiejętnościami klasowymi), zło (rzuca zaklęcia zła na 3. poziomie czarującego).

Wyposażenie: kolczuga +2, wielki miecz +1.

➤ **Kor:** mężczyzna półork Kpn2; SW 12; średni humanoid; KW 2k8+6; pw 16; Inic -2; Szyb 6 m; KP 17 (dotyk 8, nieprzygotowany 17); Atak +7 wręcz (1k8+4, mistrzowsko wykona-



ny morgensztern); SA karcenie nieumarłych 2/dzień; SC widzenie w ciemnościach 18 m; Char CZ; MRO Wytrw +6, Ref -2, Wola +5; S 18, Zr 7, Bd 17, Int 6, Rzt 14, Cha 9.

Umiejętności i atuty: Koncentracja +8; Potężny atak, Zogniskowanie broni (morgensztern).

Czary (4/4): 0 – cnota, odporność, przewodnictwo, wykrycie magii; 1 – akcja losowa, magiczna broń*, plaga, powodowanie strachu.

*Czary domenowe. **Bóstwo:** Erythnul. **Domeny:** chaos (rzuca zaklęcia chaosu na 3. poziomie czarującego), wojna (Zogniskowanie broni w morgenszternie).

Wyposażenie: mistrzowsko wykonana zbroja półpłytkowa, mistrzowsko wykonany morgensztern, duża stalowa tarcza, eliksir zamazania, eliksir byczej siły.

DOM UMARŁYCH

W większości miast liczących powyżej tysiąca mieszkańców znajdują się Domy Umarłych – rodziny zanoszą tu zmarłych, by przygotowano ich do pochówku, a władze ofiary zbrodni, by ustalono przyczynę śmierci. Pracownicy domu traktują zwłoki z szacunkiem, a żywych ze współczuciem – choć makabra i straszne doznania, będące częścią ich pracy, oddalają ich od sąsiadów i znajomych, nawet jeśli bardzo starają się brać udział w życiu społeczności.

Tak naprawdę wolą żyć w odosobnieniu. Grabarze za dnia, nocą toczą niekończącą się walkę z nieumarłymi, a usługi, jakie oddają społeczeństwu, pozwalają im na bieżąco zdobywać dowody ataków wampirów i obecności ghouli dzięki śladom, które potwory pozostawiają na ciałach ofiar. Oceany współczucia, które okazu-

ją rodzinom ofiar, umożliwiając im subtelny wywiad na temat miejsca i czasu śmierci, który potem ułatwia nocne śledztwo. Działają w tajemnicy, by chronić swe miasto przed paniką i tumultem, a niewinnych przed napaścią.

Osoby, które wstępują do Domu Umarłych, muszą mieć ważne powody, by nie bać się lub nienawidzić nieumarłych – większość straciła z ich rąk członków rodziny, a część musiała nawet pozbawić bliskich pozorów życia, gdy powstałi z grobów jako wampiry lub pomiot ghouli. Niektórych atak nieumarłych przybliżył do bóstwa, które odpowiedziało na prośby o ocalenie, zostali tedy kapłanami lub paladynami i rozpoczęli krucjatę przeciwko owym plugawym żywym umarłym. Inni to tropiciele, którzy chronią życie walcząc z jego zaprzeczeniem. Ich ulubionym wrogiem są oczywiście nieumarli. Niektórzy z tego grona poszli o krok dalej i zostali łowcami umarłych. W Domu Umarłych znaleźć można również łotrzyków, mnichów, czarodziejów, zaklinaczy, druidów, wojowników, a nawet arystokratów, fachowców, adeptów i zwykłych plebejuszy. Jedynie barbarzyńcy rzadko osiągają taki stopień ucywilizowania, by dobrze czuć się w jego murach i odpowiednio traktować żywych klientów.

Dom posiada ścisłą hierarchię i wymaga od swoich członków bezwzględnego posłuszeństwa. Ponieważ zaś porządek łączy się tu z misją ścigania nieumarłych, większość członków jest praworzadna dobra. Organizacja najaktywniej werbuje kapłanów i paladynów, przyjmuje jednak w swoje szeregi każdego, kto gotów jest ścigać ożywionych umarłych i wieść podwójne życie pracownika zakładu pogrzebowego, niezależnie od klasy i charakteru. Choć organizacja zdecydowanie preferuje rasy, które widzą w ciemnościach lepiej niż ludzie, odrzuca kandydatów wyłącznie przez wzgląd na ich słabą motywację – tylko osoby, które z całego serca pragną niszczyć nieumarłych nadają się na członków organizacji. Przyjętych zobowiązuje się do zachowania tajemnicy – kto wie, co by się stało, gdyby inteligentni nieumarli odkryli stowarzyszenie, które czyha na ich plugawe nie-życia?

W zamian za dzienną pracę w Domu Umarłych, członkowie organizacji otrzymują wikt i opierunek, dach nad głową, trening i informacje o tym, gdzie szukać nieprzyjaciół. Domy istniejące w miastach liczących ponad 5000 mieszkańców mają zwykle podziemne biblioteki, w których zbiera się księgi opisujące różne rodzaje nieumarłych, ich cechy charakterystyczne, słabe punkty i sposoby identyfikowania oraz odkrywania kolejnych. Pracownicy korzystają z księgozbioru za darmo – organizacja utrzymuje się ze świadczenia usług pogrzebowych.

Kwatera główna Domu Umarłych znajduje się w największym mieście królestwa, zazwyczaj w stolicy – poza publiczną kostnicą i biblioteką wtajemniczeń mieszczą się w niej ukryte komnaty, w których co trzy miesiące zbiera się Rada Dwunastu. Jej członkowie analizują raporty o aktywności nieumarłych, niestrudzenie poszukując znaków i dowodów działania stojącej za nimi złej siły. Wszyscy członkowie rady są kapłanami lub paladynami.

Dom Umarłych

Dom Umarłych pełni dwie jawne funkcje publiczne i jedną sekretną. Po pierwsze, przygotowuje zmarłych do ostatniej podróży, stosownie do ich religii; drugie, bada przyczyny śmierci, by wykrywać chęć i przekazywać straży miejskiej wszelkie informacje, które pomogą wykryć mordercę. Po trzecie, zgromadzenie zajmuje się eliminacją nieumarłych – organizacja żywi i szkoli pogromców tych istot.

Przełożonym domu jest Manoj Pavaka (Łtr3/Pal4) oficjalnie naczelnym grabarzem i miejskim koronerem. Davetha Kenley (Kpn5) pracuje z pogrążonymi w żałobie zmarłymi, by zapewnić im wszelkie wygody w czasie, trwając prace nad zmarłym. Jest również duchowym przewodnikiem domu. Filian Cadell (Kpn5/Łtr3) dowodzi drużyną nocnych łowców. Zdobycia domu wznoszą się wokół zamkniętego dziedzińca, z którego wejść można do poszczególnych budowli.

1. Publiczna sala przyjęć: Tu rodziny przyjmują swoich zmarłych.

2. Miejska sala przyjęć: Tu miejskie siły porządkowe dostarczają niezidentyfikowane ciała.

3. Pracownia koronera: Pracownicy domu badają przyczynę śmierci ofiar na potrzeby władz, sprawdzając przy tym dyskretnie, czy na ich ciałach nie znajdują się rany zadane przez nieumarłych i czy przyczyną nie ożyją.

4. Gotownia: Tutaj przygotowuje się zmarłych do pochówku zgodnego z kanonami ich wiary.

5. Stajnie: Oprócz koni znajdują się tu dwa karasie, którymi dostarcza się zwłoki do świątyń i na cmentarz.

6. Kaplica: W kaplicy Heironeousa regularnie modlą się pracownicy domu.

7. Kwatera: W kwaterach Manoja Pavaki znajdują się stół i krzesła używane podczas spotkań członków domu i konsultacji z przedstawicielami władz.

8. Kwatery: W kwaterach Davetha Kenleya umieszczono ołtarzyk Heironeousa.

9. Sypialnia pracowników: Część tego pomieszczenia została odgradzona, by zapewnić Filianowi Cadellowi własny kat.

10. Biblioteka: Zbiór informacji o nieumarłych i ich cześć fizycznych, jak i nauk teoretycznych.

11. Sala treningowa: Używana zarówno do treningu fizycznego, jak i nauk teoretycznych.

12. Spiżarnia: Tu przechowywane jest jedzenie.

13. Kuchnia: Pomieszczenie, w którym przygotowuje się posiłki.

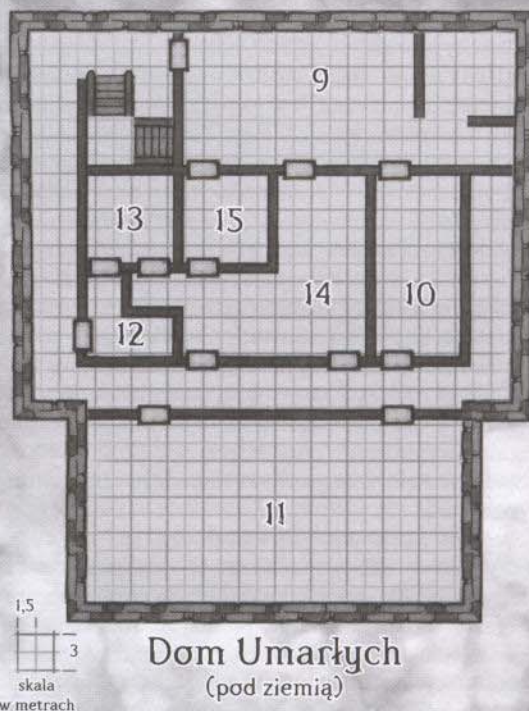
14. Jadalnia: Po kolacji tu właśnie odbywają się spotkania władz.

15. Zbrojownia: W zbrojowni znajdują się zarówno osinowe kolki, woda święcona i święte symbole, nyc i zwykła broń i zbroje.

➤ **Manoj Pavaka:** mężczyzna półelf Łtr3/Pal4; SW 7; skóra ni humanoid; KW 3k6+3 plus 4k10+4; pw 42; Inic +6; Srażeń 6 m; KP 22 (dotyk 11, nieprzygotowany 22); Atak +10 (dodatkowo wręcz (1k8+2/19-20, długi miecz +1) lub +10/+5 dystansowo przy (1k8+2/×3 mistrzowsko wykonany potężny refleks)



Dom Umarłych
(na powierzchni)



Dom Umarłych
(pod ziemią)

łuk długi [+1] ze strzałami +1); SA ugodzenie zła, ukradkowy atak (+2k6), odegnanie nieumarłego 4/dzień, SC aura odwagi, wykrycie zła, objawiona łaska, objawione zdrowie, cechy rasowe półelfów, nakładanie rąk, usunięcie choroby 1/tydzień, nieświadomy unik; Char PD; MRO Wytrw +7, Ref +7, Wola +3; S 12, Zr 15, Bd 13, Int 14, Rzt 10, Cha 13.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +1, Dyplomacja +13, Jeździectwo +6, Nasłuchiwanie +1, Przeszukiwanie +3, Równowaga +3, Skakanie +0, Ukrywanie +1, Unieszkodliwianie mechanizmów +8, Upadanie +3, Wiedza (religia) +6, Wspinaczka +0, Wyczucie pobudek +8, Zauważanie +1, Zbieranie informacji +7; Konna walka, Poprawiona inicjatywa, Zogniskowanie broni (długi miecz).

Specjalne ataki: Ugodzenie zła (zn): raz dziennie dodaje +1 do testów ataku i +4 do obrażeń przeciwko złym istotom. Odegnanie nieumarłego (zn): jak kapłan 5. poziomu.

Specjalne cechy: Aura odwagi (zn): niepodatność na strach, wszyscy sojusznicy w promieniu 3 metrów zyskują premię z morale +4 do rzutów obronnych na strach. Wykrycie zła (zc): na życzenie. Objawiona łaska: do rzutów obronnych wliczono premię z Charyzmy. Objawione zdrowie: niepodatny na wszelkie choroby. Cechy rasowe półelfów: premia rasowa +1 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Zauważania (wzięta pod uwagę powyżej), niepodatność na uśpienie, widzenie w słabym świetle, premia rasowa +2 do rzutów obronnych na efekty szkoły zaklinalnie, biegłość w długim mieczu, rapierze, długim łuku, krótkim łuku, długim łuku refleksyjnym i krótkim łuku refleksyjnym. Nakładanie rąk (zc): leczy do 4 punktów obrażeń dziennie lub zadaje do 4 punktów obrażeń nieumarłym dziennie (jak czar dotykowy). Nieświadomy unik: dodaje premię ze Zr do KP nawet, gdy jest nieprzygotowany.

Bóstwo: Corellon Larethian.

Wyposażenie: pełna zbroja płytowa +1, duża tarcza stalowa, długi miecz +1, mistrzowsko wykonany potężny długi łuk refleksyjny (+1), 20 zwykłych strzał, 5 strzał +1, płaszcz charyzmy +4, 4 eliksiry leczenia lekkich ran, eliksir ukrywania, eliksir skradania, 2 eliksiry pajęczej wspinaczki, eliksir neutralizacji trucizny, 2 zwoje magicznej broni, 2 zwoje ochrony przed złem, 2 szczepy pionunów, sztylet, srebrny święty symbol, 3 butelki wody święconej.

➔ **Daveth Kenley:** mężczyzna człowiek Kpn5; SW 5; średni humanoid; KW 5k8+10; pw 36; Inic -1; Szyb 6 m; KP 19 (dotyk 9, nieprzygotowany 19); Atak +6 wręcz (1k8+1/19-20, mistrzowsko wykonany długi miecz) lub +2 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); SA odegnanie nieumarłego 4/dzień; Char PD; MRO Wytrw +7, Ref +1, Wola +10; S 13, Zr 8, Bd 14, Int 10, Rzt 16, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +8, Dyplomacja +9, Koncentracja +10; Biegłość w broni żołnierskiej (długi miecz), Warzenie eliksirów, Zapisanie zwoju, Żelazna wola, Zogniskowanie broni (długi miecz).

Przygotowane czary (5/5/4/3; bazowa ST = 13 + poziom czaru): 0 – cnota, czytanie magii, odporność, przewodnictwo, światło; 1 – błogosławieństwo, boskie względy, magiczna broń, obserwacja śmierci, ochrona przed złem*; 2 – konsekracja, sfera prawdy, wspomnienie*, zachwyty; 3 – magiczny krąg przeciw złu, magiczny ornat*, ochrona przed negatywną energią.

*Czary domenowe. **Bóstwo:** Heironeous. **Domeny:** dobro (rzuca zaklęcia dobra na 6. poziomie czarującego), wojna (Biegłość w broni żołnierskiej i Zogniskowanie broni dla długich mieczy).

Wyposażenie: pełna zbroja płytowa, duża tarcza stalowa, mistrzowsko wykonany długi miecz, lekka kusza, 10 zwykłych beltów, zwoj ochrony przez żywiołami, 5 zwojów lecze-

nia lekkich ran, eliksir zamazania, eliksir lewitacji, płaszcz odporności +1.

➤ **Filian Cadell:** elf kobieta Wjk2/Kpn3/łowca umarłych1; SW 6; średni humanoid; KW 2k10+2 plus 3k8+3 plus 1k8+1; pw 35; Inic +0; Szyb 6 m; KP 20 (dotyk 10, nieprzygotowany 20); Atak +8 wręcz (1k8+1/19-20, mistrzowsko wykonany długi miecz) lub +5 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); SA odegnanie nieumarłego 8/dzień; SC wykrycie nieumarłego, cechy rasowe elfów; Char PD; MRO Wytrw +11, Ref +1, Wola +6; S 13, Zr 10, Bd 12, Int 10, Rzt 16, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo +2, Nasłuchiwanie +5, Postępowanie ze zwierzętami +3, Przeszukiwanie +2, Wiedza (nieumarli) +8, Zauważanie +2; Biegłość w broni żołnierskiej (długi miecz), Potężny atak, Ruchliwość, Wielka wytrwałość, Wyjątkowe odganie, Wzmocnione odegnanie, Zogniskowanie broni (długi miecz).

Specjalne ataki: Odegnanie nieumarłego (zn): jak kapłan 4. poziomu.

Specjalne cechy: Wykrycie nieumarłego (zc): na życzenie. Cechy rasowe elfów: niepodatność na uśpienie, widzenie w słabym świetle, premia rasowa +2 do rzutów obronnych na efekty szkoły zaklinalnic, premia rasowa +2 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Zauważania (wzięta pod uwagę powyżej), kiedy mija w odległości 1,5 metra ukryte lub tajemne drzwi, by je odnaleźć, ma prawo do testu Przeszukiwania, biegłość w długim mieczu, rapierze, długim łuku, krótkim łuku, długim łuku refleksyjnym i krótkim łuku refleksyjnym.

Przygotowane czary (4/5/3; bazowa ST = 13 + poziom czaru): 0 – cnota, leczenie drobnych ran, przewodnictwo, światło; 1 – błogosławieństwo, boskie względy, magiczna broń* (2), ochrona przed złem; 2 – broń duchowa*, konsekracja, sfera prawdy.

*Czary domenowe. **Bóstwo:** Heironeous. **Domeny:** demony (rzuca zaklęcia dobra na 4. poziomie czarującego), wiktoria (Biegłość w broni żołnierskiej i Zogniskowanie broni atakujących), wojna (Biegłość w broni i Zogniskowanie broni atakujących).

Wyposażenie: pełna zbroja płytowa, duża tarcza stalowa, strzowsko wykonany długi miecz, lekka kusza, 10 zwykłych bełtów, zwój ochrony przez złem, 5 zwojów leczenia lekkich ran, zwój piekącego światła, eliksir zamazania, eliksir lewitacji, płaszcz odporności +1.

OSTRZA SZYDERSTWA

Tam, gdzie otwarcie włada tyrania, swą sekretną władzę wywiera Ostrza Szyderstwa – organizacja, która ośmieliła się obnażyć słabości i na wszystkie sposoby upokorzyć tyranów. Na jej czele stoją chaotyczni kapłani, a zwierzchni władcy chcą wpływać na ciemniejszych obywateli, by powstrzymać ich od samodzielnego decydowania, niż siłą obalać ich z tronów. Tropieni jak pospoliccy przestępcy, członkowie organizacji działają w luźnych „komórkach”, używając anonimowych listów, by przekazywać sobie informacje, a podczas rzadkich spotkań ukrywają się za maskami.

Boską inspirację zapewnia Ostrzom Szyderstwa opłakana dammara i inne chaotyczne bóstwa – poza tym grupa nie ma żadnych hierarchii i organizacji. „Komórki” powstają z dwóch do dwunastu osób, starają się powstrzymać władzę tyranów na wszystkie możliwe sposoby. Niemal każdą z nich prowadzi kapłan, choć pozostali członkowie zwykle nie zdają sobie sprawy z jego prawdziwej roli. Najczęściej do związku wstępują fachowcy, politycy, kusznicy, adepci, zbrojni, wojownicy, tropiciele, łotrzykowie, bardowie, tancerzy cieni, skrytobójcy, czarodzieje, zaklinalce czy druidzi. Choć mnisi i paladyni do



niez mogą do niego przystać, by walczyć z tyranem, do którego czują moralną odrazę, rzadko odpowiada im atmosfera anarchii panująca wśród braci. Barbarzyńcy nie doceniają zwykle subtelnych metod związku i wolą działać bardziej bezpośrednio.

Członkowie „komórki” Ostrzy Szyderstwa mogą spotykać się na zapleczu oberży, na poddaszu gospody, na strychu, w stodole lub stajni – rzadko jednak zbierają się w tym samym miejscu dwa razy. Przywódca przynosi zwykle święty symbol i, zanim przyjdą pozostali, poświęca miejsce spotkania swojemu patronowi. Zostawia także anonimowe listy w miejscach, które podwładni regularnie sprawdzają, pouczając w nich, jak wnieść w codzienność nieco chaosu tak, by władca okazał się bezradny, niekompetentny lub mało błyskotliwy. W takich zadaniach celują zwykle bardowie.

Ostrza Szyderstwa nie są zorganizowani na tyle, by zapewnić swoim członkom szczególną opiekę. Przywódcy „komórek”, zwykle święci wyzwoliciiele, starają się nie wiedzieć zbyt wiele o sąsiednich grupach, by w razie wpadki ich nie zdradzić. Kontaktują się więc z liderami innych „komórek” tylko, gdy muszą zaopatrzyć się u nich w ekwipunek. Członkowie jednej grupy uczą się nawzajem rozmaitych umiejętności i zapewniają schronienie przed pachołkami reżimu, przywódca gwarantuje zaś podwładnym darmowe leczenie – Ostrza Szyderstwa nie pobierają bowiem od członków związku żadnych opłat.

OSTRZE SPRAWIEDLIWOŚCI

Ostrze Sprawiedliwości to zakon paladynów, którzy nie do końca mieszczą się w standardach. Większość z bojowników dobra pragnie wspaniałych atrybutów rycerstwa – chcą być pasowani, jeździć na najwspanialszych rumakach, nosić lśniące zbroje, przynależć do stanu szlacheckiego i legitymować się zacnymi przodkami. Członkowie Ostrza Sprawiedliwości nie przywiązują wagi do świecidełek – uważają, że treścią życia paladyna jest wojna, która często prowadzi go na bezdroża.

Paladyni, którzy przystają do Ostrza Sprawiedliwości, nie należą do osób, które od dziecka słyszą głos bogów. Nie służyli zatem za giermków słynnym na cały świat paladynom, nie strojono ich i nie wpajano dwornych manier, rzadko nawet poprawnie się wysławiają. Nie łączy ich wiele – część to byli mnisi i kapłani, inni porzucili drogę łotryzka czy wręcz barbarzyńcy. Niektórzy z ich grona to osoby w średnim wieku, z wysoką rangą Profesji (piekarstwa), ale zupełnie pozbawione Wiedzy (religii). Większość stanowią ludzie, trafiają się jednak i krasnoludy, i elfy, niziolki czy półorkowie. Tę przypadkową zbieraninę bohaterów łączy jednak wspólna cecha – wszyscy odnaleźli boga i chcą być jego narzędziem w zmaganiach ze złem.

Większość członków Ostrza Sprawiedliwości wyznaje Pelora, będącego przecież najpopularniejszym bogiem na ziemiach ludzi, jednak religia nie jest warunkiem przyjęcia do zakonu – zdarzają się w nim więc czciciele Heironeousa, Moradina czy Yondalli, a nawet Skerrita, Bahamuta czy Corellona Larethiana. Zrzeczeni paladyni uznają powołanie za ważniejsze od patrona.

Warunkiem przyjęcia do Ostrza jest wprowadzenie przez członka zakonu – wielu paladynów, którzy doskonale by się do tego nadali, nigdy nie przystało do organizacji z tego tylko powodu, że nie spotkali podobnego im rycerza. A choć niezrzeszeni w Ostrzu paladyni cieszą się szacunkiem innych ze względu na swoje powołanie, rzadko zaprasza się ich do zakonu Kielicha, Środkowego Kręgu czy innego bractwa rycerskiego. Stąd, gdy wreszcie trafiają na Ostrze Sprawiedliwości, dziwią się niejednokrotnie, że nie są jedynymi nie-rycerskimi paladynami na świecie.

Pomimo praworządnego charakteru członków, Ostrze nie ma ścisłej hierarchii. Nie posiada jednego przywódcy – rządzi nim Rada Strażników, siedmioosobowe grono wybierane przez członków organizacji raz na siedem lat. Rada wyróżnia niezwykle dokonania paladynów za pomocą odznaczeń i pochwał, nie rozdaje jednak awansów – poza członkostwem w radzie nie istnieją w Ostrzu stanowiska, stopnie ani sposoby wyniesienia jednego paladyna nad drugiego.

Rada Strażników spotyka się cztery razy do roku w wybranym uprzednio miejscu, zwykle w świątyni Pelora lub Heironeousa w dużym mieście, czasem jednak w przydrożnej świątyni czy zwyczajnej oberży, jeśli tego wymaga sytuacja. A choć podczas takiego zebrania głosować nad decyzjami może tylko siedmiu członków rady, każdy należący do Ostrza Sprawiedliwości paladyn ma prawo w nim uczestniczyć, zabierać głos i przedstawiać swoje roszczenia.

Czasami zdarza się, że Rada Strażników zleci któremuś z paladynów misję lub zadanie, zwykle jednak wolno im walczyć ze złem na własnych warunkach i własnymi sposobami i wszędzie tam, gdzie trafią (zazwyczaj w towarzystwie grupy poszukiwaczy przygód, rzadziej z innymi członkami Ostrza Sprawiedliwości). Kiedy jednak rada widzi potrzebę wypełnienia specyficznego zadania, powierza je zwykle najbardziej kompetentnemu paladynowi, jakim akurat dysponuje – czyli temu, który zawędrował akurat w pobliże miejsca spotkania.

Ostrze Sprawiedliwości przestrzega ogólnego kodeksu postępowania paladynów, opisanego w *Podręczniku Gracza*, choć niezbyt restrykcyjnie interpretuje zawarte w nim wskazania. Członkowie tej organizacji uważają bowiem przywiązanie do przepisów za niebezpieczne narzędzie tych, którzy stawiają reguły przed moralnością, a surowość przed miłosierdziem. Oczywiście, zgadzają się, że prawo i porządek mają istotne znaczenie, baczą jednak, by egzekucja reguł nie stała się dla nich celem samym w sobie.

PATRZĄCY W GWIAZDY

Powszechnie wiadomo, że ten zakon rycerski wyrusza na wyprawy i realizuje zadania opierając się na obserwacji gwiazd – tylko członkowie wewnętrznego kręgu wiedzą o przepowiedni, którą się kieruje. Od innych organizacji rycerskich Patrzących w Gwiazdy odróżnia fakt, że przyjmują przedstawicieli wszystkich klas – każdy, kto podejmie się realizacji misji, ma szansę stać się członkiem tej organizacji. Każdy także może

awansować w szeregach zakonu na tyle wysoko, by dowiedzieć się o tajemnej grupie, która nim kieruje, choć tylko paladyni mają prawo znaleźć się w jej szeregach.

Patrzący w Gwiazdy cieszą się opinią tych, którzy zawsze znajdują się we właściwym miejscu o właściwym czasie – a fakt ten przyciąga do nich wielu kandydatów. Inni przybywają do domów zakonu z powodu jego reputacji pogromców zła. Co ciekawe, Patrzący w Gwiazdy uważają za swoich członków wszystkich, którzy zgodzili się wypełnić dłań jakąś misję, z tym że osoby takie należą tylko do Zewnętrznego Kręgu. Status ten mają zwykle współpracujący z zakonem poszukiwacze przygód, a zyskują go mimowolnie, nie wiedząc, że stali się członkami jakiejś organizacji. Z takimi śmiałkami kontaktują się najczęściej rycerze Środkowego Kręgu, zlecając im misje i zadania, a czasami stając na ich czele. Każdy, kto spyta Patrzącego, dlaczego zajmuje się tą właśnie wyprawą, dowie się, że zakon obserwuje niebo i ruchy gwiazd, stosownie je interpretując – stąd wszelkie jego decyzje. Bohaterowie z Zewnętrznego Kręgu nie mają tak naprawdę żadnych zobowiązań wobec organizacji i mogą bez przeszkód odmówić wykonania zlecenia. O wyborze potencjalnych członków Patrzących w Gwiazdy nie decyduje rasa, klasa i charakter postaci ani żadne inne względy, choć jego cele i sposoby postępowania nie trafiają zwykle do przekonania osobom złym.

Rycerze Środkowego Kręgu przyjmują w swoje szeregi honorowych, dobrych poszukiwaczy przygód i doświadczonych astronomów, którzy przez lata byli członkami Zewnętrznego Kręgu. Jako że rycerzy wyższego stopnia wtajemniczenia obowiązują rygorystyczne reguły dotyczące lojalności i posłuszeństwa, większość zapraszanych poszukiwaczy przygód odmawia przyjęcia członkostwa. W ten sposób postępują zwykle osoby o charakterze innym niż praworządny. Te, które zostają z zaproszenia, szybko odkrywają, że ich obowiązki nie ograniczają się tylko do tego, by przekazywać wiadomości członkom Zewnętrznego Kręgu – niektóre zadania są zbyt ważne, by powierzyć je komuś, kto nie przysięgał wierności zakonowi, wykonują je zatem członkowie Środkowego Kręgu. Wielu zachodzi przy tym w głowę, skąd Patrzący w Gwiazdy wiedzą tak dużo, zwłaszcza o przedstawicielach sił zła, których plany krzyżują. Rycerze Środkowego Kręgu dbają również o bezpieczeństwo domów zakonnych, w zamian za co otrzymują szkolenie, pomoc (paladynów informuje się, na przykład, gdzie znaleźć specjalne wierzchowce), wikt i kwatery. Czasami, gdy rycerz podejmuje się wyjątkowo ważnego zadania, Patrzący w Gwiazdy wyposażają go również w magiczne przedmioty. Od członków Środkowego i Wewnętrznego Kręgu zakon pobiera minimalne opłaty, w większości utrzymuje się jednak z datków bogatych rycerzy, które ci składają niezależnie od owych opłat.

Paladyn, który jest członkiem Środkowego Kręgu i przez wiele lat składa dowody oddania sprawie Patrzących w Gwiazdy, może zostać zaproszony do Wewnętrznego Kręgu – choć większość potencjalnych kandydatów zwykle nie dożywa tej chwili. Rycerze Wewnętrznego Kręgu zgłębiają manuskrypty spisane przed wiekami przez Ariosta Szalonego i porównu-

ją starożytne zapiski ze współczesnymi obserwacjami gwiazd. Kiedy znajdują jakieś analogie, wysyłają ciekawostki Środkowego lub Zewnętrznego Kręgu, by z nimi bieg odpowiednich wydarzeń. Instrukcje przelatają przez posłańców lub gołębie pocztowe, by nikomu nie poznał tożsamości wtajemniczonych.

Rycerze, którzy wstąpią do Wewnętrznego Kręgu, poznają prawdziwą historię Patrzących w Gwiazdy. Przed wiekami człowiek imieniem Ariosto Szaka, spisał przepowiednię o decydującej bitwie międzypokoleniowej dobra i zła, która nastąpi u końca obecnej ery i zdecyduje o tym, jaka siła zdominuje erę następną. Proroctwo to odkrył paladyn imieniem Loholt Jeściel, poszukując rumaka, a jego towarzyszka i przyjaźniela elfia czarodziejka imieniem Nimue, odcyfrowała z niego. Ariosto opisał w niej serię znaków, zapowiedź omenów i wydarzeń, które poprzedzą bitwę, a Loholt i Nimue doszli do wniosku, że część z nich już miała miejsce i przebiegła dokładnie tak, jak przewidywał wieszcz. Wkrótce w pełni uwierzyli w pisma Ariosta i postanowili wpływać na wydarzenia tak, by w przyszłej bitwie zwyciężyło dobro. Tak właśnie, jedynymi siły z astrologiem, położyli fundament pod zakopły dzisiaj nazwę Patrzących w Gwiazdy.

Dom zakonny na Górze Baden

Domy zakonne Patrzących w Gwiazdy wznoszą się zwykle na wysokich górskich szczytach, nie wystraszają się ich jednak ani ze względu na izolację, ani na omisszenie sekretów zakonu. Zwyczajnie, czystsze i mniej wzburzone powietrze na dużej wysokości ułatwia obserwacje astronomiczne. Ten dom zakonny nie stanowi wyjątku – wznosi się na szczytce położonym wulcanicznym wulkanie Yatil, a wyraźna ścieżka prowadzi zeń na dół, przez przełęcz i szlaku handlowego, łącząc dom z Wolnym Miastem Wysokiego Ludu.

Przełożonym domu jest Jumdish Dour – skromny, cichy człowiek, którego żaden z podwładnych nie podejrzewa o to, iż jest członkiem Wewnętrznego Kręgu. Swoim Niewielkim garnizonem dowodzi Mags Boartuski król bibliotekę i skryptorium zarządza Marshall Boot. Edwina, cję astrologa pełni Gilleabart Hargitay.

1. Kordegarda: Rycerze używają tego wygodnego budynku, by przyjmować przybyszów, którzy wśliznęli się na szczyt, chcąc zapytać o najlepszą porę siewu zboża lub horoskop dziecka.

2. Garnizon: Mieszkają tu szczupłe siły zbrojne domu (sześciu ludzi, 1-poziomowych zbrojni wrony) – Mags Boartuska ma swój pokój na tyłach pierny korytarza.

3. Stajnie: Mags Boartuski i Jumdish Dour, kraniec jako jedyni trzymają tu konie, sami się nimi zajmują.

4. Kuźnia: Niewielka kuźnia wystarcza na skromne potrzeby domu.

5. Hall: Najważniejsze miejsce spotkań mieszkających w domu – tu dyskutują i jedzą wspólne posiłki mieszkańcy domu, gdzie serdecznie podejmują ważnych gości. Na pierwszym piętrze mieszczą się kwatery Jumdishy Douradlu.

6. Wieża astrologa: Gilleabart Hargitay sama zbudowała szczyt tej wieży tak sprytnie, że może obracać każdy z ruchomych paneli szpiczastego dachpra-

obserwować gwiazdy. Kwatery uczonej mieszczą się piętro pod obserwatorium.

7. Kuchnie: Gotuje się tu i przechowuje zapasy jedzenia dla mieszkańców domu i gości.

8. Skład: Przechowuje się w nim proste przedmioty, takie jak atrament, pióra i pergamin. Broń i zbroje każdy trzyma w swojej kwaterze.

9. Biblioteka: Duma domu zakonnego, biblioteka, zawiera wiele rzadkich inkunabułów, których nie sposób znaleźć nigdzie indziej – w tym oryginalne komentarze do przepowiedni Ariosta pióra samej Nimue. Kwatery Marshalla Boota znajdują się tuż przed wejściem do głównej czytelni. Księgi, zwoje i mapy zamknięto w oddzielnym pomieszczeniu – każdy, kto szuka konkretnego tytułu, musi zgłosić się do bibliotekarza, który ma klucz.

10. Skryptorium: W pomieszczeniu przylegającym do biblioteki wykonuje się większość pracy – mieszkańcy domu kopiuje tu rzadkie księgi i rozsyłają je do innych zgromadzeń zakonu.

11. Ptaszarnia: Zwykle trzyma się tu ptaki drapieżne, w domu zakonnym ptaszarnia stanowi jednak ciepły azyl dla stadka gołębi pocztowych.

Mags Boartusk: kobieta półork Trp4; SW 4; średni humanoid; KW 4k10+4; pw 30; Inic +3; Szyb 9 m; KP 17 (dotyk 13, nieprzygotowana 14); Atak +6 wręcz (1k8+3/19-20, mistrzowsko wykonany długi miecz), +6 wręcz (1k6+1/19-20, mistrzowsko wykonany krótki miecz) lub +8 dystansowy (1k8+2/×3, mistrzowsko wykonany potężny refleksyjny łuk długi [+2]); SA walka dwoma rodzajami broni; SC towarzystwo zwierząt (wilk), widzenie w ciemnościach 20 metrów, ulubiony wróg (goblinoidy); Char ND; MRO Wytrw +5, Ref +4, Wola +2; S 16, Zr 16, Bd 13, Int 8, Rzt 12, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Błefowanie -2, Jeździectwo +12, Nasłuchiwanie +1, Postępowanie ze zwierzętami +5, Tajniki dziczy +1, Wyczucie pobudek +1, Zauważanie +1, Zwierzęca empatia +5; Bezpośredni strzał, Precyzyjny strzał, Tropienie.

Specjalne ataki: Mags walczy dwoma orężami – długim i krótkim mieczem – jak bohater z Oburęcznością i Walką dwoma rodzajami broni.

Specjalne cechy: Towarzystwo zwierząt: wilk (patrz *Księga Potworów*, str. 204). Ulubiony wróg (goblinoidy): premia +4 do testów Błefowania, Nasłuchiwania, Tajników dziczy, Wyczucia pobudek, Zauważania w stosunku do goblinoidów, +1 do obrażeń wymierzonych w te istoty ataków.

Przygotowanie czary (1): 1 – odporność żywiołowa.

Wposażenie: *ćwiekowana skóra* +1, mistrzowsko wykonany długi miecz, mistrzowsko wykonany potężny długi łuk refleksyjny (+2), 20 zwykłych strzał, 3 *eliksiry leczenia lekkich ran*, *eliksir ukrywania*, *eliksir sokolego wzorku*, luneta, zestaw do wspinaczki.

Strażnik domu: kobieta lub mężczyzna człowiek Zbr 1; SW 1; średni humanoid; KW 1k8+5; pw 11; Inic +5; Szyb 6 m; KP 16 (dotyk 11, nieprzygotowany 15); Atak +3 wręcz (1k8+2/19-20, długi miecz) lub +2 dystansowy (1k8/×3, długi łuk); Char PN; MRO Wytrw +4, Ref +1, Wola +1; S 15, Zr 13, Bd 14, Int 10, Rzt 12, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Wspinaczka +1, Zastraszanie +3; Poprawiona inicjatywa, Twardość.

Dom zakonny na górze Baden



Wposażenie: zbroja łuskowa, puklerz, długi miecz, długi łuk, 20 strzał, zestaw do wspinaczki, 15 metrów jedwabnej liny.

Jumdish Dour: mężczyzna człowiek Pal 9; SW 9; średni humanoid; 9k10+9; pw 63; Inic -1; Szyb 6 m; KP 22 (dotyk 10, nieprzygotowany 22); Atak +13/+8 wręcz (1k8+3/17-20, długi miecz +1) lub +10/+5 dystansowy (1k8+3/×3 mistrzowsko wykonany potężny refleksyjny łuk długi [+2] ze strzałami +1); SA ugodzenie zła, odegnanie nieumarłego 6/dzień, SC aura odwagi, *wykrycie zła*, objawiona łaska, objawione zdrowie, empatyczna więź z wierzchowcem, wierzchowiec - ciężki rumak, *nakładanie rąk*, *usunięcie choroby* 3/tydzień, wspólne czary z wierzchowcem; Char PD; MRO Wytrw +10, Ref +7, Wola +8; S 14, Zr 8, Bd 12, Int 10, Rzt 14, Cha 16.

Umiejętności i atuty: Dyplomacja +15, Jeździectwo +13, Postępowanie ze zwierzętami +15; Błyskawiczny refleks, Konna walka, Konne łucznictwo, Poprawione trafienie krytyczne (długi miecz), Zogniskowanie broni (długi miecz).

Specjalne ataki: Ugodzenie zła (zn): raz dziennie dodaje +3 do testów ataku i +9 do obrażeń przeciwko złym istotom. Odegnanie nieumarłego (zn): jak kapłan 7. poziomu.

Specjalne cechy: Aura odwagi (zn): niepodatność na strach, wszyscy sojusznicy w promieniu 3 metrów zyskują premię z morale +4 do rzutów obronnych na strach. *Wykrycie zła* (zc): Na życzenie. Objawiona łaska: Do rzutów obronnych wliczono premię z Charyzmy. Objawione zdrowie: niepodatny na wszelkie choroby. Więź empatyczna (zn): porozumiewa się telepatycznie z wierzchowcem w promieniu 1,5 kilometra. Ciężki rumak: KW 8k8; pw 45; KP 20; atak +4 wręcz (1k6+4, 2 kopyta), -1 wręcz (1k4+2, ugryzienie); Wytrw +9, Ref +7, Wola +3; S 20, Int 7, Poprawione uchylanie. *Nakładanie rąk* (zc): leczy do 27 punktów obrażeń dziennie lub za-

daje do 27 punktów obrażeń nieumarłym dziennie (jak czar dotykowy). Nieświadomy unik: Dodaje premię ze Zr do KP nawet, gdy jest nieprzygotowany. Wspólne czary: każdy czar rzucony przez paldyna działa również na jego wierzchowca, jeśli znajdują się oni w odległości 1,5 metra od siebie.

Przygotowane czary (2/1; bazowa ST = 13 + poziom czaru): 1 – czytanie magii, ochrona przed złem; 2 – odporność żywiołowa.

Wyposażenie: pełna zbroja płytowa +1, duża tarcza stalowa +1, długi miecz +1, mistrzowsko wykonany potężny długi łuk refleksyjny (+2), 20 zwykłych strzał, 5 strzał +1, 2 eliksiry leczenia lekkich ran, 2 eliksiry leczenia średnich ran, 2 zwoje magicznej broni, 2 zwoje ochrony przed złem, 2 oszczepy piorunów, pierścienie ochrony +1, wierzchowiec paladyna, mistrzowsko wykonany kropierz ze zbroi luskowej, uzda i wędzidło, juki, sztylet, srebrny święty symbol (Heironeousa), 3 butelki wody świecanej.

➤ **Marshall Boot:** mężczyzna półelf, Fach4; SW 4; średni humanoid; KW 4k6; pw 14; Inic +1; Szyb 9 m; KP 13 (dotyk 11, nieprzygotowany 12); Atak +2 wręcz (1k4–1/19-20, sztylet) lub +4 dystansowy (1k4–1/19-20, sztylet); SC cechy rasowe półelfów; Char PN; MRO Wytrw +1, Ref +2, Wola +6; S 8, Zr 12, Bd 10, Int 15, Rzt 14, Cha 13.

Umiejętności i atuty: Fałszerstwo +9, Koncentracja +7, Nasłuchiwanie +3, Odcyfrowywanie zapisów +11, Przeszukiwanie +3, Rzemiosło (introligatorstwo) +11, Rzemiosło (kaligrafia) +9, Szacowanie +9, Wiedza (historia) +9, Wiedza (tajemna) +9, Zauważanie +3; Zogniskowanie umiejętności (Odcyfrowywanie zapisów), Zogniskowanie umiejętności (Rzemiosło [introligatorstwo]).

Specjalne cechy: Cechy rasowe półelfów: premia rasowa +1 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Zauważania (wzięta pod uwagę powyżej), niepodatność na uśpienie, widzenie w słabym świetle, premia rasowa +2 do rzutów obronnych na efekty szkoły zaklinalnie, biegłość w długim mieczu, rapierze oraz długim łuku, krótkim łuku, długim łuku refleksyjnym i krótkim łuku refleksyjnym.

Wyposażenie: karwasze pancerza +1, amulet naturalnego pancerza +1, sztylet.

➤ **Gillebart Hargitay:** kobieta elf Czar3; SW 3; średni humanoid; KW 3k4; pw 15; Inic +3; Szyb 9 m; KP 13 (dotyk 13, nieprzygotowana 10); Atak +1 wręcz (1k6, drag) lub +4 dystansowy (1k8/19-20 lekka kusza); SC chowaniec – kot, cechy rasowe elfów, empatyczna więź z chowańcem, wspólne czary z chowańcem, dotknięcie (za pośrednictwem chowańca); Char N; MRO Wytrw +1, Ref +4, Wola +4; S 10, Zr 16, Bd 11, Int 15, Rzt 12, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +5, Czarostwo +8, Koncentracja +6, Nasłuchiwanie +5, Przeszukiwanie +4, Wiedza (astrologia) +8, Wróżenie +8, Zauważanie +5; Czujność, Rzucanie w walce, Twardość, Zapisanie zwoju.

Specjalne cechy: Chowaniec – kot: KW 3k6; pw 7; KP 16; atak +3 wręcz (1k2–4, 2 pazury), –2 wręcz (1k3–4, ugryzienie); Wytrw +2, Ref +4, Wola +4; Int 7; Poprawione uchylanie; właściciel zyskuje Czujność i premię +2 do Cichego poruszania. Cechy rasowe elfów: niepodatność na uśpienie, widzenie w słabym świetle, premia rasowa +2 do rzutów obronnych na efekty szkoły zaklinalnie, premia rasowa +2 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Zauważania (wzięta pod uwagę powyżej), kiedy mijają w odległości 1,5 metra

ukryte lub tajemne drzwi, by je odnaleźć, ma prawo do... kto... Przeszukiwania, biegłość w długim mieczu, rapierze, wo... gim łuku, krótkim łuku, długim łuku refleksyjnym i w... kim łuku refleksyjnym. Więź empatyczna (zn): może p... ni... zumiewać się telepatycznie z chowańcem na dystans 1... wo... lometra. Wspólne czary: czar rzucony przez właściciela... sc... ła również na chowańca, o ile jest w promieniu 1,5 m... cji... Dotknięcie: Za pośrednictwem chowańca właściciel... cer... rzucić czary dotykowe.

Przygotowane czary (4/3/2; bazowa ST = 12 + poziom czaru): 0 – czytanie magii, naprawa, tajemny znak, wy... kli... magii; 1 – identyfikacja, niewidoczny służący, rozumienie... w k... ków; 2 – światło dnia, widzenie w ciemnościach.

Księga czarów: 0 – czytanie magii, dłoń maga, kugła... mo... naprawa, odporność, oszłomienie, otwarcie/zamknięcie, nec... mień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu, raca, światło, ta... nie... ny znak, tańczące światła, widmowy odgłos, wykrzyki magi... doś... krycie trucizny; 1 – identyfikacja, niewidoczny służący, rozu... F... nie języków, spadanie jak piórko, wierzchowiec, wymazywanie... Ścis... uroczenie osoby, zbroja maga; 2 – lewitacja, światło dnia, w... kov... nie w ciemnościach.

Wyposażenie: drag, lekka kusza, 10 beltów, zwój rozp... lub... nia magii, 2 zwoje wezwania potwora I, zwój sieci, eliksir... stw... gracji, eliksir leczenia lekkich ran, eliksir niewidzialności, el... bój... leczenia średnich ran, różdżka pływających dłoni, różdżka pro... ła... nia osłabienia.

RADA KLING

Zgoda na wspólne zasady prowadzenia walki może ma... korzystna dla walczących stron – uzgadnia się za... nia... sygnały dla rozpoczęcia negocjacji lub zawiesza lec... broni, wyraża zgodę na wzajemne leczenie swoich zaś... nych lub daje uzdrowicielom czas, by usunęli ich z nej... la bitwy. Walczący mogą ustalać, jaka broń jest pod nu... bitwy dozwolona, a jakiej używać nie wolno, og... czyż zastosowanie machin obłączniczych do ataku Cy... dynków i zabronić razić z nich żołnierzy, zakazać war... ustalić granice użycia magii podczas starcia. Zasady gar... czenia bitew pozwalają zachować pola, miasta i tu jest... dze w stanie, w którym zwycięzca może jeszcze co w... wiek zyskać.

Członkowie Rady Kling z całych sił przekonują go... takich zasad wielmożów idących na wojnę – a gdy zaś... nowie zgodzą się, których reguł będą się trzymać cie... serwują starcie, by w ferworze bitwy nie łamało w z... wencji. Pilnie badają raporty o nadużyciach, odwiektó... ją szpitale polowe i obozy jenieckie, a gdy szlachciana... bowiąże się wypłacić kontrybucję lub wycofać z w mi... pilnują, by dotrzymał słowa. Zdarza im się nawet m... cjuwać kontrakty najemników i domagać się rekusz... pensaty, gdy pracodawca ich oszuka. Choć na pióka... szy rzut oka wyglądają na bardzo zdecydowanych sz... mieszają się do konfliktu, jeśli wszystkie strony... zgodzą się na ich obecność.

Klingi to zakon, który przyjmuje wszystkich ka... datów gotowych dbać o przestrzeganie zasad – zło! Za... bro są dla nich mniej ważne niż reguły, na które icer... dzili się walczący, toteż osoby o silnym poczuciu cyz... ralności nie wytrzymują długo jako członkowie bwy... twa. Większość wstępujących w jego szeregi to osnu

które na własnej skórze doświadczyły okropieństw wojny totalnej. Klingi potrzebują przedstawicieli wszystkich klas, przeważają jednak wśród nich kapłani, którzy wyznają praworządne bóstwa patronujące wojnie. Wojownicy pełnią rolę doradców w sprawach ściśle militarnych i stanowią zbrojne ramię organizacji. Tropiciele szpiegują i raportują, podobnie jak tancerze cieni, złodzieje i skrytobójcy, których interwencja jest ostatecznym środkiem wymierzenia kary niepokornym uparcie łamiącym zasady. Czarodzieje i zaklinacze służą za wsparcie magiczne oraz ekspertów w kwestii ograniczeń nakładanych na czary. Chcąc zapewnić wsparcie ustanowionym zasadom i dodać mocy swoim słowom, kapłani powołują się na Heironeousa, Św. Cuthberta, Moradina czy Hextora, a zakon nie dyskryminuje żadnej rasy i nie wymaga dowodów doświadczenia.

Klingi, jak przystało na zakon praworządny, mają ścisłą hierarchię, na czele której stoją najstarsi członkowie organizacji. W skład Izby Lordów wchodzi najbardziej doświadczony wojownik, najstarszy czarodziej lub zaklinacz, jeden kapłan na każde praworządne bóstwo wojny oraz najczcigodniejszy łotrzyk lub skrytobójca, przewodniczy im natomiast kapłan, co podkreśla związki zakonu z bogami. Każdy z jej członków prowadzi izbę pomocniczą – największa jest Izba Wojowników, zajmująca się wszystkimi niemagicznymi sposobami prowadzenia starć zbrojnych i rekrutacją najemników. Izba Wtajemniczeń sprawuje pieczę nad magicznymi metodami wojowania i z pomocą wróżenia śledzi toczące się wojny. Izba Objawień zajmuje się leczeniem i interpretacją wyroków bogów, Izba Cieni zaś służy za wywiad i zapewnia alternatywę dla brutalnej siły, gdy przychodzi do egzekwowania woli zakonu. Jej członkami są również tropiciele.

Członkowie Rady Kling to dyplomaci lub wojownicy, zależnie od klasy – jeśli nie umieją wynegocjować warunków i przekonać walczących do ich przestrzeżenia, zbrojnie wymuszają posłuszeństwo. A że zakon jest siłą potężną, mało kto ma śmiałość się mu sprzeciwić. Oprócz zapewniania towarzyszy i popleczników, klingi szkolą swoich członków zarówno w sztuce negocjacji, jak i w walce, magicznej lub orężnej. Gdy zaś zachodzi potrzeba, zapewniają dodatkowe wsparcie w postaci oddziałów najemników. Agenci wnoszą w zamian opłaty, finansując tym samym organizację, która nie pobiera od walczących stron wynagrodzenia za swe usługi. Zakon chroni agentów przed atakami lub uprzedzeniami kontrolowanymi.

Największymi wrogami Rady Kling są siły chaosu, szczególnie kościół Erythnula – nie traci on nigdy okazji, by podważyć autorytet i szacunek, jakimi cieszy się zakon.

ZAKON KIELICHA

Zakon Kielicha to organizacja zrzeszająca męźnych rycerzy, którzy przysięgli wypełnić święty cel – zniszczyć wszystkie demony. Stosując się do najwyższych wymogów prawa, dobra i szlachetności, rycerze zakonu ucieleśniają wszystko, co wiąże się ze słowem „pa-

ladyn” – są wcieleniem cnoty i czystości, doskonale odważni, dwornicy i subtelni, pobożni i oddani bogom, oraz – nieco zbyt często – arogancy i próżni.

Zakon Kielicha zawdzięcza nazwę świętemu artefaktowi, znajdującemu się w posiadaniu jego przywódców: ozdobnemu srebrnemu kielichowi, w który – jak powiadają – zebrano krew solara walczącego z księciem demonów. Kielich posiada podobno liczne święte moce i, co ważniejsze, jest źródłem natchnienia rycerzy, realizujących trudne misje.

Zakon jest praworządny dobry, a jego członkowie na każdym spotkaniu modlą się do Heironeousa – choć także czciciele innych praworządnych dobrych bóstw są mile widziani w szeregach rycerzy, dopóki nie mają nic przeciwko wznoszeniu modłów również do najważniejszego patrona bractwa.

Zgodnie z charakterem, Zakon Kielicha jest organizacją ściśle zhierarchizowaną. Na jego czele stoi dziesięciu Mistrzów Kielicha, których najświętszym obowiązkiem jest zapewnić bezpieczeństwo owej relikwii. Każdy z nich dowodzi dziesięcioma marszałkami Kielicha, ci z kolei mają pod sobą po dziesięciu kapitanów Kielicha, dowodzących dziesięcioma sierżantami Kielicha każdy.

Chcąc wstąpić w szeregi zakonu, potencjalny rycerz musi przygotowywać się do tego od wczesnego dzieciństwa. Chłopcy i dziewczęta służą starszym rycerzom za giermków – poznają życie zakonu od wewnątrz, przez pięć lat pracują i nie zadają żadnych pytań. Po tym czasie giermka oceniona dziesięciu starszych rycerzy, głównie na podstawie sprawozdania członka zakonu, któremu służył. Jeśli ocena będzie pozytywna, giermek awansuje na nowicjusza – tę właśnie funkcję pełnią początkujący bohaterowie graczy.

Zadaniem nowicjusza jest doskonalić się, póki nie sprostą wszystkim wymaganiom stawianym członkom zakonu, które pokrywają się z warunkami wstępnymi klasy prestiżowej rycerza Kielicha. Bohater musi zatem zdobyć bazową premię do ataku +8, rangę 10 w Wiedzy (religia), rangę 5 w Wiedzy (plany), zdolność rzucania czarów objawień, w tym *ochrony przed złem*, klasową właściwość ulubiony wróg demon oraz pełną magiczną zbroję płytową. I, co może najważniejsze, musi pokonać demona, czy to niszcząc go, czy wysyłając z powrotem do Otchłani.

Sprostawszy tym wyzwaniom, nowicjusz wraca przed radę rycerską i prezentuje dowód wypełnienia misji. Jeśli starsi wyrażą zgodę na przyjęcie go do zakonu, przyszyły brat przez całą noc modli się i pości, by o brzasku złożyć śluby zakonne, stając się pełnoprawnym rycerzem Kielicha – kiedy następnym razem zdobędzie poziom postaci, będzie mógł wybrać tę klasę prestiżową.

Poza przestrzeganiem ogólnych zasad paladyństwa i charakteru praworządnego dobrego, opisanych w *Podręczniku Gracza* i rozdziale 1 tej książki, Zakon Kielicha wymaga od swoich członków posłuszeństwa bardziej szczegółowemu kodeksowi. Muszą zatem żyć bez grzechu i w celibacie, nie plugawiąc się przez dotykanie zwłok, i zawsze przedkładać niszczenie demonów nad wszystkie inne cele.

KIEDY PROWADZISZ ŚWIĄTYNIĘ

Prowadzenie świątyni wymaga poświęcenia, ofiar i całej góry sztuk złota. Fakt, iż jest się integralną częścią życia grupy wiernych, procentuje wprawdzie w darach, którymi wspierają oni przybytek, angażuje jednak mnóstwo czasu. A choć kapłani, którzy poszukują przygód, zrzucili z barków znaczną część odpowiedzialności za kościół, i oni miewają w wyjątkowych sytuacjach konkretne obowiązki. Zdarza się bowiem, że wypadki życia codziennego świątyni wymagają pomocy ze strony przejeżdżających duchownych.

Pieniądze na finansowanie świątyni mogą pochodzić z różnych źródeł. Najpowszechniejszym z nich jest dziesięcina, czyli 10% dochodu wiernych – zależnie od charakteru kościoła, dobrowolna lub pobierana obowiązkowo. Dobre religie uznają ją za podarunek, złe natomiast za sposób błagania o litość. Niekiedy, na przykład w państwach teokratycznych, kościoły mają prawo ustanawiać podatki (patrz „Podatki i dziesięciny”, str. 155 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI). Oczywiście, władca może finansować kościół, wypłacając pieniądze wprost ze swego skarbcza.

Wydatki

Niektóre kościoły mogą gromadzić pieniądze, inne zwykle je inwestują – niezależnie od charakteru religii lwia część zysków przeznaczają się jednak na pokrycie wydatków. Można przyjąć, że roczny koszt utrzymania budowli świątynnych wynosi 10% kosztu ich budowy (przykładowe ceny znajdziesz w Tabeli 5-6: Dodatkowe dobra i usługi, str. 151 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI).



Każdy kościół chce wyglądać dostatnio, schłuzać i kwitnąć. Przedmioty takie jak obrusy ołtarza, ror i żarniki (patrz „Uświęcony ekwipunek” w rozdziale tego podręcznika) raz na kilka lat wymagają naprawy lub wymiany. Mało tego – świece i oliwa do lamp nie kosztują. Zależnie od położenia świątyni, skądle pustoszyć mogą też koszty ogrzewania.

Kościół miewają odmienne potrzeby – na przykład świątyni Korda niemal na pewno zaopatrzyć się musi w sprzęt do ćwiczeń gimnastycznych, by duchowieństwo i wierni mogli dbać o tężyznę. W przybytek to Wee Jas i Boccoba potrzebne są magiczne biblioteki, a Heirroneousa i Hextora powinny mieć zbroje. W Świątyni Vecny zaopatrywać się muszą w papier, piśmament oraz pióra i opłacać miejsce, w którym przeżywać można książki, zwoje i mapy. Wyznawcy Elanghna nie mają wielu potrzeb materialnych, nie widać też wiele na utrzymanie kaplic – z drugiej jednak strony, kapłani tego bóstwa ciągle podróżują, trzeba za to uwzględnić koszt wyżywienia i noclegów w gospodarkach

Dobroczynność

Dobre kościoły często angażują się w działalność dobroczynną. Mogą zatem prowadzić jadłodajnie, by karmić tych, którym się nie wiedzie, lub odziewać osoby, które inaczej chodziłyby w łachmanach. Inne prowadzą szpitale, spicja i za darmo rzucają czary leczące. Niektóre wyciągają organizują przytuliska i zapewniają schronienie bezdomnym. W czasie klęsk żywiołowych kultury i dyktymu okazują zwykle swoje najjaśniejsze oblicze, licząc, że wyznawcy spieszą bowiem nieść pomoc wszystkim, którzy ucierpieli, a to pochłania i czas, i pieniądze.

Złe kościoły podchodzą do sprawy inaczej. Zwykli starają się niweczyć wysiłek dobrych religii, psując wyrocznie i niszcząc darmowe ubrania. Mogą również udawać, że prowadzą analogiczną działalność, a potem porywać i sprzedawać w niewolę tych, którzy przybiegają po miskę strawy lub parę sandałów. Czasem też usiłują sprowadzać klęski na tych, którzy w jakis sposób opowiadają. Niektóre złe kościoły zwyczajnie ignorują ubogich, wołają bowiem gromadzić bogactwo i potęgę, niż się nimi dzielić.

Wsparcie dla poszukiwaczy przygód

Poszukiwanie przygód może być kolejnym źródłem wydatków kościoła. Jeśli świątynia wspiera śmiało, zwykle za darmo ich żywi, ubiera i zapewnia schronienie, niekiedy też opłaca część lub całe szkolenie czy zbieranie. Kościół może też zapewnić bezpłatne albo tańsze leczenie. Kościół może finansować ekwipunek, wierzchowce, pożywiacze, broń, zbroje, a nawet magiczne przedmioty lub dochodzić bohaterom informacji. Niektóre świątynie utrzymują jedną grupę poszukiwaczy przygód, inne kilka, a jeszcze inne wspierają wyłącznie kapłanów wchodzących w skład drużyny.

Rozgłos

Uzyskanie rozgłosu zawsze kosztuje. Bardowie i strolidzi dotrzeć mogą do nowych mieszkańców terenów, który podlega świątyni, mogą też przyciągać odszłak pięńców. Ich barwy blakną jednak i niszczejają na

trze, wymagają zatem naprawy i wymiany. Stosowny rozgłos pomaga jednak zwalczać nauki konkurencyjnej wiary. Kościoły, które szukają poszukiwaczy przygód, muszą się zatem reklamować.

Kler

Członkowie kleru świątyni również potrzebują pieniędzy – jeśli nie mieszkają na jej terenie, należy opłacać im pokoje, zapewniać odzież i ornaty, święte symbole, szkolenia, broń, zbroje i jedzenie. Świątynia może to wszystko dostarczać swoim kapłanom lub też wypłacać im pensje, by sami dbali o własne potrzeby. W przybytkach bóstw zatrudnia się również niekiedy świeckich pomocników – sprzątaczy, cieślów, kowali, tkaczy, farbiarzy, introligatorów i tak dalej (patrz Tabela 5-2: Cennik usług podwładnych, str. 149 w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*). Zależnie od charakteru kościoła, w świątyni zatrudnienie znaleźć może przedstawiciel każdego w zasadzie fachu – niektóre najmują nawet wojowników, paladynów, tropicieli lub zbrojnych do ochrony zebranych funduszy.

Dochody

Kościół może pobierać opłaty za swoje usługi (z reguły nie więcej niż 100 sz, chyba że usługa ta jest bardzo czasochłonna, jak na przykład poprowadzenie wystawnej, całodziennej ceremonii zaślubin dwojga arystokratów) bądź utrzymywać się z kwesty. Dobre organizują niekiedy targi rzemiosł, zle zaś wysyłają drabów, by grabili okolicznych mieszkańców. W zhierarchizowanych kościołach o wyraźnej organizacji pieniądze spływają z poszczególnych parafii – to, oczywiście, dodatkowo wydatek, gdyż świątynia opłacać musi jednostkę nadrzędną.

Przybytek posiadający bibliotekę lub prowadzący kroniki może pobierać niewielką opłatę za każdym razem, gdy bibliotekarz wraca do księgozbioru, by odnaleźć konkretny wolumin lub dokument. W biednych regionach wierni częściej ofiarowują kościołowi dobra materialne, niż pieniądze – dziesięciną rolnika może być tuzin jaj lub snop zboża. Inni mogą co najwyżej zaproponować świątyni swoje usługi, a że ta ma wiele potrzeb, ręce do pracy zawsze się przydadzą.

Co się dzieje w świątyni

Pieniądze to nie wszystko, czego potrzeba do kierowania świątynią – kapłani mają też obowiązki. Uczą prawideł i historii swej wiary, zarówno młodszych kleryków, jak i wszystkich wiernych, co z powodzeniem może

trwać kilka godzin tygodniowo, co i dziennie. Ponadto, młodszy kapłani potrzebują szkolenia, nie tylko w zakresie umiejętności posługiwania się bronią i magią, niezbędnej podczas poszukiwania przygód, lecz i odprawiania rytuałów oraz zaspokajania potrzeb wiernych.

Posługa i obrzędy

W większości świątyni codziennie odbywa się kilka niewielkich, nieformalnych nabożeństw, a kapłani służą ponadto za doradców i powierników wiernych. Jeśli bóstwo uważa któryś dzień tygodnia za święty, odprawia się wtedy duże nabożeństwo, największe uroczystości odbywają się jednak kilka razy do roku, w czasie szczególnych świąt danego boga – ceremonie trwać mogą wówczas i cały dzień. Kapłani odprawiają także obrzędy towarzyszące narodzinom, ślubom i śmierci.

Konkretne religie wymagają rytualnych błogosławieństw podczas określonych czynności. Kapłani Heironeousa błogosławią zatem uroczystości wojskowe i pasują rycerzy na paladynów, a duchowni większości religii uczestniczą w obrzędach koronacji i przyjęcia do stanu szlacheckiego. Hierarchowie doradzają lokalnym władzom, a jeśli sami zarządzają jakimś obszarem, do swych obowiązków zaliczyć muszą także powinności szlachcica – powinni wysłuchiwać prośb poddanych, sprawować sądy, zbierać podatki i toczyć rokowania.

Ponieważ to w świątyniach odbywają się zwykle śluby, chrzty i pogrzeby, prowadzi się w nich stosowne rejestry na potrzeby lokalnej władzy. Kiedy posiadłość zmienia właściciela – zostaje podarowana, przekazana w posagu lub ostatnią wolą – kapłani zapisują także i to. Z informacji zawartych w świątynnych księgach korzystają potem poborcy podatkowi, zwykle więc współpracuje z nimi co najmniej jeden kapłan.

Obowiązki kapłana

Kapłani mają też powinności wobec samych siebie – codziennie muszą znaleźć czas na medytację i modlitwę, by przygotowywać czary i jednoczyć się z patronem. Muszą również, w miarę potrzeby, ćwiczyć posługiwanie się bronią



i pancerzem. Nauczają i sami się uczą. Piorą ubrania, polerują święte symbole, czyszczą oręż i zbroje.

Klerycy mogą pełnić specyficzne obowiązki, do których przydziela ich zwierzchnik świątyni lub które podejmują sami tylko dlatego, że coś wymaga zrobienia, a oni się na tym znają. Może się więc zdarzyć, że kapłan zajmuje się negocjacją jak najlepszych cen na materiały niezbędne w świątyni, rozmawia o przymierzu lub współpracy z przybytkiem, który tego samego dnia obchodzić będzie święto, zabiega o magiczne wsparcie lokalnych czarodziejów lub zaklinaczy czy bada niejasne fragmenty świętych pism lub historii kościoła. Może też pracować nad nowymi czarami i nieznanymi sposobami używania magii lub doskonalić się w innej klasie, którą posiada.

Ponadto, słudzy kościoła posługują się magią. Jeśli rzucają ją na innych, mogą pobierać za to opłatę, by wspierać swoją świątynię (patrz „BN rzucający czary”, str. 149 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Świątynie i ołtarze potrzebują zaklęć ochronnych, błogosławienia, oczyszczania i poświęcania.

Zdarza się, że rzucanie czarów objawień jest częścią porządku dnia. Czarodziej lub zaklinacz może odpowiadać za zaklęcia wtajemniczeń, rzucając je pod kierunkiem kapłana, a wieloklasowy kapłan/zaklinacz lub kapłan/czarodziej może pracować razem ze zwykłymi duchownymi. Za pomocą magii kapłani potrafią, na przykład, uzupełniać świątynny zapas świeconej wody. W niektórych przybytkach pracuje się też nad magicznymi przedmiotami, by lepiej bronić i dbać o rozwój kościoła (koszt tworzenia magicznych przedmiotów znajdziesz w opisie atutów tworzenia przedmiotów, na str. 77 *Podręcznika Gracza*, oraz w części „Tworzenie przedmiotów magicznych”, str. 241 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*).

W świątyniach sporadycznie wykonuje się i inne czynności. Zdarza się, iż ktoś potrzebuje od kapłanów czaru cud, a wieszczenie pozwala niekiedy przewidzieć klęskę, zanim będzie ona miała miejsce. Czasem dochodzi do regularnych bitew z innymi świątyniami, zarówno zwyczajnych, jak i magicznych. Jeśli religia na to pozwala, kapłani biorą zatem udział w wyprawach wojennych. Nowe święte przybytki zawsze wymagają poświęcenia. Do obowiązków zwierzchnika świątyni należy decyzja, które błagania o pomoc wymagają obecności jednego z jego podwładnych i kogo konkretnie posłać.

Niektóre mocno zhierarchizowane kościoły zwołują co jakiś czas synod duchowieństwa – odbywa się on nie rzadziej niż raz do roku i nie częściej niż co trzy miesiące. Z każdej świątyni wyrusza wtedy grupa kapłanów, by zebrać się w najważniejszym z przybytków i tam modlić się i dyskutować. Rozmowy dotyczą bardzo różnych tematów – od niedawnych wydarzeń, mających wpływ na kościół, po niejasne fragmenty doktryny.

Kapłani poszukujący przygód

Kapłani wędrujący z drużyną poszukiwaczy przygód nie muszą się zwykle martwić o sposoby wydatkowania świątynnych funduszy ani o to, który kleryk odprawi sumę. Problemy tego typu pojawiają się zwykle wyłącznie wtedy, gdy przychodzi im założyć nową świątynię,

w której przez pewien czas nie ma poza nimi i jego kapłana – wtedy przyjdzie im troszczyć się o pieniądze, zwłaszcza że to do nich należeć będzie naprawienie skarbcza lub przynajmniej ochrona dostarczona z królewskich kufrów dziesięciny.

Kapłani na szlaku przygód miewają jednak w niezwykłych lub krótkotrwałych powinności. Świątynia może poprosić przechodzącego przez jej teren duchownego i jego towarzyszy o chwilową ochronę, zwłaszcza jeśli podejrzewa, że siły zła szykują napaść. Drużyna może także ochraniać transport świętych relikwii i czołów pomiędzy przybytkami – obiekty takie mają zresztą wyłącznie wartość religijną.

Podążający z drużyną klerycy reprezentują swoją świątynię na zewnątrz, zdarza się więc, że okoliczni władcy proszą ich o odprawienie prostych ceremonii – udzielenie ślubu lub rzucenie czarów wspomagających czy leczących. Oczywiście, kapłan może poprosić wiernych o opłatę, otrzyma ją jednak zapewne w ten sposób, a jeśli nawet dostanie w zamian pieniądze, winno pamiętać, że należą one do świątyni.

Wędrowni kapłani mogą również pomagać lub doradzać. Niektórzy mogą być nawet wykorzystywani do niemiłych sekretne misje dyplomatyczne, gdy na przykład lokalny władca potrzebuje rady w kwestiach religijnych i nie chce, by lud zauważył nieobecność jednego z lokalnych duszpasterzy. Miewają też rzadkie umiejętności, niezbędne w odległym przybytku i, póki w nim przebywają, muszą uczestniczyć w nabożeństwach.

Świątynie są bardzo ważną częścią codziennego życia – kapłani pełnią posługę i zapewniają pomoc wiernym i poszukiwaczom przygód. Doświadczeni Mistrzowie Podziemi mogą zatem wykorzystać obowiązki kapłana jako punkt wyjścia kolejnych przygód.



ROZDZIAŁ

3: KLASY

PRESTIŻOWE

Wprowadzone w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI* klasy prestiżowe to profesje, które może wybrać bohater spełniający określone wymagania, wymienione w ich opisie. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wybierając klasę prestiżową, postępuj według normalnych zasad wieloklasowości.

Opisane w tym rozdziale klasy prestiżowe funkcjonują wedle reguł właściwych dla profesji kapłana i paladyna, toteż awans na kolejne ich poziomy zależy od łaski bóstwa, któremu bohater służy. Przedstawiciel opisanej w tym rozdziale klasy prestiżowej, który łamie przykazania patrona (zachowując się w sposób niezgodny z charakterem bóstwa lub etosem profesji), traci wszystkie czary i właściwości klasowe oraz nie może uzyskiwać kolejnych poziomów zarówno w obecnej profesji, jak i w klasie kapłana czy paladyna, póki nie odprawi pokuty (patrz czar pokuta w *Podręczniku Gracza*).

BOSKA WYROCZNIA

Niektórzy zwą ich szaleńcami i, z pewnością, wizje, jakich doznają boskie wyrocznie mogą wpędzić w obłęd. Inni wątpią w ich słowa – i, rzeczywiście, bywają wyrocznie, na których ciąży kłątwa niewiary. Wiadomo wszakże, że bogowie przemawiają do wyznawców, a niektórzy spośród śmiertelnych słyszą ich głos tak wyraźnie, że zyskują wiedzę o rzeczach przeszłych, teraźniejszych i przyszłych. Boska wyrocznia to właśnie osoba błogosławiona – lub przeklęta – doświadczaniem zsyłanych przez bóstwo wizji.

Wszystkie boskie wyrocznie umieją rzucać czary, a większość, nim usłyszała głos bóstwa i wybrała tę klasę prestiżową, służyła bogu jako kapłan lub druid. Niezależnie jednak od pochodzenia, dzielą skłonność ku magicznej szkole wieszczenia, specjalizując się we wszystkich metodach przepowiadania przyszłości.

Boskie wyrocznie BN żyją zwykle w dzikich ostępach, na tyle jednak blisko cywilizacji, by można je było odnaleźć i uzyskać odpowiedź na dręczące pytania. Najczęściej mieszkają w świętych miejscach i starożytnych świątyniach, nie przejmując się zupełnie sprawami tego świata.

Kości Wytrzymałości: k6.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać boską wyrocznią.

Wróżenie: Ranga 10.

Atut: Zogniskowanie umiejętności (Wróżenie).

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe boskiej wyroczni (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (religia) (Int), Wróżenie (Int, umiejętność wyłączna) i Zastraszanie (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności *Podręcznika Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe boskiej wyroczni.

Biegłość w broni i pancerzu: Przedstawiciel tej klasy prestiżowej biegle włada każdą bronią prostą, a choć nie nabywa umiejętności posługiwania się pancerzem i tarczą, zazwyczaj wynika ona z poprzedniej klasy.

Czary na dzień: Bohater boska wyrocznia, który wcześniej był przedstawicielem klasy posługującej się magią objawień, zachowuje dostęp do coraz to potężniejszych czarów. Osiągnąwszy kolejny poziom w tej klasie prestiżowej, otrzymuje dodatkowe czary dziennie, jakby wciąż był przedstawicielem posługującej się boską magią klasy, do której należał. Nie zyskuje jednak innych korzyści, gwarantowanych przez kolejne poziomy byłej klasy (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, częstszy dostęp do *usunięcia choroby* – i tak dalej). Oznacza to, że dodaje liczbę poziomów, które osiągnął w klasie boska wyrocznia, do liczby poziomów klasy, która pozwala mu czarować, i dopiero wtedy określa liczbę zaklęć, jakie ma prawo dziennie wykorzystać.

TABELA 3-1: BOSKA WYROCZNIA

Poziom	Bazowa premia		Rzut obronny na			Specjalne	Czary dziennie
	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wolę			
1	+0	+0	+0	+2	Domena prestiżowa: Wieszczenie, premia do Wróżenia	obecna klasa +1	
2	+1	+0	+0	+3	Wycucie przyszłości	obecna klasa +1	
3	+1	+1	+1	+3	Usprawnienie wieszczenia	obecna klasa +1	
4	+2	+1	+1	+4	Nieświadomy unik (premia ze Zr do KP)	obecna klasa +1	
5	+2	+1	+1	+4		obecna klasa +1	
6	+3	+2	+2	+5	Nieświadomy unik (nie może być flankowany)	obecna klasa +1	
7	+3	+2	+2	+5		obecna klasa +1	
8	+4	+2	+2	+6	Nieświadomy unik (+1 przeciwko pułapkom)	obecna klasa +1	
9	+4	+3	+3	+6		obecna klasa +1	
10	+5	+3	+3	+7	Nie do zaskoczenia	obecna klasa +1	



Na przykład, Kasandra, kapłanka 10. poziomu, zdobywa poziom klasy boska wyrocznia – może od tej pory rzucić codziennie tyle czarów, ile jest dostępnych kapłanowi 11. poziomu, lecz poza tym używa schematu rozwoju boskiej wyroczni i w oparciu o niego ustala wzrost bazowej premii do ataków, rzutów obronnych i tak dalej. Jeśli awansuje na następny poziom starej klasy, stając się kapłanem 11. poziomu i boską wyrocznią 1. poziomu, otrzyma nowe czary, jakby była kapłanem 12. poziomu.

Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć objawień, zanim został boską wyrocznią, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której z tych klas uzyska „wirtualny poziom”.

Domena prestiżowa: Dotknięty przez palec boży bohater zyskuje dostęp do prestiżowej domeny wieszczenia, opisanej w Rozdziale 4, Magia objawiona. Otrzymuje tym samym zesłaną moc tej domeny (+2 poziom czarującego w przypadku zaklęć wieszczenia) i może wybierać spośród jej zaklęć dzienne czary domenowe.

Premia do Wróżenia (zn): Boska wyrocznia otrzymuje poświęconą premię +2 do wszystkich testów Wróżenia.

Wycucie przyszłości (zw): Począwszy od 2. poziomu, jeśli boska wyrocznia wykona udany rzut obronny na Refleks przeciwko atakowi, który po udanym rzucie obronnym powoduje połowę obrażeń (jak ogniasty oddech czerwonego smoka czy czar kula ognista), nie otrzymuje żadnych ran. Po prostu znajomość przyszłości pozwala przedstawicielowi tej klasy zawsze usunąć się na niezagrożony teren. Ten rodzaj uchylania działa niezależnie od rodzaju zbroi, którą boska

wyrocznia ma na sobie, inaczej więc niż w przypadku uchylania mnichów i lotrzyków.

Usprawnienie wieszczenia (zw): Począwszy od poziomu 3., boska wyrocznia dodaje swój poziom w tej klasie do procentowej szansy ujrzienia przyszłości za pomocą takich czarów jak *przepowiednia* czy *wieszczenie*. Jeśli więc bohater będący kapłanem 11. poziomu i boską wyrocznią 4. poziomu rzuci *wieszczenie*, szansa powodzenia wynosi 70% (bazowo) + 15% (1% na poziom czarującego) + 4% (poziom w tej klasie prestiżowej), czyli 89%.

Nieświadomy unik (zw): Osiągnąwszy 4. poziom, bohater boska wyrocznia zyskuje zdolność reagowania na nadchodzące niebezpieczeństwo szybciej, pozwalając na to jego zmysły. Zachowuje tym samym premię ze Zręczności do Klasy Pancerza nawet, jeśli jest nieprzygotowany lub został zaatakowany przez niewidzialnego przeciwnika (choć traci ją, jeśli zostanie unieruchomiony).

Począwszy od poziomu 6., boskiej wyroczni można zająć z flanki, z równą łatwością reagując na działania przeciwników znajdujących się po przeciwnych stronach. Zdolność ta uniemożliwia również wykorzystanie flankowania do ukradkowania ataku lotrzyka – chyba że flankujący lotrzyk ma co najmniej cztery poziomy w swej klasie więcej niż boska wyrocznia w swojej.

Od poziomu 8. intuicja przestrzega boską wyrocznię przed niebezpieczeństwem, jakim grożą pułapki, zapewniając premię +1 do rzutu obronnego na Refleks wykorzystywanemu w celu uniknięcia działania pułapki i +1 do KP przeciwko atakom pułapek.

Nie do zaskoczenia (zw): Bohater 10. poziomu czuwa zagrożenie tak znakomicie, że nie da się jej skoczyć. Ponadto w rundzie zaskoczeniowej zawsze może wykonać akcję cząstkową, chyba że został przed tym powstrzymany siłą.

BOŻA PIĘŚĆ

Boże pięści to niezależne organizacje, funkcjonujące przy wielu świątyniach – ich członkowie kierują magię objawień ku swemu wnętrzu, by zyskać hart ciała i ducha.

Boże pięści odrzucają wszelką broń i ciężkie zbroje, przekonani, że ciało i umysł są darem bogów, a nie rozwijają pełnego ich potencjału, grzeszy. Nie uważają przy tym magii za obrażę swych bogów, sami unikają bowiem rzucania czarów. Członkowie tej organizacji znaczą się silną wiarą, wolą i ciałem, najlepszymi kandydatami na boże pięści są więc kapłani oraz paladyni, choć ci ostatni niechętnie porzucają atrybuty swego wołania. Równie dobrymi kandydatami bywają wojownicy, lotrzykowie, bardowie, a nawet byli mnisi, pod warunkiem jednak, że mają za sobą dość poziomów klasy, która pozwala im rzucać czary objawień. Zdolności bożych pięści przydają się też druidom, zaklinaczom i czarodziejom, choć ci ostatni muszą mieć też kilka poziomów kapłana lub inne źródło czarów objawień.

Boże pięści BN są tak różne, jak ich religie. Zwykle w pojedynkę wędrują po świecie, używając swych zdolności bojowych tym, którzy potrzebują opieki

i ochrony – o ile jednak przedstawiciel tej klasy z kościola Pelora pomoże każdemu bezinteresownie, o tyle wyznawca Erythnula będzie żądał czegoś w zamian. Z kolei boża pięść ze świątyni Korda będzie przede wszystkim wesołym pięściarzem, który potrafi zachować skromność po zwycięstwie i klasę po przegranej. Wszyscy oni jednak szukać będą wyzwania, które pozwoli im doskonalić umiejętności bojowe.

Kości Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać bożą pięścią.

Bazowa premia do ataku: +4.

Atuty: Czujność, Poprawiony atak bez broni, Zmysł walki.

Czary: Umiejętność rzucania czarów objawień.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe bożej pięści (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Profesja (Rzt), Równowaga (Zr), Skakanie (S), Upadanie (Zr) i Wyzwalanie się (Zr). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności *Podręcznika Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe bożej pięści.

Biegłość w broni i pancerzu: Przedstawiciele tej klasy rezygnują z używania broni, tarcz, ciężkich zbroi, nie łamią jednak rygorów swego zakonu, wdzierając lekki pancerz.

Czary na dzień: Począwszy od 1. poziomu, boża pięść zyskuje zdolność rzucania niewielkiej liczby czarów objawień. Aby z niej korzystać, musi mieć wartość Roztropności co najmniej 10 + poziom czaru. Zatem przedstawiciel tej klasy o Rzt 10 i mniej nie może rzucać zaklęć. Liczba premiowych czarów bohatera zależy od jego Roztropności, a ST rzutu obronnego na nie jest równa 10 + poziom czaru + modyfikator z Roztropności. Znak „-” w tabeli przy liczbie czarów oznacza, że boża pięść nie może posługiwać się magią danego poziomu. Jeśli otrzymuje 0 czarów jakiegoś poziomu (na przykład 0 czarów poziomu 1. na 1. poziomie klasy), to zysku-

je jedynie zaklęcia premiowe. Jeżeli te mu nie przysługują, nie może na razie rzucać czarów danego poziomu. Lista zaklęć bożej pięści znajduje się dalej – przedstawiciel tej klasy ma dostęp do nich wszystkich i tylko od niego zależy, które przygotowuje. Boża pięść przygotowuje bowiem i rzuca czary tak jak kapłan (choć nie może poświęcić czaru, by zamiast niego rzucić leczenie).

Dodatkowa domena: Wstąpiwszy w szeregi bożych pięści, bohater otrzymuje dostęp do dodatkowej domeny, przynależnej jego bogu.

Walka bez broni (zw): Boże pięści przykładają wielką wagę do szkolenia się w walce bez broni, osiągają więc w tej dziedzinie znakomite rezultaty. Członek zakonu walczy zatem równie biegle pięściami, łokciami, kolanami i stopami – gdy nie ma broni, nie stosują się do niego zasady walki mniej i bardziej sprawny ręką. Wyprowadziwszy sprawny atak, boża pięść może zadać zwyczajne rany lub stłuczenia – w każdym przypadku zadaje większą niż normalnie ilość obrażeń, zgodnie z poniższą tabelą.

Poziom	Rozmiar bożej pięści	
	Mały	Średni lub większy
1	1k4	1k6
5	1k6	1k8
8	1k8	1k10
10	1k10	1k12

Grad ciosów (zw): Boża pięść potrafi zasypać przeciwnika gradem niezbyt precyzyjnych ciosów. Użykuje dzięki temu jeden dodatkowy atak w rundzie z najwyższą bazową premią do ataku, lecz zarówno w nim, jak i we wszystkich pozostałych ponosi karę -2. Karę tę stosuje się przez całą rundę, obejmuje zatem testy ataków okazyjnych, które bohater w czasie jej trwania może wykonać. Aby atakować gradem ciosów, boża pięść musi wykonać akcję pełnego ataku (patrz strona 124 *Podręcznika Gracza*).

Mocarne uderzenie (zn): Ciosy bohatera są tak potężne, że przełamują redukcję obrażeń. Na potrzeby redukcji obrażeń na 1. poziomie traktuje się jego uderzenia bez broni jak broń +1. Na 3. poziomie premia ta wzrasta do +2, na 6. osiąga +3, a na 9. +4. Zdolność ta nie zmienia szans trafienia ani zadanych obrażeń.

Uchylanie (zw): Boża pięść może z dużą sprawnością uniknąć każdego, nawet magicznego i nietypowe-

TABELA 3-2: BOŻA PIĘŚĆ

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary dzienne			
		Wytrwałość	Refleks	Wolę		1	2	3	4
1	+1	+2	+2	+0	Dodatkowa domena, grad ciosów, mocarne uderzenie	0	—	—	—
2	+2	+3	+3	+0	Rzucanie w walce, Uchylanie	1	—	—	—
3	+3	+3	+3	+1	Nieświadomy unik (premia ze Zr do KP)	1	0	—	—
4	+4	+4	+4	+1		1	1	—	—
5	+5	+4	+4	+1	Nieświadomy unik (nie może być flankowany)	1	1	0	—
6	+6	+5	+5	+2	Ślepowiedzenie	1	1	1	—
7	+7	+5	+5	+2	Święty płomień	2	1	1	0
8	+8	+6	+6	+2	Cienisty cios	2	1	1	1
9	+9	+6	+6	+3		2	2	1	1
10	+10	+7	+7	+3	Wewnętrzna zbroja	2	2	2	1

go ataku. Jeśli wykona udany rzut obronny na Refleks przeciwko atakowi, który normalnie po udanym rzucie obronnym zadaje połowę obrażeń (jak broń oddechowa czerwonego smoka lub czar *kula ognista*), nie odnosi obrażeń. Zdolności tej można użyć wyłącznie, kiedy bohater ma na sobie lekki pancerz lub jest w ogóle bez zbroi.

Atut Rzucanie w walce (zw): Na 2 poziomie, bohater otrzymuje ten atut jako premiiwy.

Nieświadomy unik (zw): Osiągnąwszy 3. poziom, boża pięść zyskuje zdolność reagowania na nadchodzące niebezpieczeństwo szybciej, niż pozwalają na to jego zmysły. Zachowuje tym samym premię ze Zręczności do Klasy Pancernika nawet, jeśli jest nieprzygotowany lub atakowany przez niewidzialnego przeciwnika (choć traci ją, gdy zostanie unieruchomiony).

Począwszy od poziomu 5., bożej pięści nie można zająć z flanki, z równą łatwością reaguje bowiem na działania przeciwników znajdujących się po przeciwnych stronach. Zdolność ta uniemożliwia również wykorzystanie flankowania do ukradkowego ataku łotrzyka – chyba że flankujący łotrzyk ma co najmniej cztery poziomy w swojej klasie więcej niż boża pięść w swojej.

Zdolności tej można użyć wyłącznie, kiedy bohater ma na sobie lekki pancerz lub jest w ogóle bez zbroi.

Słepowidzenie (zw): Zdolność, którą bohater otrzymuje na 6. poziomie, wyczula go na drgania, zapachy i szmery, umożliwiając mu w pełni sprawną walkę z przeciwnikiem, którego nie widzi. Wrażliwość zmysłów działa w promieniu 9 metrów – na tym obszarze przeciwnika nie skryje ani niewidzialność, ani ciemność, choć boża pięść nie wykryje istoty eterycznej. Chcąc zauważyć istoty znajdujące się w zasięgu, bohater nie musi przeprowadzać testów Nasłuchiwanie czy Zauważania.

Święty płomień (zc): Począwszy od poziomu 7., bohater może przywołać święty płomień (akcja standardowa), by okrył jego dłonie i stopy. Obrażenia, które zadają wówczas jego ataki bez broni, prezentują się następująco: $1k6 +$ modyfikator z Roztropności (jeśli jest dodatni) + poziom klasy bożej pięści – maksymalne obrażenia wynoszą $1k6 + 15$ punktów. Przynajmniej połowa ran to efekt działania ognia, reszta zaś pochodzi od świętej energii, przed którą nie można zabezpieczyć się za pomocą ochrony przed ogniem.

Święty płomień można łączyć z gradem ciosów.

Cienisty cios (zw): Począwszy od poziomu 8., boża pięść dodaje modyfikator z Roztropności (jeśli jest dodatni) do testów ataku i obrażeń. Ów modyfikator stosuje się również jak premię z usprawnienia magicznej broni na potrzeby ustalenia, czy bohater pokonał redukcję obrażeń (w tym przypadku kumuluje się on z mocarnym uderzeniem). Umysł, ciało i wola wojownika stanowią od teraz doskonały instrument zniszczenia.

Wewnętrzna zbroja (zw): Począwszy od poziomu 10., wewnętrzna harmonia bożej pięści zapewnia bohaterowi ochronę przed zagrożeniami zewnętrznymi. Może uzyskać premię z koncentracji +4 do KP, premię za odporność +4 do wszystkich rzutów obronnych i odporność na czary równą jego poziomowi w tej klasie. Wewnętrzna zbroja działa tyle rund, ile wynosi modyfikator z Roztropności bohatera. Jeśli modyfikator ów wynosi 0 lub jest ujemny, postać nie może używać tej zdol-

ności. Właściwość tę postać ma prawo wykorzystywać tyle razy dziennie, ile wynosi poziom w tej klasie.

Kodeks postępowania: Boże pięści nie używają żadnej broni, a członek zakonu, który dobrowolnie sięgnie po oręż lub będzie go przy sobie nosił, traci wszystkie czary i właściwości klasowe. Nie może też zdobywać kolejnych poziomów tej profesji, dopóki nie odpokutuje złamania reguły (patrz opis czaru pokuty na stronie 217 Podręcznika Gracza).

Lista czarów bożej pięści

Boże pięści mogą korzystać z czarów zgodnych z ich charakterem. Na liście nie znalazły się czary domowe – dostęp do nich boże pięści uzyskują wraz z dostępem do domeny.

1 – boskie względy, leczenie lekkich ran*, magiczna broń**, magiczny kamień**, niewidzialność dla nieumarłych, ochrona przed chaosem/złem/dobrem/prawem*, ostatnia postuga†, pobłogosławienie wody*, przekłęcie wody*, rozumienie języków, schronienie, tarcza entropii, tarcza wiary, wytrzymałość żywiołowa, zadawanie lekkich ran*.

2 – bycza siła, leczenie średnich ran*, mniejsze odnowienie, niewykrywalny charakter, odporność żywiołowa, opóźnienie trucizny, ostatnie tchnienie, ostrężyny**†, przepowiednia, rozmawianie ze zwierzętami, spowolniony rozkład, wspomnienie, wytrzymałość, zadawanie średnich ran*.

3 – chodzenie po wodze, głębsza ciemność, glif strzeżenia, kolce**†, kształtowanie kamienia, łańcuch spojrzeń†, leczenie poważnych ran*, magiczny krąg przeciw chaosowi/złemu/dobru/prawu*, magiczny ornat, nieustający płomień, obłożenie klątwą, ochrona przed negatywną energią, ochrona przed żywiołami, oddychanie pod wodą, płomień wiary†, rozmawianie z roślinami, stopienie z kamieniem, światło dnia, umięśnienie†, usunięcie choroby*, usunięcie klątwy*, wyciszenie niewidzialności, zadawanie poważnych ran, zaciemnienie przedmiotu, zakażenie*.

4 – boska moc, języki, leczenie krytycznych ran*, napełnienie zdolnością czarową, neutralizacja trucizny*, odnowienie, odpędzenie śmierci, stąpanie po powietrzu, status, swoboda ruchu, szpony bestii†, trucizna*, wieszczenie, zadawanie krytycznych ran*, żelazna kondycja†.

*MP decyduje, który z czarów jest właściwy dla organizacji.

**Choć w zasadzie bohater może rzucić ten czar, postępując z nim nierozważnie, może złamać regułę zakonu.

†Nowy czar, opisany w rozdziale 4 tego podręcznika.

EGZORCYSTA

Egzorcycyści to osoby zajmujące się wypędzaniem złych duchów, by nie szkodziły ciałom i duszom – czasem wykonują w tym celu złożone rytuały, podczas których tańszą, biją w bębny, uderzają opętanego po piętach czy lejną wodę święconą. Traktują przy tym swoją profesję i wiarę bardzo poważnie, więc choć nie wszyscy są ponurzy i nieprzystępni, znaczna większość nie kwapi się do wesołej kompanii. Jednak determinacja, z jaką zwalczają siły zła, oraz ich niepospolite w tym względzie umiejętności pozwalają wybaczyć im brak poczucia humoru.

Większość egzorcystów to paladyni i kapłani, którzy poświęcają się do tego zdania wyszkolił – naj-

częściej wybierając osoby, które szczególnie zaangażowały się w zwalczanie złych przybyszów, okazując przy tym przykłądną wiarę i oddanie. Jeśli kościół toleruje magię wtajemniczeń, do walki ze złymi duchami szkoli się też czarodziejów – przedstawicieli innych klas nie mają raczej szans na tę klasę prestiżową.

Egzorcysty BN wędrują zwykle samotnie od miasta do miasta, wypełniając zadania zlecone im przez kościół. Są wysokiej klasy specjalistami, a zapotrzebowanie na ich usługi jest spore, choć mało które miasto zdecydowałoby się zatrudnić egzorcystę „na pełen etat”.

Kości Wytrzymałości: k8.

Wymagania

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

Charakter: Dowolny dobry.

Wiedza (plany): Ranga 7.

Wiedza (religia): Ranga 10.

Czary: Umiejętność rzucania czarów odesłanie lub rozproszenie zła.

Specjalne: Wybór tej klasy prestiżowej wymaga zgody kościoła lub zakonu odpowiedzialnego za wyświęcanie egzorcystów. Dlatego też egzorcystami zostają tylko osoby uznane przez władze kościoła za niezachwiane w wierze, bezgranicznie oddane, niezłomne i nienagannie moralnie.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe egzorcysty (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (plany) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Wróżenie (Int, umiejętność wyłączna) i Zastraszanie (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe egzorcysty.

Biegłość w broni i pancerzu: Egzorcysty biegle posługują się każdą bronią prostą. Nie uczą się posługiwać zbrojami czy tarczami, zazwyczaj jednak potrafią ich używać dzięki poprzedniej klasie.

Czary na dzień: Poznając kolejne tajniki profesji egzorcysty, bohater pogłębia też swoje zdolności magiczne. Osiągnąwszy kolejny poziom w tej klasie prestiżowej, zyskuje dodatkowe czary dziennie, jakby wciąż był przedstawicielem posługującej się boską magią klasy, do której należał, zanim został egzorcystą. Nie otrzymuje jednak innych korzyści, gwarantowanych przez kolejny poziom byłej klasy (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych – i tak dalej). Oznacza to, że dodaje liczbę poziomów, które osiągnął w klasie egzorcysty, do liczby poziomów klasy, która pozwala mu czarować, i dopiero wtedy określa liczbę zaklęć, jakie ma prawo dziennie wykonać.

Na przykład, Deliva, kapłanka 8. poziomu, zdobywa poziom klasy egzorcysty – może od tej pory rzucić codziennie tyle czarów, ile jest dostępnych kapłanowi 9. poziomu, lecz poza tym używa schematu rozwoju egzorcysty i w oparciu o niego ustala wzrost bazowej



TABELA 3-3: EGZORCYSTA

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary dziennie
		Wytrzymałość	Refleks	Wolę		
1	+0	0	0	+2	Domena prestiżowa: egzorcyzmy, odegnanie nieumarłego, wybrany wróg +1	obecna klasa +1
2	+1	0	0	+3	Odporność na opętanie, wykrycie zła	obecna klasa +1
3	+2	+1	+1	+3	Wyjątkowe odganie	obecna klasa +1
4	+3	+1	+1	+4	Rozproszenie zła 1/tydzień, wybrany wróg +2	obecna klasa +1
5	+3	+1	+1	+4	Błogosławiona obecność	obecna klasa +1
6	+4	+2	+2	+5	Wyjątkowe odganie	obecna klasa +1
7	+5	+2	+2	+5	Rozproszenie zła 2/tydzień	obecna klasa +1
8	+6	+2	+2	+6	Wybrany wróg +3	obecna klasa +1
9	+6	+3	+3	+6	Wyjątkowe odganie	obecna klasa +1
10	+7	+3	+3	+7	Rozproszenie zła 3/tydzień	obecna klasa +1

premię do ataków, rzutów obronnych i tak dalej. Jeśli awansuje na następny poziom starej klasy, stając się kapłanem 9. poziomu i egzorcystą 1. poziomu, otrzyma nowe czary, jakby była kapłanką 10. poziomu.

Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć objawień, zanim został egzorcystą, musi zdecydować, z której z tych klas wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której z tych klas uzyska „wirtualny poziom”.

Domena prestiżowa: Zostawszy egzorcystą, bohater zyskuje dostęp do prestiżowej domeny egzorcysty (patrz Rozdział 4: Magia objawiona) wraz z jej zesłaną mocą (zdolnością zmuszania duchów, by opuściły ciało, które opętały). Egzorcysta może przygotowywać swoje dzienne czary z nowej domeny.

Wybrany wróg (zw): Egzorcysta poświęca się walce z nieumarłymi bądź z przybyszami. Intensywne studia na temat wybranej kategorii przeciwników owocują premią z biegłości +1 do testów Blefowania, Nasłuchiwania, Wyczucia pobudek, Zastraszania, Zauważania oraz poziomu czarującego, który bohater wykonuje, pokonując odporność na czary wybranego wroga. Na poziomie 4. premia wzrasta do +2, a na 8. do +3.

Odegnanie nieumarłego (zn): Egzorcysta, podobnie jak zwykły kapłan, potrafi odganiać nieumarłych. Jeśli, nim wybrał obecną klasę, był kapłanem lub paladynem, na potrzeby określenia efektu odganiaania nieumarłych dodaje poziom tej profesji (w przypadku paladyna poziom -2) do poziomu egzorcysty.

Odporność na opętanie (zn): Egzorcysta przynajmniej 2. poziomu otrzymuje uświęconą premię +4 do rzutów obronnych przeciw czarowi *magiczny słój* i wszelkim podobnym zdolnościom (w tym złośliwość zjaw) i uświęconą premię +2 do testów rozpraszenia efektów takich zdolności. Bierze pod uwagę uświęconą premię +2 również przy rzutach obronnych przeciw urokom i przymusom rzucanym przez nieumarłych i złych przybyszów.

Wykrycie zła (zc): Osiągnąwszy 2. poziom, egzorcysta może na życzenie wykrywać zło dzięki tej zdolności czaropodobnej. Działa ona analogicznie do czaru o tej nazwie.

Wyjątkowe odganie: Na poziomie 3., 6. i 9. egzorcysta otrzymuje Wyjątkowe odganie jako atut premiiowy. Za każdym razem zyskuje dzięki niemu cztery dodatkowe próby odegnania nieumarłego w ciągu dnia.

Rozproszenie zła (zc): Począwszy od poziomu 4., egzorcysta zyskuje czaropodobną zdolność *rozpraszenia zła* raz na tydzień. Na poziomie 7. może używać jej dwa razy w tygodniu, a na poziomie 10. – trzy razy.

Błogosławiona obecność (zn): Kiedy egzorcysta osiąga poziom 5., otaczać go zaczyna aura pozytywnej energii, rozciągająca się na 6 metrów wokół niego. Działa ona tak samo jak czar *konsekracja*, choć porusza się wraz z egzorcystą. Jeśli bohater wejdzie na teren objęty działaniem *profanacji*, obydwie aury znoszą się na czas jego obecności na tym obszarze. Jeżeli zaś sam padnie ofiarą tego czaru, pozytywna aura znika na czas działania zaklęcia.

INKWIZYTOR

Większość obrońców dobra zmagają się z siłami zła, które pochodzą spoza ich kościoła – kapłani i paladyni Heironeousa, na przykład, zwalczają sługi Hextora. Inkwizytor zaś to osoba, która mierzy się z wrogiem we wnętrzu. Przedstawiciele tej klasy prestiżowej działają tam, gdzie chciwość pożera hierarchów, diabeł wślizguje się w szeregi rycerskich zakonów, by kusić przywódców do złego, a pobożni padają ofiarą złych uroków, które sprowadzają ich ze ścieżki dobra. Inkwizytorzy mają więc za zadanie odnajdywać ukryte w kościele zło i wykorzeniać je.

Inkwizytorzy specjalizują się w magii wieszczenia, by wykrywać zło w każdej jego postaci, i odpychania, by chronić od jego wpływów zarówno siebie jak i wiernych. Wywodzą się zwykle z szeregów paladynów i kapłanów należących do praworządnych zakonów i sekt, przedstawicielom innych klas rzadko udaje się bowiem spełnić wymagania tej klasy – i rzadko mają ochotę parać się takim zajęciem.

Bohaterowie graczy mogą spotkać inkwizytorów BN, jeśli sami należą do praworządnego kościoła lub zakonu – wówczas mogą nawet stać się obiektami śledztwa. Przedstawiciele tej klasy prestiżowej szczególnie często zjawiają się, by wyjaśnić sprawę, w której zamieszane były demony lub diabły. Walczą bowiem przede wszystkim z zepsuciem, które postępuje w ślad za tymi istotami.

Kości Wytrzymałości: k8.

Wymagania

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

Charakter: Praworządny dobry lub praworządny neutralny.

Bazowy rzut obronny na Wolę: +3.

Czarostwo: Ranga 8.

Wiedza (tajemna): Ranga 8.

Czary: Umiejętność rzucania *rozproszenia magii* jako czaru objawień.

Specjalne: Bohater musi być członkiem praworządnego dobrego kościoła lub zakonu i musi już zawczasu ujawnić zepsucie w szeregach tej organizacji.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe inkwizytora (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Przeszukiwanie (Int), Wiedza (plany) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Wróżenie (Int, umiejętność wyłączna), Wyczucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha) i Zbieranie informacji (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe inkwizytora.

Biegłość w broni i pancerzu: Inkwizytor biegle posługuje się każdą bronią prostą, każdym typem pancerza i tarczą.

Czary na dzień: Inkwizytor uczy się nie tylko prowadzenia śledztw, lecz doskonali także zdolności posługiwania się magią. W związku z tym, osiągnąwszy kolejny poziom w tej klasie prestiżowej, otrzymuje dodatkowe czary dziennie, jakby wciąż był przedstawicielem posługującej się boską magią klasy, do której należał, zanim został inkwizytorem. Nie otrzymuje jednak innych korzyści, gwarantowanych przez kolejne poziomy byłej klasy (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, częstszy dostęp do *usuńnięcia choroby* – i tak dalej). Oznacza to, że dodaje liczbę poziomów, które osiągnął w klasie inkwizytora, do liczby poziomów klasy, która pozwala mu czarować, i dopiero wtedy określa liczbę zaklęć, jakie ma prawo dziennie wykorzystywać.

Na przykład, Garjin, kapłan 8. poziomu, zdobywa poziom klasy inkwizytora – może od tej pory rzucić codziennie tyle czarów, ile jest dostępnych kapłanowi 9. poziomu, lecz poza tym używa schematu rozwoju inkwizytora i w oparciu o ów ustala wzrost bazowej premii do ataków, rzutów obronnych i tak dalej. Jeśli awansuje na następny poziom starej klasy, stając się kapłanem 9. poziomu i inkwizytorem 1. poziomu, otrzyma nowe czary, jakby był kapłanem 10. poziomu.

Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć objawień, zanim został inkwizytorem, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której z tych klas uzyska „wirtualny poziom”.

Wykrycie zła (zc): Inkwizytor może na życzenie wykrywać zło – zdolność czaropodobna analogiczna do zaklęcia *wykrycia zła*.

Domena prestiżowa: Wkroczywszy na drogę inkwizytora, bohater otrzymuje dostęp do domeny inkwizycja, opisanej w Rozdziale 4: Magia objawiona. Dostaje tym samym zesłane moce związane z domeną (premię +4 do testów rozpraszania) i może korzystać ze związanych z nią czarów, przygotowując je jak swoje zaklęcia domenowe.

Niepodatność na uroki (zw): Inkwizytor poziomu co najmniej 2. jest zupełnie niewrażliwy na czary i efekty *uroku*.

Nie do omamienia (zn): Osiągnąwszy 3. poziom, inkwizytor zyskuje nadnaturalną zdolność, dzięki któ-

rej może na życzenie przejrzeć każdą iluzję i przebranie – wystarczy, że dotknie iluzji lub otoczonej nią istoty (poddanej, na przykład, efektowi *zmiany siebie*). Wykonuje wówczas test poziomu czarującego, jakby rzucał na iluzję *rozproszenie magii* – jeśli rzut ów się powiedzie, iluzja natychmiast się rozwieje. Do tego testu dodaje się inkwizytorską premię do rozpraszania +4 (zesłana moc domeny inkwizycja). Ponadto inkwizytor otrzymuje premię z biegłości +4 do testów Zauważania spornych z Przebieraniem.

Niepodatność na przymusy (zw): Inkwizytor poziomu co najmniej 5. jest niewrażliwy na wszelkie efekty i czary przymusu.

Wymuszenie przemiany (zn): Inkwizytor poziomu co najmniej 6. może zmusić istotę do przyjęcia jej naturalnej postaci. Musi w tym celu wykonać udany atak dotykowy wręcz, po czym wykonuje test poziomu czarującego, jakby rzucał na zmiennokształtnego *rozproszenie magii*. Do tego testu dodaje się inkwizytorską premię do rozpraszania +4 (zesłana moc domeny inkwizycja). Zdolność ta neguje efekt *zmiany siebie*, *polimorfowania siebie*, *zmiany kształtu* i każdej zdolności zmiany formy, czy to nadzwyczajnej, czaropodobnej, czy nadnaturalnej. Poddana wymuszonej przemianie istota nie może przemienić się przez następne 1k6 rund. Zdolności tej inkwizytor może używać na życzenie.

Niepodatność na opętanie (zw): Począwszy od 8. poziomu inkwizytor staje się niepodatny na *magiczny słoń*, *więzienie duszy*, *pochwycenie duszy*, moc zjaw złośliwości i działanie każdego czaru lub efektu, który narusza bądź zastępuje siły życiowe postaci. Może jednak, jeśli taka jego wola, przemieszczać się pomiędzy planami z pomocą *projekcji astralnej*.

Wykrycie kłamstwa (zc): Inkwizytor poziomu 9. i wyższego może trzy razy dziennie użyć *wykrycia kłamstwa* jak zdolności czaropodobnej.

Poznanie prawdy (zn): Dotykając istoty, która skłamała, inkwizytor co najmniej 9. poziomu może zmusić ją do wyznania prawdy. Kłamca wykonuje rzut obronny na Wolę (ST 10 + poziom inkwizytora + jego modyfikator z Charyzmy), by oprzeć się temu wpływającemu na umysł przymusowi. Jeśli test się nie powiedzie, łgarz opowiedzieć musi prawdziwą wersję wydarzeń. Inkwizytor może używać tej zdolności na życzenie, ale tylko natychmiast po użyciu na podejrzanym o zatajanie prawdy posiadanej czaropodobnej zdolności *wykrycia kłamstwa*.

TABELA 3-4: INKWIZYTOR

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary dziennie
		Wytrwałość	Refleks	Wolę		
1	+0	+2	0	+2	Domena prestiżowa: inkwizycja, <i>wykrycie zła</i>	obecna klasa +1
2	+1	+3	0	+3	Niepodatność na uroki	obecna klasa +1
3	+2	+3	+1	+3	Nie do omamienia	obecna klasa +1
4	+3	+4	+1	+4		obecna klasa +1
5	+3	+4	+1	+4	Niepodatność na przymusy	obecna klasa +1
6	+4	+5	+2	+5	Wymuszenie przemiany	obecna klasa +1
7	+5	+5	+2	+5		obecna klasa +1
8	+6	+6	+2	+6	Niepodatność na opętanie	obecna klasa +1
9	+6	+6	+3	+6	Poznanie prawdy, <i>wykrycie kłamstwa</i>	obecna klasa +1
10	+7	+7	+3	+7		obecna klasa +1

KAPŁAN BITEWNY

Kapłani bitewni to zjadli, dbający o rzeczy doczesne klerycy, którzy modlą się o pokój, lecz szykują do wojny. Silna wola i osobowość oraz bezwzględne oddanie bogom czyni z nich straszliwych żołnierzy – nadają się na nich wyłącznie kapłani, a przedstawiciele innych klas muszą zdobyć kilka poziomów wspomnianej klasy, ze względu na wymagany dla tej klasy prestiżowej dostęp do domen.

Większość kapłanów bitewnych BN wciąż szykuje się do zbrojnego konfliktu – ćwiczą się więc w walce i modlitwie, trenują z oddziałami okolicznego władcy i studiują historię. Najbardziej widoczne są wówczas te ich cechy, które bezpośrednio wiążą się z bóstwami opiekuńczymi. Czasami opuszczają jednak swoje świątynie i w czas pokoju – prowadzą wtedy zwykłe zwiad albo też zapuszczają się w przebraniu na teren wroga, by tam szpiegować. Rzadko ruszają po przygodę, o ile w grę nie wchodzi zdobycie artefaktu czy cudownej broni, która sprawi, że w walce będą jeszcze potężniejsi.

Kości Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać kapłanem bitewnym.

Bazowa premia do ataku: +5.

Dyplomacja: Ranga 5.

Wyczucie pobudek: Ranga 5.

Atuty: Rzucanie w walce, Zdolności przywódcze.

Czary: Dostęp do przynajmniej jednej z domen: ochrona, siła, wojna, zniszczenie. Bohatera, który potrafi rzucać choć jeden czar z którejs z domen uznaje się za posiadającego do niej dostęp.

Specjalne: Możliwość przesyłania pozytywnej lub negatywnej energii.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe kapłana bitewnego (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Rzemiosło (Int), Wiedza (wojna) (Int) i Wyczucie pobudek (Rzt). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności *Podręcznika Gracza*.

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

TABELA 3-5: KAPŁAN BITEWNY

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary dziennie
		Wytrzymałość	Refleks	Wola		
1	+1	+2	0	0	Domena prestiżowa, zbiórka	—
2	+2	+3	0	0	Chcicie żyć wiecznie	obecna klasa +1
3	+3	+3	+1	+1	Krag lecznicy	—
4	+4	+4	+1	+1	Domena prestiżowa	obecna klasa +1
5	+5	+4	+1	+1	Uczta bohaterów	—
6	+6	+5	+2	+2	Aura strachu	obecna klasa +1
7	+7	+5	+2	+2	Masowe przyspieszenie	—
8	+8	+6	+2	+2	Masowe uzdrowienie	obecna klasa +1
9	+9	+6	+3	+3	Aura strachu (x2)	—
10	+10	+7	+3	+3	Nieprzejednani	obecna klasa +1

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe kapłana bitewnego.

Biegłość w broni i pancerzu: Kapłani bitewni biegle władają każdą bronią prostą i żołnierską, wszystkimi rodzajami tarcz i pancerzy.

Czary: Przedstawiciel tej klasy prestiżowej rzuca czary jak kapłan (patrz Tabela 3-8: Kapłan, strona 36 *Podręcznika Gracza*) i posiada dostęp do wszystkich czarów znajdujących się na podstawowej liście kapłana. Ponadto, na potrzeby określenia liczby czarów dziennie oraz efektów zaklęć, poziom w tej klasie prestiżowej dodaje się do poziomu kapłana.

Czary na dzień: Kapłan bitewny doskonali nie tylko ciało, lecz i duszę, uzyskując dzięki temu dostęp do nowych zaklęć. Osiągnąwszy parzysty poziom w tej klasie prestiżowej, otrzymuje dodatkowe czary dziennie, jakby wciąż był przedstawicielem posługującej się boską magią klasy, do której wcześniej należał. Nie uzyskuje jednak innych korzyści, gwarantowanych przez kolejne poziomy byłej klasy (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, częstszy dostęp do *usunięcia choroby* – i tak dalej). Oznacza to, że dodaje liczbę poziomów, które osiągnął w klasie kapłana bitewnego, do liczby poziomów klasy, która pozwala mu czarować, i dopiero wtedy określa liczbę zaklęć, jakie ma prawo dziennie wykorzystywać.

Na przykład, kapłan 8. poziomu zdobywa dwa poziomy tej klasy prestiżowej – może od tej pory rzucić codziennie tyle czarów, ile jest dostępnych kapłanowi 9. poziomu. Jeśli awansuje na następny, 3. poziom kapłana bitewnego, otrzyma nowe czary, jakby był kapłanem 10. poziomu.

Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć objawień, zanim został kapłanem bitewnym, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której z tych klas uzyska „wirtualny poziom”.

Domena prestiżowa: Kapłan bitewny uzyskuje dostęp do prestiżowej domeny chwała (jeśli przesyła energię pozytywną) lub dominacja (jeżeli przesyła energię negatywną).

Odegnanie i karcenie nieumarłego (zn): Na potrzeby odegnania i karcenia nieumarłych poziomy kapłana bitewnego dodają się do poziomów zwykłego kapłana i paladyna.

Zbiórka (zw): Kapłan bitewny, który nie oparł się strachowi i jego efektem, może użyć tej zdolności w standardowej akcji i sprawić, że jego sprzymierzeń-



cy znajdujący się w promieniu 18 metrów od niego i będący ofiarami strachu mogą natychmiast wykonać rzut obronny na Wole o ST takim samym, jak poprzedni. Otrzymują przy tym premię z morale równą +1 na poziom kapłana bitewnego.

Chcecie żyć wiecznie (zw): Wygłosivszy trwającą przynajmniej 5 minut przemowę przed bitwą, kapłan bitewny wlewa w serca słuchaczy premię z morale do rzutów obronnych przeciwko efektom uroku i strachu. Wynosi ona +2 na 2. poziomie kapłana i wzrasta o +2 na każdym parzystym poziomie (+4 na poziomie 4., +6 na 6. i tak dalej). Efekt trwa 5 minut od momentu zakończenia mowy plus minuta na poziom postaci w tej klasie prestiżowej. Mówca również otrzymuje premię.

Krąg leczniczy (zc): Raz dziennie kapłan bitewny może użyć kręgu leczniczego (jakby rzucał czar).

Uczta bohaterów (zc): Raz dziennie kapłan bitewny może użyć uczty bohaterów (jakby rzucał czar).

Aura strachu (zn): Raz dziennie kapłan bitewny może otoczyć się aurą powodującą strach, rozciągającą się w promieniu 6 metrów i znikającą po 1 rundzie na poziom w tej klasie prestiżowej. Każdy nieprzyjaciel, który znajdzie się w jej zasięgu, musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 10 + poziom kapłana bitewnego + modyfikator z jego Charyzmy) – nieudany oznacza, że na wroga zadziała strach (jak czar). Od 9. po-

ziomu przedstawiciel tej klasy prestiżowej może użyć aury strachu dwa razy dziennie.

Masowe przyspieszenie (zc): Raz dziennie kapłan bitewny może użyć masowego przyspieszenia (jakby rzucał czar).

Masowe uzdrowienie (zc): Raz dziennie kapłan bitewny może użyć masowego uzdrowienia (jakby rzucał czar).

Nieprzejednani (zc): Osiągnąwszy 10. poziom, kapłan bitewny potrafi przekazać znajdującym się w promieniu 30 metrów sprzymierzeńcom tyle pozytywnej energii, że mogą walczyć nawet, gdy otrzymają śmiertelną ranę. Użycie tej zdolności jest akcją będącą odpowiednikiem ruchu i wymaga koncentracji. Objęci jej działaniem towarzysze kapłana ignorują efekt ran, nawet jeśli są okaleczeni lub umierający, i nie ustają w walce – giną jednak natychmiast, gdy ich punkty wytrzymałości spadną do -20. Gdy zdolność przestanie działać (kapłan bitewny nie przejdzie testu Koncentracji lub sam zostanie okaleczony bądź zginie), osoby będące pod jej wpływem natychmiast zaczynają odczuwać wszystkie skutki ran.

Uwaga o wieloklasowości: Kapłan bitewny, który zdobędzie poziom innej klasy, musi odbyć pokutę (patrz opis czaru pokuta, *Podręcznik Gracza*, str. 217), nim będzie mógł zdobywać kolejne poziomy w tej klasie prestiżowej.

KONTEMPLUJĄCY

Nie ma większej radości dla sługi bożego niż moment, w którym jego patron manifestuje się jako namacalna, potężna siła, napełniając jego ciało mocą i wprawiając duszę w zachwyt. Niektórzy tak mocno ukochali tę chwilę, że poświęcają życie, by – za sprawą kontemplacji – znaleźć się jak najbliżej swego bóstwa. A ponieważ na kontakt z boską potęgą duszę przygotować mają godziny modlitw i medytacji, niektórzy kontemplujący wycofują się z ziemskiego życia w zacisze pustelni. Inni jednak pozostają w czynnej służbie i ruszają nawet na spotkanie przygody wierząc, że prawdziwa bliskość z bóstwem polega na wypełnianiu jego woli w doczesnym świecie.

Niektórzy kontemplujący, miast łączyć się z bóstwem, poświęcają się abstrakcyjnej idei, na przykład charakterowi. Ich misja nie staje się przez to mniej święta, nie różnią się również postępowaniem od swych zdecydowanych służyć bogom konfratrów. Wśród kontemplujących tego typu dominują wędrowni filozofowie, nauczający doktryn w świątyniach i na rynkach miast, do których przybywają w nadziei na oświecenie mas.

Kontemplującymi zostają najczęściej kapłani, choć i paladynom zdarza się ruszyć na mistyczną wyprawę. Przedstawiciele innych klas rzadko mają dość wiary w bóstwo lub doktrynę, by wybrać tę ścieżkę kariery.

Bohater niezależny, będący kontemplującym, może być zarówno niechętnym innym pustelnikiem, jak i przywódcą kościoła czy wiernym świętej sprawie obrońcą bóstwa. Czasem posiada coś, czego potrzebują poszukiwacze przygód, na przykład święty relikwiarz, strzępy zapomnianej wiedzy lub bardzo potężny czar, którego nie rzuci kapłan z pobliskiego miasta.

Kości Wytrzymałości: k6.

Wymagania

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

Wiedza (religia): Ranga 13.

Specjalne: Kandydat musi doświadczyć bezpośredniego kontaktu ze swym boskim patronem, jego bezpośrednim sługą lub z oświeconą istotą, ucieleśniającą zasady jego charakteru (na przykład z solarem).

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe kontemplującego (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt),

Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (religia) (Int), Wrócenie (Int, umiejętność wyłączna), Wycucie kierunku (Rzt), Wycucie pobudek (Rzt) i Zastraszanie (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe kontemplującego.

Biegłość w broni i pancerzu: Kontemplujący biegle posługują się każdą bronią prostą. Nie są natomiast biegli w posługiwaniu się pancerzem czy tarczą, czasem jednak ich umiejętności w tej dziedzinie wynikają z poprzedniej klasy.

Czary na dzień: Kontemplujący, który wcześniej był przedstawicielem klasy posługującej się magią objawień, wciąż otrzymuje dostęp do coraz to potężniejszych czarów. Osiągnąwszy kolejny poziom w tej klasie prestiżowej, zyskuje dodatkowe czary dziennie, jakby wciąż był przedstawicielem posługującej się boską magią klasy, do której należał. Nie otrzymuje jednak innych korzyści, gwarantowanych przez kolejny poziom byleż klasy (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, częstszy dostęp do usunięcia choroby – i tak dalej). Oznacza to, że dodaje liczbę poziomów, które osiągnął w klasie kontemplującego, do liczby poziomów klasy, która pozwala mu czarować, i dopiero wtedy określa liczbę zaklęć, jakie ma prawo dziennie wykorzystać.

Na przykład, Theresa, kapłanka 11. poziomu, zdobywa poziom klasy kontemplujący – może od tej pory rzucić codziennie tyle czarów, ile jest dostępnych kapłanowi 12. poziomu, lecz poza tym używa schematu rozwoju kontemplującego i w oparciu o niego ustala wzrost bazowej premii do ataków, rzutów obronnych i tak dalej. Jeśli awansuje na następny poziom starej klasy, stając się kapłanem 12. poziomu i kontemplującym 1. poziomu, otrzyma nowe czary, jakby była kapłanką 13. poziomu.

Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć objawień, zanim został kontemplującym, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której z tych klas uzyska „wirtualny poziom”.

Jeśli kontemplujący nie należał wcześniej do klasy posługującej się magią objawień, otrzymuje czary tak jak kapłan.

TABELA 3-6: KONTEMPLUJĄCY

Poziom	Bazowa premia		Rzut obronny na			Specjalne	Czary dziennie
	do ataku	Wytrzymałość	Refleks	Wola	Wola		
1	+0	+0	+0	+2		Pierwsza domena prestiżowa, objawione zdrowie	obecna klasa +1
2	+1	+0	+0	+3		Szczwany umysł	obecna klasa +1
3	+1	+1	+1	+3		Bóg stworzył me ciało	obecna klasa +1
4	+2	+1	+1	+4		Bóg napełnia me ciało	obecna klasa +1
5	+2	+1	+1	+4		Druga domena prestiżowa	obecna klasa +1
6	+3	+2	+2	+5		Bóg napełnia mą duszę	obecna klasa +1
7	+3	+2	+2	+5			obecna klasa +1
8	+4	+2	+2	+6			obecna klasa +1
9	+4	+3	+3	+6		Moje ciało jest wieczne	obecna klasa +1
10	+5	+3	+3	+7		Mistyczne zjednoczenie	obecna klasa +1



Domena prestiżowa (zw): Na 1. i 6. poziomie tej klasy prestiżowej bohater zyskuje dostęp do wybranej domeny prestiżowej, opisanej w Rozdziale 4: Magia objawiona. Może wybierać spośród wszystkich domen dostępnych dla jego bóstwa lub charakteru – czy to opisanych w tym podręczniku domen prestiżowych, czy zwyczajnych, wymienionych w *Podręczniku Gracza*. Postać otrzymuje zesłaną moc wybranej domeny i może przygotowywać codziennie pochodzące z niej czary.

Objawione zdrowie (zw): Kontemplujący jest niepodatny na wszelkie choroby, w tym magiczne, jak mumijna zgnilizna czy likantropia.

Szczwany umysł (zw): Począwszy od 2. poziomu, kontemplujący zyskuje pewną moc oczyszczania umysłu z magicznych efektów, za sprawą których ktoś przejąłby nad nim kontrolę. Jeśli więc padł ofiarą czaru ze szkoły zaklania i nie powiódł mu się rzut obronny, w kolejnej rundzie może go powtórzyć. Ma jednak tylko tę jedną dodatkową szansę przełamania efektu czaru.

Bóg stworzył me ciało (zn): Począwszy od poziomu 3., kontemplujący może leczyć własne rany, niezależnie od pozostałych umiejętności leczniczych. Potrafi tym sposobem uleczyć dziennie liczbę punktów wytrzymałości równą jego poziom razy dwa. Może wykorzystać tę moc jednorazowo lub w kilku dawkach.

Bóg napelił me ciało (zn): Osiągnąwszy 5. poziom, kontemplujący staje się niepodatny na wszelkie trucizny.

Bóg napelił mą duszę (zn): Kontemplujący 7. poziomu uzyskuje odporność na czary równą poziomom

wi w tej klasie + 10. Zaklęcie zadziała na niego tylko wtedy, gdy rzucająca je postać w teście poziomu czarującego (k20 + poziom) uzyska więcej, niż wynosi odporność na czary kontemplującego.

Me ciało jest wieczne (zw): Osiągnąwszy 9. poziom, kontemplujący przestaje podlegać karom wynikającym ze starzenia się i nie można magicznie zwiększyć jego wieku (choć kary, które już otrzymał, nie ulegają zmianie). Wciąż stosuje się doń jednak premie wynikające z wieku, a gdy przyjdzie jego czas, umrze ze starości.

Mistyczne zjednoczenie (zn): Na 10. poziomie kontemplujący staje się istotą magiczną, zmieniając się w przybysza (zmiana typu), co między innymi oznacza, że nie działają na niego czary wpływające na humanoidów, jak choćby *zauroczenie osoby*, ale za to skuteczna jest choćby *ochrona przed dobrem*. Ponadto zyskuje redukcję obrażeń 20/+1. A zatem ignoruje (natychmiast regeneruje) pierwsze 20 obrażeń, jakie otrzyma od dowolnego ataku, chyba że zadano je bronią z premią z usprawnienia co najmniej +1, czarem lub jakąś formą energii (ogniem, zimnem, elektrycznością i tak dalej).

ŁOWCA UMARŁYCH

Łowca umarłych to zaprzysięgły wróg wszelkich nieumarłych. Każdą niespokojną noc spędza tropiąc plugastwo aż do jego leża i na zawsze uwalniając ziemię od jego bluźnierczej obecności.

Łowca umarłych jest znakomicie przygotowany do walki z nieumarłymi. Nie dość, że w boju nie ustępuje wojownikom, polowanie ułatwia mu umiejętność rzucania czarów i specjalne zdolności, wykorzystujące łączność łowcy z energią pozytywną. Większość przedstawicieli tej klasy rekrutuje się z szeregów paladynów i kapłanów, co nie znaczy, że wojownicy, tropiciele, mnisi, druidzi i barbarzyńcy nie stanowią znakomitego materiału na łowców umarłych, a i łotrzykowie czy bardowie potrafią z powodzeniem wykorzystać wrodzoną dyskrecję i niepostrzeżenie podkraść się do nieumarłych. Zaklinacze i czarodzieje, zwłaszcza ci, którzy mają za sobą kilka poziomów paladyna lub kapłana, mają potężną przewagę w walce z nieumarłymi, znajdują się więc również na liście potencjalnych kandydatów na przedstawicieli tej klasy prestiżowej.

Łowcy umarłych BN to zazwyczaj samotnicy, dla których liczy się tylko cel, jaki sobie postawili. Zwykłe za ich nienawiścią do nieumarłych kryje się tragiczna historia, dzielą się nią jednak niechętnie – zwłaszcza z przygodnie spotkanymi na drodze wędrowcami. W miejscach, w których duchy są wyjątkowo niespokojne, a żywe trupy pojawiają się w wielkiej obfitości, łowcy umarłych formują tajne stowarzyszenia, jak Dom Umarłych, by wspólnie walczyć z przeważającymi siłami wroga.

Kości Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać łowcą umarłych.

Charakter: Dowolny nie-zły.

Bazowa premia do ataku: +5.

Wiedza (nieumarli): Ranga 5.

Specjalne: Zdolność odganiania nieumarłych.

Skaza żywej śmierci: Bohater musi na zawsze stracić poziom lub wartość atrybutu w wyniku wysączenia przez nieumarłego. Tę skazę żywej śmierci noszą wszyscy łowcy umarłych.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe łowcy umarłych (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Profesja (Rzt), Przeszukiwanie (Int), Wiedza (nieumarli) (Int) i Wiedza (religia) (Int). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe łowcy umarłych.

Biegłość w broni i pancerzu: Łowcy umarłych biegle posługują się każdym rodzajem broni prostej i żołnierskiej oraz każdym typem pancerza i tarczy.

Czary na dzień: Począwszy od 1. poziomu, łowca umarłych zyskuje zdolność rzucania niewielkiej liczby czarów objawień. Aby z niej korzystać, musi mieć wartość Roztropności co najmniej 10 + poziom czaru. Zatem łowca o Rzt 10 i mniej nie może rzucać zaklęć. Liczba premiovych czarów łowcy zależy od jego Roztropności, a ST rzutu obronnego na nie jest równa 10 + poziom czaru + modyfikator z Roztropności. Znak „-” w tabeli przy liczbie czarów oznacza, że łowca umarłych nie może posługiwać się magią danego poziomu. Jeśli otrzymuje 0 czarów jakiegoś poziomu (na przykład 0 czarów poziomu 1. na 1. poziomie klasy), to zyskuje jedynie zaklęcia premiove. Jeżeli te mu nie przysługują, nie może na razie rzucać czarów danego poziomu. Lista zaklęć łowcy znajduje się dalej – ma on dostęp do nich wszystkich i tylko od niego zależy, które przygotuje. Łowca przygotowuje bowiem i rzuca czary tak jak kapłan (choć nie może poświęcić czaru, by zamiast niego rzucić leczenie).

Odganianie nieumarłych: Na potrzeby tej zdolności poziomy łowcy umarłych kumulują się z poziomami innej klasy pozwalającej odganiać nieumarłych. I tak paladyn / łowca umarłych na poziomach 9/3 od-

ganiania nieumarłych jak kapłan 10. poziomu, podobnie zresztą jak kapłan 7 / łowca umarłych 3.

Wykrycie nieumarłego (zc): Łowca umarłych zyskuje czaropodobną zdolność, która pozwala mu na życzenie wykrywać nieumarłych. Działa ona analogicznie do czaru o tej samej nazwie.

Ugodzenie nieumarłego (zn): Raz dziennie łowca poziomu co najmniej 2. może próbować ugodzić nieumarłego, wykonując atak wręcz. Dodaje wówczas modyfikator ze swojej Roztropności (jeśli jest dodatni) do testu ataku i 1 punkt do obrażeń na każdy poziom w tej klasie prestiżowej. Na przykład, łowca 8. poziomu uzbrojony w długi miecz zadaje 1k8+8 obrażeń plus wszelkie stosowane podczas normalnego ataku premie z Siły i magiczne. Jeśli łowca umarłych przypadkowo ugodzi istotę, która wciąż żyje danym od bogów życiem, zdolność nie działa, choć liczy się jako użyta. Uwaga: Paladyn/łowca umarłych może godzić zło i nieumarłego tego samego dnia, a nawet użyć obu zdolności przeciwko temu samemu celowi (jeżeli nieumarły jest zły).

Wyrwać się śmierci (zw): Łowca nieumarłych 3. poziomu dodaje modyfikator ze swej Roztropności (jeśli jest dodatni) do wszystkich rzutów obronnych przeciwko czarom rzuconym przez nieumarłych. Rzut obronny na Wolę wykonuje zatem z podwójnym modyfikatorem z Roztropności.

Jedna jest śmierć (zn): Nieumarły zabity przez łowcę – czy to podczas walki wręcz, czy przy użyciu czarów – nigdy nie wstanie znów z grobu, gdyż zostaje na zawsze zniszczony.

Wyjątkowe odganianie: Począwszy od 6. poziomu, łowca zyskuje premiovy atut Wyjątkowego odganiania. W związku z tym ma dziennie cztery próby odganiania więcej.

Uderzenie pozytywnej energii (zn): Poza normalnymi próbami odganiania łowca przynajmniej 8. poziomu może wytworzyć falę pozytywnej energii, która zadaje wszystkim nieumarłym w promieniu 30 metrów 1k6 obrażeń na jego poziom w tej klasie prestiżowej. Nieumarli mogą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 10 + poziom łowcy) – udany oznacza zmniejszenie obrażeń o połowę.

Jedno jest życie: Osiągnąwszy 10. poziom, łowca umarłych nie może utracić poziomu na skutek wysączenia energii (choć śmierć czy inne efekt powodujące utratę poziomu czy doświadczenia wciąż działają normalnie).

TABELA 3-7: ŁOWCA UMARŁYCH

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary dzienne			
		Wytrwałość	Refleks	Wolę		1	2	3	4
1	+1	+2	+0	+0	Wykrycie nieumarłego	0	—	—	—
2	+2	+3	+0	+0	Ugodzenie nieumarłego	1	—	—	—
3	+3	+3	+1	+1	Wyrwać się śmierci	1	0	—	—
4	+4	+4	+1	+1		1	1	—	—
5	+5	+4	+1	+1	Jedna jest śmierć	1	1	0	—
6	+6	+5	+2	+2	Wyjątkowe odganianie	1	1	1	—
7	+7	+5	+2	+2		2	1	1	0
8	+8	+6	+2	+2	Uderzenie pozytywnej energii	2	1	1	1
9	+9	+6	+3	+3		2	2	1	1
10	+10	+7	+3	+3	Jedno jest życie	2	2	2	1

Lista czarów łowcy umarłych

Łowcy umarłych wybierają czary z poniższej listy:

- 1 – leczenie lekkich ran, magiczna broń, niewidzialność dla nieumarłych, usunięcie strachu
- 2 – bycza siła, leczenie średnich ran, nieustający płomień, widzenie w ciemnościach
- 3 – leczenie poważnych ran, ochrona przed żywiołami, piekące światło, zatrzymanie nieumarłego
- 4 – leczenie krytycznych ran, odpędzenie śmierci, swoboda ruchu

ŁOWCA WYKŁĘTYCH

Przedstawiciel tej profesji jest łowcą głów na usługach swojego kościoła. O ile tępieniem zła w obrębie hierarchii oraz innych walczących z nieprawością organizacji zajmują się inkwizytorzy, o tyle łowca wykłętych ściga bluźnierców, heretyków, zdrajców i wszystkich otwartych wrogów swojej wiary. Przedstawiciel tej klasy prestiżowej może, na przykład, polować z polecenia kościoła na ogra, który zbezczeszczył świątynię, lub starać się schwytać i postawić przed sądem heretyka. Każda misja związana jest bądź to z konkretnym, pojedynczym przypadkiem bluźnierstwa, bądź samym źródłem herezji, a cel ataku łowcy wyznaczają zawsze hierarchowie kościoła.

Polowanie na wrogów kościoła wymaga wielu zdolności właściwych łowcom nagród. Choć bowiem łowca wykłętych z łatwością radzi sobie z odnalezionymi nieprzyjaciółmi, najpierw musi ich znaleźć. Wińien więc działać dyskretnie i wykazywać się sprytem. Jego wiara musi zaś postać niezachwiana. Ponadto, jako że wrogowie kościoła często posługują się magią, powinien charakteryzować się również silną wolą i umieć radzić sobie z przeciwnikami posługującymi się magią – stąd, z racji wysokiej Charyzmy – dobry materiał na łowców stanowią zarówno paladyni, jak i kapłani. W tej klasie prestiżowej sprawdzają się również tropiciele (z racji umiejętności odnajdywania przeciwnika po śladach) oraz lotrzykowie (których na trop złoźyńcy naprowadzić może subtelność i umiejętność zbierania informacji).

Niełatwo jest rozpoznać łowcę wykłętych, używa on bowiem swoich zdolności, czarów i umiejętności, by ukryć swoje prawdziwe oblicze, nim odnajdzie cel.

Większość z nich pozuje na towarzyskie, ciekawskie osoby, które zawsze mają w zanadru zajmującą historię lub dowcip, maskując w ten sposób ponurą profesję i zbierając ślady bez wzbudzania powszechnej sensacji. Jeśli wróg jest szczególnie potężny lub dobrze chroniony, walczy z nim zwykle grupa łowców, wspomagana przez przedstawicieli innych klas.

Kości Wytrzymałości: k10.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać łowcą wykłętych.

Charakter: Dowolny praworządny.

Bazowa premia do ataku: +5.

Profesja (prawnik): Ranga 5.

Przebieranie: Ranga 5.

Zbieranie informacji: Ranga 5.

Atuty: Tropienie.

Specjalne: Kandydat musi przyjąć od kościoła zlecenie odnalezienia i zlikwidowania konkretnego wroga wiary, a jeśli zawiedzie, musi czekać rok, zanim raz jeszcze spróbuje stać się łowcą. Jeśli misja się powiedzie, kościół przyznaje postaci oficjalny status – od tej pory może awansować na poziomy tej klasy prestiżowej.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe łowcy wykłętych (i ich kluczowe atrybuty) to: Blefowanie (Cha), Dyplomacja (Cha), Profesja (Rzt), Przebieranie (Cha), Przeszukiwanie (Int), Zastraszanie (Cha) i Zbieranie informacji (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności *Podręcznika Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe łowcy wykłętych.

Biegłość w broni i pancerzu: Łowcy wykłętych biegle posługują się każdą bronią prostą i żołnierską oraz każdym rodzajem pancerza i tarczy.

Czary na dzień: Począwszy od 1. poziomu, łowca zyskuje zdolność rzucania niewielkiej liczby czarów objawień. Aby z niej korzystać, musi mieć wartość

TABELA 3-8: ŁOWCA WYKŁĘTYCH

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary dziennie				
		Wytrwałość	Refleks	Wolę		1	2	3	4	5
1	+1	+0	+0	+2	Błogosławione niech będzie pismo +2, wykrycie chaosu	0	—	—	—	—
2	+2	+0	+0	+3	Spojrzenie uświęconego	1	—	—	—	—
3	+3	+1	+1	+3	Błogosławione niech będzie pismo +4, rozproszenie magii	1	0	—	—	—
4	+4	+1	+1	+4	Emocja	1	1	—	—	—
5	+5	+1	+1	+4	Błogosławione niech będzie pismo +6	1	1	0	—	—
6	+6	+2	+2	+5	Fałszywy obraz	1	1	1	—	—
7	+7	+2	+2	+5	Błogosławione niech będzie pismo +8	2	1	1	0	—
8	+8	+2	+2	+6	Gorący trop	2	1	1	1	0
9	+9	+3	+3	+6	Błogosławione niech będzie pismo +10	2	2	1	1	1
10	+10	+3	+3	+7	Wyraźny trop	2	2	2	1	1

Roztropności co najmniej 10 + poziom czaru. Zatem łowca wyklętych o Rzt 10 i mniej nie może rzucać zaklęć. Liczba premiowych czarów łowcy zależy od jego Roztropności, a ST rzutu obronnego na nie jest równa 10 + poziom czaru + modyfikator z Roztropności. Znak „-” w tabeli przy liczbie czarów oznacza, że łowca wyklętych nie może posługiwać się magią danego poziomu. Jeśli otrzymuje 0 czarów jakiegoś poziomu (na przykład 0 czarów poziomu 1. na 1. poziomie klasy), zyskuje jedynie zaklęcia premiowe. Jeżeli te mu nie przysługują, nie może na razie rzucać czarów danego poziomu. Lista zaklęć łowcy znajduje się dalej – ma on dostęp do nich wszystkich i tylko od niego zależy, które przygotowuje. Łowca przygotowuje bowiem i rzuca czary tak jak kapłan (choć nie może poświęcić czaru, by zamiast niego rzucić leczenie).

Błogosławione niech będzie pismo (zn): Łowca wyklętych otrzymuje uświęconą premię +2 do testów Błefowania, Nasłuchiwania, Tajników dziczy, Wyczucia pobudek i Zauważania, gdy tropi cel wyznaczony przez kościół. Jeśli ściga grupę, premia odnosi się do jej przywódcy. Otrzymuje również analogiczną premię do testów ataku w walce wręcz i testów obrażeń, których ofiarą jest ścigany. Premia ta nie dotyczy ataków bronią dystansową. Wzrasta do +4 na poziomie 3., +6 na poziomie 5., +8 na poziomie 7. i +10 na poziomie 9.

Wykrycie chaosu (zc): Łowca potrafi w każdej chwili wykrywać chaos jak kapłan jego poziomu.

Spojrzenie uświęconego (zn): Począwszy od 2. poziomu łowca wyklętych otrzymuje premię +4 do wszystkich rzutów obronnych przeciwko iluzjom.

Rozproszenie magii (zc): Łowca może rozpraszać magię jak kapłan jego poziomu. Począwszy od 3. poziomu, może używać tej zdolności czaropodobnej raz dziennie plus raz na każdy punkt premii z Roztropności.

Emocja (zc): Począwszy od 4. poziomu, łowca potrafi wzbudzać emocje we wszystkich istotach żywych w promieniu 4,5 metrów, jakby używał czaru *emocja*. Używa tej zdolności jak czarodziej na poziomie o 1 niższym, a zatem 4-poziomowy łowca posługuje się nią niczym czarodziej poziomu 3. Może wykorzystać tę zdolność tyle razy dziennie, ile wynosi jego premia z Roztropności, minimum raz.

Falszywy obraz (zn): Łowca wyklętych na poziomie co najmniej 6. może skryć się przed próbami magicznego wyśledzenia go przez śledzonego, jego sojuszników i osób, które ów do tego celu najmie, jakby działał nań czar *falszywy obraz*. Używa tej zdolności jak czarodziej na poziomie o 1 niższym, a zatem 6-poziomowy łowca posługuje się nią niczym czarodziej poziomu 5. Może wykorzystać tę zdolność tyle razy dziennie, ile wynosi jego premia z Roztropności, minimum raz.

Gorący trop (zn): Jeśli łowca wyklętych na poziomie co najmniej 8. zrani ściganą istotę, a ta mu umknie, zawsze znać będzie kierunek, w jakim powinien ścigać niedoszlą ofiarę, oraz przybliżony dystans do niej – jeśli tylko przebywają na tym samym planie egzystencji. Zdolności tej używać można jednocześnie

przeciwko kilku celom, jeżeli są one członkami jednej grupy, do której zniszczenia dąży łowca.

Wyraźny trop (zn): Łowca poziomu 10., który podąża za gorącym tropem (patrz wcześniej), może wykrywać również wyraźny trop, umożliwiający mu tropienie ofiary nawet wtedy, gdy opuściła plan. W przeciwieństwie do gorącego tropu, który prowadzić może do wielu osób jednocześnie, wyraźny trop pozwala ścigać tylko jedną istotę na raz – jeśli łowca ruszy za kims innym, będzie musiał porzucić wyraźny trop, którym podążał do tej pory.

Kodeks postępowania: Stanąwszy przed osobą, którą ściga, łowca wyklętych musi wyraźnie oznajmić jej, kim jest i po co przybywa – nie może zaatakować jej ukradkiem ani zabić na polu bitwy nie poinformowawszy wcześniej o swej misji. Ponadto, łowcy wyklętych zobowiązują się zachowywać dyskretnie, by zapewnić innym przedstawicielom swojej profesji pole manewru podczas łowów. Bohaterowie, którzy nie przestrzegają powyższego kodeksu, muszą dokonać aktu pokuty, nim zdobędą kolejny poziom tej klasy (patrz opis czaru *pokuta* na stronie 217 *Podręcznika Gracza*.)

Uwaga o wieloklasowości: Paladyni, którzy zostali łowcami wyklętych, mogą kontynuować awans w klasie paladyna.

Lista czarów łowcy wyklętych

Łowcy wybierają czary z poniższej listy:

- 1 – ożywienie liny, przekształcenie siebie, rozkaz, uspokojenie emocji, zagłada.
- 2 – światło dnia, wstrzymanie osoby, wykrycie myśli, zauroczenie osoby.
- 3 – odesłanie, odpędzenie śmierci, wiedza o legendach, wykrycie kłamstwa.
- 4 – dominacja nad osobą, znak sprawiedliwości.
- 5 – pole antymagii, wygnanie.

RYCERZ KIELICHA

Rycerze Kielicha to członkowie elitarnego zakonu rycerskiego, założonego z myślą o walce z demonami. Jego członkowie uczą się taktyk walki z tymi przeciwnikami i posiadają zestaw stosownych zdolności, a still dodaje im pobożna nienawiść do istot, będących ucieleśnieniem zła i chaosu.

Bohater, który spełnia wymagania stawiane przez zakon potencjalnym członkom, jest zwykle paladynem/tropicielem lub kapłanem/tropicielem. Wystarczy jednak, by śmiałość miał nawet niewielkie kwalifikacje w tych profesjach, nawet jeśli większość poziomów uzyskał w innej klasie – czy to łotrzyka czy wojownika, a nawet czarownika lub zaklinacza. Ci ostatni rzadko przyłączają się jednak do świętej misji zakonu i nie kwalifikują się na rycerzy przed osiągnięciem naprawdę wysokich poziomów. Bardzo niewielu mnichów i druidów potrafi wykrzesać z siebie wystarczającą niechęć do demonów, by sprawdzić się w szeregach tej klasy prestiżowej.

Rycerze Kielicha to zwykle samotni krzyżowcy, utrzymujący dość luźne kontakty z zakonem – cho-

bohaterowie niezależni tej klasy gromadzą czasem wokół siebie bandy poszukiwaczy przygód, zapewniające im wsparcie w walce. Rycerz Kielicha może więc z powodzeniem stać się chwilowym sojusznikiem drużyny na czas jej zmagania z demonem.

Kości Wytrzymałości: k12.

Wymagania

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

Charakter: Praworządny dobry.

Bazowa premia do ataku: +8.

Wiedza (plany): Ranga 5.

Wiedza (religia): Ranga 10.

Czarowanie: Zdolność rzucania czarów objawień, w tym *ochrony przed złem*.

Ekwipunek: Magiczna (+1 lub lepsza) pełna zbroja płytowa.

Specjalne: Bohater musi mieć ulubionych wrogów – demony. Musi też pokonać demona lub odesłać go z powrotem na jego plan.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe rycerza Kielicha (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (plany) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wyczucie pobudek (Rzt) i Zastraszanie (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności *Podręcznika Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe rycerza Kielicha.

Biegłość w broni i pancerzu: Rycerze Kielicha biele posługują się każdym rodzajem broni prostej i żołnierskiej oraz wszystkimi zbrojami i tarczami.

Czary na dzień: Począwszy od 1. poziomu, rycerz Kielicha zyskuje zdolność rzucania niewielkiej liczby czarów objawień. Aby z niej korzystać, musi mieć wartość Roztropności co najmniej 10 + poziom czaru. Zatem rycerz o Rzt 10 i mniej nie może rzucać zaklęć. Liczba premiovych czarów rycerza zależy od jego Roztropności, a ST rzutu obronnego na nie jest równa 10

+ poziom czaru + modyfikator z Roztropności. Znak „-” w tabeli przy liczbie czarów oznacza, że śmiałek nie może posługiwać się magią danego poziomu. Jeśli otrzymuje 0 czarów jakiegoś poziomu (na przykład 0 czarów poziomu 1. na 1. poziomie klasy), zyskuje jedynie zaklęcia premiove. Jeżeli te mu nie przysługują, nie może na razie rzucić czarów danego poziomu. Lista zaklęć rycerza Kielicha znajduje się dalej – ma on dostęp do nich wszystkich i tylko od niego zależy, które przygotowuje. Rycerz przygotowuje bowiem i rzuca czary tak jak kapłan (choć nie może poświęcić czaru, by zamiast niego rzucić leczenie).

Pogromca demonów: Rycerz Kielicha dysponuje całym wachlarzem specjalnych umiejętności, przydatnych w walce z demonami. Pierwszopoziomowy przedstawiciel tej klasy prestiżowej otrzymuje premię za biegłość +1 podczas walki z tym typem istot i, przez wzgląd na doświadczenie w zmaganiach z demonami, trafiwszy któregoś z nich, zadaje dodatkowo 1k6 obrażeń. Przyrost tych premii na kolejnych poziomach podano w Tabeli 3-9.

Premia za biegłość +1, jaką dysponuje początkujący rycerz, dodaje się również do testów Nasłuchiwanie, Wyczucia pobudek, Zastraszania i Zauważania, jeśli tych umiejętności używa on przeciwko demonom. Dodaje ją również do rzutów obronnych na Wolę przeciwko atakom demonów oraz wszystkich testów sportnych przeciwko tym istotom.

Premia kumuluje się z dodatkami wynikającymi z ulubionego wroga.

Wygnanie demona (zn): Rycerze Kielicha potrafią przegnać demona tak, jak kapłan odgania nieumarłych – nie otwierają się jednak w tym celu na pozytywną energię, ale czerpią siły z niebiańskich praworządnych dobrych planów.

Podobnie jak kapłan, rycerz Kielicha wykorzystuje do wygnania demona wartości z Tabeli 8-16 ze strony 140 *Podręcznika Gracza* i przy jej użyciu określa, jak potężne demony potrafi wygnać z tego świata. Nie używa jednak poziomu w tej klasie prestiżowej, a poziomu postaci jako takiej. Następnie rzuca 2k6 + poziom rycerza Kielicha + modyfikator z Charyzmy, określając zadane przez tę zdolność obrażenia. Jednoczesne użycie poziomu klasy i poziomu postaci przy tej samej zdolności sprawia, że rycerz ma spore szanse wygnać jednego, potężnego demona, nie uda mu

TABELA 3-9: RYCERZ KIELICHA

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary dziennie			
		Wytrzymałość	Refleks	Wolę		1	2	3	4
1	+1	+2	+0	+2	Pogromca demonów +1/1k6, wygnanie demona	0	-	-	-
2	+2	+3	+0	+3	Niebiańska odwaga	1	-	-	-
3	+3	+3	+1	+3	Pogromca demonów +2/2k6	1	0	-	-
4	+4	+4	+1	+4		1	1	-	-
5	+5	+4	+1	+4	Niebiańskie oddanie	1	1	0	-
6	+6	+5	+2	+5	Pogromca demonów +3/3k6	1	1	1	-
7	+7	+5	+2	+5		2	1	1	0
8	+8	+6	+2	+6	Aura konsekracji	2	1	1	1
9	+9	+6	+3	+6	Pogromca demonów +4/4k6	2	2	1	1
10	+10	+7	+3	+7	Święta aura	2	2	2	1

się jednak prawdopodobnie zaszkodzić grupie tych istot.

Zaatakowany w ten sposób demon jest otumaniony świętą mocą rycerza. Otumaniona istota traci premię ze Zręczności do KP (jeśli takową posiada) i nie może wykonywać akcji, a jej przeciwnicy atakują ją z premią z okoliczności +2. Jeśli rycerz Kielicha zaatakuje otumanionego demona, ten będzie mógł przedsięwziąć normalną akcję w pierwszym swoim momencie inicjatywy po ataku.

Jeśli poziom rycerza Kielicha dwukrotnie przewyższa liczbę Kości Wytrzymałości demona, śmiałość wysła go z powrotem na plan, z którego ów przybył. Podobnie jak kapłan, rycerz może próbować wygnać demony 3 + modyfikator z Charyzmy razy dziennie. Użycie tej mocy jest niezależne od prób odegnania nieumarłych.

Atuty Zogniskowania czaru i Przenikanie czaru: Jeśli rycerze Kielicha rzucają zaklęcie na demona, automatycznie zyskują moce wynikające z atutów Zogniskowanie czaru i Przenikanie czaru. ST rzutu obronnego przeciwko takim czarom zwiększa się o +2, a jeśli rycerz próbuje przełamać odporność na czary demona, zyskuje dodatkowo premię +2 do testów poziomu czarującego.

Niebiańska odwaga (zn): Osiągnąwszy 2. poziom, rycerz Kielicha staje się niepodatny na efekty strachu wywoływane przez demony. Sojusznicy przedstawiciela tej klasy prestiżowej, znajdujący się w promieniu 3 metrów od niego, zyskują premię z morale +4 do rzutów obronnych na strach wywołany przez demona.

Niebiańskie oddanie (zn): Rycerz przynajmniej 5. poziomu staje się niepodatny na efekty szkoły zaklęcia i czary z tej szkoły, rzucone lub wynikające ze specjalnych zdolności demona – w tym na *urok* i *sugestię*. Sojusznicy rycerza znajdujący się w promieniu 3 metrów od niego zyskują premię z morale +4 do rzutów obronnych na te efekty.

Aura konsekracji (zn): Na 8. poziomie rycerz zaczyna permanentnie emanować aurą *konsekracji* o promieniu 6 metrów wokół niego. Jeśli znajdzie się w miejscu, na które rzucono *profanację*, efekty znoszą się wzajemnie, póki rycerz nie opuści danego obszaru lub *profanacja* nie przestanie działać. Jeśli czar *profanacji* wzmacniany jest przez ołtarz lub jakikolwiek obiekt poświęcony złemu bóstwu, *konsekracja* rycerza znosi premię z usprawnienia – kary od odgania nieumarłych spadają do -3, sami zaś nieumarli otrzymują tylko bluznierczą premię +1 do rzutów.

Święta aura (zn): Jeśli rycerz 10. poziomu walczy z jednym lub większą liczbą demonów, może stworzyć wokół siebie (i tylko wokół siebie) *świętą aurę*. Posiada ona efekt analogiczny do czaru rzuconego przez kapłana 10. poziomu, chroni jednak rycerza wyłącznie przed atakami, czarami i wpływem umysłowym demonów. Ponadto, tylko demony mogą być przez aurę osłabione.

1 – boskie względy, magiczna broń, ochrona przed złem, pobłogosławienie broni, pobłogosławienie wody, usunięcie strachu, wezwanie potwora I, wykrycie chaosu, wykrycie zła, wytrzymałość żywiołowa, zagłada.

2 – atak na wyklętego†, broń duchowa, bycza siła, konsekracja, niewykrywalny charakter, odporność żywiołowa, snop dźwięku, wezwanie potwora II, wspomóżenie, wytrzymałość.

3 – krzyk, magiczny krąg przeciw złu, magiczny ornament, modlitwa, ochrona przed żywiołami, piekące światło, rozproszenie magii, wezwanie potwora III, wyczyszczenie niewidzialności.

4 – boski oręż†, mniejszy planarny sojusznik, odesłanie, rozproszenie zła, słabszy aspekt bóstwa†, święte porażenie, większa magiczna broń, wykrycie kłamstwa, wymiarowa kotwica.

†Nowe czary, opisane w rozdziale 4 tej książki.

RYCERZ ŚRODKOWEGO KRĘGU

Rycerze Środowego Kręgu to członkowie organizacji Patrzących w Gwiazdy (patrz rozdział 2 tej książki), od których – po przyjęciu świeceń – wymaga się bezwzględnej lojalności i posłuszeństwa w wykonywaniu rozlicznych, ważnych obowiązków. Zapewniają oni ochronę zgromadzeniom Patrzących w Gwiazdy, a czasem nakazuje im spełniać podobną powinność wobec sojuszników organizacji. Ponieważ Patrzący w Gwiazdy przyjmują w swoje szeregi przedstawicieli wszystkich klas, do zakonu zapraszani są często dobrzy, honorowi poszukiwacze przygód i doświadczeni astronomowie, którzy przez lata służyli Zewnętrznemu Kręgowi. Rycerze często zlecają też misje śmiałkom należącym do tego ostatniego kręgu, czasem stając na czas realizacji zadania na czele drużyny. Jeżeli misja jest zbyt ważna i delikatna, by dowiedział się o niej ktokolwiek, kto nie należy do zakonu, rycerze Środowego Kręgu wypełniają ją w tajemnicy, pod przykrywką jakiejś banalnej działalności.

Rycerze otrzymują instrukcje i wiadomości do Wewnętrznego Kręgu dzięki tajnym kanałom informacyjnym i gołębim pocztowym, wprawnie obchodzą się więc ze zwierzętami i rozszyfrowują wiadomości posiadające ukryte znaczenie. Z racji związku Patrzących w Gwiazdy z prorocत्वami i wszelkimi sposobami przepowiadania przyszłości, rycerze obdarzeni są zwykle niezwykłą intuicją i zdolnością przewidywania.

Rycerze BN mogą dostarczać drużynie zlecenia zadań. Są zwykle otwarci i przyjacielscy, choć niezmiernie powściągliwi, gdy mowa o zakonie. Na pytanie, jak Patrzący w Gwiazdy decydują o rozpoczęciu misji, odpowiadają zwykle, że obserwują gwiazdy i z ich ruchów wyczytują konieczność wykonania określonego zadania. Nawet jeśli rycerze wykonują zadanie bez przedstawicieli Zewnętrznego Kręgu, i tak nie dyskutują o nim otwarcie.

Kości Wytrzymałości: k10.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać rycerzem Środkowego Kręgu.

Charakter: Dobry, nie-chaotyczny

Bazowa premia do ataku: +6.

Postępowanie ze zwierzętami: Ranga 7.

Półśłówka: Ranga 4.

Zbieranie informacji: Ranga 4.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe rycerza Środkowego Kręgu (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Półśłówka (Rzt), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Profesja (Rzt), Wiedza (tajemna) (Int) i Wyczucie pobudek (Rzt). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe rycerza Środkowego Kręgu.

Biegłość w broni i zbroi: Rycerze biegle posługują się każdą bronią prostą i żołnierską oraz wszystkimi typami zbroi i tarcz.

Czary na dzień: Począwszy od 1. poziomu, rycerz Środkowego Kręgu zyskuje zdolność rzucania niewielkiej liczby czarów objawień. Aby z niej korzystać, musi mieć wartość Roztropności co najmniej 10 + poziom czaru. Zatem rycerz o Rzt 10 i mniej nie może rzucać zaklęć. Liczba premiowych czarów bohatera zależy od jego Roztropności, a ST rzutu obronnego na nie jest równa 10 + poziom czaru + modyfikator z Roztropności. Znak „-” w tabeli przy liczbie czarów oznacza, że rycerz nie może posługiwać się magią danego poziomu. Jeśli otrzymuje 0 czarów jakiegoś poziomu (na przykład 0 czarów poziomu 1. na 1. poziomie klasy), zyskuje jedynie zaklęcia premiowe. Jeżeli te mu nie przysługują, nie może na razie rzucać czarów danego poziomu. Lista zaklęć rycerza znajduje się dalej – ma on dostęp do nich wszystkich i tylko od niego zależy, które przygotowuje. Rycerz przygotowuje bowiem i rzuca czary tak jak kapłan (choć

nie może poświęcić czaru, by zamiast niego rzucić leczenie).

Poziom czarującego rycerza Środkowego Kręgu równy jest połowie jego poziomów w tej klasie.

Walka na ślepo: Ten atut premiowy rycerz Środkowego Kręgu otrzymuje na 1. poziomie.

Przewidywanie ciosów (zn): Podczas walki rycerz Środkowego Kręgu może wybrać jednego przeciwnika, przeciw któremu otrzyma premię z olśnienia +2 do KP i testów ataku. Na 5. poziomie premia wzrasta do +4, a na 10. do +6.

Języki (zc): Będąc oczami i uszami Patrzących w Gwiazdy, rycerz Środkowego Kręgu potrafi porozumieć się z każdym, kogo napotka. Począwszy od 2. poziomu, może użyć języków (jakby rzucał czar o tej samej nazwie) tyle razy dziennie, ile wynosi jego poziom w tej klasie + modyfikator z Charyzmy.

Prawdziwe uderzenie (zc): Na 3. poziomie rycerz zyskuje zdolność użycia prawdziwego uderzenia (jakby rzucał analogiczny czar) raz dziennie. Ilość użyc wzrasta o 1 co trzy poziomy w tej klasie prestiżowej (może użyć jej dwukrotnie na 6. poziomie i trzykrotnie na 9.).

Uwaga o wieloklasowości: Paladyni, którzy zostali rycerzami Środkowego Kręgu, mogą zdobywać kolejne poziomy swojej starej profesji.

Lista czarów rycerza Środkowego Kręgu

Rycerze Środkowego Kręgu wybierają czary z poniższej listy:

1 – błogosławieństwo, boskie względy, czytanie magii, leczenie lekkich ran, magiczna broń, ochrona przed złem, pobłogosławienie broni, wykrycie nieumarłego, wykrycie trucizny.

2 – niewykrywalny charakter, osłonięcie kogoś, przepowiednia.

3 – leczenie średnich ran, modlitwa, rozproszenie magii, większa magiczna broń, wykrycie kłamstwa.

Wewnętrzny Krąg

Bohaterowie, którzy chcą awansować do Wewnętrznego Kręgu muszą posiadać przynajmniej jeden poziom paladyna i możliwość zdobycia następnych (powinni posiadać praworządny dobry charakter, wystrzegać się pogwałcenia kodeksu i nie posiadać poziomów klas, które uniemożliwiłyby im rozwój jako paladynom)

Patrzący w Gwiazdy

Zakon Patrzących w Gwiazdy pobiera minimalne opłaty od członków Środkowego i Wewnętrznego Kręgu, w większości utrzymuje się jednak z datków bogatych rycerzy, które składają oni niezależnie od opłat. W zamian, rycerze otrzymują szkolenie, pomoc (paladynów informuje się, na przykład, gdzie znaleźć specjalne wierzchowce), wikt i kwatery. Czasami, gdy któryś z nich podejmuje się wyjątkowo ważnego zadania, Patrzący w Gwiazdy ekwipują go w magiczne przedmioty.

TABELA 3-10: RYCERZ ŚRODKOWEGO KRĘGU

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary dziennie		
		Wytrwałość	Refleks	Wolę		1	2	3
1	+1	+0	+0	+2	Przewidywanie ciosów +2, Walka na ślepo	0	—	—
2	+2	+0	+0	+3	Języki	0	—	—
3	+3	+1	+1	+3	Prawdziwe uderzenie 1/dzień	1	—	—
4	+4	+1	+1	+4		1	—	—
5	+5	+1	+1	+4	Przewidywanie ciosów +4	1	0	—
6	+6	+2	+2	+5	Prawdziwe uderzenie 2/dzień	1	0	—
7	+7	+2	+2	+5		1	1	0
8	+8	+2	+2	+6		1	1	1
9	+9	+3	+3	+6	Prawdziwe uderzenie 3/dzień	1	1	1
10	+10	+3	+3	+7	Przewidywanie ciosów +6	1	1	1

SZPITALNIK

Obowiązkiem rycerza zakonu szpitalnego jest opieka nad pielgrzymami do miejsc świętych. W ciągu długich lat służba ta doprowadziła do stworzenia całej sieci szpitali i domów pielgrzymich.

Szpitalnicy to wojownicy, którzy ślubują żyć w ubóstwie, posłuszeństwie i bronić tych, którzy znaleźli się pod ich opieką. Wywodzący się z tej klasy BN często podróżują w grupach, najczęściej wraz z pielgrzymami wędrującymi do szczególnie ważnego dla ich wiary miejsca. Prowadzą też noclegownie dla pątników, chronią świątynie i szpitale lub czuwają nad świętymi relikwiami i miejscami. Rzadko angażują się w wyprawy lub przygody, chyba że w grę wchodzi ocalenie zagrożonej pielgrzymki, odzyskanie relikwii lub przepe-dzenie niewiernych ze świętego miejsca.

Kości Wytrzymałości: k8.

Wymagania

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

Charakter: Każdy nie-chaotyczny.

Bazowa premia do ataku: +4.

Jeździectwo: Ranga 5.

Postępowanie ze zwierzętami: Ranga 5.

Atuty: Atak w przelocie, Konna walka.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe szpitalnika (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int) i Wiedza (religia) (Int). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe szpitalnika.

Biegłość w broni i pancerzu: Szpitalnicy biegle posługują się każdą bronią prostą i żołnierską oraz wszystkimi typami tarcz i pancerzy.

Czary na dzień: Ucząc się nowych mocy klasy szpitalnika, postać pogłębia też zdolność rzucania czarów objawień. Osiągnąwszy kolejny poziom w tej kla-

sie prestiżowej, otrzymuje dodatkowe czary dziennie, jakby wciąż była przedstawicielem posługującej się boską magią klasy, do której wcześniej należała. Nie zyskuje jednak innych korzyści, gwarantowanych przez kolejne poziomy bylej klasy (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, częstszy dostęp do usuwania chorób – i tak dalej). Oznacza to, że dodaje liczbę poziomów, które osiągnęła w klasie szpitalnika, do liczby poziomów klasy, która pozwala jej czarować, i dopiero wtedy określa liczbę zaklęć, jakie ma prawo dziennie wykorzystać.

Na przykład, Alhandra, paladyn 8. poziomu, zdobywa poziom klasy szpitalnika – może od tej pory rzucić codziennie tyle czarów, ile jest dostępnych paladynowi 9. poziomu, lecz poza tym używa schematu rozwoju szpitalnika i w oparciu o niego ustala wzrost bazowej premii do ataków, rzutów obronnych i tak dalej. Jeśli awansuje na następny poziom starej klasy, stając się paladynem 9. poziomu i szpitalnikiem 1. poziomu, otrzyma nowe czary, jakby była paladynem 10. poziomu.

Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć objawień, zanim został szpitalnikiem, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której z tych klas używa „wirtualny poziom”.

Nakładanie rąk (zc): Szpitalnik może, podobnie jak paladyn, leczyc rany dotykiem. Jeśli posiada jakies poziomy w klasie paladyna, na potrzeby określenia efektu leczenia dodają się one do poziomu w tej klasie prestiżowej.

Odegnanie nieumarłego: Szpitalnik odgania nieumarłych na poziomie o 2 niższym niż jego poziom w tej klasie prestiżowej. Jeśli jest przedstawicielem innej klasy, która pozwala odganiać nieumarłych, na potrzeby tej mocy poziomy w obu klasach należy zsumować.

Usunięcie choroby (zc): Szpitalnik może usuwać choroby, podobnie jak paladyn. Na potrzeby tej właściwości poziomy paladyna i szpitalnika się sumują.

Atut premiowy: Będąc prawnym wojownikiem, szpitalnik otrzymuje dodatkowe atuty, musi je jednak wybrać z poniższej listy: Bezpośredni strzał (Daleki strzał, Precyzyjny strzał, Strzał w biegu, Szybki strzał), Biegłość w broni egzotycznej*, Finezja w broni*, Konna walka (Atak w przelocie, Konne łuczniczo, Porywająca szarża, Traktowanie), Oburęczność,

TABELA 3-11: SZPITALNIK

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary dziennie
		Wytrzymałość	Refleks	Wolę		
1	+1	+2	+0	+0	<i>Nakładanie rąk</i>	obecna klasa +1
2	+2	+3	+0	+0		obecna klasa +1
3	+3	+3	+1	+1	Atut premiowy, odegnanie nieumarłego, usunięcie choroby	obecna klasa +1
4	+4	+4	+1	+1		obecna klasa +1
5	+5	+4	+1	+1	Atut premiowy	obecna klasa +1
6	+6	+5	+2	+2		obecna klasa +1
7	+7	+5	+2	+2	Atut premiowy	obecna klasa +1
8	+8	+6	+2	+2		obecna klasa +1
9	+9	+6	+3	+3	Atut premiowy	obecna klasa +1
10	+10	+7	+3	+3		obecna klasa +1



Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne*, Poprawiony atak bez broni (Odbicie strzał, Oszalniająca pięść), Potężny atak (Poprawiona bycza szarża, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Wielkie rozszczepienie), Szybkie wyciąganie broni, Unik (Atak z doskołu, Ruchliwość), Walka dwoma rodzajami broni (Poprawiona walka dwoma rodzajami broni), Walka na ślepo, Wyspecjalizowanie (Poprawione przewracanie, Poprawione rozbijanie, Wirujący atak), Zmysł walki, Zogniskowanie broni*.

Atuty zależne od innych atutów wypisane zostały w nawiasach, zaraz po wymaganych atutach. Szpitalnik może wybrać te oznaczone gwiazdką (*) więcej niż raz, każdorazowo dla innego rodzaju broni. Oczywiście, przed dokonaniem wyboru musi spełniać wszystkie wymagania, również dotyczące bazowej premii do ataku i wartości atrybutów.

Uwaga! Premiowe atuty szpitalnik zyskuje niezależnie od atutu, który zdobywa normalnie, co trzy poziomy postaci – wybierając te ostatnie bohater nie jest ograniczony powyższą listą.

Kodeks postępowania: Szpitalnicy ślubują zachować ubóstwo, posłuszeństwo i bronić osób, które znajdują się pod ich opieką. Nie znaczy to jednak, że źle im się wiedzie – dzielą się wszelkimi dobrami, ofiarowując zakonowi to, co jest im zbędne. Posłuszeństwo zaś nie wiąże się z pozycją społeczną czy zakonną danej osoby, a z zadaniem, które jej przydzielono, hierarchia zmienia się więc zależnie od sytuacji. Niezależnie jednak od aktualnej pozycji, wszyscy szpitalnicy podlegają zwierzchnikowi domu zakonnego, w którym się znajdują. Choć rycerz zakonu szpitalnego powinien

być gotów oddać życie w obronie pielgrzymów i świętyń, nie wymaga się odeń niepotrzebnej brawury.

Uwaga o wieloklasowości: Paladyn, który został szpitalnikiem, może dalej rozwijać się w swojej pierwotnej klasie.

Byli szpitalnicy

Szpitalnik, który stanie się chaotyczny, dobrowolnie dopuści się złego postępku lub poważnie pogwałci kodeks postępowania, traci wszystkie właściwości klasowe oraz czary i nie może awansować dalej w tej klasie. Zdolności odzyskuje, odbywszy pokutę (patrz opis czaru pokuta na stronie 217 Podręcznika Gracza).

Szpitalnik może być wieloklasowcem, obciążony jest jednak specjalnymi restrykcjami – jeśli zdobędzie nową klasę, lub, będąc wieloklasowcem, poziom klasy innej niż paladyn, nigdy już nie będzie mógł awansować na kolejny poziom szpitalnika. Zachowuje jednak wszystkie umiejętności i zdolności związane z tą ostatnią klasą. Podobnie jak paladyn, szpitalnik wymaga więc stałości serca – raz zawróciwszy z tej ścieżki, nie może na nią powrócić.

ŚWIĘTY WYZWOLICIEL

Święty wyzwoliciel to błogosławiony wojownik, odległy krewniak paladyna, który poświęcił życie walce z tyranią. Przedstawiciele tej klasy prestiżowej są uparci, niezależni i szlachetni, a zmagają się najczęściej z praworządnie złymi organizacjami (dyktaturami lub plutokracjami), posiadaczami i handlarzami niewolników, potężnym skorumpowanym aparatem władzy,



bezbłędnie rozpoznając zapowiedź tyranii nawet w anarchii (gdy zachodzi niebezpieczeństwo, że silna mniejszość narzuci swą wolę słabej większości).

Świętymi wyzwolicielami zostają członkowie każdej w zasadzie klasy, z wyjątkiem mnichów. Szczególnie dobrym materiałem na przedstawicieli tej klasy prestiżowej są chaotyczni dobrzy wojownicy i tropiciele, którzy znakomicie łączą swe niebagatelne umiejętności bojowe z błogosławioną mocą świętego wyzwoliciele. W szeregach profesji znajduje się też wielu byłych kapłanów, szczególnie chaotycznych duchownych Pelora, i pewna grupa czcicieli Korda. Świętymi wyzwolicielami bywają też łotrzykowie, walczący z tyranią stałą i przebiegłością.

Święci wyzwoliciele BN to zwykle samotnicy, choć łączą się czasem w grupy, by wzniecać powstania przeciwko tyranom. Miewają potężnych, niebiańskich sojuszników, od niebiańskich zwierząt po ghaele eladrińców, którzy wspierają ich uświęcone cele. Z owymi pomocnikami świętych wyzwoliciele łączą jednak nie

tyle bliska więź, co luźna współpraca. Święci wyzwoliciele, którzy z natury swej nie słuchają poleceń, nie lubią ich również wydawać, wolą zatem partnerów i przyjaciół od sług czy pomocników.

Kości Wytrzymałości: k10.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać świętym wyzwolicielem.

Charakter: Chaotyczny dobry.

Bazowa premia do ataku: +5.

Dyplomacja: Ranga 5.

Atut: Żelazna wola.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe świętego wyzwoliciele (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (religia) (Int), Wyczucie pobudek (Rzt) i Zastraszanie (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe świętego wyzwoliciele.

Biegłość w broni i zbroi: Święci wyzwoliciele biegle posługują się każdą bronią prostą i żołnierską oraz wszystkimi pancerzami i tarczami.

Czary na dzień: Począwszy od 1. poziomu, święty wyzwoliciel zyskuje zdolność rzucania niewielkiej liczby czarów objawień. Aby z niej korzystać, musi mieć wartość Roztropności co najmniej 10 + poziom czaru. Zatem wyzwoliciel o Rzt 10 i mniej nie może rzucać zaklęć. Liczba premiiowych czarów wyzwoliciele zależy od jego Roztropności, a ST rzutu obronnego na nie jest równa 10 + poziom czaru + modyfikator z Roztropności. Znak „-” w tabeli przy liczbie czarów oznacza, że święty wyzwoliciel nie może posługiwać się magią danego poziomu. Jeśli otrzymuje 0 czarów jakiegoś poziomu (na przykład 0 czarów poziomu 1. na 1. poziomie klasy), zyskuje jedynie zaklęcia premiiowe. Jeżeli te mu nie przysługują, nie może na razie rzucać czarów danego poziomu. Lista zaklęć wyzwoli-

TABELA 3-12: ŚWIĘTY WYZWOLICIEL

Poziom	Bazowa premia		Rzut obronny na			Specjalne	Czary dzienne			
	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wola	1		2	3	4	
1	+1	+2	0	+2	Oporność na moce zaklęcia, <i>wykrycie zła</i>	0	—	—	—	
2	+2	+3	0	+3	Objawiona łaska, ugodzenie zła	1	—	—	—	
3	+3	+3	+1	+3	Odegnanie nieumarłego, niepodatność na uroki i przymusy	1	0	—	—	
4	+4	+4	+1	+4		1	1	—	—	
5	+5	+4	+1	+4	Niebiański towarzysz	1	1	0	—	
6	+6	+5	+2	+5		1	1	1	—	
7	+7	+5	+2	+5	Budzenie świadomości	2	1	1	0	
8	+8	+6	+2	+6		2	1	1	1	
9	+9	+6	+3	+6		2	2	1	1	
10	+10	+7	+3	+7		2	2	2	1	

ciela znajduje się dalej – ma on dostęp do nich wszystkich i tylko od niego zależy, które przygotowuje. Święty wyzwoliciel przygotowuje bowiem i rzuca czary tak jak kapłan (choć nie może poświęcić czaru, by zamiast niego rzucić leczenie).

Wykrycie zła (zc): Święty wyzwoliciel może na życzenie wykrywać zło – zdolność czaropodobna analogiczna do zaklęcia wykrycie zła.

Odporność na moce zaklęcia (zn): Święty wyzwoliciel zyskuje premię +2 z morale do wszystkich rzutów obronnych przeciw zaklęciom i ich efektom.

Objawiona łaska (zn): Począwszy od 2. poziomu, święty wyzwoliciel dodaje swój modyfikator z Charyzmy (o ile jest dodatni) do wszystkich rzutów obronnych.

Ugodzenie zła (zn): Raz dziennie święty wyzwoliciel poziomu co najmniej 2. może spróbować ugodzić zło, wykonując jeden atak wręcz. Dodaje wówczas modyfikator ze swej Charyzmy (o ile jest dodatni) do testu ataku i 1 punkt do obrażeń na każdy poziom, który osiągnął w tej klasie. I tak na przykład, święty wyzwoliciel 9. poziomu uzbrojony w długi miecz zadaje 1k8+9 obrażeń plus wszelkie stosowane podczas normalnego ataku premie z Siły i magiczne. Jeśli przypadkowo ugodzi istotę, która nie jest zła, zdolność nie działa, choć liczy się jako wykorzystana. Jest to zdolność nadnaturalna.

Odegnanie nieumarłego (zn): Osiągnąwszy 3. poziom, święty wyzwoliciel zyskuje zdolność odegnania nieumarłych. Działa ona analogicznie do mocy kapłana poziomu niższego o 2.

Niepodatność na uroki i przymusy (zw): Począwszy od 3. poziomu, święty wyzwoliciel zyskuje całkowitą niepodatność na wszelkie uroki i przymusy. Po prostu jego umysł należy tylko do niego, więc żadna istota nie ma wpływu na jego myśli i postępowanie.

Budzenie świadomości (zn): Po pięciu minutach rozmowy z ofiarą uroku lub przymusu święty wyzwoliciel na przynajmniej 7. poziomie może pomóc zauroczonemu przełamać efekt szkoły zaklęcia. Poświęca akcję calorundową i dotyka ofiarę czaru (jeśli to konieczne, wykonując przy tym atak dotykowy), wzywając boskie moce, które mu dopomoga. Istota będąca pod wpływem zaklęcia natychmiast wykonuje dodatkowy rzut obrony, dodając do niego premię z Charyzmy świętego wyzwolicielem. Jeśli wynik jest równy lub przewyższa ST oryginalnego rzutu obronnego, ofiara zostaje spod działania efektu przymusu lub uroku.

Kodeks postępowania: Święty wyzwoliciel musi mieć charakter chaotyczny dobry, traci zatem wszelkie klasowe moce, jeśli świadomie dopuści się zła. Poza wymogiem pozostawania w zgodzie ze swym charakterem nie ograniczają go żadne dodatkowe reguły postępowania.

Lista czarów świętego wyzwolicielem

Święty wyzwoliciel wybiera czary z poniższej listy.

1 – błogosławieństwo, boskie względy, cnota, leczenie lek-
kich ran, magiczna broń, odporność, pobłogosławienie broni,
usunięcie strachu, wykrycie nieumarłego, wykrycie trucizny,
wytrzymałość żywiołowa.

2 – bycza siła, leczenie średnich ran, odporność żywiołowa, opóźnienie trucizny, osłonięcie kogoś, uspokojenie emocji, usunięcie paraliżu, wspomnienie.

3 – leczenie poważnych ran, magiczny krąg przeciw złu, modlitwa, rozproszenie magii, usunięcie klątwy, większa magiczna broń, wykrycie kłamstwa.

4 – leczenie krytycznych ran, neutralizacja trucizny, od-
pędzenie śmierci, rozproszenie zła, święty miecz, swoboda
ruchu.

Były paladyn święty wyzwoliciel

Nierzadko zdarza się, że paladyni opuszczają ścieżkę prawa, by tym skuteczniej czynić dobro, i zostają świętymi wyzwolicielem. Nie odzyskują w związku z tym dostępu do specjalnych mocy paladyna, jednak w przypadku ugodzenia zła i odegnania nieumarłych utraczone zdolności wliczają się do właściwości świętego wyzwolicielem. Obydwie działają więc tak, jakby bohater był na poziomie równym sumie poziomów klasy paladyna i świętego wyzwolicielem – bohater godzi w zło, dodając do obrażeń poziomu obu klas, które sumuje także na potrzeby odganiania nieumarłych.

Niebiański towarzysz

Począwszy od 5. poziomu, święty wyzwoliciel może przyzwać niebiańskiego kota, psa, orla, jastrzębia, konia, sowę, kucyka lub wilka, by odtąd mu towarzyszył (podstawowe statystyki takich istot znajdziesz w Dodatku 1 Księgi Potworów, a sposób uczynienia z nich istot niebiańskich opisano w Dodatku 3 tej samej pozycji). Przyzwana istota może dobrowolnie podjąć się zadania wartownika (jastrzęb), pomocnika (kot) lub wierzchowca (w przypadku konia). Niebiańscy towarzysze otrzymują odtąd dodatkowe KW i specjalne zdolności, zależne od poziomu świętego wyzwolicielem.

Święty wyzwoliciel może mieć na raz tylko jednego niebiańskiego towarzysza – jeśli ów zginie, bohater może wezwać nowego po upływie jednego dnia. Przybyły towarzysz posiada zdolności i KW zgodne z aktualnym poziomem świętego wyzwolicielem.

TABELA 3-13: NIEBIAŃSKI TOWARZYSZ

Poziom postaci	Dodatk. KW	Naturalny pancerz	Wzrost	Int.	Specjalne S
12 lub niższy	+2	+1	+1	6	Poprawione uchylanie, wspólne czary, więź empatyczna, wspólne rzuty obronne
13-15	+4	+3	+2	7	Rozmawianie ze świętym wyzwolicielem
16-18	+6	+5	+3	8	Więź krwi
19-20	+8	+7	+4	9	Odporność na czary

Poziom postaci: Poziom postaci świętego wyzwolicielem (poziom ogólny, zdobyty we wszystkich klasach).

Dodatkowe KW: Dodatkowe Kości Wytrzymałości (k8), do których, na normalnych zasadach, dodaje się modyfikator z Budowy. Dodatkowe Kości Wytrzymałości podnoszą także bazową premię do ataku i rzutów obronnych towarzysza.

Naturalny pancerz: Premia do wysokości naturalnego pancerza towarzysza.

Wzrost S: Dodaj tę wartość do Siły towarzysza.

Int.: Wartość Intelaktu towarzysza (niebiańskie zwierzęta są mądrzejsze, niż zwykli przedstawiciele ich gatunku).

Poprawione uchylenie (zw): Jeśli towarzysz staje się celem ataku, który normalnie pozwala wykonać rzut obronny na Refleks, by zmniejszyć obrażenia o połowę, po udanym teście nie otrzymuje w ogóle obrażeń, połowę zaś, gdy rzut się nie uda.

Wspólne czary: Święty wyzwoliciel może zdecydować, że czar, który na siebie rzuca, działa również na towarzysza, o ile znajduje się nie dalej niż 1,5 metra od niego. Jeśli zaklęcie nie działa chwilowo, przestaje wpływać na owego kompana, jeżeli oddali się on na większą niż 1,5 metra odległość. Czar nie zaczyna działać ponownie, nawet jeśli towarzysz powróci w zasięg mocy, a czas działania zaklęcia jeszcze nie dobiegł końca. Ponadto, bohater może rzucić na towarzysza, a nie na siebie, zaklęcie o zasięgu „osobisty” (jak zasięgowy czar dotykowy). Na świętego wyzwolicieła i jego kompana mogą działać czary, które normalnie nie wpływają na stworzenia typu, do którego należy niebiański towarzysz (bestia magiczna).

Więź empatyczna (zn): Świętego wyzwolicieła łączy z towarzyszem więź empatyczna o zasięgu 1,5 kilometra – nie może wprawdzie widzieć oczami kompana, porozumiewa się z nim jednak telepatycznie. Oczywiście, nawet najinteligentniejsze zwierzę postrzega świat inaczej niż ludzie i inne inteligentne rasy, może więc dojść do nieporozumień.

Dzięki więzi empatycznej święty wyzwoliciel ma taki sam kontakt z miejscem lub obiektem, jak jego towarzysz.

Wspólne rzuty obronne: Towarzysz używa własnych bazowych rzutów obronnych lub rzutów obronnych świętego wyzwolicieła – zależnie, które są wyższe.

Rozmawianie ze świętym wyzwolicielem: Święty wyzwoliciel i jego towarzysz mogą ze sobą rozmawiać, jakby mówili w tym samym języku – inne istoty nie rozumieją ich bez pomocy magii.

Więź krwi: Towarzysz otrzymuje premię +2 do wszystkich ataków, testów i rzutów obronnych, jeśli wie, że świętemu wyzwolicielowi dzieje się krzywda lub coś mu zagraża. Premia utrzymuje się, póki zagrożenie jest bezpośrednie i oczywiste.

Odporność na czary: Odporność na czary towarzysza równa jest poziomowi świętego wyzwolicieła +5. Chcąc zagrozić mu zaklęciami, posługujący się magią musi wykonać test poziomu czarującego (k20 + poziom czarującego) i wyrzucić więcej niż wynosi odporność na czary zwierzęcia.

TEMPLARIUSZ

Templariusz to rycerz, który ślubował bronić świątyni, a bóg obdarzył go za to w nagrodę wielką siłą i olbrzymią wytrzymałością. Włada on ulubioną bronią patrona i bez wahania miażdży nieprzyjaciół wiary. Choć jego podstawowym zadaniem jest ochrona świątyni, bywa przydzielany do innych misji, a czasem nawet atakuje nieprzyjaciela na jego terenie.

W szeregi templariuszy wstępują wierni najrozmaitszych profesji, najczęściej jednak kapłani i paladyni. Niektóre kościoły (na przykład Boccoba czy Wee Jas) mianują templariuszami nawet czarodziejów i zaklinaczy, łącząc tym samym znajomość magii i rycerskie zdolności bojowe. Również świątynie Olidammary ochraniają często lotrzykowie/templariusze, którzy łączą trening rycerza i taktykę ukradkowych ataków, w przybytkach Ehlonny czy Obad-Hai znaleźć można natomiast tropicieli/templariuszy, a o bezpieczeństwo świętych miejsc Korda i Erythnula troszczą się barbarzyńcy/templariusze. Jedyne mnisi, którzy sami specjalizują się w walce, nie powierzają templariuszom ochrony klasztorów.

Templariusze BN mieszkają zwykle w dormitoriach na terenie świątyni lub w ich pobliżu.

Kości Wytrzymałości: k10.

Wymagania

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

Bazowa premia do ataku: +5.

Wiedza (religia): Ranga 8.

Atuty: Krzepkość, Zogniskowanie broni (ulubionej przez bóstwo).

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe templariusza (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Pływanie (S), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Wiedza (religia) (Int) i Wspinaczka (S). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe templariusza.

Biegłość w broni i pancerzu: Templariusze biegle posługują się każdą bronią prostą i żołnierską oraz wszystkimi rodzajami tarcz i pancerzy.

Czary na dzień: Począwszy od 1. poziomu, templariusz zyskuje zdolność rzucania niewielkiej liczby czarów objawień. Aby z niej korzystać, musi mieć wartość Roztropności co najmniej 10 + poziom czaru. Zatem templariusz o Rzt 10 i mniej nie może rzucać zaklęć. Liczba premiovych czarów śmiałka zależy od jego Roztropności, a ST rzutu obronnego na nie jest równa 10 + poziom czaru + modyfikator z Roztropności. Znak „-” w tabeli przy liczbie czarów oznacza, że templariusz nie może posługiwać się magią danego poziomu. Jeśli otrzymuje 0 czarów jakiegoś poziomu (na przykład 0 czarów poziomu 1. na 1. poziomie klasy), zyskuje jedynie zaklęcia premiove. Jeżeli te mu nie przysługują, nie może na razie rzucać czarów danego poziomu. Lista zaklęć templariusza znajduje się dalej – ma on dostęp do nich wszystkich i tylko od niego zależy, które przygotowuje. Templariusz przygotowuje bowiem i rzuca czary tak jak kapłan (choć nie może poświęcić czaru, by zamiast niego rzucić leczenie).

Niezlomność (zn): Nalożone na templariusza błogosławieństwo broni go przed efektami magicznymi, które inaczej wyrządziłyby mu krzywdę. Jeśli uda mu się rzut obronny na Wolę lub Wytrwałość, który normalnie tylko osłabiłby efekt czaru, broni się przed jego skutkami całkowicie. W ten sposób można chronić się tylko przed zaklęciami, w których opisie zawarto uwagę o rzucie obronnym typu „Wola neguje część” czy „Wytrwałość neguje połowę”.

Specjalizacja w broni: Templariusz otrzymuje atut Specjalizacja w broni ulubionej przez swego patrona.

Ugodzenie (zn): Raz dziennie templariusz poziomu 2. i wyższego może wyprowadzić pojedynczy atak wręcz z premią +4 do ataku i premią do obrażeń równą poziomowi w tej klasie prestiżowej. Musi jednak zadeklarować ugodzenie przed wykonaniem testu trafienia. Od 7. poziomu może korzystać z tej zdolności dwa razy dziennie.

Jeśli templariusz użył już możliwości ugodzenia zła lub ugodzenia (na przykład, jako kapłan z domeną zniszczenia lub paladyn), może użyć starej zdolności o jeden raz więcej (dwa razy od 7. poziomu). Premia do ataku nie wzrasta, obrażenia oblicza się jednak w oparciu o łączny poziom postaci (poziom templariusza plus poziom paladyna lub kapłana).

Redukcja obrażeń (zw): Począwszy od poziomu 3., templariusz zyskuje zdolność zmniejszania obrażeń, które mu zadano. Za każdym razem, gdy ustalasz obrażenia, jakie otrzymał, odejmij od nich

1. Na poziomie 6. redukcja wzrasta do 2, na 9. do 3.

Atut premiowy: Na poziomie 4. i 8. templariusz otrzymuje atut premiowy, który wybrać musi z poniższej listy: Bezpośredni strzał (Daleki strzał, Precyzyjny strzał, Strzał w biegu, Szybki strzał), Biegłość w broni egzotycznej*, Finezja w broni*, Konna walka (Atak w przelocie, Konne łucznictwo, Porywająca szarża, Traktowanie), Obureczność, Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne*, Poprawiony atak bez broni (Odbicie strzał, Oszałamiająca pięść), Potężny atak (Poprawiona bycza szarża, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Wielkie rozszczepienie), Szybkie wyciąganie broni, Unik (Atak z doskoku, Ruchliwość), Walka dwoma rodzajami broni (Poprawiona walka dwoma rodzajami broni), Walka na ślepo, Wyspecjalizowanie (Poprawione przewracanie, Poprawione rozbrajanie, Wirujący atak), Zmysł walki, Zogniskowanie broni*.

Atuty zależne od innych atutów wypisane zostały w na-



TABELA 3-14: TEMPLARIUSZ

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary dziennie			
		Wytrwałość	Refleks	Wolę		1	2	3	4
1	+1	+2	+0	+2	Niezlomność, Specjalizacja w broni	0	—	—	—
2	+2	+3	+0	+3	Ugodzenie 1/dzień	1	—	—	—
3	+3	+3	+1	+3	Redukcja obrażeń 1/—	1	0	—	—
4	+4	+4	+1	+4	Atut premiowy	1	1	—	—
5	+5	+4	+1	+4		1	1	0	—
6	+6	+5	+2	+5	Redukcja obrażeń 2/—	1	1	1	—
7	+7	+5	+2	+5	Ugodzenie 2/dzień	2	1	1	0
8	+8	+6	+2	+6	Atut premiowy	2	1	1	1
9	+9	+6	+3	+6	Redukcja obrażeń 3/—	2	2	1	1
10	+10	+7	+3	+7		2	2	2	1

wiasach, zaraz po wymaganych atutach. Templariusz może wybrać te oznaczone gwiazdką (*) więcej niż raz, każdorazowo dla innego rodzaju broni. Oczywiście, przed dokonaniem wyboru musi spełniać wszystkie wymagania, również dotyczące bazowej premii do ataku i wartości atrybutów.

Uwaga! Premiove auty templariusz zyskuje niezależnie od atutu, który zdobywa normalnie, co trzy poziomy postaci – wybierając te ostatnie, bohater nie jest ograniczony powyższą listą.

Lista czarów templariusza

Templariusze wybierają czary z poniższej listy:

1 – błogosławieństwo, boskie względy, magiczna broń, powodowanie strachu, rozkaz, tarcza entropii, tarcza wiary, wierzchowiec.

2 – broń duchowa, bycza siła, osłonięcie kogoś, uspokojenie emocji, wspomnienie, wstrzymanie osoby, wytrzymałość, zachwył.

3 – magiczny ornat, modlitwa, ochrona przed negatywną energią, piekące światło, rozproszenie magii, ślepotą/głuchota, światło dnia, wyczyszczenie niewidzialności.

4 – boska moc, status, swoboda ruchu, większa magiczna broń.

WŁADCA CAŁUNÓW

Władca całunów to zły czarownik, który specjalizuje się w magicznym przyzywaniu bezcielesnych nieumarłych i zmuszaniu ich do służby. Zagniewane niezżywe istoty, którym przerwano wieczny odpoczynek, sieją za jego sprawą śmierć i grozę.

Choć władca całunów może rzucać czary objawień, jego najważniejszą zdolnością jest moc przyzywania nieumarłych i wydawania im rozkazów. Dlatego też klasy tej nigdy nie wybierają paladyni, choć wśród władców całunów trafiają się byli przedstawiciele tej profesji, którzy daleko odeszli od swych praworządnych dobrych korzeni. Na wybór klasy władcy całunów decydują się najczęściej źli kapłani, choć trafiają się również druidzi czy tropiciele, jeśli są wystarczająco doświadczeni i mają po temu skłonności.

Władcy całunów BN działają zwykle w tajemnicy, realizując swoje złowrogie plany pod osłoną ciemności. Zależnie od charakteru, operują pojedynczo lub w grupach. Rzadko zdarza im się przebywać długo w jednym miejscu i działać w grupach większych niż czterech, by nie ściągnąć na siebie uwagi paladynów i dobrych kapłanów, nie wspominając nawet o łow-

cach umarłych.

Kości Wytrzymałości: k8.

Wymagania

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

Charakter: Dowolny nie-dobry.

Bazowa premia do rzutów obronnych: Wola +5.
Czarostwo: Ranga 10.

Koncentracja: Ranga 10.

Czary: Umiejętność rzucania zaklęć objawień i dostęp do przynajmniej jednej z następujących domen: ochrona, śmierć, zło. Jeśli bohater potrafi rzucać choć jeden czar z którejś z domen, uznaje się, że posiada do niej dostęp.

Specjalne: Możliwość przesyłania negatywnej energii.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe władcy całunów (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int) i Wrózenie (Int, umiejętność wyłączna). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe władcy całunów.

Biegłość w broni i zbroi: Władca całunów biegle posługuje się każdą bronią prostą oraz wszystkimi rodzajami zbroi i tarcz.

Czary: Władca całunów rzuca czary jak kapłan (patrz Tabela 3-8: Kapłan, strona 36 Podręcznika Gracza) i posiada dostęp do wszystkich czarów znajdujących się na podstawowej liście kapłana. Ponadto, na potrzeby określenia liczby czarów dziennie oraz efektów zaklęć, poziom władcy dodaje się też do poziomu kapłana. Oprócz tego przedstawiciel tej klasy prestiżowej otrzymuje dostęp do domen ochrona, śmierć, zło.

Czary na dzień: Ucząc się właściwych tej klasie zdolności, władca całunów pogłębia też wiedzę w zakresie rzucania czarów. Osiągnąwszy kolejny poziom w tej klasie prestiżowej, otrzymuje dodatkowe czary dziennie, jakby wciąż był przedstawicielem posługującej się magią objawień klasy, do której należał. Nie zyskuje jednak innych korzyści, gwarantowanych przez kolejne poziomy byłej klasy (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, częstszy dostęp do usunięcia choroby – i tak dalej). Oznacza to, że dodaje liczbę poziomów, które osiągnął w klasie władcy całunów, do liczby poziomów klasy, która pozwala mu czarować, i dopiero wtedy określa liczbę zaklęć, jakie ma prawo dziennie wykorzystać.

Atut Wyjątkowe odganianie: Władca całunów otrzymuje Wyjątkowe odganianie jako atut premiovany. Zyskuje dzięki niemu cztery dodatkowe próby odganiania nieumarłego w ciągu dnia. Władca całunów kontroluje nieumarłych jak zły kapłan na tym samym co on poziomie. Ponadto, na potrzeby karcenia nieumarłym poziom w tej klasie prestiżowej sumuje się z poziomem innej klasy dającej taką moc.

Wezwanie nieumarłego I (zc): Ta zdolność czaropodobna działa jak *wezwanie potwora I*, z tą różnicą, że władcy wolno wzywać cienie i allipy w dowolnej

Wzywanie nieumarłych

Kiedy władca całunów wezwie już nieumarłego, możliwe są trzy warianty rozwoju wydarzeń. Po pierwsze, potwór pada w walce. Po drugie, znika, gdy skończy się czas działania zdolności. W trzecim przypadku, kiedy już pokona wszystkich nieprzyjaciół, rzuci się na swego pana, który będzie musiał wówczas sięgnąć do arsenału innych środków lub skryć się za plecami sojuszników, by uniknąć gniewu wezwanego nieumarłego.



kombinacji, nie więcej jednak niż dwa na raz. Korzystając z tej zdolności, może też skrócić czas jej trwania poniżej zwyczajowej 1 rundy na poziom czarującego. Jeżeli potrafi porozumiewać się z przyzwanym typem nieumarłego, może wydawać mu polecenia, jak w wypadku *wezwania potwora*. Jeśli jednak wezwane istoty nie znikną po zabiciu ostatniego wroga, zatakują władcę całunów, chyba że temu w każdej rundzie aż do ich zniknięcia powiedzie się test odęgnięcia tych nieumarłych. Władca całunów może skorzystać z *wezwania nieumarłego I* tyle razy dziennie, ile wynosi jego modyfikator z Charyzmy + 3 (minimum raz dziennie).

Wezwanie nieumarłego II (zc): Działa jak *wezwanie nieumarłego I* z tą różnicą, że przyzywający może wezwać dwa widma lub dowolną kombinację cieni i allipów w liczbie nie większej niż cztery istoty.

Wezwanie nieumarłego III (zc): Działa jak *wezwanie nieumarłego I* z tą różnicą, że przyzywający może we-

zwać dwie spektry lub dowolną kombinację widm, cieni i allipów w liczbie nie większej niż cztery istoty.

Wezwanie nieumarłego IV (zc): Działa jak *wezwanie nieumarłego I* z tą różnicą że przyzywający może wezwać dowolną kombinację spektr, widm, cieni i allipów w liczbie nie większej, niż osiem istot.

Lista czarów władcy całunów

Niniejsza lista czarów uzupełnia zwykły repertuar zaklęć, do których ma dostęp władca całunów.

- 1 – oziębły dotyk, promień osłabienia, przeszkodzenie nieumarłemu.
- 2 – dotyk ghoula, widmowa dłoń, wystraszenie.
- 3 – spowolniony rozkład, wampiryczny dotyk, zakażenie, zatrzymanie nieumarłego.
- 4 – strach, wyczerpanie.
- 5 – magiczny słój.

Dostęp do tych czarów nie zwiększa liczby zaklęć, które władca całunów może rzucić dziennie.

TABELA 3-15: WŁADCA CAŁUNÓW

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne
		Wytrwałość	Refleks	Wolę	
1	+0	+0	+0	+2	Wyjątkowe odganianie
2	+1	+0	+0	+3	
3	+1	+1	+1	+3	<i>Wezwanie nieumarłego I</i>
4	+2	+1	+1	+4	
5	+2	+1	+1	+4	<i>Wezwanie nieumarłego II</i>
6	+3	+2	+2	+5	
7	+3	+2	+2	+5	<i>Wezwanie nieumarłego III</i>
8	+4	+2	+2	+6	
9	+4	+3	+3	+6	<i>Wezwanie nieumarłego IV</i>
10	+5	+3	+3	+7	

ROZDZIAŁ 4: MAGIA OBJAWIONA

Świeżo upieczony kapłan potrafi zapewnić wiernym dość wody, by napelnić okoliczną studnię (*stworzenie wody*) i dba, by nic nie psuło się na dobre (*naprawa*). Zdobywszy niejaki doświadczenie, staje się najlepszym mechanikiem popsutych przedmiotów w okolicy (*scalanie*) i z dużym powodzeniem wyręcza siły policyjne (*sfera prawdy*).

Tak więc, już na początku kapłańskiej kariery, kleryk jest w stanie wyswobodzić swoje miasteczko od ślepoty, głuchoty i chorób (*usunięcie ślepoty/głuchoty, usunięcie choroby*), przoduje w pracach kamieniarskich i rzeźbie (*kształtowanie kamienia*), odnajduje zguby (*lokalizacja przedmiotu*), zapewnia jadło i napitek (*stworzenie jedzenia i wody*). A jeśli *sfera prawdy* nie wystarcza, by wytropić mordercę, zawsze może pomówić z ofiarą (*rozmawianie ze zmarłymi*) czy z roślinami rosnącymi w pobliżu miejsca zbrodni (*rozmawianie z roślinami*).

Starszy kapłan ma w swej pieczy świątynię i stanowi filar lokalnej społeczności. Nie można go okłamać (*wykrycie kłamstwa*), przewiduje przyszłość (*wieszczanie*), potrafi dogadać się z każdym (*języki*), leczy właściwie ze wszystkich chorób, którymi zarazić można się od potworów (*neutralizacja trucizny, odnowienie*) i potrafi nawet zapobiec suszy (*kontrolowanie wody*).

Czary objawień są bezpośrednią manifestacją łaski i potęgi bogów, a kapłani i paladyni nie używają ich, by realizować własne cele, lecz aby służyć patronom i jak najsprawniej wypełniając ich wolę. Stąd właśnie zaklęcia, którymi władają, dzielą naturę z bóstwem, które je zsyła, i w znacznym większym niż w przypadku czarodziejów stopniu świadczą o doktrynie wiary postaci, która je rzuca.

Rozdział ten zawiera opis ponad pięćdziesięciu nowych czarów, z których korzystać mogą kapłani i paladyni (oraz, w przypadku kilku, przedstawiciele innych klas). Wiele z nich podlega nowym domenom – domenom prestiżowym, dostępnym wyłącznie dla bohaterów, którzy wybrali stosowną klasę prestiżową.

NOWE CZARY DRUIDÓW

2-poziomowe czary druida

Maska bestii. Zwierzęta mają podmiot za swego.

Sieć cierni. Jak *opłatanie*, lecz ciernie zadają w każdej rundzie obrażenia.

Ostrężyny. Miazdząca broń drewniana otrzymuje +1 do ataku +1 do obrażeń/poziom (maksymalnie +10).

Woda pitna. Draży studnię do źródła położonego do 30 metrów pod powierzchnią ziemi.

3-poziomowe czary druida

Cień orła. Wzywa bezcielesnego drapieżnego ptaka, który walczy za ciebie.

Kolce. Jak *ostrężyny*, acz zapewnia +2 do ataku i trwa dłużej.

Prognoza. Przewiduje pogodę naturalną na tydzień do przodu.

Szpony bestii. Twoje dłonie zmieniają się w broń tnącą (1k6).

4-poziomowe czary druida

Łańcuch spojrzeń. Możliwość korzystania z cudzych oczu, przekazywana dotykem.

Serce niedźwiedzia. Jeden sojusznik/poziom dostaje +4 Siły i +1k4/poziom punktów wytrzymałości.

Więdnienie. Zadaje 1k6/poziom obrażeń istotom roślinnym lub powoduje więdnienie roślin w 30-metrowej fali.

7-poziomowe czary druida

Fala szlamu. Tworzy 4,5-metrową falę zielonego szlamu.

NOWE CZARY KAPŁANÓW

1-poziomowe czary kapłana

Ostatnia posługa. Zwłoki osoby, której zostanie udzielona, nie przemienią się w nieumarłego.

2-poziomowe czary kapłana

Boski wiatr. Zabezpiecza obszar przed istotami ognia.

Chmura noży. Stożek kropelek, 1k6 i +1/poziom obrażeń (maksymalnie +5).

Ogień z niebios. Zabezpiecza obszar przed istotami zimna.

Ostrężyny. Miazdząca broń drewniana otrzymuje +1 do ataku i +1 do obrażeń/poziom (maksymalnie +10).

3-poziomowe czary kapłana

Kolce. Jak *ostrężyny*, lecz zapewnia +2 do ataku i trwa dłużej.

Łańcuch spojrzeń. Możliwość korzystania z cudzych oczu, przekazywana dotykem.

Maska bestii. Zwierzęta mają podmiot za swego.

Płomień wiary. Zwykła lub mistrzowska broń staje się chwilowo *plómienną*.

Sieć cierni. Jak *opłatanie*, lecz ciernie zadają w każdej rundzie obrażenia.

Słabsza więź telepatyczna. Łączy cele odległe o 10 metrów na 10 min./poziom.

Strumień mieczy. Jak *chmura noży*, ale zadaje 1k8 i maksymalnie +10 obrażeń.

Szczęśliwy traf. Sojusznicy otrzymują premię z morale +2 do ataków dystansowych.

Umieśnienie. +1/poziom do S, Zr i Bd, lecz Int i Cha spada o tyle samo.

Woda pitna. Draży studnię do źródła położonego do 30 metrów pod powierzchnią ziemi.

4-poziomowe czary kapłana

Boski oręż. +1 do ataku i obrażeń bronią plus zdolność specjalna.

Cień orła. Wzywa bezcielesnego drapieżnego ptaka, który walczy za ciebie.

DOMENY PRESTIŻOWE

Nauczanie. Odbiera słuch lub rani wrogów, zależnie od ich charakteru.

Prognoza. Przewiduje naturalną pogodę na tydzień do przodu.

Recytacja. Sojusznicy dostają +2 lub +3 do ataków i rzutów obronnych, wrogowie odejmują -2.

Szpony bestii. Twoje dłonie zmieniają się w broń tnącą (1k6).

Żelazna kondycja. Premia +4 przeciwko słabości i zmęczeniu, premia do krzepkości.

5-poziomowe czary kapłana

Boska zręczność. Podmiot otrzymuje premię do rzutów obronnych na Refleks, Zr 18 i Atak z doskoku.

Serce niedźwiedzia. Jeden sojusznik/poziom dostaje +4 Siły i +1k4/poziom punktów wytrzymałości.

Wiednięcie. Zadaje 1k6/poziom obrażeń istotom roślinnym lub powoduje wiednięcie roślin w 30-metrowej fali.

7-poziomowe czary kapłana

Fala szlamu. Tworzy 4,5-metrową falę zielonego szlamu.

Słuszny gniew pobożnego. Jak *wspomożenie* w promieniu 9 metrów, wyznawcy tego samego boga zyskują więcej.

8-poziomowe czary kapłana

Łańcuch zamętu. Obłąd przybiera postać przekazywanej przez dotyk zarazy.

Pajęczy szpieg. Pozwala podsłuchiwać myśli do ośmiu istot.

NOWE CZARY PALADYNÓW

1-poziomowe czary paladyna

W imię boże. Poświęcasz wytrzymałość dla zwiększenia obrażeń.

2-poziomowe czary paladyna

Atak na wyklętego. Przechodząc obok wrogów, otrzymujesz premię +4 do KP względem ataków okazyjnych.

Szczęśliwy traf. Sojusznicy otrzymują premię z morale +2 do ataków dystansowych

Umieśnienie. +1/poziom do S, Zr i Bd, lecz Int i Cha spada o tyle samo.

4-poziomowe czary paladyna

Boski oręż. +1 do ataku i obrażeń bronią plus zdolność specjalna.

Słabszy aspekt bóstwa. Zaczynasz przypominać swoje bóstwo.

NOWE CZARY TROPICIELI

2-poziomowe czary tropiciela

Sieć cierni. Jak *oplątanie*, lecz ciernie zadają w każdej rundzie obrażenia.

Niektóre klasy prestiżowe, opisane w rozdziale 3, zapewniają dostęp do trzeciej domeny, która z kolei odda rza postać kolejną zesłaną moc i umożliwi wybór czarów domenowych z jednej jeszcze listy. Trzecia domena może być jedną ze standardowych, właściwych patronowi bohatera, lub należeć do opisanych dalej. Domeny te mogą wybierać wyłącznie postacie, które uzyskują dostęp do dodatkowej domeny dzięki klasie prestiżowej – nie może ich więc otrzymać początkujący bohater.

Jeśli postać nie będąca kapłanem wybiera klasę prestiżową, która zapewnia dostęp do domeny, zwykle dostęp ten uzyskuje i może normalnie używać zesłane przez ową domenę moce. Jeśli potrafi przy tym rzucać czary objawień (jak paladyn, druid czy tropiciel), każdego dnia może rzucić dodatkowe zaklęcie z wszystkich poziomów, do których normalnie ma dostęp, musi ono jednak być zaklęciem domeny prestiżowej odpowiedniego poziomu. Jeśli posługuje się magią wtajemniczeń (jak czarodziej, zaklinacz i bard), czary domenowe dodawane są do listy dostępnych jej zaklęć – zapisywane w księdze czarodzieja i umieszczane na liście znanych czarów barda i zaklinacza, uzupełniają normalną liczbę zaklęć.

Na przykład, jeśli Joanna, paladyn 14. poziomu, zdobywa poziom klasy prestiżowej egzorcysty, zyskuje jednocześnie zesłaną moc domeny egzorcyzmów, która pozwala jej wyganiać duchy z ciał. Otrzymuje zdolności rzucania czarów właściwe dla paladyna 15. poziomu (jako że każdy poziom egzorcysty zwiększa moce magiczne postaci) oraz dodatkowe zaklęcie domenowe na dzień. W związku z tym może rzucić dwa 1-poziomowe czary paladyna plus dodatkowo *ochronę przed złem*, jeden czar 2. poziomu paladyna i jeden *magiczny krąg przeciw złu*, jedno zaklęcie paladyna z 3. poziomu i *usunięcie kłatwy*, jedno zaklęcie 4. poziomu paladyna i *odesłanie* (dodaje również modyfikator z Charyzmy do liczby czarów paladyńskich dostępnych każdego dnia).

Jeśli zaś Delliva, kapłanka 8. poziomu, wybiera klasę egzorcysty, również zyskuje dostęp do domeny egzorcyzmów. Moc zesłana pozwala jej wyganiać duchy z ciał, może też wybierać czary tej domeny jako swoje dzienne czary domenowe. Liczba zaklęć, które może rzucić, nie wzrasta jednak, ponieważ bohaterka jest kapłanką.

Zdobywszy 1. poziom egzorcysty, Kharid, zaklinacz 10. poziomu, zyskuje dostęp do mocy zesłanej, dzięki czemu może wyganiać duchy z ciał jak 1-poziomowy kapłan nieumarłych. Zyskuje też zdolności magiczne zaklinacza 11. poziomu, może zatem rzucić 6 czarów z poziomów od 0. do 4. oraz 5 czarów 5. poziomu (oraz czary dodatkowe, wynikające z wysokiej Charyzmy). Czary domeny egzorcyzmy z poziomów od 1. do 5. opisane zostają do listy znanych mu zaklęć, Kharid zna więc dziewięć czarów poziomu 0., sześć poziomu 1. (w tym *ochronę przed złem*), sześć poziomu 2. (w tym *magiczny krąg przeciw złu*), pięć z poziomu 3. (w tym *usunięcie kłatwy*), cztery poziomu 4 (w tym *odesłanie*). Ponadto, może rzucić *odesłanie* zarówno jako czar 4. poziomu (jak w domenie), jak i czar 5. poziomu (dzięki zwykłym zdolnościom magicznym zaklinacza).

Uwaga: Czary oznaczone krzyżykiem (†) to nowe zaklęcia, opisane w tym dodatku.

Domena prestiżowa chwała

Bóstwa: Heironeous, Pelor.

Zesłana moc: Odegnanie nieumarłych z premią +2 do rzutu na odegnanie oraz 1k6 do obrażeń z odegnania.

Uwaga o zesłanej mocy

Prestiżowa domena Wieszcznia pozwala rzucać czary wieszcznia, jakby poziom czarującego był większy o +2, a nie – jak to bywa zazwyczaj – o +1. Domena tworzenie zapewnia analogiczną premię w przypadku podgrupy zaklęć tworzenia. W obu jednak przypadkach czary owe są mniej przydatne w walce, a ich liczba jest zwykle mniejsza niż zaklęć wynikających z podobnych zesłanych mocy, opisanych w rozdziale 11 *Podręcznika Gracza*.

Czary domeny chwały

1. **Przeszkodzenie nieumarłemu.** Zadaje 1k6 obrażeń jednemu nieumarłemu.
2. **Pobłogosławienie broni.** Broń otrzymuje premię +1.
3. **Piekące światło.** Promień zadaje 1k8/2 poziomy obrażeń, więcej nieumarłym.
4. **Święte porażenie.** Rani i oślepia złe stworzenia.
5. **Święty miecz.** Broń staje się bronią +5 i zadaje podwójne obrażenia złym istotom.
6. **Pocisk chwały.** Promień pozytywnej energii zadaje obrażenia, głównie nieumarłym i złym przybyszom.
7. **Promień słońca.** Promień oślepia i zadaje 3k6 obrażeń.
8. **Korona chwały.** +4 do Charyzmy i zachwyca cele.
9. **Brama.** Łączy dwa plany dla celów podróży i przyzywania.

Domena prestiżowa dominacja

Bóstwa: Gruumsh, Hextor, Św. Cuthbert, Wee Jas.

Zesłana moc: Otrzymujesz atut Zogniskowanie czaru (zaklęcia).

Czary domeny dominacja

1. **Rozkaz.** Jeden podmiot przez rundę wykonuje jednowyrazowy rozkaz.
2. **Zachwył.** Obejmuje wszystkich w promieniu 30 metrów +3 metry/poziom.
3. **Sugestia.** Skłania podmiot do podjęcia pewnych działań, o których decydujesz.
4. **Dominacja nad osobą.** Kontroluje telepatycznie istotę humanoidalną.
5. **Większy rozkaz.** Jak rozkaz, lecz wpływa na 1 podmiot/poziom.
6. **Geas/poszukiwanie.** Jak mniejszy geas, lecz wpływa na dowolne stworzenie.
7. **Masowa sugestia.** Jak sugestia plus 1 podmiot/poziom.
8. **Prawdziwa dominacja.** Jak dominacja nad osobą, ale z –4 do rzutu obronnego.
9. **Potworny pacholek.** Jak dominacja nad osobą, lecz z permanentnym efektem i działa na wszystkie istoty.

Domena prestiżowa egzorcyzmu

Bóstwa: Corellon Larethian, Heironeous, Kord, Moradin, Pelor.

Zesłana moc: Zyskujesz nadnaturalną zdolność wyganiania duchów z ciał, które opętały. Wykonujesz test Charyzmy (1k20 + modyfikator z Charyzmy) i sprawdzasz wynik w Tabeli 8-16 na stronie 140 *Podręcznika Gracza*, używając poziomu klasy prestiżowej plus poziomowi kapłana (jeśli posiadasz) plus poziom paladyna –2 (jeśli posiadasz). Jeżeli wynik z tabeli jest większy niż KW istoty, któ-

rej ciało zostało opętane, duch musi je natychmiast opuścić. Jeśli duch należał do osoby korzystającej z magicznego słoja, wówczas do niego powraca. Jeżeli jest zjawą, staje się znów eteryczny i zaczyna się błąkać. Tak czy inaczej – nie może opętać tej samej ofiary przed upływem dnia.

Czary domeny egzorcyzmu

1. **Ochrona przed złem.** +2 do KP i rzutów obronnych, uniemożliwia kontrolę umysłu oraz dostęp żywiołaków i przybyszów.
2. **Magiczny krąg przeciw złu.** Jak czary ochrona przed złem, lecz promień wynosi 3 metry i trwa 10 minut/poziom.
3. **Usunięcie klątwy.** Uwalnia osobę lub przedmiot od klątwy.
4. **Odesłanie.** Zmusza stworzenie do powrotu na rodzimy plan.
5. **Rozproszenie zła.** Premia +4 przeciwko atakom.
6. **Wygnanie.** Wygania 2KW/poziom istot pozaplanarnych.
7. **Święte słowo.** Zabija, paraliżuje, osłabia lub oślepia podmioty, które nie są dobre.
8. **Święta aura.** +4 do KP, +4 do odporności i OC 25 przeciwko złym czarom.
9. **Wyzwolenie.** Niszczy czary wiążące w promieniu 60 metrów.

Domena prestiżowa głusza

Bóstwa: Ehlonna, Obad-Hai.

Zesłana moc: Zdolność nadnaturalna rozmawianie ze zwierzętami raz dziennie na poziom czarującego.

Czary domeny głusza

1. **Zwierzęca przyjaźń.** Zapewnia na stałe zwierzęcych towarzyszy.
2. **Maska bestii.** Zwierzęta mają podmiot za swego.
3. **Zwierzęcy trans.** Wzbudza fascynację w 2k6 KW stworzeń.
4. **Serce niedźwiedzia.** Jeden sojusznik/poziom otrzymuje +4 Siły i +1k4/poziom punktów wytrzymałości.
5. **Wzrastanie zwierzęcia.** Jedno zwierzę/2 poziomy podwaja rozmiar oraz KW.
6. **Wezwanie naturalnego sojusznika III.** Wzywa stworzenie do walki.
7. **Zwierzęce kształty.** Jeden sojusznik/poziom polimorfuje w wybrane zwierzę.
8. **Wezwanie naturalnego sojusznika IV.** Wzywa stworzenie do walki.
9. **Zmiana kształtu.** Przemienia cię w dowolne stworzenie i pozwala zmieniać formę raz na rundę.

Domena prestiżowa inkwizycja

Bóstwa: Heironeous, Moradin, Św. Cuthbert.

Zesłana moc: Premia +4 do testów rozpraszania.

Czary domeny inkwizycja

1. **Wykrycie zła.** Ujawnia czary, stworzenia lub podmioty.
2. **Sfera prawdy.** Podmioty w obszarze działania nie mogą kłamać.

3. **Wykrycie myśli.** Pozwala „słuchać” powierzchownych myśli.
4. **Wykrycie kłamstwa.** Ujawnia zawile kłamstwa.
5. **Prawdziwe widzenie.** Widzisz wszystko takim, jakim jest naprawdę.
6. **Zakaz.** Zabrania wstępu stworzeniom o innym charakterze.
7. **Sentencja.** Zabija, paraliżuje, osłabia lub oslepia podmioty, które nie są prawe.
8. **Święta aura.** +4 do KP, +4 do odporności i OC 25 przeciwko złym czarom.
9. **Pochwycenie duszy.** Więzi podmiot w klejnocie.

Domena prestiżowa mistycyzm

Bóstwa: Każde dobre lub złe bóstwo.

Zesłana moc: Stosujesz modyfikator z Charyzmy (jeśli jest dodatni) do wszystkich rzutów obronnych. Jeśli masz już taką zdolność (bo jesteś, na przykład, paladynem), dodajesz premię +1.

Czary domeny mistycyzm

1. **Boskie względy.** Otrzymujesz premię do ataku i do obrażeń w wysokości +1/3 poziomy.
2. **Broń duchowa.** Magiczna broń atakuje samodzielnie.
3. **Słabszy aspekt bóstwa†.** Zaczynasz przypominać swojego boga.
4. **Boski oręż†.** +1 do ataku i obrażeń bronią plus zdolność specjalna.
5. **Słuszna potęga.** Zwiększa się twój rozmiar i otrzymujesz +4 do Siły.
6. **Aspekt bóstwa†.** Jak *mniej* aspekt, zyskujesz jednak właściwości niebianina lub czarta.
7. **Bluznierstwo/Święte słowo*.** Zabija, paraliżuje, osłabia lub oslepia podmioty, które nie są złe/dobre.
8. **Święta aura/Przeklęta aura*.** +4 do KP, +4 do odporności i OC 25 przeciwko złym/dobrym czarom.
9. **Potężniejszy aspekt bóstwa†.** Jak *mniej* aspekt, rosną ci jednak skrzydła, wzrastają atrybuty, zyskujesz też różne niepodatności i odporności.

*Wybierz jeden z podanych czarów, zależnie od charakteru – jest on zawsze twoim czarem domenowym tego poziomu.

Domena prestiżowa pęd

Bóstwa: Fharlanghn, Olidammara.

Zesłana moc: Premia z usprawnienia +2 do Zręczności, szybkość w lekkiej zbroi zwiększona o +3 metry, premia z usprawnienia +2 do inicjatywy. Wszystko to zdolności nadnaturalne.

Czary domeny pęd

1. **Zamazanie.** Ataki mijają podmiot w 20% przypadków.
2. **Kocia gracia.** Podmiot otrzymuje 1k4+1 Zr na godzinę/poziom.
3. **Stąpienie w powietrzu.** Podmiot stąpa w powietrzu, jakby było ciałem stałym (wspina się pod kątem 45 stopni).
4. **Przyspieszenie.** Dodatkowa akcja cząstkowa i +4 KP.
5. **Drzewny krok.** Przejście z jednego drzewa do innego, znajdującego się dużo dalej.

6. **Powietrzny spacer.** Ty oraz twoi towarzysze staje się mglistymi oparami i szybko podróżujecie.
7. **Masowe przyspieszenie.** Jak *przyspieszenie*, działa na 1 podmiot/poziom.
8. **Migotanie.** Losowo znikasz i pojawiaasz się przez rundę/poziom.
9. **Zatrzymanie czasu.** Działasz swobodnie przez 1k4+1 rund.

Domena prestiżowa szaleństwo

Bóstwa: Boccob, Erythnul, Vecna.

Zesłana moc: Otrzymujesz „wartość Oblędu” równą połowie twojego poziomu (dodaj na ten cel poziomy kapłana do poziomów klasy prestiżowej). Na potrzeby rzucania czarów (określenia liczby dodatkowych czarów i ST), dodaj ową wartość do swojej Roztropności i używaj wyniku w miejsce wspomnianego atrybutu. We wszystkich innych przypadkach – podczas testów umiejętności i rzutach obronnych, odejmij wartość Oblędu od Roztropności i postępuj tak, jakby tyle właśnie wynosiła. Odzwierciedla to fakt, że bardzo ciężko oprzeć się twoim czarom, ale nie zwracasz uwagi na otoczenie i często postępujesz nieroztropnie – a nawet ekscentrycznie.

Raz dziennie możesz myśleć z pełną jasnością prawdziwego szaleństwa – użyj swej wartości Oblędu jako premii do jednego rzutu związanego z Roztropnością, na przykład testu Nasłuchiwanie lub rzutu obronnego na Wolę. O użyciu tej mocy musisz jednak zdecydować przed wykonaniem rzutu.

Czary domeny szaleństwo

1. **Akcja losowa.** Jedno stworzenie zachowuje się w przypadkowy sposób przez rundę.
2. **Dotyk szaleństwa†.** Oszalamia jedną istotę na 1 rundę/poziom.
3. **Szał†.** Zapewnia premię +4 S, +4 Bd oraz +2 z morale do rzutów obronnych na Wolę.
4. **Zakłopotanie.** Sprawiasz, że podmiot zachowuje się dziwnie przez rundę/poziom.
5. **Pocisk zamroczenia†.** Jeden promień/poziom, oszalamia na 1k3 rundy.
6. **Widmowy zabójca.** Przerazająca iluzja zabija podmiot albo zadaje mu 3k6 obrażeń.
7. **Oblęd.** Podmiot cierpi z powodu permanentnego zakłopotania.
8. **Wrzask szaleństwa†.** Cel odejmuje –4 od KP, nie używa tarczy, udany rzut obrony na Refleks tylko na 20.
9. **Zjawisko.** Jak *widmowy zabójca*, lecz wpływa na wszystkich w promieniu 9 metrów.

Domena prestiżowa tworzenie

Bóstwa: Corellon Larethian, Garl Świetlistozłoty, Moradin, Obad-Hai, Pelor, Vecna, Yondalla.

Zesłana moc: Rzucasz zaklęcia przyzywania (tworzenia) na poziomie czarującego o 2 wyższym.

Czary domeny tworzenie

1. **Stworzenie wody.** Tworzy 1 litr/poziom czystej wody.
2. **Mniejszy obraz.** Tworzy dźwiękowe i wizyjne iluzje wedle twych założeń.

3. **Stworzenie wody i jedzenia.** Może wyżywić 3 osoby (lub 1 konia) na poziom.
4. **Mniejsze tworzenie.** Tworzy 1 przedmiot z sukna lub drewna.
5. **Większe tworzenie.** Jak *mniejsze tworzenie*, plus kamień i metal.
6. **Uczta bohaterów.** Jedzenie dla 1 stworzenia/poziom oraz *błogosławieństwa*.
7. **Ciągły obraz.** Obejmuje obraz, dźwięk i zapach.
8. **Prawdziwe tworzenie.** Jak *większe tworzenie*, lecz z trwałym efektem.
9. **Genezis.** Tworzy maleńki półplan.

Domena prestiżowa umysł

Bóstwa: Boccob, Vecna, Wee Jas.

Zesłana moc: Premia +2 do testów Błefowania, Czytania z warg, Dyplomacji, Półśówek i Wyczucia pobudek. Premia +2 do rzutów obronnych przeciw czarom i efektem ze szkoły zaklinalnie.

Czary domeny umysł

1. **Rozumienie języków.** Rozumienie wszystkich mówionych i pisanych języków.
2. **Wykrycie myśli.** Pozwala „słuchać” powierzchownych myśli.
3. **Słabsza więź telepatyczna.** Łączy cele odległe o 9 metrów na 10 min./poziom.
4. **Wykrycie kłamstwa.** Ujawnia zawile kłamstwa.
5. **Telepatyczna więź Rary'ego.** Pozwala komunikować się sojusznikom.
6. **Sondowanie myśli.** Czyta wspomnienia podmiotu, jedno pytanie/rundę.
7. **Pajęczy szpieg.** Pozwala poznać myśli do ośmiu istot.
8. **Znieczulenie umysłu.** Podmiot jest niepodatny na magię mentalną/emocjonalną i nie można względem niego używać wróżenia.
9. **Zjawisko.** Przerażająca iluzja działająca na wszystkich w promieniu 9 metrów, która zabija lub powoduje 3k6 obrażeń.

Domena prestiżowa wezwania

Bóstwa: Wszystkie.

Zesłana moc: Rzucasz *wezwanie potwora* na poziomie czarującego o 2 wyższym, zwiększając tym samym zasięg i czas trwania czaru.

Czary domeny wezwania

1. **Wezwanie potwora I.** Wzywa przybysza, by dla ciebie walczył.
2. **Wezwanie potwora II.** Wzywa przybysza, by dla ciebie walczył.
3. **Wezwanie potwora III.** Wzywa przybysza, by dla ciebie walczył.
4. **Mniejszy planarny sojusznik.** Wymiana usług z przybyszem o 8 KW.
5. **Wezwanie potwora V.** Wzywa przybysza, by dla ciebie walczył.
6. **Planarny sojusznik.** Jak *mniejszy planarny sojusznik*, lecz do 16 KW.
7. **Wezwanie potwora VII.** Wzywa przybysza, by dla ciebie walczył.

8. **Większy planarny sojusznik.** Jak *mniejszy planarny sojusznik*, lecz do 24 KW.
9. **Brama.** Łączy dwa plany dla celów podróży i przyzywania.

Domena prestiżowa wieszczenia

Bóstwa: Boccob, Obad-Hai, Pelor, Vecna.

Zesłana moc: Rzucasz zaklęcia wieszczenia na poziomie czarującego o 2 wyższym.

Czary domeny wieszczenia

1. **Identyfikacja.** Ustala 1 cechę magicznego przedmiotu.
2. **Przepowiednia.** Dowiadujesz się, czy czyn będzie miał korzystne, czy też niekorzystne konsekwencje.
3. **Wieszczenie.** Zapewnia pozytywne porady dla pewnych zaproponowanych działań.
4. **Wróżenie.** Szpieguje podmiot z oddali.
5. **Obcowanie.** Bóstwo odpowiada „tak” lub „nie” na jedno pytanie.
6. **Wiedza o legendach.** Przekazuje opowieści o osobie, miejscu lub przedmiocie.
7. **Większe wróżenie.** Jak *wróżenie*, lecz szybsze i dłuższe.
8. **Wykrycie położenia.** Ustala dokładnie położenie stworzenia.
9. **Przezorność.** „Szósty zmysł” ostrzega o nadciągającym niebezpieczeństwie.

Domena prestiżowa wspólnota

Bóstwa: Corellon Larethian, Garl Świetlistozłoty, Pelor, Św. Cuthbert, Yondalla.

Zesłana moc: Raz dziennie możesz użyć *uspokoienia emocji* jak zdolności czaropodobnej. Premia za biegłość +2 do testów Dyplomacji.

Czary domeny wspólnota

1. **Błogosławieństwo.** Sojusznicy otrzymują +1 do ataku i +1 do rzutów obronnych na strach.
2. **Oslonienie kogoś.** Otrzymujesz połowę obrażeń podmiotu.
3. **Modlitwa.** Sojusznicy otrzymują +1 do większości testów, zaś przeciwnicy -1.
4. **Status.** Kontroluje stan i położenie sojuszników.
5. **Telepatyczna więź Rary'ego.** Pozwala komunikować się sojusznikom.
6. **Uczta bohaterów.** Jedzenie dla 1 stworzenia/poziom oraz *błogosławieństwa*.
7. **Azyl.** Zmienia przedmiot tak, by przetransportował do ciebie swojego właściciela.
8. **Masowe uzdrowienie.** Jak *uzdrowienie*, lecz dotyczy kilku podmiotów.
9. **Cud.** Prośba o boską interwencję.

Domena prestiżowa zaraza

Bóstwa: Erythnul, Hextor, Nerull, Wee Jas.

Zesłana moc: Zyskujesz całkowitą niepodatność na efekty wszystkich chorób, choć wciąż możesz nimi zarazić.

Czary domeny zaraza

1. **Zagłada.** Jeden podmiot otrzymuje -2 do ataków, obrażeń, rzutów obronnych i testów.

2. **Wezwanie potwora II.** Wzywa 1k3 czarcie zło-wieszczę szczurę, by dla ciebie walczyły.
3. **Zakażenie.** Zaraża podmiot wybraną chorobą.
4. **Trucizna.** Dotyk powoduje utratę 1k10 punktów Budowy – działanie powtarza się po jednej minucie.
5. **Plaga szczurów.** Wzywa stado zarażonych szczurów.
6. **Przekleństwo likantropii.** Sprowadza na podmiot tymczasową klątwę likantropii.
7. **Pomór.** Sprowadza chorobę, którą można wyleczyć tylko magicznie na jedną ofiarę/poziom.
8. **Stworzenie większego nieumarłego.** Tworzy mumie, spektry, wampiry lub zjawy.
9. **Stado otuyghów.** Tworzy 3k4 otuyghi lub 1k3+1 wielkie otuyghi.

NOWE CZARY

Aspekt bóstwa

Transmutacja [Dobro, Zło]

Poziom: Mistycyzm 6

Jak słabszy aspekt bóstwa, zyskujesz jednak wszystkie własności istoty niebiańskiej lub czarnej (szczegółę znajdziesz w *Księdze Potworów*):

- Lśniący, nieco metaliczny wygląd (w przypadku kapłanów dobrych) lub znacznie bardziej przerażającą aparycję (w przypadku kapłanów złych).
- Zdolność ugodzenia zła lub dobra raz dziennie. Walcząc z istotą o ostosownych charakterze, dodajesz modyfikator z Charyzmy do testów ataku, a poziom bohatera do obrażeń.
- Widzenie w ciemnościach (18 metrów).
- Odporność 20 na kwas, elektryczność i zimno (w przypadku kapłanów dobrych) lub odporność 20 na ogień i zimno (w przypadku kapłanów złych).
- Redukcję obrażeń 10/+3
- Odporność na czary 25

Nie zmienia się przy tym typ, do którego przynależysz (nie stajesz się przybyszem).

Atak na wyklętego

Odpychanie

Poziom: Pal 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Kiedy rzucasz to zaklęcie, z niebios zstępuje magiczna osłona, która chroni cię, gdy zbliżasz się do wybranego przeciwnika. Rzucając czar, wybierz jednego nieprzyjaciela – otrzymujesz premię z odbicia +4 do KP przeciwko atakom okazynym wrogów innych niż ten wybrany. Podczas działania zaklęcia możesz również przemieszczać się wśród wrogów, jakby byli twoimi sojusznikami, o ile ruch ten przybliży cię do wybranego nieprzyjaciela.

Boska zręczność

Transmutacja

Poziom: Kpn 5

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta żywa istota

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Nie

Wezwawszy imienia swego boskiego opiekuna, zwiększasz gibkość i zdolności bojowe żywej istoty. Na czas trwania czaru otrzymuje ona bazową premię do rzutu obronnego na Refleks, jakby była łotrzykiem na poziomie równym twojemu poziomowi postaci, premię z usprawnienia do Zręczności w wysokości wystarczającej do podniesienia tego atrybutu do 18 (chyba że ma już Zręczność 18 lub więcej) oraz atut Atak z doskoku.

Boski oręż

Transmutacja

Poziom: Kpn 4, Mistycyzm 4, Pal 4

Komponenty: W, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Twoja broń

Czas trwania: 1 runda/poziom

Chcąc rzucić ten czar, musisz używać ulubionej broni swojego bóstwa. Dzięki zaklęciu władasz tym orężem, jakbyś miał w nim biegłość, nawet jeśli jej nie posiadasz. Poza tym, broń otrzymuje premię z usprawnienia +1 do testów ataku i obrażeń oraz dodatkową zdolność specjalną (patrz zamieszczona dalej lista). Broń podwójna zyskuje premię z usprawnienia oraz specjalną zdolność tylko dla jednego wybranego przez ciebie ostrza.

Na 9. poziomie czarującego, premia z usprawnienia wzrasta do +2, na 12. poziomie do +3, na 15. do +4 i na 18. do +5.

LISTA BRONI BOGÓW

Annam (giganci): *poprawiony atak bez broni ochrony* +1

Bilbdoolpoolp (kuo-toa): *szczypcowy drąg porażenia* +1

Boccob: *drąg czaru* +1

Callarduran Gładkoręki (svirfnebliny): *topór bitewny ochrony* +1

Corellon Larethian (elfy): *długi miecz ostrości* +1

Diirinka (derro): *sztylet jadu i czaru* +1

Eadro (locathahy, morski lud): *krótka włócznia mrozu* +1

Ehlonna: *długi miecz mrozu* +1

Ertyhnul: *morgensztern potęgi* +1

Fharlanghn: *drąg ochrony* +1

Garl Świetlistozłoty (gnomy): *topór bitewny ciskania* +1

Grolantor (giganci wgórzowi, ettiny, ogry): *maczuga potęgi* +1

Gruumsh (orkowie): *powracająca krótka włócznia* +1

Heironeous: *długi miecz porażenia* +1

Hextor: *ciężki korbacz potęgi* +1

Hiatea (giganci, zwłaszcza kobiety): *krótka włócznia dalekiego zasięgu* +1

Hruggek (niedźwieżuki): *morgensztern potęgi* +1

Iallanis (dobrzy giganci): *poprawiony atak bez broni ochrony* +1

Iuz: *wielki miecz potęgi* +1

Kaelthiere (złe istoty ognia): <i>ognista krótka włócznia +1</i>
Kord: <i>wielki miecz potęgi +1</i>
Kurtulmak (koboldy): <i>półwłócznia porażenia +1</i>
Laduguer (duergarowie): <i>młot bojowy ochrony +1</i>
Laogzed (troglodyci): <i>oszczep potęgi +1</i>
Lolth (dridery, drowy): <i>bicz ostrości +1</i>
Maglubiyet (gobliny, hobgobliny): <i>topór bitewny potęgi +1</i>
Memnor (źli giganci chmurowi): <i>morgensztern potęgi +1</i>
Merrshaulk (yuan-ti): <i>długi miecz jadu +1</i> (jak sztylet)
Moradin (krasnoludy): <i>młot bojowy ciskania +1</i>
Nerull: <i>kosa ostrości +1</i>
Obad-Hai: <i>drąg ochrony +1</i>
Olidammara: <i>rapier ostrości +1</i>
Panzurriel (złe istoty wodne): <i>drąg porażenia +1</i>
Pelor: <i>ognisty ciężki buzdygan +1</i>
Sashelas z Głębin (wodne elfy): <i>trójząb władania rybami</i>
Sekolah (sahuaginowie): <i>trójząb władania rybami</i>
Semuanya (jaszczuroludzie): <i>wielka maczuga potęgi +1</i>
Sixin (xillowie): <i>krótki miecz mrozu +1</i>
Skerrit (centaury): <i>ognista krótka włócznia +1</i>
Skoraeus o Kościach z Kamienia (kamienni giganci): <i>młot bojowy potęgi +1</i>
Stronmaus (giganci chmurowi i burzowi): <i>młot bojowy porażenia +1</i>
Surtr (giganci ogniowi): <i>ognisty wielki miecz +1</i>
Św. Cuthbert: <i>ciężki buzdygan potęgi +1</i>
Thrym (giganci lodowi): <i>wielki topór mrozu +1</i>
Vaparak (ogry): <i>wielka maczuga potęgi +1</i>
Vecna: <i>sztylet mrozu +1</i>
Wee Jas: <i>sztylet jadu</i>
Yondalla (niziołki): <i>krótki miecz ochrony +1</i>
Dobro: <i>młot bojowy mrozu +1</i>
Zło: <i>lekki korbacz potęgi +1</i>
Neutralność: <i>ciężki buzdygan ochrony +1</i>
Prawo: <i>ognisty długi miecz +1</i>
Chaos: <i>topór bitewny porażenia +1</i>

Boski wiatr

Odpychanie

Poziom: Kpn 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 4,5 m

Obszar: Emanacja o promieniu 4,5 m o środku w tobie

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wytrwałość neguje połowę

Odporność na czary: Tak

Boski wiatr tworzy nieruchomą barierę przeciwko stworom ognia, takim jak na przykład giganty ogniowe. Istoty ognia, które wchodzą na obszar działania zaklęcia, otrzymują 1k4 obrażeń na poziom czarującego, maksymalnie 5k4 (rzut obronny na Wytrwałość zmniejsza obrażenia o połowę). Potwór otrzymuje obrażenia w każdej rundzie przebywania na obszarze działania czaru, w każdej też może wykonać rzut obronny.

Chmura noży

Wywoływanie

Poziom: Kpn 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Obszar: Stożek

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Refleks neguje połowę

Odporność na czary: Tak

Tym czarem sprawiasz, że wilgoć w powietrzu zaczyna lśnić i spajać się, by wystrzelić z twoich palców niczym noże, wbijając się we wszystkie istoty znajdujące się na obszarze stożka. Otrzymują one 1k6 obrażeń plus 1 punkt za każdy poziom czarującego, do maksimum +5. Udany rzut obrony na Refleks zmniejsza te obrażenia o połowę.

Cień orła

Przyzywanie (Tworzenie)

Poziom: Kpn 4, Drd 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jedna istota

Czas trwania: 1 runda/poziom lub do śmierci istoty

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Cień orła tworzy bezcielesnego drapieżnego ptaka wielkości złowieszczonego nietoperza (około 1,5 metra długości, 3 metry rozpiętości skrzydeł), który przez czas działania zaklęcia funkcjonuje niezależnie od czarującego. Przyzywając cień orła, wskazujesz cel – ptak atakuje go, póki czar nie przestanie działać, lub póki cel nie umrze.

➤ **Cień orła:** SW 3; duża bestia magiczna; KW 4k10; pw 22; Inic +5; Szyb 6 m, latanie 15 m (dobra); KP 19 (dotyk 14, nieprzygotowany 9); Atak +9 wręcz (1k8, energia); Front/zasięg 3 m na 1,5 m/1,5 m; SA atak dotykowy; SC bezcielesność; Char N; MRO Wytrw +4, Ref +9, Wola +3; S -, Zr 20, Bd -, Int 2, Rzt 14, Cha 6.

Atuty i umiejętności: Nasłuchiwanie +7, Zauważanie +7; Finezja w broni (energia).

Atak dotykowy (zn): Na potrzeby ustalenia KP przeciwnika ataki cienia orła uznaje się za dotykowe.

Bezcielesność: Mogą go zranić jedynie inne istoty bezcielesne, broń magiczna +1 lub potężniejsza oraz magia. Istnieje 50% szans, że skutecznie zaatakowany czarem lub magiczną bronią o materialnym źródle nie otrzyma obrażeń. Może bez problemu przechodzić przez materialne przedmioty. Jego atak przenika (ignoruje) naturalny pancerz. Porusza się bezszelestnie.

Dotyk szaleństwa

Zaklinanie [Wpływający na umysł]

Poziom: Szaleństwo 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta istota

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Wykonując udany atak dotykowy, możesz – z pomocą tego czaru – oszołomić żywą istotę. Jeśli nie powiedzie się jej rzut obronny na Wole, jej myśli zaczną biec tak ociężale, że nie wykona żadnej akcji przez rundę na poziom czarującego. Oszołomiona w ten sposób ofiara nie jest otumaniona (atakujący ją nie otrzymują żadnych premii), nie może się jednak poruszać, rzucać czarów, używać zdolności mentalnych i tak dalej.

Fala szlamu

Przywoływanie (Wezwanie)

Poziom: Kpn 7, Drd 7

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Obszar: 4,5-metrowy rozprysk

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Refleks neguje

Odporność na czary: Nie

Za pomocą tego czaru tworzysz falę zielonego szlamu, która zaczyna rozprzestrzeniać się od wybranego przez ciebie miejsca, póki nie pokryje całego obszaru działania zaklęcia. Rozrastając się, szlam pryska i chlapie – niekiedy osiada nawet na ścianach i suficie. Zielony szlam pochłania ciało i wszelką materię organiczną, z którą się zetknie, rozpuszczając nawet metal. Istota, która znajdzie się na jego drodze, zostaje pokryta jedną „kępką” szlamu na każde 1,5 metra jego powierzchni.

Każda „kępka” tymczasowo obniża o 1k6 Budowę, rozpuszczając i trawiąc ciało ofiary. Szlam zadaje 2k6 obrażeń obiektom drewnianym i metalowym, ignorując przy tym trwałość metalu, ale nie drewna. Nie wyraża natomiast krzywdy kamieniom.

Podczas pierwszej rundy kontaktu z żywą istotą szlam można zdrapać (najpewniej niszcząc przy tym użyte do tego narzędzie), lecz po dłuższym czasie można się go pozbyć wyłącznie zamrażając, paląc lub odcinając go (i zadając przy tym obrażenia również jego ofierze). Niszczą go też bardzo wysoka i niska temperatura, światło słoneczne oraz zaklęcie *usuniecie choroby*. W przeciwieństwie do normalnego zielonego szlamu, potwór stworzony przy użyciu tego czaru stopniowo paruje, znikając całkowicie pod koniec działania zaklęcia.

Komponent materialny: Kilka kropel z zastalej wody stawu.

Genesis

Przyzywanie (Tworzenie)

Poziom: Tworzenie 9

Komponenty: W, S, M, PD

Czas rzucania: 1 tydzień (8 godzin/dzień)

Obszar: 54 m

Efekt: Półplan na Planie Eteryicznym o środku w miejscu, gdzie jesteś

Czas trwania: chwilowy

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Dzięki temu zaklęciu powołujesz do istnienia nieruchomy, skończony plan egzystencji o ograniczonej

dostępności – półplan. Światy stworzone mocą tego czaru są bardzo, bardzo małe i nieznaczące. Zaklęcie rzucić można wyłącznie na Planie Eteryicznym. Gdy to uczynisz, lokalne zmiany w gęstości planu przyspieszą proces powstawania półplanu, który początkowo będzie się rozrastać w promieniu 0,3 metra dziennie, aż osiągnie początkowy maksymalny promień 54 metrów, pochłaniając przy tym otaczające go chmury eteru i protomaterii czy astralnej ektoplazmy.

W chwili rzucania *genesis* określasz rodzaj środowiska naturalnego półplanu, właściwie kształtując go wedle dowolnych zachcianek i wyobrażeń. Ustalasz zatem takie czynniki, jak rodzaj atmosfery, wilgotność, temperaturę i ogólne ukształtowanie terenu. Czar nie tworzy jednak życia (w tym roślin) ani żadnych konstrukcji (czyli budynków, dróg, studni, podziemi i tak dalej). Jeśli zatem chcesz w takie elementy wyposażać swój półplan, musisz powołać je do istnienia w inny sposób.

Kiedy podstawowy półplan osiągnie swą maksymalną wielkość, możesz kontynuować rzucanie czaru, by go powiększyć, jeżeli znajdujesz się w jego granicach. W tym przypadku promień twojego półplanu rośnie o 18 metrów na każde późniejsze rzucenie *genesis*. Jeżeli jednak rzucasz zaklęcie poza powołanym do istnienia półplanem, na skutek działania czaru powstaje oddzielna kula, która nie dotyka ani nie pokrywa się z żadnym z wcześniej stworzonych półplanów.

Komponent materialny: Kryształowa kula.

Koszt w PD: 5000 PD.

Kolce

Transmutacja

Poziom: Kpn 3, Drd 3

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta drewniana broń

Czas trwania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Jak *ostrężyny*, z tym że zaklęta broń otrzymuje premię z usprawnienia +2, a jej obszar zagrożenia krytykiem zostaje podwojony.

Korona chwały

Wywoływanie

Poziom: Chwała 8

Komponenty: W, S, M, KO

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Osobisty

Obszar: Emanacja o promieniu 36 metrów o środku w tobie

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Dzięki temu zaklęciu ogarnia cię aura niebiańskiej władzy, powodując zachwyty u maluczki, którym dane jest widzieć twoją porażającą doskonałość i pra-

wość. Otrzymujesz premię z usprawnienia +4 do wartości twojej Charyzmy na czas działania czaru.

Wszystkie istoty mające mniej niż 8 KW lub poziomów porzucają wszystko, czym się trudniły, i muszą skoncentrować na tobie całą uwagę – jeśli zaś usiłują przedsięwziąć coś przeciwko tobie, muszą wykonać udany rzut obronny na Wole. Każdy, komu ten rzut się nie powiedzie, jest *zachwycony* (jak przy działaniu czaru *zachwyty*) póki pozostaje w obszarze działania zaklęcia, którego zresztą nie zechce z własnej woli opuścić. Istoty o KW 8 lub więcej zwracają, owszem, na ciebie uwagę, nie zostają jednak objęte dodatkowymi efektami zaklęcia.

Gdy mówisz, wszyscy słuchający telepatycznie ci rozumieją, nawet jeśli nie znają twojego języka. Podczas działania czaru możesz uczynić trzy sugestie istotom o mniej niż 8 KW, jakbyś rzucał czar *masowa sugestia* (Wola neguje), nie podziałają one jednak na istoty o KW 8 lub więcej. *Sugestia* dotyczy tylko stworzeń znajdujących się w zasięgu, gdy ją wypowiadasz.

Komponent materialny: Opal wart przynajmniej 200 sz.

Łańcuch spojrzeń

Wieszczenie

Poziom: Kpn 3, Drd 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta żywa istota

Czas trwania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Czar ten pozwala ci wykorzystać wzrok dotkniętej istoty zamiast własnego. Zaklęcie nie zapewnia jednak władzy nad podmiotem czaru, a za każdym razem, gdy dotyka on innej, żywej istoty, możesz zdecydować, czy wcióż chcesz posługiwać się dotychczasowym wzrokiem, czy przenieść spojrzenie do nowego ciała. W ten sposób możesz obejrzeć nawet najpilniej strzeżony obszar. W swoim momencie inicjatywy w rundzie możesz (akcja darmowa) przełączać się między normalnym widzeniem a wzrokiem istoty, której oczami akurat się posługujesz.

Łańcuch zamętu

Zaklinanie (Przymus) [Wpływający na umysł]

Poziom: Kpn 8

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta żywa, inteligenta istota

Czas trwania: 1 dzień/5 poziomów czarującego od dnia dotknięcia (patrz tekst)

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Czar ten jest potężnym narzędziem chaosu, rozsiewa bowiem szaleństwo przez dotyk. Pierwszą ofiarę rzucający zaklęcie zaraża poprzez udany atak dotykowy wręcz. Cel, któremu nie powiedzie się rzut obronny na Wole, popada w *oblęd* (efekt ciągłego *zakłopotania*). Efekt jest ciągły

– trwa do czasu rozproszenia – a szaleństwo może przenieść się na każdego, kogo dotknie ofiara zaklęcia. Jeśli dotkniętemu uda się pierwszy rzut obronny, staje się całkowicie niepodatny na ten przypadek *łańcucha zamętu*.

Każda osoba, której dotnie cel czaru podczas jego trwania (także na skutek udanego ataku wręcz), musi wykonać rzut obronny na Wole o ST czaru – nieudany oznacza popadnięcie w *oblęd*. Te dodatkowe ofiary zaklęcia zarażają szaleństwem przez jeden dzień na 5 poziomów czarującego od chwili zarażenia. Czar może zadziałać maksymalnie na pięć osób na poziom czarującego.

Ofierze czaru zmysły przywrócić można każdym sposobem skutecznym w walce z *oblędem*, na przykład *większym odnowieniem*, *ograniczonym życzeniem*, *cudem* lub *zyczeniem*. Uzdrawiony zyskuje całkowitą niepodatność na ten przypadek *łańcucha zamętu*.

Uwaga dla MP: Opracowując efekty, jakie to zaklęcie wywiera na dużą populację bohaterów niezależnych w sporym przedziale czasowym, nie musisz skrupulatnie notować każdego przypadku zarażenia. Zwyczajnie zdecyduj, czy napotkana przed drużyną osoba jest szalona i czy jeszcze zaraża, opierając się o własny sąd na temat przebiegu epidemii.

Maska bestii

Iluzja (Zwid)

Poziom: Głusz 2, Drd 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta żywa istota

Czas trwania: 5 minut + 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Wola powoduje niewiarę

Odporność na czary: Tak

Czar maskuje podmiot tak, że wśród zwierząt i bestii uchodzi za całkowicie naturalne lub złowieszcze zwierzę – na przykład, osoba, której to zaklęcie nadaje pozór wilka, skryje się wśród wilczej sfory nie niepokojona przez jej członków. Rzucając zaklęcie, musisz ustalić rodzaj zwierzęcia, za które uchodzić ma podmiot – jeśli wybierzesz formę dwa razy większą lub dwa razy mniejszą niż on, zaklęcie zawiedzie. Iluzja całkowicie zwodzi wszystkie zmysły zwierząt: wzrok, słuch, dotyk i węch. Czar nie pozwala jednak porozumiewać się ze zwierzętami, nie zmienia również statystyk podmiotu.

Nauczanie

Wywoływanie [Dźwięk]

Poziom: Kpn 4

Komponenty: W

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 3 metry

Obszar: Emanacja o promieniu 3 metrów

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wytrwałość redukuje o połowę

Odporność na czary: Tak

Czar ten pozwala werbalnie skarcić nieprzyjaciół. Wykrzykując nauki swego bóstwa na temat innych charakterów, sprawiasz ból wszystkim, którzy je słyszą.

Co więcej, postacie znajdujące się na obszarze działania zaklęcia nie muszą nawet rozumieć twoich słów, by go odczuwać. Zaklęcie nie działa na niesłyszących – w przypadku pozostałych, odbiera słuch osobom o tym samym charakterze, co ty, na 1k4 rundy (rzut obronny redukuje ów czas o połowę). Wrogowie o charakterze różnym od twojego o jeden stopień (prworządny, neutralny, chaotyczny, dobry lub zły) otrzymują 1 punkt obrażeń na poziom czarującego (maksymalnie 10), ci zaś, których charakter różni się o więcej niż jeden stopień, odnoszą 1k4 obrażenia na poziom czarującego (maksymalnie 10k4). Udany rzut obronny zmniejsza ilość obrażeń o połowę.

Ochrona boskiego oręża

Wywoływanie

Poziom: Kpn 4

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Effekt: Wirujące uzbrojone dyski o promieniu do 9 metrów

Czas trwania: Koncentracja

Rzut obronny: Refleks neguje (patrz tekst)

Odporność na czary: Tak

Zaklęciem tym powołujesz do istnienia wirujący dysk wykonany z ulubionej broni twojego boga. Wiruje on wokół konkretnego punktu, tworząc niemożliwą do przebycia, okrągłą barierę. Każda istota, która usiłuje pokonać *ochronę boskiego oręża*, otrzymuje 1k6 obrażeń plus dodatkowo 2 punkty na poziom czarującego (maksimum +20). Masz prawo wybierać płaszczyznę obrotu broni – może ona wrować poziomo, pionowo lub ukośnie.

Istoty, które znajdują się na obszarze działania *ochrony boskiego oręża* w chwili rzucania czaru, mogą odskoczyć i uniknąć obrażeń, jeśli wykonają udany rzut obronny na Refleks. Kiedy czar zostanie rzucony, każda istota, która usiłuje wdrzeć się na obszar jego działania, automatycznie odnosi obrażenia.

Ochrona boskiego oręża zapewnia 1/2 osłony (KP +4) każdemu, kto skryje się za dyskiem.

Kondensator objawień: Drobną repliką ulubionej broni bóstwa na srebrnym łańcuszku.

Ogień z niebios

Odpychanie

Poziom: Kpn 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 4,5 m

Obszar: Emanacja o promieniu 4,5 m z tobą w środku

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wytrwałość neguje połowę

Odporność na czary: Tak

Ogień z niebios tworzy nieruchomą barierę przeciwko stworom zimna, na przykład lodowym gigantom. Stwory tego typu, które znajdują się na obszarze działania zaklęcia, otrzymują 1k4 obrażeń na poziom czarującego, maksymalnie 5k4 (udany rzut obronny na Wytrwałość

zmniejsza obrażenia o połowę). Potwór otrzymuje obrażenia w każdej rundzie przebywania na obszarze działania czaru, w każdej też może wykonać rzut obronny.

Ostatnia posługa

Odpychanie [Dobro]

Poziom: Kpn 1

Komponenty: W, S, M, KPD

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: Dotykowy

Obszar: Dotknięte zwłoki

Czas trwania: Ciągły

Rzut obronny: Wola neguje (patrz tekst)

Odporność na czary: Tak

Za pomocą tego zaklęcia kapłan zabezpiecza zwłoki przed wpływem zła i jego efektami. Dopóki ciało nie zostanie zbezczeszczone lub błogosławieństwo zdjęte, zwłoki nie mogą być magicznie animowane lub zyskać pozorów życia jako nieumarły sługa (na przykład, ghoul lub wampir). Ponadto, każdego, kto zakłóca spokój zabezpieczonego w ten sposób umarłego, ogarnia magiczny strach i musi wykonać rzut obronny na Wolę – nieudany zmusza go do ucieczki przez minutę na poziom czarującego. Jeśli pozostające pod wpływem zaklęcia zwłoki zostaną wskrzeszone, *ostatnia posługa* kończy swe działanie.

Komponent materialny: Święty symbol czarującego oraz buteleczka świeconej lub splugawionej wody – zależnie od charakteru – którą skrapia się zwłoki.

Koszt PD: 100 PD.

Ostrężyny

Transmutacja

Poziom: Kpn 2, Drd 2

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta, drewniana broń

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Czar sprawia, że na powierzchni drewnianej broni, na przykład maczugi, wielkiej maczugi, nunchaku czy drąga wyrastają kolce i ciernie. Na czas działania zaklęcia, oręż zadaje obrażenia zarówno kłute, jak miażdżone. Otrzymuje też premię z usprawnienia +1 do testów ataku i zadaje +1 punkt obrażeń na poziom czarującego (maksimum +10). Zaklęcie działa wyłącznie na broń do walki wręcz, w której uderza się częścią drewnianą – nie usprawni więc łuku, strzały ani metalowej maczugi.

Komponent materialny: Niewielki cierni.

Pajęczy szpieg

Wieszczenie (Wpływający na umysł)

Poziom: Kpn 8, Umysł 7

Komponenty: W, S, M, KO

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Daleki (120 metrów + 12 metrów/poziom)

Cel: Do ośmiu żywych istot w zasięgu

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Czar ten umożliwia w akcji standardowej poznanie myśli do ośmiu istot na raz, pozwalając słyszeć:

- Beładny chaos powierzchniowych myśli i obrazów;
- Pojedyncze ciągi myśli, w kolejności, jaką wybierzesz;
- Informacje na konkretny temat, o konkretnym przedmiocie lub istocie, jakie pojawią się w umysłach wszystkich objętych zaklęciem istot – jeden okrucieństwo informacji na poziom czarującego;
- Szczegółowo myśli i wspomnienia jednej, wybranej osoby w grupie.

Raz na rundę, o ile nie badałeś szczegółowo umysłu żadnego ze stworzeń, możesz spróbować (w akcji standardowej) umieścić *sugestię* w umyśle jednej z pozostających pod wpływem czaru istot. Może ona wykonać jeszcze jeden rzut obronny na Wole, by oprzeć się *sugestii*, używając *ST pajęczego szpiega* (jeśli posiada specjalną odporność na efekty zaklęcia, może użyć jej, by odeprzeć *sugestię*). Udany rzut obronny nie neguje pozostałych efektów *pajęczego szpiega*.

Możesz objąć działaniem czaru dowolne osiem inteligentnych istot w zasięgu, poczynając od tej, którą znasz lub potrafisz nazwać. Chcąc czytać myśli, nie musisz władać językiem podmiotu ani też znać go osobiście – możesz wybrać, na przykład, „najbliższych ośmiu strażników, którzy muszą siedzieć w tym pokoju”. Czar nie działa na osoby, które wykonają udany rzut obronny na Wole.

Komponent materialny: Pająk, dowolnego gatunku i wielkości. Może być martwy, byle wciąż miał osiem nóg.

Plaga szczurów

Przyzywanie (Wezwanie)

Poziom: Zaraza 5

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: Przyzywa stado złowieszczych szczurów w 6-metrowej fali

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak (patrz tekst)

Stado złowieszczych szczurów atakuje zaciekle wszystkie istoty w 6-metrowej fali, zadając im obrażenia i zarażając gorączką brudu (patrz str. 74 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Jeśli istota, którą opadnie stado, nie podejmuje akcji innych niż walka ze szczurami, w każdej rundzie, w momencie inicjatywy zwierząt, otrzymuje 1k4 obrażenia i musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość plus modyfikator z Intellektu, by uniknąć zakażenia gorączką brudu. Jeżeli zaś próbuje czegoś innego, na przykład uciec z zagrożonego obszaru, otrzy-

muje 1k4 obrażenia na poziom czarującego i wykonuje rzut obronny z karą -4. Na terenie opanowanym przez stado nie da się skoncentrować ani rzucać czarów.

Ataki szczurów nie są magiczne, więc istoty bezcielesne, posiadające redukcję obrażeń lub inne środki obrony mogą uniknąć ich ugryzień. Choroba, którą roznoszą szkodniki, jest jednak magiczna i przenosi się przez dotyk – każda cielesna istota, która ma kontakt ze stadem, może na nią zapaść.

Ze stadem nie można skutecznie walczyć bronią, lecz ogień i obrażenia zadawane na większym obszarze mogą je rozproszyć. Szczury idą w rozsypkę, gdy stado otrzyma w sumie 8 obrażeń na poziom czarującego od ataków tego typu. Czar *śmierdzącej chmury* i zaklęcia o podobnym efekcie lub obszarze rozpraszają stado automatycznie.

Możesz nakazać stadu przemieścić się o 12 metrów w rundzie – to akcja będąca odpowiednikiem ruchu.

Płomień wiary

Wywoływanie

Poziom: Kpn 3

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta, niemagiczna broń

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Czar ten przemienia na pewien czas jedną zwyczajną lub mistrzowsko wykonaną broń do walki wręcz w jej magiczny płomienny odpowiednik. Na czas działania zaklęcia broń traktowana jest jak *płomienny oręż* +1 i zadaje +1k6 obrażeń od ognia. Trafiony krytycznie, broń zadaje dodatkowe +1k10 obrażeń od ognia, jeśli mnożnik krytyka wynosi $\times 2$, +2k10 obrażeń, jeśli mnożnik wynosi $\times 3$ lub +3k10 przy mnożniku $\times 4$. Efekt tego zaklęcia nie sumuje się z premiami z usprawnienia broni lub premiami płynącymi z *ognistego* lub *płomiennego oręza*.

Kondensator materialny: Grudka fosforu, którą dotyka się broni.

Pocisk chwały

Wywoływanie [Dobro]

Poziom: Chwała 6

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Efekt: Promień

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak

Rzucając ten czar z Planu Pozytywnej Energii, sprowadzasz ładunek energii, który uderza w jedną istotę. Pocisk dojdzie celu, jeśli wykonasz udany atak dotykowy na dystans. Trafiona istota odnosi różne obrażenia, zależnie od swojej natury, ojczyściego planu egzystencji oraz twojego poziomu.

Pochodzenie/natura istoty	Maksymalne obrażenia	Wartość
Plan Materialny, Plan Żywiotu, neutralny przybysz	1k6/2 poziomy	7k6
Plan Negatywnej Energii, zły przybysz, nieumarły	1k6/poziom	15k6
Plan Pozytywnej Energii, dobry przybysz	—	—

Pocisk zamroczenia

Zaklinanie [Wpływający na umysł]

Poziom: Szaleństwo 5

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: Promień

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Czar ten pozwala ci na wykonanie jednego ataku promieniem w rundzie. Promień oszałamia jedną żywą istotę tak, że przez 1k3 rundy nie może wykonać żadnych akcji. Nie jest wprawdzie otumaniona, atakujący ją nie zyskują zatem żadnych premii, nie może się jednak poruszać, rzucać czarów, używać zdolności mentalnych i tak dalej

Pomór

Nekromancja

Poziom: Zaraza 7

Komponenty: W, S, K, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Daleki (120 m + 12 m/poziom)

Cel: Jedna żywa istota/poziom, żadne dwie nie mogą znajdować się od siebie dalej niż 15 m

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wytrwałość neguje

Odporność na czary: Tak

Zaklęcie to sprowadza poważną chorobę i osłabienie na każdego, komu nie uda się rzut obronny. Ofiary czaru zapadają natychmiast na straszliwą chorobę, która wkrótce obejmuje całe ich ciała. Obsypują je zatem czarne czyraki, fioletowe krosty, purpurowe liszaje, ropiejące wrzody czy złośliwe cysty, wszystkie szczególnie dotkliwe i wywołujące poważne osłabienie.

Choroba dziennie tymczasowo obniża o 1k3 wartość Siły i Zręczności – do czasu aż ofiara wykona udany rzut obronny na Wytrwałość. Podobnie jednak, jak w przypadku mumijnej zgnilizny, udany rzut obronny nie pozwala wyzdrowieć – symptomy choroby utrzymują się, póki zarażony nie znajdzie magicznego sposobu na pozbycie się dolegliwości (jak czary *usunięcie choroby, uzdrowienie* czy *odnowienie*).

Kondensator: Czarny bicz lub kańczug, z którego strzela się w stronę potencjalnych ofiar podczas rzucania zaklęcia.

Potężniejszy aspekt bóstwa

Transmutacja [Dobro, Zło]

Poziom: Mistycyzm 9

Jak słabszy aspekt bóstwa, zyskujesz jednak wszystkie właściwości półniebianina lub półczarta (więcej informacji znajdziesz w Dodatku 3 *Księgi Potworów*). Nie otrzymujesz jednak zdolności czaropodobnych tych istot.

Na czas działania zaklęcia stajesz się przybyszem, w przeciwieństwie jednak do innych istot tego typu, możesz zostać wskrzeszony, jeśli zginiesz przed upływem działania czaru.

Dobrzy kapłani poddani zostają następującej transformacji:

- Rosną im upierzone skrzydła, umożliwiające latanie z podwojoną normalną prędkością (dobra zwrotność).
- Zyskują naturalny pancerz +1.
- Zyskują widzenie w słabym świetle.
- Zyskują niepodatność na choroby, elektryczność, kwas i zimno.
- Zyskują premię rasową +4 do rzutów obronnych przeciw truciznom.
- Zyskują następujące premie do wartości atrybutów: +4 S, +2 Zr, +4 Bd, +2 Int, +4 Rzt, +4 Cha.

Żli kapłani poddani są następującej przemianie:

- Rosną im błoniaste skrzydła, umożliwiające latanie z normalną prędkością (przebiegna zwrotność).
- Zyskują naturalny pancerz +1
- Zyskują ataki pazurami i kłami. Jeśli są średniego rozmiaru, ugryzieniem zadają 1k6 obrażeń, a każdą wyposażoną w pazury dłonią – 1k4. Jeśli są małego rozmiaru, zarówno ugryzienia, jak ataki pazurami zadają 1k3 obrażenia.
- Zyskują widzenie w ciemnościach (18 metrów)
- Zyskują niepodatność na trucizny.
- Zyskują odporność 20 na elektryczność, kwas, ogień i zimno.
- Zyskują następujące premie do wartości atrybutów: +4 S, +4 Zr, +2 Bd, +4 Int, +4 Rzt, +2 Cha.

Potworny pachołek

Zaklinanie (Przymus) [Wpływający na umysł]

Poziom: Dominacja 9

Komponenty: W, S, KPD

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: Jedna istota

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Zaklęcie działa jak *prawdziwa dominacja*, z tą jednak różnicą, że ofiarą może być dowolna istota, która – jeśli nie uda się jej pierwszy rzut obronny na Wolę – zostaje permanentnie zdominowana. Jeśli jednak otrzyma polecenie sprzeczne z jej naturą, wykonuje rzut obronny na Wolę z karą –4, by sprzeciwić się temu poleceniu – poza jednorazowym nieposłuszeństwem pozostaje jednak pod kontrolą rzucającego zaklęcie. Kiedy ofiara *pachołka* wykona udany rzut obronny i nie podporządkuje się poleceniu, wszystkie przyszłe rzuty obronne, pozwalające na sprzeciw, wykonuje już bez kary.

Koszt w PD: 500 PD na Kość Wytrzymałości ofiary lub jej poziom.

Prawdziwa dominacja

Zaklinanie (Przymus) [Wpływający na umysł]

Poziom: Dominacja 8

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 metrów + 3 metry/poziom)

Cel: Jeden humanoid o rozmiarze średnim lub mniejszy

Czas trwania: 1 dzień/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Czar pozwala ci kontrolować poczynania dowolnej istoty humanoidalnej o rozmiarze średnim lub mniejszej, tworząc między nią a tobą więź telepatyczną. Jeśli mówicie tym samym językiem, możesz nakazać ofierze w zasadzie wszystko, aż do granic jej umiejętności. Jeżeli się nie rozumiecie, przekazywać możesz wyłącznie proste komendy w rodzaju „Idź tam”, „Chodź tu”, „Walcz” czy „Nie ruszaj się”. Wiesz przy tym, czego doświadcza istota, nie odczuwasz jednak bezpośrednio jej doznań.

Ofiara zaklęcia może próbować oprzeć się twojej władzy (rzut obronny na Wolę, kiedy rzucasz czar). Jeśli otrzyma rozkaz sprzeczny z jej naturą, może bronić się raz jeszcze, lecz z karą -4. Jeśli ten rzut się nie powiedzie, musi spełnić polecenie, nawet gdyby jawnie prowadziło ją na śmierć. Raz stworzona więź działa na dowolny dystans, o ile pan i jego niewolnik przebywają na tym samym planie. Nie musisz zatem widzieć istoty, by ją kontrolować.

Czary w rodzaju *ochrony przed złem* mogą zapobiegać rozciągnięciu więzi na obszar ich działania lub uniemożliwiać telepatyczną komunikację z ofiarą czaru, nie przeszkadzają jednak w rzuceniu dominacji ani jej nie rozpraszą.

Prawdziwe tworzenie

Przyzywanie (Tworzenie)

Poziom: Tworzenie 8

Komponenty: W, S, M, KPD

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: 0 metrów

Efekt: Niemagiczny obiekt z materii nieożywionej o objętości do 0,03 m³/poziom, którego nie dotykasz

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Za pomocą tego zaklęcia tworzysz pojedynczy, niemagiczny przedmiot z dowolnego materiału, którego nie musisz dotykać – raz stworzony obiekt istnieje permanentnie i nie można go zniszczyć dzięki rozproszeniu magii lub zanegowaniu mocy. Przedmiot jest zatem zupełnie prawdziwy i może służyć dowolnym celom i przeznaczeniu. Jego objętość nie może przekroczyć 0,03 metra sześciennego na poziomie czarującego, ten zaś musi wykonać udany test stosownej umie-

jetności, jeśli tworzy przedmiot bardziej skomplikowany – na przykład test Rzemiosła (wytwarzanie luków), jeśli chce stworzyć proste brzechwy do strzał, lub Rzemiosła (jubilerstwo), jeżeli powołuje do istnienia wyszlifowany klejnot.

W przeciwieństwie od przedmiotów stworzonych za pomocą *mniejszego tworzenia* lub *większego tworzenia* (patrz *Podręcznik Gracza*), obiekty powstałe za sprawą *prawdziwego tworzenia* mogą służyć jako materialne komponenty czarów.

Komponent materialny: Niewielki kawałek materiału, z którego przedmiot ma być stworzony – drewniana drzazga w przypadku brzechwy strzały, ułamek stosownego kamienia w przypadku klejnotów i tak dalej.

Koszt w PD: Liczba PD równa cenie przedmiotu w sztukach złota lub 1 PD – zależnie, która wartość jest wyższa (koszt przedmiotów znajdziesz w *Podręczniku Gracza*).

Prognoza

Wieszczenie

Poziom: Kpn 4, Drd 3

Komponenty: W, S, M, KO

Czas rzucania: 1 godzina

Zasięg: 1,5 km + 1,5 km /poziom

Obszar: W promieniu 1,5 km + 1,5 km/poziom z tobą w środku

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Możesz dokładnie przewidzieć naturalną pogodę do tygodnia naprzód – jeśli manipulują nią siły nadnaturalne, *prognoza* dostarcza o nich tyle informacji, ile wykrzyknie *magii*.

Komponent materialny: Kadzidło.

Kondensator objawień: Przedmiot służący do wróżenia (misa, lustro, szklana kula i tak dalej).

Przekleństwo likantropii

Nekromancja

Poziom: Zaraza 6

Komponenty: W, S, M, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięty humanoid

Czas trwania: Ciągły (patrz tekst)

Rzut obronny: Wytrwałość neguje

Odporność na czary: Tak

Dotknąwszy humanoida, potrafisz zarazić go czasową likantropią – jeśli nie uda mu się rzut obronny, kłątwa objawi się podczas najbliższej pełni księżyca. W przeciwieństwie do innych form likantropii, efekty tego czaru przelamać można za pomocą *usunięcia kłątwy* oraz *przelamania zaklęcia*.

Możesz sprowadzić na swoją ofiarę dowolny rodzaj powszechnej likantropii (a źli kapłani co rusz wynajdują nowe). W zasadzie więc przeklęty zmieni się może w dowolnego drapieżnika w przedziale wielkości od małego psa po sporego niedźwiedzia – pocho-

dzenie komponentu materialnego determinuje tu rodzaj zwierzęcia, w które ofiara będzie się przemieniać (więcej informacji o likantropii znajdziesz w Dodatku 3 *Księgi Potworów*).

Komponent materialny: Pół litra zwierzęcej krwi.

Recytacja

Przyzywanie (Tworzenie)

Poziom: Kpn 4

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 metrów

Obszar: Wszyscy sojusznicy i wrogowie na obszarze rozprysku o promieniu 18 m z tobą w środku

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak

Recytując święte wersety lub wyznania, sprowadzasz błogosławieństwo swojego patrona na siebie i swoich sojuszników, siejąc jednocześnie zwątpienie i osłabienie w szeregach wrogów. Czar działa na wszystkich sprzymierzeńców i nieprzyjaciół pozostających w zasięgu w momencie jego rzucenia. Osoby walczące po twojej stronie otrzymują do testów ataku i rzutów obronnych premię ze szczęścia +2 (lub +3, jeśli wyznają tego samego boga co ty). Wrogowie odejmują natomiast karę -2 od testów ataku i rzutów obronnych. Po rzuceniu tego zaklęcia możesz przedsięwziąć dowolne akcje - zaklęcie działa samo do momentu wygaśnięcia.

Kondensator objawień: W charakterze kondensatora zaklęcie to wymaga, oprócz zwyczajnego świętego symbolu, fragmentu świętego tekstu.

Serce niedźwiedzia

Transmutacja

Poziom: Głusza 4, Kpn 5, Drd 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 7 metrów

Cel: Żywi sojusznicy w promieniu 6 metrów

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Nie

Zmieniasz swoich żywych sojuszników (jednego na poziom czarującego) w straszliwych wojowników, za co płacą zmęczeniem. Otrzymują premię z usprawnienia +4 do Siły oraz +1k4 tymczasowych punktów wytrzymałości na poziom czarującego. Kiedy zaklęcie dobiega końca, wszystkie pozostałe tymczasowe punkty wytrzymałości znikają, a wszystkie osoby objęte jego efektem otrzymują 1 stłuczenie na poziom czarującego.

Sieć cierni

Transmutacja

Poziom: Kpn 3, Drd 2, Trp 2

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 metrów + 3 metry/poziom)

Obszar: Rośliny w 12-metrowej fali

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Patrz tekst

Odporność na czary: Nie

Zaklęcie powoduje, że trawa, chaszczki, krzaki, a nawet drzewa porastają cierniami, a potem gną się, zwiłają i oplatają wokół istot, które znajdują się w obszarze działania zaklęcia lub na niego wejda. Istoty, które stoją spokojnie, zostają wprawdzie oplątane, nie odnoszą jednak dalszych obrażeń. Jeśli natomiast podejmują jakieś działania (atakują, rzucają czary z komponentem somatycznym lub poruszają się), odnoszą 1k4 obrażenia od cierni plus 1 punkt na poziom czarującego, i muszą wykonać rzut obronny na Refleks, by uniknąć oplątania. Istota, która stara się rzucić zaklęcie, musi ponadto wykonać udany test Koncentracji (ST 15 + poziom czaru + otrzymane obrażenia), by nie stracić czaru.

Istota, której nie udało się rzut obronny na Refleks, zostaje oplątana, nie może się poruszać i otrzymuje karę -2 od testów ataku i -4 od efektywnej Zręczności. Unieruchomiona, może próbować się uwolnić i uciec z połową normalnej szybkości w akcji całorundowej, wykonując udany test Siły lub Wyzwalania się (ST 20). Jeśli nie została oplątana, może poruszać się po terenie działania zaklęcia z połową prędkości, odnosząc opisane powyżej obrażenia. W każdej rundzie, którą spędza na obszarze działania zaklęcia, rośliny usiłują ją pochwycić.

Rośliny zapewniają jedną czwartą osłony na każde półtora metra materii roślinnej między osobą pozostającą na obszarze działania zaklęcia a jej przeciwnikiem - 1/2 za 3 metry *sieci cierni* pomiędzy walczącymi, 3/4 za 4,5 metra i, wreszcie, całkowitą za 6 metrów i więcej.

Uwaga: MP może zmodyfikować efekt tego zaklęcia, zależnie od rodzaju roślin, na które je rzucono.

Słabsza więź telepatyczna

Wieszczanie [Wpływający na umysł]

Poziom: Kpn 3, Umysł 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Cel: Ty i jedna godząca się na to istota w odległości maksymalnie 9 m

Czas trwania: 10 minut/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Czar tworzy telepatyczną więź między tobą a jedną istotą o Intellekcji 6 lub wyższym, która sobie tego życzy. Wiąż umożliwia telepatyczną komunikację niezależną od języka, nie daje ci jednak żadnej specjalnej mocy ani władzy nad stworzeniem, z którym się porozumiewasz. Raz stworzona, więź działa na dowolny dystans (choć nie pomiędzy planami).

Słabszy aspekt bóstwa

Transmutacja [Dobro, Zło]

Poziom: Mistycyzm 3, Pal 4

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty**Czas trwania:** 1 runda/poziom

Zakłęcie to sprawia, że twoje ciało zmienia się, by bardziej przypominać postać twojego patrona (w bardzo ogólnych, rzecz jasna, zarysach). Otrzymujesz premię z usprawnienia (1k4 + 1 punkt) do Charyzmy oraz odporność 10 na dwa lub trzy rodzaje energii: elektryczność, kwas i zimno (jeśli jesteś dobry) lub ogień i zimno (jeśli jesteś zły).

Słuszny gniew pobożnego

Zaklinanie (Przymus) [Wpływający na umysł]

Poziom: Kpn 7**Komponenty:** W, S, KO**Czas rzucania:** 1 akcja**Zasięg:** 9 metrów**Cel:** Wszyscy sojusznicy na obszarze rozprysku o promieniu 9 m z tobą w środku**Czas trwania:** 1 runda/poziom**Rzut obronny:** Brak**Odporność na czary:** Tak

Rzucając to zakłęcie, przygotowujesz swoich sojuszników o boskie szaleństwo lub furie, która znacząco zwiększa ich zdolności bojowe. Walczący po twojej stronie odczuwają efekt, jakby rzucono na nich czar *wspomożenie*, otrzymują zatem na czas jego działania premię z morale +1 do testów ataku i rzutów obronnych na strach oraz 1k8 tymczasowych punktów wytrzymałości.

Sojusznicy, którzy wyznają tego samego boga co ty, wpadają w *słuszny gniew* – otrzymują dodatkowy atak wręcz w rundzie (z najwyższą premią do ataku) oraz premię z morale +2 do testów ataku i obrażeń oraz rzutów obronnych, a także 1k8 tymczasowych punktów wytrzymałości (czyli, w sumie, 2k8) i premię z morale +3 do rzutów obronnych na czary i efekty wpływające na umysł.

Kiedy kończy się działanie czaru, osoby, które wpadły w pełen *słuszny gniew*, przez 10 minut są zmęczone (-2 do Siły, -2 do Budowy, nie mogą biegać ani szarżować).

Sondowanie myśli

Wieszczenie [Wpływający na umysł]

Poziom: Czar/Zak 6, Umysł 6**Komponenty:** W, S**Czas rzucania:** 1 minuta**Zasięg:** Bliski (7,5 m + 1,5 /2 poziomy)**Cel:** Jedna żyjąca istota**Czas trwania:** Koncentracja**Rzut obronny:** Wytrwałość neguje (patrz tekst)**Odporność na czary:** Tak

Czar ten zapewnia ci dostęp do wiedzy i wszystkich wspomnień podmiotu – i tych, które z łatwością przywołuje, i pogrzebanych w otchłani niepamięci. Dzięki temu otrzymujesz w każdej rundzie odpowiedź na jedno pytanie, zgodnie z wiedzą badanego. Możesz stosować *sondowanie myśli* na śpiącej istocie, ta wykonuje jednak rzut obrony na Wolę o ST ustalany za-

leżnie od tego czaru po każdym pytaniu – w razie powodzenia się budzi. Osoba, która próbuje uniknąć sondowania, może uciec poza zasięg czaru, o ile nie zostanie w jakiś sposób powstrzymana. Pytania zadajesz telepatycznie, a odpowiedzi trafiają do twego umysłu tą samą drogą – nie musisz włączyć językiem podmiotu, a w przypadku mniej inteligentnych istot odpowiedzią na pytanie może być tylko sekwencja obrazów.

Stado otyughów

Przyzywanie (Tworzenie)

Poziom: Zaraza 9**Komponenty:** W, S**Czas rzucania:** 1 akcja**Zasięg:** Średni (30 m + 3 m/poziom)**Efekt:** Przyzywa trzy lub więcej otyughów, które pojawiają się nie dalej niż 10 m od siebie**Czas trwania:** Siedem dni lub siedem miesięcy (P) (patrz tekst)**Rzut obronny:** Brak**Odporność na czary:** Nie

Z dużych zbiorów odpadków i nieczystości, jak kanał czy szambo, czar ten tworzy otyughi. Możesz stworzyć 3k4 zwyczajne otyughi lub 1k3 +1 wielkich o 15 KW (patrz str. 14 *Księgi Potworów*). Potwory bez oporu pomogą ci w walce, spełnią specjalną misję lub będą cię chronić, pozostając z tobą przez siedem dni, jeśli wcześniej ich nie odeślesz. Jeżeli powołałeś je do życia tylko po to, by czegoś strzegły, czar działa przez siedem miesięcy, w tym jednak wypadku muszą pilnować konkretnego miejsca lub przedmiotu. Otyughi przyzwane jako strażnicy nie mogą opuścić terenu działania czaru.

Otyughi stworzyć możesz wyłącznie na terenie zawierającym przynajmniej 3000 kilogramów kompostu, odpadków lub nieczystości, kiedy jednak rzucisz już czar, a potwory nie muszą stać na straży tego miejsca, mogą poruszać się bez przeszkód.

Strumień mieczy

Wywoływanie

Poziom: Kpn 3**Komponenty:** W, S**Czas rzucania:** 1 akcja**Zasięg:** Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)**Efekt:** Strumień szeroki na 1,5 metra, aż do granicy zasięgu**Czas trwania:** Chwilowy**Rzut obronny:** Refleks neguje połowę**Odporność na czary:** Tak

Strumień mieczy sprawia, że powietrze zaczyna wirować, gęstnieć, aż wystrzeli z twoich dłoni silnie sprężonym strumieniem. Wszystkie istoty znajdujące się na obszarze działania czaru otrzymują 1k8 obrażeń +1 na poziom czarującego, maksymalnie +10.

Szał

Zaklinanie (Przymus) [Wpływający na umysł]

Poziom: Szaleństwo 3

Komponenty: W, S**Czas rzucania:** 1 akcja**Zasięg:** Dotykowy**Cel:** Dotknięta istota**Czas trwania:** 1 runda/poziom**Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy)**Odporność na czary:** Tak (nieszkodliwy)

Zaklęciem tym wprowadzasz podmiot w krwawy szal, który zwiększa o +4 jego Siłę i o +4 Budowę oraz zapewnia premię z morale +2 do rzutów obronnych na Wolę. W przeciwieństwie do szału barbarzyńcy, zaklęcie to nie powoduje spadku KP ani zmęczenia znajdującej się pod jego wpływem istoty.

Szczęśliwy traf

Wieszczenie

Poziom: Kpn 3, Pal 2**Komponenty:** W, S**Czas rzucania:** 1 akcja**Zasięg:** 18 metrów**Efekt:** 18-metrowa fala o środku w tobie**Czas trwania:** Koncentracja**Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy)**Odporność na czary:** Nie

Zaklęcie to zapewnia premię z morale +2 do wszystkich ataków dystansowych wykonywanych przez sojuszników znajdujących się na obszarze objętym zaklęciem.

Szpony bestii

Transmutacja

Poziom: Kpn 4, Drd 3**Komponenty:** W, S, M**Czas rzucania:** 1 akcja**Zasięg:** Osobisty**Cel:** Ty**Czas trwania:** 1 runda/poziom**Rzut obronny:** Brak**Odporność na czary:** Nie

Szpony bestii przemieniają twoje dłonie i palce, wyposażając je w długie, wygięte pazury i masywne knykcie. Szpony działają jak broń tnąca do walki wręcz (obrażenia 1k6 plus wszelkie magiczne i zwyczajne premie, na przykład z Siły, zagrożenie krytykiem 19-20). Walcząc przemienionymi dłońmi, nie prowokujesz ataku okazyjnego, a szpony nie ograniczają twojej zręczności manualnej ani zdolności rzucania czarów.

Komponent materialny: Szpon drapieżnego ptaka, na przykład orla lub sokoła.

Umieśnienie

Transmutacja

Poziom: Kpn 3, Pal 2**Komponenty:** W, S**Czas rzucania:** 1 akcja**Zasięg:** Dotykowy**Cel:** Dotknięte istoty**Czas trwania:** 1 runda/poziom**Rzut obronny:** Wytrwałość neguje**Odporność na czary:** Tak

Możesz dodać premię z usprawnienia +1 na poziom czarującego do jednego atrybutu fizycznego dotkniętej istoty (Siła, Budowa lub Zręczność), zmniejszając jednocześnie jej Intelpekt i Charyzmę o tę samą liczbę. Sam decydujesz o wysokości kary i premii, jednak maksimum ogranicza twój poziom czarującego. Jeśli powoduje to spadek atrybutu poniżej 3, czar zawodzi. Tak więc kapłan 5. poziomu może rzucić *umieśnienie* na barbarzyńcę, by podnieść jego Siłę o 4 punkty, zmniejsza jednak równocześnie jego Intelpekt i Charyzmę o 4. Jeśli pierwotny Intelpekt lub Charyzma barbarzyńcy wynosiła 6 lub mniej, zaklęcie kończy się, nie przynosząc efektu.

W imię boże

Wywoływanie

Poziom: Pal 1**Komponenty:** W, S**Czas rzucania:** 1 akcja**Zasięg:** Osobisty**Cel:** Ty**Czas trwania:** 1 runda/poziom lub do wykorzystania**Rzut obronny:** Brak**Odporność na czary:** Nie

Dzięki temu zaklęciu możesz poświęcić swe siły życiowe, by zwiększyć zadawane obrażenia. Rzucając zaklęcie poświęcasz do 10 punktów wytrzymałości. Każde 2 poświęcone punkty zwiększają obrażenia zadane w najbliższym udanym ataku o +1k6, aż do maksimum +5k6. Zdolność zadawania dodatkowych obrażeń kończy się, gdy uda ci się trafić przeciwnika lub gdy skończy się działanie czaru. Poświęcone punkty wytrzymałości traktowane są jak normalne śmiertelne obrażenia.

Więdnienie

Nekromancja

Poziom: Kpn 5, Drd 4**Komponenty:** W, S, KO**Czas rzucania:** 1 akcja**Zasięg:** Patrz tekst**Efekt:** Patrz tekst**Czas trwania:** Chwilowy**Rzut obronny:** Patrz tekst**Odporność na czary:** Tak

Zaklęcie to posiada dwie wersje – by rzucić każdą z nich, musisz dotknąć rośliny i chuchnąć na nią.

Więdnienie na obszarze: Kiedy rzucasz czar na pojedynczą, zwyczajną roślinę, wszystkie normalne rośliny w 30-metrowej fali schną i umierają – kwiaty więdną, liście spadają, a łodygi się kruszą. Czar nie wpływa na glebę, można więc posiać nowe rośliny w miejscach umarłych. Przeciw temu efektowi nie ma rzutów obronnych.

Więdnienie istoty roślinnej: Kiedy rzucasz czar na ruchomą lub inteligentną roślinę, jak gnilnik czy drze-

wiec, zadajesz jej 1k6 obrażeń na poziom czarującego, do maksymalnej wartości 15k6. Ofiara może wykonać rzut obronny na Wytrwałość, by zmniejszyć obrażenia o połowę.

Woda pitna

Wieszczenie

Poziom: Kpn 3, Drd 2

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Daleki (120 m + 12 m/poziom)

Efekt: Draży studnię o średnicy 3 m, głęboką na maksymalnie 30 m

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Zaklęcie lokalizuje podziemne źródło wody na głębokości nie większej niż 30 metrów. Jeśli znajduje się ono w zasięgu czaru, ten draży sięgając do niego studnię. Jeżeli źródło jest poza zasięgiem, czar się nie udaje.

Komponent materialny: Łopata lub szufla.

Wrzask szaleństwa

Zaklinanie (Przymus) [Wpływający na umysł]

Poziom: Czar/Zak 8, Szaleństwo 8

Komponenty: W

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta żywa istota

Czas trwania: 1k4 + 1 runda

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak

Ofiara tego czaru nie może powstrzymać się od obłąkańczych wrzasków, bełkotu i szaleńczych podskoków. Może wyłącznie rzucić się i jazgotać – jej Klasa Panczerza spada o -4, rzuty obronne na Refleks udają się tylko przy wyniku 20, a ponadto nie może używać tarczy.

Wyzwolenie

Odpychanie

Poziom: Czar/Zak 9, Egzorcyzmy 9

Komponenty: W, S, M, KO

Czas rzucania: 1 runda

Zasięg: 54 m

Obszar: rozprysk o promieniu 54 m z tobą w środku

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Kiedy rzucasz *wyzwolenie*, fala mocy, uderzająca z twojego ciała, magicznie niszczy wszelkie czary, które cokolwiek unieruchamiają, odpychają lub zamykają czy pieczętują, poza wymienionymi dalej.

Wyzwolenie neguje wszelkie uroki i wstrzymania, otwiera tajemne zamki i podobne zabezpieczenia, rozprasza czary tworzące magiczne lub fizyczne bariery (jak ściana kamienia czy ściana mocy), osłony i zabezpieczenia, tymczasowy zastój czy spowolnienie oraz zaklęcia o po-

dobnych efektach. Kończy też działanie *statuy*, a *magiczny słoń* zostaje rozbity na dobre, uwalniając zamkniętą w nim siłę życiową. Ponadto, każdy czar, który wykonytuje inne zaklęcie (jak *magiczne usta* czy *napelnienie zdolnością czarową*), przestaje działać, a wspomniane zaklęcia zostają rzucone z zasięgiem 0 metrów.

Wyzwolenie nie wpływa za to na czary ochronne, jak *ochrona przed złem*, *tarcza* czy *kula niewrażliwości*. Istoty skamieniałe nie zostają ani ujawnione, ani ożywione, a zmuszone do służby nie zostają oswobodzone (wolności nie zyskują zatem chowańce, niewidzialni łowcy, dzinni czy żywiołaki). Czar nie narusza też *pola antymagii* ani niczego, co się na nim znajduje. *Magiczny krąg przeciw złu* (czy innemu charakterowi), który więzi jakąś istotę, zostaje natomiast rozproszony.

Klątwy i *geas/poszukiwanie* zostają zdjęte tylko, jeśli poziom czarującego, który użył *wyzwolenia*, jest równy lub wyższy poziomowi czarującego osoby, która przekleństwo rzuciła.

Powyższe efekty zachodzą niezależnie od życzeń rzucającego czaru, choć nie dotyczą ani jego, ani niczego, co niesie lub posiada przy sobie – działają natomiast na wszystkie wymienione wyżej zaklęcia na obszarze działania. Otwarcie zamków uruchamia wszystkie alarmy i pułapki, którymi były zabezpieczone, a oswobodzone istoty nie muszą wcale czuć wdzięczności wobec wyzwoliczela.

Komponent materialny: Kawalek magnetytu i szczyp-ta saletry.

Żelazna kondycja

Transmutacja

Poziom: Kpn 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Dotykowy

Cel: Jedna żywa istota/poziom

Czas trwania: 1 dzień/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Za pomocą tego zaklęcia możesz uczynić żywą istotą niemal całkowicie niepodatną na zmęczenie i fizyczne wyczerpanie. Dotknięta w chwili rzucania zaklęcia istota zyskuje następujące korzyści:

Krzepkość: Atut ten dodaje premię +4 do wszystkich testów związanych z działaniami wymagającymi długotrwałego wysiłku fizycznego (bieganie, pływanie, wstrzymywanie oddechu i tak dalej).

Premia z morale: Podmiot otrzymuje dodatkową premię z morale +4, którą dodaje się do premii z Krzepkości. Premię tę dolicza się również do rzutów obronnych na czary i magiczne efekty wywołujące zmęczenie, słabość czy wyczerpanie.

Odporność na wysiłek: Istota będąca pod działaniem zaklęcia zaczyna męczyć się dopiero po 12 godzinach ciężkiej pracy lub forsownego marszu. Jeśli nie przerwie pracy, może działać do 16 godzin – po tym czasie jest tylko zmęczona, a nie wyczerpana (patrz „Forsowny marsz”, str. 143 *Podręcznika Gracza*, oraz „Zmęczony i „Wyczerpany”, str. 85 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*).

DODATEK: POTWORNI KAPŁANI

W zasadzie każdy inteligentny gatunek wielbi jakieś bóstwa, a większość z nich ma swoich kapłanów. *Księga Potworów* wylicza patronów i informacje o domnach dla wielu typów nie-ludzkich kapłanów – informacje te zebraliśmy w Tabeli A-1 (na następnej stronie).

Bilbdoolpoolp

Starożytna bogini kuo-toa, Bilbdoolpoolp, jest chaotycznie zła. Wyznają ją wyłącznie kuo-toa, które zwą ją czasem Matką Morza lub Biczem Biczów. Bogini kipi od nienawiści wobec żyjących na powierzchni ras, które w zamierzchłej przeszłości wyгнаły jej dzieci do krain podziemnych, i czuwa nad swym ludem, obmyślając przy tym krwawą zemstę – nic dziwnego, że związana jest z domenami wody, zła i zniszczenia. Jej ulubioną bronią jest szczypcowy drąg (patrz opis kuo-toa w *Księdze Potworów*).

Callarduran Gładkoręki

Callarduran Gładkoręki, boski opiekun podziemnych gnomów, czyli svirfeblinów, jest neutralny, a jego wyznawcy zwą go Bratem z Otchłani, Władcą Kamienia, Władcą Głębin oraz Podziemnym Gnomem. Svirfebliny czczą w nim swego obrońcę, patrona ziemi i górnictwa, związany jest więc z domenami dobra, leczenia, ochrony i ziemi. Jego ulubioną bronią to topór bitewny. Pozostaje w dobrych stosunkach z Garlem Świetlistozłotym, nienawidzi się za to z patronami drowów, kuo-toa, duergarów i łupieżców umysłów.

Diirinka

Patron zdegenerowanych derro, Diirinka, to chaotyczny zły bóg zwany Wielkim Mędrce, Okrutnym Mistrzem i Liczmem z Otchłani. Patronuje magii i wiedzy, uczonemu derro oraz okrucieństwu. Związany jest z domenami chaosu, oszustwa, zła i zniszczenia. Jego ulubioną bronią jest sztylet (zwykle zatruty).

Eadro

Stwórca morskiego ludu i locathahów to bóg neutralny, tytułowany Zdrojem Życia i Napelniającym Skrzela. Władca głębinami oceanów, gdzie czuwa nad rasami, które stworzył. Domeny, z którymi jest związany, to Ochrona, Woda i Zwierzęta, a jego ulubioną bronią jest włócznia.

Gruumsh

Gruumsh, chaotyczny zły bóg orków, zwany jest Jednookim i Tym, Który Nigdy Nie Śpi. Jako główny bóg orków, nakazuje, by jego wyznawcy byli silni, wyrzucali słabych ze swych szeregów i podbijali ziemie, którą bóg uważa za słusznie im przynależną (czyli w zasadzie cały świat). Związany jest z domenami chaosu, siły, wojny i zła, a jego ulubioną bronią jest włócznia. Szczególnie mocno nienawidzi Corellona Larethiana, Moradina i ich wyznawców.

Hruggek

Bóstwo niedźwiedźków, Hruggek, jest chaotyczny zły. Przydomki Mistrza Zasadzek i Odrywającego Głowy zobowiązują – jest opiekunem przemocy i walki, rozkochanym w po mistrzowsku przeprowadzonych zasadzkach i podstępnych atakach. Związany jest z domenami chaosu, oszustwa, wojny i zła. Jego ulubioną bronią to morgensztern.

Kaelthiere

Kalthiere jest neutralna zła. Zwie się ją Czarnym Płomieniem, Pożerającym Płomieniem i Pożeraczką – wyznają ją rozmaite rasy, głównie salamadry, ifryty i azerowie, cześć oddają jej jednak również ludzie i przedstawiciele innych powszechnych ras, niezdrowo zafascynowani ogniem. Bogini reprezentuje niszczycielską siłę ognia i nie ma nic wspólnego z jego pozytywnym aspektem, nic zatem dziwnego, że wiąże się z domenami ognia, wojny, zła i zniszczenia. Jej ulubionym orężem jest włócznia.

Kurtulmak

Kurtulmak, bóg koboldów, to praworządne złe bóstwo zwane Żelaznołuskim, Rogatym Czarnoksiężnikiem i Żądającym Ogonem. Patronuje sztuce wojny i górnictwa, a legenda głosi, że to on właśnie wykradł bogom smoków sekret sztuk magicznych, by obdarować nim swój lud. Związany jest z domenami oszustwa, prawa, szczęścia i zła, a jego ulubioną bronią jest półwłócznia. Kurtulmak szczególnie nienawidzi Garla Świetlistozłotego.

Laduguer

Ponury i złowieszczy Laduguer, praworządny zły bóg duergarów, zwany jest Wygnańcem, Szarym Opiekunem, Mistrzem Wszystkich Rzemiosł, Panem Niewolników, Poganiaczem i Nieprzystępnym. Patronuje rzemiosłu – w szczególności wytwarzaniu magicznych przedmiotów – oraz ochronie, magii i rasie szarych krasnoludów. Związany jest z domenami prawa, wojny, ziemi i zła. Jego ulubioną bronią jest młot bojowy.

Laogzed

Nienasycony bóg troglodytów, Laogzed, jest chaotyczny zły. Patronuje jedzeniu, łakomstwu i bezsensownemu zniszczeniu, nosi więc przydomki Pochłaniacza i Duszożercy. Związany jest z domenami chaosu, śmierci, zła i zniszczenia, a jego ulubioną bronią jest oszczep.

Lolth

Lolth to chaotyczna zła pającza bogini mrocznych elfów, zwana Demoniczną Królową Pająków, Władczynią Pajęczych Otchłani, Przędką Chaosu i Mroczną Matką Drowów. Władca pajakami, złem, ciemnością i chaosem, patronuje zatem skrytobójcom i rasie drowów. Związana jest z domenami chaosu, oszustwa, zła i zniszczenia, a jej ulubioną bronią jest bicz.

Maglubiyet

Gobliński bożek Maglubiyet jest neutralny zły. Zwie się go Najwyższym Wodzem, Władcą Bitew, Ognisto-

okim i Potężnym. Opiekuje się zarówno goblinami, jak i hobgoblinami, patronując rządowi i wojnom toczonym przez obydwie rasy. Związany jest z domenami chaosu, oszustwa, zła i zniszczenia. Jego ulubioną bronią jest topór bitewny.

Merrshaulk

Merrshaulk to chaotyczny zły bóg yuan-ti, zwany Władcą Otchłani, Panem Węży, Śpiącym Wężem i Stwórcą Jadu. Jego zainteresowania i wpływy pokrywają się z pragnieniami rasy, którą stworzył – patroluje gadom, pułapkom, truciznom i morderstwom. Związany jest z domenami chaosu, rośliny, zła i zniszczenia. Jego ulubioną bronią jest długi miecz.

Panzuriel

Pelzające i oślizłe ucieleśnienie ohydy, Panzuriel, jest neutralny zły. Nazywa się go zwykle Pradawnym Mieszkańcem Głębin, Wyrzutkiem i Bogiem o Wielu

Mackach. Jest patronem morderstwa, fermentu i konfektacji, czczą go zaś źli mieszkańcy morza: merrowowie, sahuaginowie, scragi i – ze szczególnym oddaniem – krakeny. Związany jest z domenami wody, wojny, zła i zniszczenia, a jego ulubioną bronią jest drag. Z całego serca nienawidzi Sashelasa z Głębin, który odciął mu lewą stopę i wygnał z Planu Materialnego.

Sashelas z Głębin

Sashelas z Głębin, twórca i opiekun morskich elfów, to chaotyczny dobry bóg, którego nazywa się również Władcą Podmorskich Głębin, Księciem Delfinów, Wiedzącym, Przyjacielem Żeglarzy i (tylko wśród morskich elfów) Stwórcą. Opiekuje się on oceanami, morskimi elfami, wiedzą, pięknem i magią wody, związany zaś jest z domenami chaosu, dobra, ochrony i wody. Najbardziej lubi trójząb. Pozostaje w sojuszu z Correllonem Larethianem oraz Eadro i ze wszystkich sił zwalcza Sekolaha, Lolth, Bilbdoolpoolp i Panzuriela.

TABELA A-1: BOGOWIE POTWORÓW

Bóstwo	Charakter	Domeny	Typowi wyznawcy
Bilbdoolpoolp	Chaotyczna zła	Woda, zło, zniszczenie	Kuo-toa
Callarduran Gładkoreki	Neutralny	Dobro, leczenie, ochrona, ziemia	Svirfnebliny
Diirinka	Chaotyczny zły	Chaos, magia, oszustwo, zło	Derro
Eadro	Neutralny	Ochrona, woda, zwierzę	Locathahy, morski lud
Gruumsh	Chaotyczny zły	Chaos, zło, siła, wojna	Orkowie
Hruggek	Chaotyczny zły	Chaos, oszustwo, wojna, zło	Niedźwieżuki
Kaelthiere	Neutralna zła	Ogień, wojna, zło, zniszczenie	Złe istoty ognia
Kurtulmak	Praworządny zły	Oszustwo, prawo, szczęście, zło	Koboldy
Laduguer	Praworządny zły	Prawo, wojna, ziemia, zło	Duergarowie
Laogzed	Chaotyczny zły	Chaos, śmierć, zło, zniszczenie	Troglodyci
Lolth	Chaotyczna zła	Chaos, oszustwo, zło, zniszczenie	Driderzy, drowy (elfy)
Maglubiyet	Neutralny zły	Chaos, oszustwo, zło, zniszczenie	Goblino, hobgoblino
Merrshaulk	Chaotyczny zły	Chaos, roślina, zło, zniszczenie	Yuan-ti
Panzuriel	Neutralny zły	Woda, wojna, zło, zniszczenie	Złe istoty wodne
Sashelas z Głębin	Chaotyczny dobry	Chaos, dobro, ochrona, woda	Wodne elfy
Sekolah	Neutralny zły	Prawo, siła, wojna, zło	Sahuaginowie
Semuanya	Neutralny	Roślina, woda, zwierzę	Jaszczuroludzie
Shekinester	Neutralna	Magia, ochrona, wiedza, zniszczenie	Nagi
Šixin	Praworządny zły	Podróż, prawo, siła, zło	Xillowie
Skerrit	Neutralny dobry	Leczenie, roślina, słońce, zwierzę	Centaury
Wielka Matka	Chaotyczna zła	Chaos, siła, śmierć, zło	Beholdery

Bóstwa smoków

Aasterinian	Chaotyczna neutralna	Chaos, oszustwo	Chaotyczne smoki
Bahamut	Praworządny dobry	Dobro, powietrze	Dobre smoki
Chronepsis	Neutralny	Śmierć, wiedza	Smoki
Falzure	Neutralny zły	Śmierć, zło	Smoki
Io	Neutralny	Magia, ochrona, podróż, wiedza	Smoki
Tiamat	Praworządna zła	Prawo, zło	Złe smoki

Bóstwa gigantów

Annam	Neutralny	Magia, roślina, słońce, wiedza	Giganci
Grolantor	Chaotyczny zły	Chaos, śmierć, ziemia, zło	Giganci wzgórzowi, ettiny i ogry
Hiatea	Neutralna dobra	Dobro, roślina, słońce, zwierzę	Giganci (zwłaszcza kobiety)
Iallanis	Neutralna dobra	Dobro, leczenie, siła, słońce	Dobrzy giganci (chmurowi, burzowi, kamienni)
Memnor	Neutralny zły	Oszustwo, śmierć, wiedza, zło	Źli giganci chmurowi
Skoraeus o Kościach z Kamienia	Neutralny	Leczenie, ochrona, wiedza, ziemia	Giganci kamienni
Stronmaus	Neutralny dobry	Chaos, dobro, ochrona, wojna	Giganci burzowi i chmurowi
Surtr	Praworządny zły	Ogień, oszustwo, wojna, zło	Giganci ogniowi
Thrym	Chaotyczny zły	Magia, wojna, zło, zniszczenie	Giganci lodowi
Vaprak	Chaotyczny zły	Chaos, wojna, zło, zniszczenie	Ogry

Sekolah

Bóg sahuaginów, praworządny zły i drapieżny Sekolah, jest Wielkim Rekinem, Rozmiłowanym w Łowach i Tym, Który Woła z Otchłani. Poza patronowaniem sahuaginom, zajmuje się rabunkiem, polowaniem i tyranią. Związany jest z domenami prawa, siły, wojny i zła, a jego ulubionym orężem jest trójząb.

Semuanya

Semuanya to neutralny, pozbawiony uczuć bóg jaszczurołudzi – ich Zbawca, Pomnożyciel, Opiekun ich wiedzy. Interesuje go jedynie przetrwanie i rozmnażanie się gatunku, nad którym czuwa. Związany jest z domenami rośliny, wody i zwierzęcia. Jego ulubiona broń to wielka maczuga.

Shekinester

Shekinester, bogini nag, występuje w trzech aspektach – jako Dawczyni jest neutralna, stając się Tkaczką zmienia się w chaotyczną złą, by osiągnąć charakter praworządny dobry w aspekcie Opiekunki. Tkaczka jest boginią destrukcji, która, niszcząc to, co stare, umożliwia powstawanie rzeczy nowych. Dawczyni zsyła wyznawcom mądrość, Opiekunka zaś zajmuje się zachowaniem tego, co już istnieje i opiekuje się duchami zmarłych. Bogini związana jest z domenami magii, ochrony, wiedzy i zniszczenia. Nad broń przedkłada ugryzienie.

Sixin

Tajemniczy gadzi bożek xillów, Sixin, jest praworządnym neutralnym – ucywilizowani xillowie zwą go Najwyższym, barbarzyńcy zaś czczą pod imieniem Rozszalałego. Bóg posiada zatem dwa aspekty, zgodne z dwoma aspektami jego ludu: jest zarówno brutalnym patronem wojny, jak i opiekunem intryg i podstępów. Związany jest z domenami podróży, prawa, siły i zła, a jego ulubioną bronią jest krótki miecz.

Skerrit

Skerrit, bóg centaurów, to neutralny dobry myśliwy i patron lasów, zwany Duchem Puszczy. Opiekuje się społecznościami centaurów i dba o utrzymanie ich naturalnej równowagi – związany jest z domenami rośliny, słońca i zwierzęcia, a jego ulubiona broń to włócznia.

Wielka Matka

Potworna bogini beholderów, Wielka Matka, jest chaotyczna zła i nie posiada innych imion. Koncentruje się przede wszystkim na magii, płodności i tyranii, choć trudni się również obroną beholderów, zwłaszcza przed drowami. Wiąże się z domenami chaosu, siły, śmierci i zła, a nad wszelką broń przedkłada straszliwe ugryzienie.

Bóstwa smoków

Bóstwa smoków to dzieci Io, Siedmiokrotnego Smoka, który ucieleśnia całe różnicowanie pełnego sprzeczności smoczego gatunku. Żadne ze smoczyczych bóstw nie ma ulubionej broni, a broń duchowa, rzucana przez

ich kapłanów, objawia się jako ugryzienie smoczyczych szczęk.

Aasterinian

Chaotyczna neutralna Aasterinian to zuchwała bogini, która lubi zdobywać wiedzę dzięki zabawie, pomysłowości i przyjemnościom. Wielka, brązowa smoczyca, która uwielbia mieszać się w cudze sprawy, służy Io za posłańca. Związana jest z domenami chaosu i oszustwa.

Bahamut

Platynowy smok Bahamut, bóstwo praworządne dobre, jest Władcą Północnego Wiatru, panem wszystkich dobrych smoków, opiekunem mądrości, wiedzy, prorokowania i pieśni. Związany jest z domenami dobra i powietrza.

Chronepsis

Chronepsis jest neutralny – stąd jego cichy, bierny i nieskory do gwałtownych porywów charakter. W smoczyczym panteonie opiekuje się losem, śmiercią i osądem. Związany jest z domenami śmierci i Wiedzy.

Falzure

Straszliwy Smok Nocy to neutralny zły bóg wysączania energii, nekromancji, rozkładu i utraty sił. Związany jest z domenami śmierci i zła.

Io

Siedmiokrotny Smok jest neutralny, stanowi bowiem połączenie wszystkich charakterów. Nazywa się go niekiedy Układnym Smokiem, Wielkim Kołem Wieczności, Półkaczem Cieni, Władcą Bogów oraz Stwórcą Smoków. Związany jest z domenami magii, ochrony, podróży i wiedzy.

Tiamat

Wielobarwna smoczyca, Tiamat, jest praworządną złą, samozwańczą Stwórczynią Złych Smoków – każda z jej pięciu głów nosi barwę innego rodzaju jej poddanych. Znajduje przyjemność w niegodziwych zajęciach, jak tortury, sianie niezgody i niszczenie. Związana jest z domenami prawa i zła.

Bóstwa gigantów

Bóstwa gigantów to potomkowie Annama.

Annam

Annam to neutralny bóg zwany Pierwszym, Rodzicem Świata i Wielkim Stwórcą. Jest jednocześnie wszechwiedzącym bogiem nauki, filozofii i głębokiej medytacji oraz nieokiełznanym, przepelnionym żądzą patronem płodności. Związany jest z domenami magii, rośliny, słońca i wiedzy. Nad oręż przedkłada atak bez broni.

Grolantor

Chaotyczny zły patron wzgórzowych gigantów, Grolantor, posiada również wyznawców pośród hord ogrów i ettinów. Nie godzi się, by nazywać go inaczej niż własnym imieniem. Patronuje łowom i walce,

a przywiązanie do niej zmusza zarówno jego, jak i jego wyznawców do toczenia ogromnej liczby potyczek. Związany jest z domenami chaosu, śmierci, ziemi i zła, a jego ulubioną bronią jest maczuga.

Hiatea

Najważniejsza bogini w panteonie gigantów, Hiatea, jest neutralna dobra. Patronuje naturze, rolnictwu, polowaniu i narodzinom, a cześć oddaje jej większość kobiet gigantów, które – niezależnie od charakteru – kochają ją za potęgę i bohaterstwo. Związana jest z domenami dobra, rośliny, słońca i zwierzęcia. Jej ulubiony oręż to włócznia.

Iallanis

Młodsza siostra Hiatei jest, podobnie jak i ona, neutralna dobra. Jest boginią miłości, przebaczenia, litości oraz piękna i ze wszystkich sił usiłuje na powrót zjednoczyć targaną podziałami rasę gigantów. Związana jest z domenami dobra, leczenia, siły i słońca – od broni woli atak gołymi rękami.

Memnor

Memnor jest subtelny, uroczy, inteligentny, grzeczny i (neutralny) zły do szpiku kości. Jest bogiem dumy, potęgi umysłu i kontroli, a próbując obalić Annama, posługuje się nacją złych gigantów chmurowych. Jest związany z domenami oszustwa, śmierci, wiedzy i zła, a jego ulubioną bronią jest morgensztern.

Skoraeus o Kościach z Kamienia

Bóg kamiennych gigantów, Skoraeus, zwany też Władcą Skąły, jest neutralny. Nie angażuje się w sprawy innych i dba wyłącznie o swój lud. Związany jest przy tym z domenami leczenia, ochrony, wiedzy i ziemi. Jego ulubioną bronią jest młot bojowy.

Stronmaus

Potężny Stronmaus jest neutralnie dobry. Nazywa się go Władcą Burzy, Uśmiechniętym Bogiem i Gromowładnym, włada bowiem słońcem, niebem, pogodą i radością. Związany jest z domenami chaosu, dobra, ochrony i wody, najchętniej posługuje się młotem bojowym i z całego serca nienawidzi Memnora.

Surtr

Surtr o włosach z płomieni jest praworządny zły. Jako władca ogniowych gigantów interesuje się głównie tym, jak jego dzieciom powodzi się na świecie. Związany jest z domenami ognia, oszustwa, wojny i zła. Jego ulubiony oręż to wielki miecz.

Thrym

Thrym, opiekun lodowych gigantów, jest chaotyczny zły. Włada zimnem i lodem, jest też bóstwem magii, związanym z domenami magii, wojny, zła i zniszczenia. Jego ulubiona broń to wielki topór.

Vaprak

Nienasycony, chaotyczny zły Vaprak Niszczyciel jest bogiem ogrów, patronującym walce, zniszczeniu, agresji, bitewnemu szałowi i chciwości. Związany jest z domenami chaosu, wojny, zła i zniszczenia. Z lubością posługuje się maczuga.

Przybysze i władcy żywiołów

Istnieją istoty znacznie potężniejsze niż najsilniejsi śmiertelnicy, a jednak nie tak wszechmocne niż bogowie: władcy demonów, arcydiabły, potężni niebianie, panowie slaadów, władcy żywiołów i tak dalej. Choć wokół takich arcywładz przybyszów formują się czasem stowarzyszenia śmiertelnych, oni sami współpracują zaś czasem z kapłanami, nie mają statusu bóstw i nie mogą zsyłać wyznawcom czarów. Śmiertelni nie oddają im czci – choć tylko wyjątkowy głupiec kwestionowałby ich potęgę – a istoty, które dzielają ich charakter, traktują takich przybyszów z wielką rewerencją.

Z diabłami i demonami współpracują najczęściej (odpowiednio) kapłani Hextora i Erythnula – czasami przyjmując przy tym patronat arcydiabła czy księcia demonów. Rzadziej zdarza się, że kapłanom Heironeousa i Pelora pomagają planetarowie i solarowie. Bywa również, że konkretni przedstawiciele nieomal boskich rodzajów obejmują szczególny patronat nad specyficzną grupą: Yeenoghu, księżę demonów, opiekuje się gnollami i choć rasa ta czci Erythnula, Yeenoghu służy jej za przewodnika i opiekuna, dbając o jej interesy i pomagając jej przedstawicielom, kiedy jest mu to na rękę.

Oprócz Yeenoghu, inni znani z imienia księżęta demonów to Alvarez, Alzrius, Bafomet, Demogorgon, Eldanoth, Fraz-Urb'luu, Graz'zt, Juiblex, Kostchtchie, Lissa'aera, Lupercio, Lynkhab, Verin i Vucarik.

Do znanych arcydiabłów należą: Baalzebul, Bel, Belial, Dispater, Fierana, Glasya, Levistus, Lamagard, Mammon, Martinet i Mefistofeles.

Władcy żywiołów to: Ben-Hadar (dobra woda), Chan (dobre powietrze), Imix (zły ogień), Ogremosh (zła ziemia), Olhydra (zła woda), Sunnis (dobra ziemia), Yan-C-Bin (złe powietrze) i Zaaman Rul (dobry ogień).

Imiona potężnych niebian, slaadów i formitów pozostają tajemnicą.

OBRONCY WIARY

Przewodnik dla kapłanów i paladynów

Boży wojownicy, bez reszty oddani bóstwom

W podręczniku tym szczegółowo opisano kapłanów i paladynów, ziemskich obrońców bogów w grze D&D. Pełno w nim sposobów, dzięki którym twój kapłan lub paladyn stanie się postacią wyjątkową. Znajdziesz tu:

- Nowe atuty, klasy prestiżowe, oręż i ekwipunek.
- Nowe sposoby wykorzystywania odganiania, nowe magiczne przedmioty i czary przeznaczone specjalnie dla kapłanów i paladynów.
- Informacje o niezwykłych organizacjach, takich jak Ostrza Szyderstwa czy Patrzący w Gwiazdy.
- Szczegółowe plany świątyń mogących służyć graczom i Mistrzom Podziemi zarówno jako schronienie, jak i bastiony wroga, które powinni zrównać z ziemią.

Ta niezastąpiona w bibliotece każdego gracza i Mistrza Podziemi książka doda twojej grze rumieńców.

Podręcznik Gracza, Przewodnik MISTRZA PODZIEMI oraz Księga Potworów są niezbędne, aby Mistrz Podziemi mógł wykorzystać ten dodatek. Graczowi wystarczy Podręcznik Gracza.

ISBN 83-88916-94-7



9 788388 916946
Cena detaliczna: 29,00 zł



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