



KSIĘGA PLANÓW



Jeff Grubb, Bruce R. Cordell,
David Noonan



KSIĘGA PLANÓW

JEFF GRUBB, BRUCE R. CORDELL, DAVID NOONAN

DODATKOWY MATERIAŁ

ANDY COLLINS, MONTE COOK, STEVE MILLER, RICH REDMAN, SEAN K REYNOLDS, JENNIFER CLARKE WILKES, SKIP WILLIAMS, JAMES WYATT

REDAKCJA

DAVID NOONAN, JENNIFER CLARKE WILKES

DYREKTOR KREATYWNY

ED STARK

KIEROWNIK PROJEKTU

JUSTIN ZIRAN

KIEROWNIK PRODUKCJI

CHAS DELONG

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM

ANTHONY VALTERRA

DYREKTOR GRAFICZNY

DAWN MURIN

ILUSTRACJA NA OKŁADCE

ARNIE SWEKEL

ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE

MATT CAVOTTA, MONTE MOORE, WAYNE REYNOLDS, DARRELL RICHEL, DAVID ROACH, ARNIE SWEKEL

OPRACOWANIE GRAFICZNE

SHERRY FLOYD, DAWN MURIN

KARTOGRAFIA

TODD GAMBLE

TYPOGRAFIA

ERIN DORRIES

TESTUJĄCY GRĘ: Jason Carl, Michele Carter, Andy Collins, Monte Cook, Bruce Cordell, Cameron Curtis, Jesse Decker, David Eckelberry, Cory J. Herndon, Gwendolyn FM Kestrel, Toby Latin, Will McDermott, Rich Redman, Thomas M. Reid, Steve Schubert, Chris Thomason, Jennifer Clarke Wilkes, Penny Williams, Skip Williams.

ŹRÓDŁA: Ta książka powstała na solidnych fundamentach. Plany zawsze były kosmologią wiecznie zmienną, od pierwotnych wizji Gary'ego Gygaxa i Dave Sutherlanda, poprzez oryginalną, niemal talmudyczną pozycję *Manual of The Planes* Jeffa Grubba z dodatkami Rogera Moore'a i Eda Greenwooda, aż po barwne dzieło PLANESCAPE, autorstwa Davida Cooka, Colina McComba, Michele Carter i Monte Cooka. Inne źródła to nowy *Opis Świata ZAPOMNIANTCH KRAIN* autorstwa Eda Greenwooda, Skipa Williama, Seana K Reynolds i Roba Heinsoo; *Magazyn DRAGON* nr 172 i artykuł „The King and Queen of Dragons” Skipa Williama; *Guide to the Ethereal Plane* Bruce'a R. Cordella, *Podręczniki Pioniki* Bruce'a Cordella; *Tangents* Bruce'a Cordella; *Księga i Krew* Bruce'a Cordella i Skipa Williama.

Oparte na oryginalnych zasadach DUNGEONS & DRAGONS® stworzonych przez Gary'ego Gygaxa i Dave'a Arnesona oraz na nowej grze DUNGEONS & DRAGONS® opracowanej przez Jonathana Tweeta, Monte Cooka, Skipa Williama i Petera Adkinsona.

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



620-WTC11850

EUROPEAN HEADQUARTERS

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

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



ISBN: 83-88916-65-3

Wydawca: ISA Sp. z o.o.
Tłumaczenie: Tomasz Andruszkiewicz
Michał Mochocki
Korekta merytoryczna: Tomek Kreczmar
Korekta: Marzena Piłko
Skład: Antonina Liedtke

Logo i nazwy DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DRAGON, MISTRZ PODZIEMI, FORGOTTEN REALMS, PLANESCAPE i Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi firmy Wizards of the Coast, Inc., będącej częścią Hasbro, Inc. Logo d20 System jest znakiem handlowym należącym do Wizards of the Coast, Inc. Wszystkie postacie z Wizards of the Coast, imiona i wyrażenia do nich podobieństwa są znakami handlowymi 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 polskiego wydania DUNGEONS & DRAGONS® należą do ISA Sp. z o.o.

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

Spis treści

Wstęp	4
Księga Planów	4

Rozdział 1: Natura planów	5
Przedstawienie planów	6
Czym są plany?	6
Cechy planów	7

Rozdział 2: Łąca planarne	15
Interakcje planów	15
Kosmologia D&D	16
Budowanie własnej kosmologii	16
Przemieszczanie się między planami	19

Rozdział 3: Postacie i magia	23
Potwory jako rasy	23
Klasy prestiżowe	24
Magia i plany	32
Nowe czary	33

Rozdział 4: Plan Materialny	41
Cechy Planu Materialnego	41
Alternatywne Plany Materialne	43

Rozdział 5: Plany Przechodnie	45
Przemieszczanie się pomiędzy Planami Przechodnimi	46
Plan Astralny	47
Plan Eterychny	53
Plan Cieni	59

Rozdział 6: Plany Wewnętrzne	65
Cechy Planów Wewnętrznych	65
Połączenia Planów Wewnętrznych	66
Łączenie Planów Wewnętrznych	66
Mieszkańcy Planów Wewnętrznych	67
Plan Żywiolu Powietrza	68
Plan Żywiolu Ziemi	70
Plan Żywiolu Ognia	74
Plan Żywiolu Wody	77
Plan Negatywnej Energii	80
Plan Pozytywnej Energii	82

Rozdział 7: Plany Zewnętrzne	85
Cechy Planów Zewnętrznych	85
Połączenia Planów Zewnętrznych	86
Podróżowanie po Planach Zewnętrznych	86
Mieszkańcy Planów Zewnętrznych	88
Bohaterskie Domeny Ysgardu	90
Wieczny Zmienny Chaos Limbo	93
Wietrzne Głębiny Pandemonium	97
Nieskończone Warstwy Otchłani	99
Wieżienne Głębiny Carceri	104
Szare Pustkowie Hadesu	108
Czarna Wieczność Gehenny	111
Dziewięć Piekieł Baatoru	115
Piekielne Pola Bitewne Acheronu	123
Mechaniczna Nirwana Mechanusa	127
Pokojowe Królestwa Arkadii	130
Siedem Niebiańskich Kondygnacji	
Celestii	132
Bliźniacze Rajy Bytopii	136
Błogosławione Pola Elizjum	138
Dzicz Ziemi Bestii	141
Olimpijskie Polany Arborei	144
Harmonijna Domena Zewnętrzna	147
Tabele spotkań dla Planów Zewnętrznych	152

Rozdział 8: Półplany	153
Cechy półplanu	153
Połączenia półplanów	153

Losowy generator półplanów	154
Neth, Żyjący Plan	154
Obserwatorium	157
Ziemia Niczyja	158

Rozdział 9: Potwory	159
Astralny pancernik	159
Bariaur	161
Demon	162
Diabel	164
Dżinni	165
Efemerydy	168
Energon	170
Gitjanki	171
Gitzerai	173
Merkant	174
Niebianin	175
Nieuchronny	177
Pseudożywiolak	179
Yugoloth	184
Szablony	188

Dodatek: Inne warianty planów i kosmologii	201
Kraina Snów	201
Plan Luster	204
Świat Duchów	205
Plan Żywiolu Zimna	206
Plan Żywiolu Drewna	207
Plan Energii Temporalnej	208
Plan Faerie	210
Odległa Dziedzina	211
Kosmologia Miriadów Planów	213
Kosmologia Bliźniaków	215
Kosmologia Planetarium	217
Kosmologia Krętej Drogi	218
Anomalie Planarne	220

Indeks i spis tabel	222
----------------------------------	-----

Spis map i diagramów	
Schemat kosmologii D&D	7
Kosmologia D&D: Wielkie Koło	8
Kształty planów	11
Relacje międzyplanarne	17
Prosta kosmologia: Wszystkoświat	20
Astralne jeziora kolorów	48
Eteryczne zasłony	57
Plan cieni i alternatywne kosmologie	62
Trójwymiarowy model Planów Wewnętrznych	67
Plany Zewnętrzne	87
Ysgard	92
Limbo	95
Pandemonium	98
Otchłań	102
Carceri	107
Hades	110
Gehenna	112
Dziewięć Piekieł	120
Acheron	125
Mechanus	129
Arkadia	131
Celestia	134
Bytopia	137
Elizjum	140
Ziemia Bestii	143
Arborea	146
Rubieże	150
Kraina Snów	203
Kosmologia Miriadów Planów	214

Spis ramek	
Walka w trzech wymiarach	9
Czas w wielkim kole	10

Plany warstwowe	11
Zmiana kosmologii w trakcie gry	18
Unosząc kurtyny: Odsłanianie własnej kosmologii	19
Klucze do portalu	21
Nowy przedmiot: wymiarowy sekstant	22
Przeniesienie na losowy plan	38
Czary objawień i alternatywne plany materialne	44
Postacie w akcji: Percepcja na Planach Przechodnich	46
Opcja: Zmienianie przestrzeni astralnej	47
Opcja: Kierunkowy Plan Astralny	50
Opcja: Bez przestrzeni astralnej	50
Karaka Astralna	52
Opcja: Daleki eter	55
Opcja: Bez przestrzeni eterycznej	55
Opcja: Wiele przestrzeni eterycznych	58
Nowy przedmiot: Goblina Eteru	59
Alternatywna kosmologia dla Planów Przechodnich	60
Opcja: Bez przestrzeni cieni	62
Opcja: Cienie innych planów	63
Wariant: Tancerze Cieni i Plan Cieni	64
Opcja: Bez Planów Wewnętrznych	67
Wykopywanie się	72
Kto rządzi Planami Żywiolów?	84
Opcja: Panteon działający wspólnie	89
Opcja: Bez Planów Zewnętrznych	90
Wojna krwi	90
Opcja: Ysgard jako plan materialny	91
Co mogę zrobić z kontrolowanym Limbo?	94
Opcja: Limbo – krawędź rzeczywistości	95
Władcy slaadów	96
Wichury Pandemonium	97
Statki Chaosu	100
Losowe warstwy Otchłani	101
Powrót Orkusa	103
Niespodzianka grzesznika	106
Szarżyzna	109
Szare wyczerpanie	110
Pelzające miasto	113
Kwasowy śnieg	114
Mroczna Ósemka	116
Władca Pierwszej: Bel	117
Władca Drugiej: Arcyksiążę Dispatier	117
Tiamat, chromatyczny smok	118
Władca Trzeciej: Wicehrabia Mammon	119
Władcy Czwartej: Lady Fierna i arcyksiążę Belial	119
Władca Piątej: Książę Levistus	121
Lord Szóstej: Hrabina Wiedźma	121
Władca Siódmej: Belzebub	122
Władca Ósmej: Mefistofeles	122
Władca Dziewiątej: Asmodeusz, Król Dziewięciu Piekieł	123
Goblińsko-orkowa wojna wśród sześcianów	124
Uchronienie się przed konserwacyjnym działaniem Thuldania	126
Przeżycie burzy ostrzy na Ocanthusie	126
Królowie Burzy	131
Bahamut, platynowy smok	133
Opcja: Same gnomy w Bytopii	137
Ehlonna, bogini lasów	143
Opcja: Więcej bóstw w Arvandorze	146
Opcja: Zewnętrzna agresywnie neutralna	148
Senna podróż	202
Świadome śnienie	203
Jak dostać się na Plan Luster	205
Gorsze cechy Faerie	210
Łatwiej dostępny Faerie	210
Modyfikowanie czarów eterycznych	215
Opcja: Silniejsza dominacja żywiolów	218

Wstęp

Jest to książka o innych światach.

Opowiada o niebie i piekle. O częściach składowych wszechświata i o pałacach bogów. O jaśniejących portalach i ścieżkach wiodących przez mgłę i cienie.

O wszechświecie i kosmologii, która utrzymuje wszystko w ruchu. Księga o planach egzystencji.

Jakieś wyobrażenia o innych światach – krainach i dziedzinach potężniejszych oraz dziwniejszych niż nasza własna – zawsze istniały w naszej mitologii. Orfeusz zstępuje do krainy umarłych, a na szczycie Olimpu mieszkają bóstwa. Istoty szlachetne i plugawe przybývają z odległych światów na wezwanie rzucającego czary i spełniają jego wolę. Terra incognita. Nieznane ziemie. Tutaj są potwory.

Księga Planów to nie tylko spis siedzib diabłów, demonów, niebian i żywiołaków. Zawiera ona narzędzia, za pomocą których możesz stworzyć własne wszechświaty i kosmologie. Opracować układ planów tak samo, jak czynisz z narodami i miastami w przygodach – a plany posiadają nieskończony potencjał do rozwijania.

Chcąc korzystać z *Księgi Planów*, potrzebujesz także *Podręcznika Gracza*, *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI* oraz *Księgi Potworów*. Wówczas będziesz mógł zbudować własne wszechświaty i wypuścić graczy na nowe plany egzystencji.

Zapraszamy!

KSIĘGA PLANÓW

Książka ta przedstawia informacje i dla Mistrzów Podziemi, i dla graczy, zabierając ich na wielką wycieczkę po planach. *Księga Planów* jest przeznaczona przede wszystkim dla MP, ale gracze również mogą go czytać. Jeśli twój MP tworzy własną kosmologię, lektura tej pozycji nie zepsuje ci żadnych niespodzianek.

Natura planów (Rozdział 1): Ten rozdział odpowiada na podstawowe pytania – czym są plany i jakie jest ich znaczenie. Objasnia cechy planów, elementów składowych twojej kosmologii. Jest to przewodnik typu „zrób to sam”, uczący jak budować nowe wymiary i wszechświaty.

Łączenie planów (Rozdział 2): W tym rozdziale opisano, jak po zbudowaniu światów powiązać je ze sobą. Jak przенosić się z jednego planu na inny i co to takiego punkty dostępu?

Postacie i magia (Rozdział 3): Ta część przedstawia nowe opcje do wyboru dla postaci, w tym klasy prestiżowe (oświecony wysłannik, niszczyciel bram, planarny bohater i planarny budowniczy) oraz nowe czary, na przykład *eteryczny wybuch*, *sztorm rzeczywistości* i *wniknięcie w cień*.

Plan Materialny (Rozdział 4): Tu rozpoczyna się wielka podróż po planach – od prezentacji tego, który najprawdopodobniej jest twoim domem. Plan Materialny zwykle znajduje się w centrum scenarii gry i na nim mają początek wszystkie historie.

Plany Przechodnie (Rozdział 5): Są to plany, przez które podróżuje się do innych światów, plany podróży i ruchu. Są spoiwem łączącym inne wymiary, lecz na każdym z nich czyhają niebezpieczeństwa.

Plany Wewnętrzne (Rozdział 6): Ten rozdział zagłębia się w surowe żywioły i energie, z których składa się twoja kosmologia. Opisane tu wymiary są najbardziej wrogie ze wszystkich planów, a zamieszkują je potężne żywiołaki. Jest to czysta, surowa moc pozbawiona kontroli.

Plany Zewnętrzne (Rozdział 7): Na tych planach mieszkają same bóstwa, a także inne stwory pozaplanarne, które kontaktują się ze śmiertelnikami i Planem Materialnym. To siedziba panteonów i bogów.

Półplany (Rozdział 8): Pomniejsze plany, kawałki sfałdowanej materii rzeczywistości ukształtowane przez ich twórców. Na półplanach MP może odrzucić zasady i stworzyć cokolwiek tylko podpowie mu wyobraźnia.

Przykłady w powyższych rozdziałach odwołują się do Wielkiego Koła – kosmologii D&D. Przedstawia ona wzajemny układ planów opisanych w podręcznikach źródłowych D&D, a więc najlepiej znanych graczom. Przykłady te podajemy tylko jako wygodny punkt wyjścia dla kogoś, kto potrzebuje materiału do natychmiastowego wykorzystania. Zachęcamy MP do tworzenia własnych kosmologii, odzwierciedlających potrzeby ich kampanii. Wielkie Koło nadaje się do typowych kampanii fantasy, ale niekoniecznie będzie dobre w świecie gry blisko związanym z specyficzną kulturą, na przykład starożytnych Greków albo Wikingów.

Potwory (Rozdział 9): Tutaj znajdziesz przedstawienia istot i potworów żyjące na różnych planach. Są tu kompletne opisy potworów oraz szablony, dzięki którym MP może nadać innoświatowy charakter stworzeniom z Planu Materialnego.

Dodatek: Na końcu przedstawiamy przykłady różnych typów planów i układów planarnych, niebędących częścią Wielkiego Koła. Prezentacja „fajnych rzeczy, które możesz zrobić” oczywiście podkreśla, że oprócz opisanej w *Księdze Planów* kosmologii D&D można w swoich przygodach wymyślić co tylko przyjdzie do głowy. Zobaczysz tak ciekawe miejsca, jak Plan Żywiołu Drewna, Plan Luster i Zewnętrzny Plan Faerie.

Teraz, wyposażony w narzędzia dostarczone przez tę książkę, możesz popuścić wodze wyobraźni i budować własne mityczne wszechświaty pełne cudów.

Niechaj wyobraźnia zabierze cię do innych światów.



Ryc. A. Sniekel

Wrota były odmiennie od wszystkich, które Lidda, Tordek i pozostali wcześniej widzieli. Framuge zbudowano z rzeźbionego, różowego kwarcu, a luk nad nimi zamykał krwistoczerwony klejnot wielkości głowy krasnoluda. W kamieniu widniały głęboko rżnięte runy, grożące strasznymi konsekwencjami śmiałkom, którzy odważyliby się przekroczyć portal. Same skrzydła drzwi wykonano z żelaza, które w dotyku było ciepłe.

Tordek pociągnął wrota, szarpiąc za pierścien przechodzący przez paszczę rzeźbionego gargulca. Gdy te się otworzyły, Lidda poczuła, jak ciśnienie zatyka jej uszy.

Za wrotami ukazał się wszechświat wypełniony wielkimi, kręcącymi się dyskami. Tak daleko, jak sięgało spojrzenie, zębujące się tryby napędzały się wzajemnie. Na pierwszy rzut oka wydawało się, że na dyskach coś rośnie, ale bohaterowie wkrótce zrozumieli, iż to nie rośliny, a całe miasta zaludnione istotami o dziwnych kształtach. Gdy przyglądali się nieziemskiemu krajobrazowi, powietrze zadrżało i znikąd pojawił się ifryt, który poleciał w kierunku jednego z miast.

– Patrzcie, chłopaki – rzuciła Lidda. – Zaczynamy zupełnie nową grę.

Plany są innymi światami, alternatywnymi rzeczywistościami i odmiennymi wymiarami, które mogą zaczynać się tuż za drzwiami miejsc znanych postaciom. Mogą to też być tereny, gdzie podstawowe zasady znane wszystkim poszukiwaczom przygód nie mają dłużej

zastosowania, a bezpieczny dom jest bardzo, bardzo daleko.

Odmienne sfery egzystencji rozciągać się mogą tuż za magicznym lustrem, po drugiej stronie groźnego portalu lub za tęczą pniącego się wodospadu. Bramy takie pozwalają Mistrzom Podziemi wprowadzić kampanie w – dosłownie – inne wymiary i stworzyć nowe światy dla bohaterów ich opowieści.

Plany bywają także domami potężnych istot, zarówno złych jak i dobrych, które zechcą sprawdzić umiejętności postaci. Bohaterowie, w swoich rodzimych światach, mogli już spotykać stworzenia z innych sfer, takie jak demony czy zywiolaki. Niemniej teraz potwory będą miały przewagę „własnego terenu” i mogą liczyć na wsparcie potęg, o których nikomu z Planu Materialnego nawet się nie śniło.

Plany i połączenia między nimi mogą być inne dla każdej kampanii. Czasem będą sztywne i uporządkowane jak niebiańska biurokracja, a czasem chaotyczne niczym sfery, w których bramy otwierają się i zamykają zupełnie losowo. Układ planów może być dobrze znany postaciom, ale równie dobrze może być zagadką, którą trzeba dopiero rozwiązać.

W tej książce za przykład posłuży nam Wielkie Koło – kosmologia świata D&D. Pamiętać

jednak trzeba, że inne kampanie mogą mieć zupełnie inaczej rozłożone sfery.

Przykład ten można dowolnie modyfikować – sam musisz zdecydować, które jego części zachowasz, a które poddasz przebudowie lub stworzysz na nowo. Centralnym punktem Wielkiego Koła jest Oerth – podstawowy świat gier D&D. Dookoła niego rozciągają się Plany Wewnętrzne: ognia, wody, ziemi, powietrza, pozytywnej i negatywnej energii, a dalej plany dobra, zła, prawa i chaosu. Wszystkie łączy mleczna mgła Planu Astralnego.

Możesz używać narzędzi opisywanych w tym podręczniku do tworzenia własnych kosmologii. Jeśli tak robisz, poinformuj graczy, że nie będzie to standardowa kosmologia. A potem pozwól im samodzielnie odkrywać wszelkie niuanse twoich sfer. Dzięki temu otrzymasz zarówno rozrywkę, jak i tajemniczość oraz niepewność. Przy okazji wszyscy gracze będą wiedzieć, że kluczowych odpowiedzi nie znajdują w żadnym podręczniku.

PRZEDSTAWIENIE PLANÓW

Książka ta pokazuje wiele możliwości, które można wykorzystać w kampaniach. Radzimy jednak, abyś nie wprowadził do swojej gry od razu wszelkich elementów rozgrywki na innych planach. Będzie dużo lepiej, jeżeli postacie stopniowo – wraz z zyskiwaniem mocy i możliwości – poznają możliwości sfer i wyzwania, jakie one stawiają.

Pokazywanie planów: Najlepszym planarnym wstępem dla postaci na niskich poziomach są spotkania z istotami wezwanymi czarami, takimi jak *wezwanie potwora I*. W ten sposób bohaterowie zyskują pierwszą okazję, aby zobaczyć takie stwory jak niebiański orzeł czy czarci złowieszczy szczur. Wyobraź sobie, o ile bardziej podniosłe (istoty niebiańskie) lub przerażająco (piekielne) wyglądają one w naturalnym świecie. Na tym etapie musisz jedynie sugerować to, że istnieje inny świat poza tym, który znają postacie.

Spotkanie kolejnych potworów: Gdy bohaterowie wspinają się po drabinie poziomów, zaczynają napotykać więcej potworów z innych planów. Mogą już walczyć z salamandrami z Planu Żywiołu Ognia czy z demonami z Otchłani. Pokonując kolejne maskary widzą, że nie wszystkie są tylko straszniejszymi wersjami istot znanych z ich rodzimego świata. Wiele ma unikatowe zdolności, które mogą rzucić bohaterów na kolana.

Pierwsze podróże: Pierwsze wyprawy do innych sfer egzystencji mogą mieć miejsce dzięki pomocy z zewnątrz lub nawet być wynikiem przypadku (uruchomiona pułapka, przejście przez wrota). Może postacie znajdują portal prowadzący do innego świata, bądź też czarodziej wyśle ich z misją? Może wpadną przez przejście na mały półplan?

Bez względu na sposób, postacie wkroczą w końcu na inny plan i odkrywają, że tradycyjne zasady (takie jak choćby grawitacja) nie muszą być wszędzie prawdziwe. Niektóre sfery są nie tylko wrogie, ale już ze swej natury zabójcze dla nieprzygotowanych podróżników. Upewnij się, że bohaterowie są w stanie stawić czoło nie tylko mieszkańcom obcych światów, ale samej istocie i zasadom innych wymiarów. W kosmologii Wielkiego Koła Plany Zewnętrzne (domy bóstw) są zwykle przyjaźniejsze niż Plany

Wewnętrzne (gdzie żywioły kipią w pierwotnej, nieposkromionej postaci).

W czasie środkowego okresu MP może kontrolować stopień, w jakim postaci mają dostęp do innych planów, zarówno udostępniając, jak i zamykając portale, decydując o naturze pułapek oraz powstrzymując zapędy rzucającego czary BN, który ma ochotę wysłać drużynę z misją do Limbo.

Swoboda podróżowania: W końcu postaci zdobywają magiczne przedmioty (takie jak choćby *heksaedryczna brama*) lub czary (*eteryczny spacer* czy *zamiana planów* na 5. poziomie lub *projekcja astralna* na 9.), które pozwalają im na planarne podróże. Od tego momentu bohaterowie mogą się swobodnie poruszać po sferach i powinni być już na tyle doświadczeni, by radzić sobie z nieprzyjaznym terenem czy potencjalną wrogością mieszkańców. Przerzucenie śmiałków wbrew ich woli do jakiegoś Planu Zewnętrznego również na niewiele się już zda, bo dzięki magii po prostu wrócą. Teraz potrzebują powodów do międzyplanarnych wycieczek i przygód. Postacie zaczynają wiązać z planami własne pragnienia: chęć zysku, pogoń za chwałą czy dreszcz emocji związany z eksploracją obcych światów.

Być może bohaterowie dojdą do punktu, w którym zechcą osiedlić się na innym planie: czy to stworzonym przez siebie półplanie, czy w królestwie wykrojonym z istniejącego Planu Zewnętrznego. Sfery egzystencji są dostatecznie obszerne i dostatecznie różnorodne, aby znaleźć miejsce na dowolny styl życia poszukiwacza przygód. I w dodatku zawsze pozostaje miejsce na więcej.

CZYM SĄ PLANY?

Plany egzystencji są odmiennymi rzeczywistościami splecionymi wzajemnymi połączeniami. Oprócz rzadkich punktów wspólnych, stanowią oddzielne światy o odrębnych prawach natury. Są również domem potężniejszych wersji znanych stworzeń, jak również zupełnie unikatowych istot, zaadaptowanych do odmiennych, dziwnych warunków.

Plany podzielić można na pewną liczbę ogólnych kategorii: Plany Materialne, Plany Przechodnie, Plany Wewnętrzne, Plany Zewnętrzne i półplany. Ta typologia nie jest ścisła (można, na przykład, spotkać bóstwa w Planach Przechodnich), ale najczęściej każda sfera egzystencji mieści się w jednej kategorii.

Plany Materialne: Te sfery są najlepiej znane postaciom i zwykle stanowią scenę normalnych kampanii D&D. Najczęściej bardzo przypominają naszą Ziemię i obowiązują tu normalne prawa przyrody. Zasady D&D zostały stworzone z myślą właśnie o nich. Większość kampanii ma w tle pojedynczy Plan Materialny, który jest „punktem startowym” rozgrywek.

Plany Przechodnie: Ta mieszanka różnych sfer ma podstawowy punkt wspólny – służą one do przemieszczania się z miejsca na miejsce. Plan Astralny prowadzi do innych planów, a Plan Eteryczny i Plan Cieni pozwalają na przenoszenie się między różnymi punktami Planu Materialnego, do którego są „przymocowane”. Plany Przechodnie najsilniej łączą się z Planem Materialnym i często różne czary właśnie je wykorzystują. Mają również własnych mieszkańców.

Plany Wewnętrzne: Zwane również sferami mocy, ponieważ są rzeczywistościami odzwierciedlającymi podstawowe elementy składające się na strukturę wszechświata. Tworzą je pojedyncze energie lub żywioły, które kontrolują i władają wszystkim na tym obszarze. Również mieszkańcy Planów Wewnętrznych zbudowani są z danego żywiołu.

Te sfery można podzielić na dwie grupy: plany żywiołów symbolizujące fizyczne cechy wszechświata (ziemia, powietrze, ogień, woda) oraz plany energii reprezentujące siłę tworzenia i niszczenia (pozytywna i negatywna energia). Wymiary mocy są wrocie podróżnikom, którzy powinni zachować ostrożność wkraczając na nie.

Plany Zewnętrzne: Domostwa bytów obdarzonych wielką mocą, dlatego też zwie się je również boskimi sferami, planami duchowymi lub oświeconymi. Tu mieszkają bóstwa, a także stworzenia w rodzaju niebian, demonów czy diabłów. Plany Zewnętrzne mają zwykle charakter odpowiadający konkretnemu moralnemu i etycznemu nastawieniu, a ich mieszkańcy preferują poglądy, które nie są sprzeczne z takim właśnie charakterem. Wśród tych sfer znajdują ostateczny port duchy z Planu Materialnego – są tu miejsca zarówno wiecznej szczęśliwości, jak i potępienia.

Półplany: Ta ogólna kategoria obejmuje wszystkie przestrzenie między sferami, które funkcjonują podobnie do planów, ale mają niewielkie rozmiary, a dostęp do nich jest ograniczony. Plany innego typu są teoretycznie nieskończone, półplany zaś mogą mieć zaledwie kilkadziesiąt metrów długości. Prowadzące na nie przejścia mogą być ograniczone do konkretnego miejsca (wejście tylko przez stały portal) lub określonej sytuacji (konkretny dzień roku czy rodzaj pogody). Niektóre półplany powstały za sprawą

czarów, część wyewoluowała sama z siebie, a jeszcze inne pojawiły się zgodnie z wolą bóstw.

Plany mogą łączyć się w różny sposób. Nie z każdego prowadzą drogi do pozostałych. Na rysunku poniżej prezentujemy przykład, który pokazuje ścieżki łączące sfery. Na następnej stronie znajduje się dokładniejszy diagram połączeń planów w kosmologii D&D.

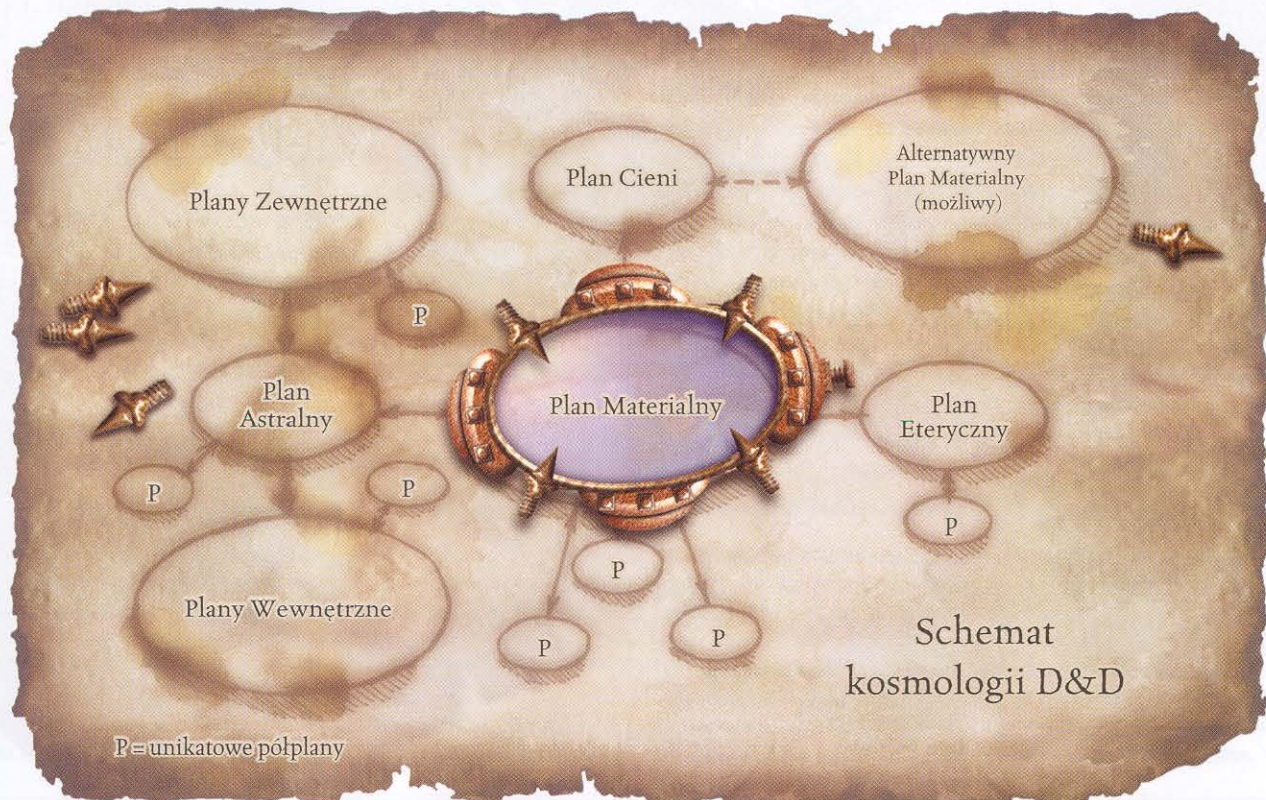
CECHY PLANÓW

Każda sfera egzystencji ma własne atrybuty – naturalne prawa danego świata. Zmieniając te cechy na różnych planach, MP może zmieniać kształt i nastrój miejsc, które postacie zechcą odwiedzić.

Zwykle się przyjmuje, że podstawowy Plan Materialny kampanii jest macierzystym światem postaci. Wszystkie porównania odnoszą się właśnie do niego, a więc jeśli opisywany wymiar nie ma w jakiejś kategorii wymienionych różnic, oznacza to, że w danym aspekcie jest podobny do Planu Materialnego.

Cechy planów podzielono na ogólne obszary. Wszystkie plany posiadają następujące cechy.

- **Cechy fizyczne:** Opisują zestaw praw natury, wraz z grawitacją i czasem.
- **Cechy żywiołów i energii:** Te cechy decydują o dominacji konkretnego żywiołu lub energii.
- **Cechy charakteru:** Tak jak postać może być praworzędna, neutralna czy chaotyczna, dobra, tak i plan może być związany z konkretną wartością na skali moralnej i etycznej.
- **Cechy magii:** Magia może inaczej działać w różnych sferach, a tu opisywać będziemy to, co można, a czego nie można magicznie osiągnąć na danym planie.

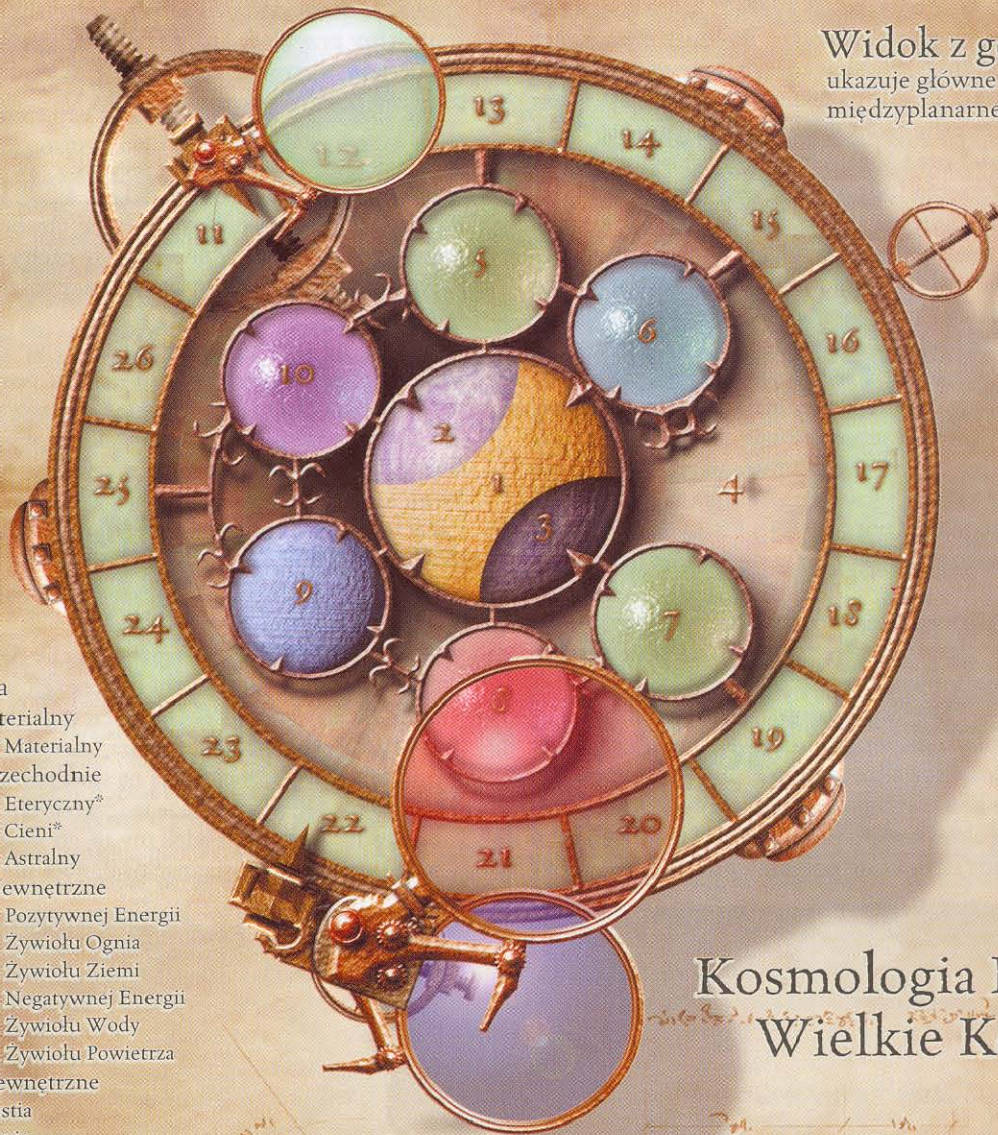


Schemat kosmologii D&D

P=unikatowe półplany

ROZDZIAŁ I:
NATURA
PLANÓW

Widok z góry
ukazuje główne relacje
międzyplanarne



Legenda

Plan Materialny

1) Plan Materialny

Plany Przechodnie

2) Plan Etery czny*

3) Plan Cieni*

4) Plan Astralny

Plany Wewnętrzne

5) Plan Pozytywnej Energii

6) Plan Żywiotu Ognia

7) Plan Żywiotu Ziemi

8) Plan Negatywnej Energii

9) Plan Żywiotu Wody

10) Plan Żywiotu Powietrza

Plany Zewnętrzne

11) Celestia

12) Bytopia

13) Elizjum

14) Ziemie Bestii

15) Arborea

16) Ysgard

17) Limbo

18) Pandemonium

19) Otchłań

20) Carceri

21) Szare Pustkowia

22) Gehenna

23) Dziewięć Piekieł

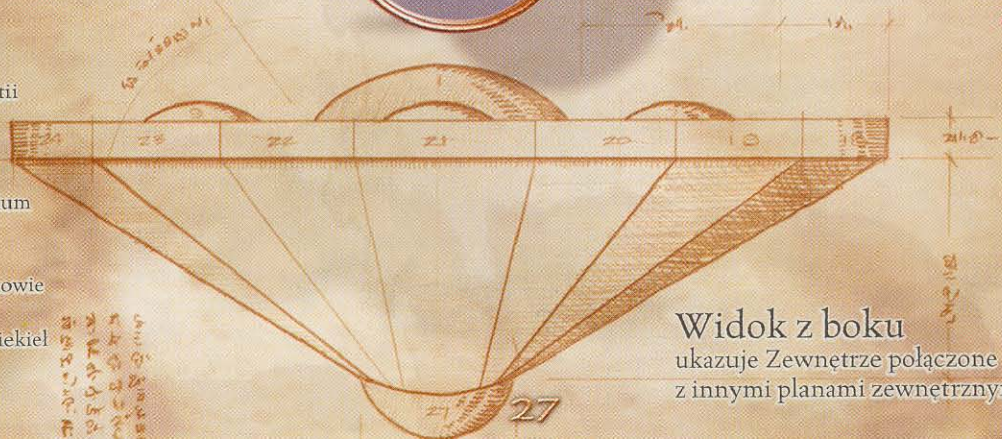
24) Acheron

25) Mechanus

26) Arkadia

27) Zewnętrzne

Kosmologia D&D: Wielkie Koło



Widok z boku
ukazuje Zewnętrzne połączone
z innymi planami zewnętrznymi

* Plan Etery czny i Plan Cieni współlistnieją z Planem Materialnym.

Zwykle cechy mają zastosowanie do całego planu, ale ponieważ może być on bardzo rozległy, zdarzają się miejsca, gdzie zasady są odmienne, czy to z przyczyn naturalnych, czy w wyniku boskiej interwencji, czy też w efekcie działania lokalnej magii.

CECHY FIZYCZNE

W tej grupie znajdują się dwa najpoważniejsze prawa natury: jak działa grawitacja i jak płynie czas. Pozostałe cechy określają granice planu (jeśli je ma) i rodzaj tych granic oraz typ samej materii, od statycznej i niezmiennej, po przypadkową i wciąż się zmieniającą.

Grawitacja

Jedną ze zmiennych, którymi steruje MP, jest grawitacja przyjmująca wartości od silniejszej przez słabszą, aż po jej brak. Ponadto modyfikacji podlegać może również kierunek jej działania, który zmieniać się może również na obszarze tego samego planu.

Normalna grawitacja: Większość planów ma grawitację podobną do tej, która działa na Planie Materialnym. Jeśli tam jakiś przedmiot waży 10 kilogramów, to i tu będzie ważył tyle samo. Stosuje się wtedy normalne zasady dotyczące atrybutów, udźwigu czy obciążenia.

Silniejsza grawitacja: Grawitacja tej sfery jest większa niż na Planie Materialnym. W rezultacie testy Jeździectwa, Pływania, Równowagi, Skakania, Upadania i Wspinania wykonuje się z karą z okoliczności -2, podobnie jak wszelkie testy ataku. Efektywna waga wszelkich przedmiotów ulega podwojeniu, co może wpłynąć na szybkość postaci. Zasięgi broni zmniejszyć należy o połowę.

Silniejsza grawitacja nie wpływa na Siłę i Zręczność postaci, ale normalne wartości tych atrybutów nie na wiele się przydadzą. Ograniczenia dotyczą zarówno podróżników z zewnątrz, jak i istot zamieszkujących plan, z tą jednakże różnicą, iż rdzenni mieszkańcy znają je i potrafią się do nich dostosować.

Na konkretnych planach możesz podwoić lub potroić efekt silniejszej grawitacji, choć zapewne nie spodoba się to zbyt wielu poszukiwaczom przygód.

Upadek w warunkach silniejszej grawitacji powoduje 1k10 obrażeń za każde 3 metry wysokości, do maksymalnej wartości 20k10 obrażeń.

Słabsza grawitacja: Grawitacja na tym planie jest mniejsza niż na Planie Materialnym. W rezultacie każdy może podnieść więcej, ale jego ruchy stają się wolniejsze. Postacie w sferze ze słabszą grawitacją dostają karę -2 z okoliczności

do testów ataku oraz testów Równowagi, Jeździectwa, Pływania i Upadania. Efektywna waga wszelkich przedmiotów jest zmniejszana o połowę. Zasięgi broni są podwajane. Postacie otrzymują premię +2 z okoliczności do testów Wspinania i Skakania.

Słabsza grawitacja nie wpływa na wartość Siły ani Zręczności, choć więcej można zrobić z normalnymi wartościami. Dotyczy to zarówno podróżników z zewnątrz, jak i istot zamieszkujących plan.

Upadek w warunkach słabszej grawitacji powoduje 1k4 punktów obrażeń za każde 3 metry wysokości, do maksymalnej wartości 20k4 obrażeń.

Efekt słabszej grawitacji można podwoić lub potroić dla konkretnych sfer.

Brak grawitacji: Istoty na planie pozbawionym grawitacji unoszą się po prostu w przestrzeni, chyba że istnieje jakiś mechanizm (taki jak magia czy siła woli) nadający kierunek siłom grawitacji. Przykładem sfery bez grawitacji jest Plan Astralny, gdzie wszyscy poruszają się, wyobrażając sobie własny ruch w konkretnym kierunku.

Grawitacja obiektywna kierunkowa: Siła grawitacji jest taka sama jak na Planie Materialnym, ale jej kierunkiem nie jest tradycyjny „dół”, czyli ku powierzchni ziemi. „Dół” może być określony do dowolnego przedmiotu stałego, pod określonym kątem do samego planu lub nawet w górę, w efekcie czego otrzymujemy zyrandolowy świat, gdzie trzeba się czegoś trzymać, aby nie odlecieć w przestrzeń.

Ponadto grawitacja obiektywna kierunkowa może zmieniać się w zależności od miejsca. Różnie można określać „dół”, dlatego postacie mogą nagle spadać w górę (jak przy czarze *odwrócenie grawitacji*) lub chodzić po ścianach.

Podróżnicy po takich sferach powinni zachować ostrożność. Nikt przecież nie lubi sprawdzać na własnej skórze, jak to jest, gdy pięćdziesięciometrowy korytarz zamienia się nagle w pięćdziesięciometrową dziurę.

Grawitacja subiektywna kierunkowa: Siła grawitacji jest taka sama jak na Planie Materialnym, ale każdy indywidualnie określa jej kierunek. Na takich planach nie ma grawitacji w przypadku przedmiotów martwych i istot bezrozumnych. Może to być bardzo dezorientujące dla nowoprzybyłych, ale zdarza się w sferach „nieważkich”, takich jak Plan Żywiołu Powietrza.

Postacie mogą poruszać się normalnie po powierzchniach, dopóki wyobrażają sobie, że „dół” znajduje się pod ich stopami. Na takich obszarach Planu Żywiołu Powietrza, gdzie istnieje jakaś materia, jest to najprostsza metoda tworzenia własnej grawitacji. Przy zawieszeniu w przestrzeni,

WALKA W TRZECH WYMIARACH

W sferach pozbawionych grawitacji lub posiadających którąś z cech grawitacji kierunkowej walka staje się bardziej skomplikowana, bo atak może przebiegać nie tylko w płaszczyźnie podłoża, ale również od góry bądź od dołu.

Front postaci jest teraz trójwymiarowy, z trzecią wartością równą w przybliżeniu jej wysokości. Dla stworzeń małych i średnich oznacza to 1,5 na 1,5 na 1,5 metra. Na dwuwymiarowej powierzchni cel

taki może być atakowany przez ośmiu przeciwników (po jednym atakującym każdą stronę kwadratu o boku 1,5 metra i po jednym na każdy róg). W przypadku trójwymiarowym może to być już 26 przeciwników atakujących cel o podobnych rozmiarach – ośmiu na tym samym poziomie, dziewięciu z góry i dziewięciu z dołu. Więcej informacji o froncie i rozmiarach istot znajdziesz w części Duże i małe stworzenia w walce, w Rozdziale 8 *Podręcznika Gracza* oraz Ruch i pozycja, w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

postacie latają, wyobrażając sobie po prostu jakiś „dół” i „spadają” w tamtym kierunku.

W takim przypadku postać „spada” 45 metrów w ciągu pierwszej rundy i 90 metrów w następnych. Ruch następuje tylko po linii prostej. Chcąc się „zatrzymać”, należy zmienić wyobrażenie „dołu” i zahamować (po czym znów, w nowym kierunku, można przebyć 45 metrów w pierwszej rundzie i po 90 metrów w następnych).

Zmiana kierunku grawitacji będzie akcją darmową, jeśli powiedzie się test Roztropności (ST 16), który można wykonywać raz na rundę. Każdy, komu się on nie powiedzie, zyskuje w kolejnych testach premię +6, aż do momentu powodzenia.

Czas

Szybkość upływu czasu może się bardzo różnić pomiędzy planami, choć pozostaje zawsze wspólna dla jednej sfery egzystencji. Różnice nabierają znaczenia, gdy postacie przemieszczają się między wymiarami, choć dla nich obserwowany upływ czasu jest wciąż normalny.

Innymi słowy, czas jest zawsze taki sam dla danej osoby. Jeżeli ktoś zostanie na rok magicznie zamrożony, po tym okresie będzie mu się wydawało, że upłynęła tylko chwila. Niemniej dla wszystkich pozostałych minie rok.

To samo dotyczy planów: podróżnik może zauważyć po kolejnych przejściach, że stracił bądź zyskał czas, ale z jego punktu widzenia będzie on płynął wciąż tak samo naturalnie.

Normalny czas: To typowa szybkość upływu czasu, taka jak na Planie Materialnym. Jedna godzina czasu sfery egzystencji odpowiada godzinie na Planie Materialnym.

Zmieniony czas: W niektórych sferach czas płynie wolniej lub szybciej. Może się okazać, że podróżnik przeniesie się gdzieś, spędzi tam rok, po czym wróci na Plan Materialny i stwierdzi, że podczas jego nieobecności upłynęło zaledwie sześć sekund. Wszystko na rodzimym planie jest o sześć sekund starsze – lecz nie dla niego, jego ekwipunku, czarów i efektów, które ma na sobie, gdyż w tym przypadku miniony rok jest jak najbardziej realny.

Planując wygląd sfer ze zmienionym czasem, zapisz najpierw odcinek czasu z Planu Materialnego, a następnie jego zmieniony odpowiednik dla projektowanego świata. W powyższym przykładzie byłoby to 1 runda = 1 rok. Na każdy rok w opisywanej sferze mija 6-sekundowa runda na Planie Materialnym.

Sprytnie postacie mogą wykorzystywać różnice w biegu czasu. Umiejętność wejścia w wolniejszy strumień czasu, aby się wyleczyć czy odzyskać czary, bywa skuteczną bronią. Postać może wrócić całkowicie odświeżona, zanim wrogowie się zorientują, że zniknął. Przerzucenie przeciw-

CZAS W WIELKIM KOLE

W kosmologii D&D czas płynie tak samo i wszystkie plany posiadają cechę normalnego czasu. Sfery ze zmienionym lub zaburzonym jego upływem zbytnio zmieniają grę – przynajmniej tak sądzi większość graczy.

Jedyny wyjątek to Plan Astralny, który jest beczasowy ze względu na starzenie się, głód, pragnienie i naturalne leczenie.

nika do planu o szybszym biegu czasu może powstrzymać jego działania na wiele lat, sprawiając, że jego powrót będzie problemem dopiero dla przyszłych pokoleń.

Zaburzony czas: W niektórych sferach czas na zmianę przyspiesza i zwalnia, tak że podróżnicy mogą względnie (przemieszczając się tam i z powrotem) zyskiwać go bądź tracić. W każdym takim przypadku stwórz losową tabelkę zmian szybkości upływu czasu. Poniżej prezentujemy przykładowe zestawienie.

k%	Odcinek na Planie Materialnym	Odcinek w sferze zaburzonego czasu
01-10	1 dzień	1 runda
11-40	1 dzień	1 godzina
41-60	1 dzień	1 dzień
61-90	1 godzina	1 dzień
91-100	1 runda	1 dzień

Musisz ustalić jak często (mierząc upływ czasu na Planie Materialnym) zmienia się czas na takim planie, co pociąga kolejny rzut w tabelce. Dla jego mieszkańców czas oczywiście płynie naturalnie i zmiany prędkości pozostają niezauważalne.

Beczasowy: Na takim planie czas dalej mija, ale w zamieszaniu ulegają jego efekty. Należy dokładnie opisać, które efekty ulegają zawieszeniu dla danego planu. Może to być głód, pragnienie czy starzenie się, jak również naturalne leczenie, co oznacza, że rany się nie zasklepiają, o ile nie używa się do leczenia magii. Jeżeli plan jest beczasowy ze względu na magię, to wszystkie czary o czasie trwania dłuższym niż chwilowy są ciągle, aż do momentu rozproszenia.

Niebezpieczeństwem beczasowego planu jest to, że po powrocie w normalny strumień czasu takie rzeczy jak głód, pragnienie czy starzenie się powracają – czasem nawet nadrabiając historyczne zaległości. Postać, która nie jadła przez dziesięć lat, może nagle strasznie wychudnąć (choć nie umrze), a inna, która na 50 lat „zatrzymała się” w wieku 20 lat, postarzeje się w ciągu uderzenia serca. Podania ludowe opisują miejsca, gdzie bohaterowie żyją setki lat, a potem rozsypują się w proch, gdy tylko wrócą do świata.

Kształt i rozmiar

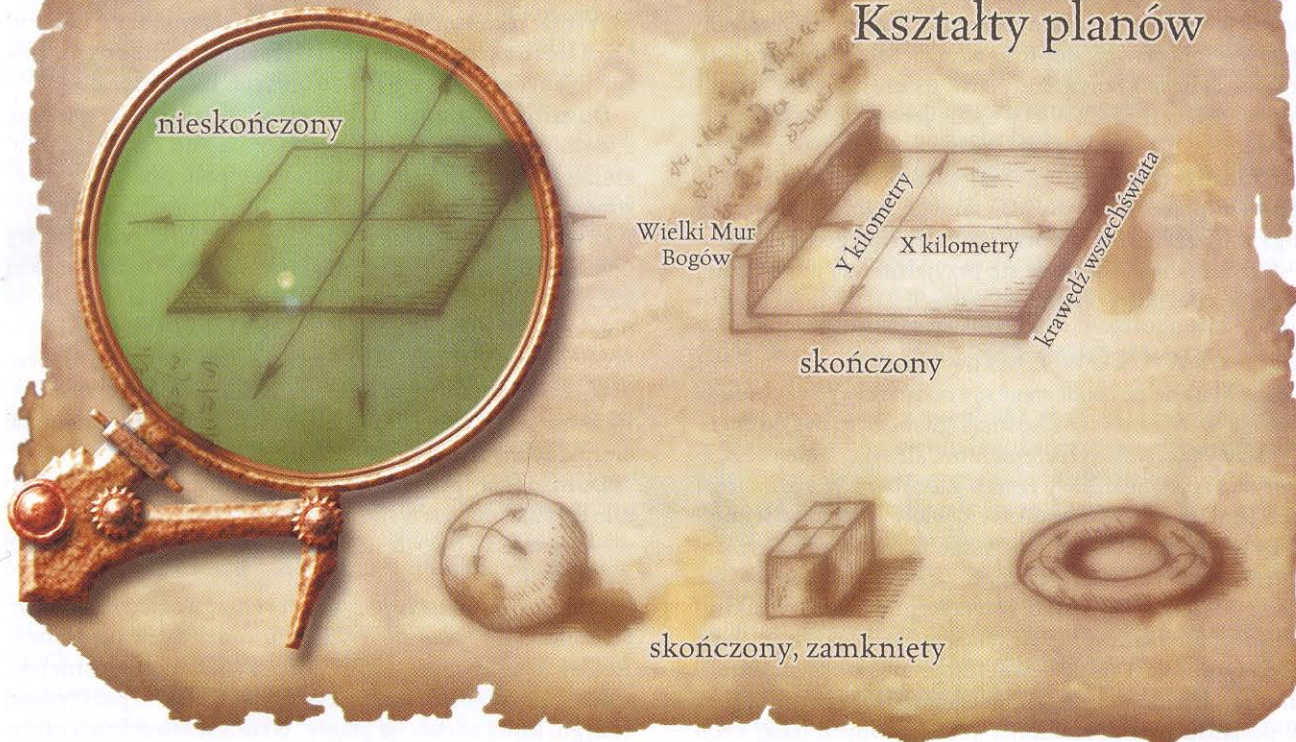
Plany mogą przyjmować różne kształty i rozmiary. Większość z nich jest nieskończona lub przynajmniej tak duża, że równie dobrze mogłaby być nieskończona.

Nieskończony: Plan rozciąga się w nieskończoność, choć może zawierać skończone elementy, tak jak świat sferyczny. Może też być nieograniczony tylko w części kierunków, jak choćby mapa ciągnąca się w nieskończoność na wschód i zachód.

Skończony: Granice i krawędzie ograniczają świat. Mogą to być granice z innymi planami, bądź krawędzie w rodzaju brzegu wszechświata lub wielkiego muru. Półplany często są skończone.

Zamknięty: Granice świata nakładają się na siebie, przenosząc podróżnika na drugą krawędź mapy. Przykładem zamkniętego, skończonego świata jest kula, ale mogą być też sześciany, torusy czy plany płaskie, gdzie magiczne krawędzie teleportują podróżnika na drugą stronę, gdy je przekroczy. Część półplanów jest zamknięta.

Kształty planów



Cechy morficzne

Mówią one jak łatwo można zmieniać podstawową materię danego planu. Niektóre sfery reagują i zmieniają się pod wpływem świadomej myśli, podczas gdy inne mogą modyfikować tylko bardzo potężne istoty. Jeszcze inne znów zmieniać można fizycznym wysiłkiem bądź magią.

Normalnie morficzny: Takie plany są normą. Przedmioty pozostają tam, gdzie się znajdują (i tym, czym są), chyba że wpłynie na nie fizyczna siła bądź magia. Możesz zbudować zamek, ożywić posąg, uprawiać zboże – i ogólniej: zmieniać swoje otoczenie – jeśli włożysz w to konkretny wysiłek.

Statyczny: Takie sfery się nie zmieniają. Goście nie mogą wpłynąć na żywych mieszkańców planu, ani na żadne przedmioty, które są w posiadaniu autochtonów. Żaden czar, który mógłby wpłynąć na miejscowych, nie będzie działał, chyba że cecha statyczności zostanie w jakiś sposób zawieszona bądź usunięta. Efekt jest podobny do działania czaru *zatrzymanie czasu*, choć jeszcze trudniej wyrzucić

wpływ na stworzenia lub przedmioty. Czary rzucone przed wejściem do sfery statycznej utrzymują jednak swoje efekty.

Nawet przesunięcie przedmiotu martwego, którego nikt nie trzyma, wymaga testu Siły (ST 16). Przy szczególnie ciężkich przedmiotach ich poruszenie może być w ogóle niemożliwe (patrz: Udźwignięcie w Rozdziale 9 Podręcznika Gracza).

Wysokomorficzny: Na drugim końcu skali znajdują się plany wysoce zmienne, które zmieniają się tak często, że trudno mówić o stabilności dowolnego obszaru. Miejsca takie mogą drastycznie reagować na specyficzne czary, świadomą myśl czy siłę woli. Czasem ulegają modyfikacjom bez żadnej przyczyny. W kosmologii D&D wysoce zmiennym planem jest Limbò.

Magicznie morficzny: Specyficzne czary mogą zmieniać podstawową materię planu. Dobrym przykładem takiej sfery jest Plan Cieni, który może zostać wyciągnięty gdzie indziej i użyty do powielania zaklęć.

Boskomorficzny: Specyficzne, konkretne istoty (bóstwa lub podobne potęgi) mają możliwość zmieniania

PLANY WARSTWOWE

Nieskończoność może być rozbita na mniejsze nieskończoności, a plany – na mniejsze, związane z sobą sfery. Warstwy takie są właściwie odmiennymi planami egzystencji i każda warstwa ma własny zestaw planarnych cech. Są one jednak bliskie sobie i przemieszczanie się między nimi może być łatwiejsze czy częstsze. Warstwy połączone są ze sobą różnorodnymi bramami, naturalnymi wirami, ścieżkami czy płynnymi granicami.

Dostęp z zewnątrz do warstwowego planu odbywa się najczęściej w konkretnej sferze: jest to pierwsza warstwa, będąca na

samym wierzchu lub pod spodem pozostałych, w zależności od danego przypadku. Większość stałych przejść (takich jak portale czy naturalne zawirowania) prowadzi właśnie tam, co czyni z danej warstwy naturalne wejście do planu. Również *zamiana planów* przenosi maga na pierwszą warstwę.

Wszystkie warstwy są połączone z Planem Astralnym, a więc podróżnicy mogą dzięki czarom takim jak *projekcja astralna* trafiać od razu do konkretnej sfery. Często jednak pierwsza warstwa jest najbardziej przyjazna dla gości z zewnątrz.

przedmiotów, stworzeń i wyglądu takiego planu. Dla zwykłych istot jest on zbliżony do sfery normalnie zmiennej, na którą mogą wpływać magią bądź fizycznym wysiłkiem. Bóstwa jednak są w stanie zmieniać krajobraz w sposób ciągły i w znacznym stopniu, tworząc dla siebie wielkie królestwa. Boskomorficzne plany to często sfery wśród Planów Zewnętrznych – to właśnie jeden z powodów, dla których właśnie tu mieszkają bóstwa.

Rozumny (świadomy): Taki plan kształtuje się pod wpływem pojedynczej myśli – samego siebie. Podróżnicy mogą zauważyć, że krajobraz zmienia się zgodnie z tym, co sfera o nich myśli, stając się przyjaźniejszą lub bardziej wroga, w zależności od działań postaci.

CECHY ŻYWIÓŁÓW I ENERGII

Plan Materialne zbudowane są z podstawowych żywiołów i energii. W zależności od kosmologii mogą to być odmienne zestawy pierwotnych elementów, ale wszystkie wszechświaty mają „standardowy zestaw klocków”. W kosmologii D&D istnieją cztery podstawowe żywioły i dwa rodzaje energii, z których da się złożyć wszystko. Żywioły to ogień, powietrze, woda i ziemia, a energie: pozytywna i negatywna.

Plan Materialny to stan równowagi pomiędzy takimi pierwotnymi siłami i tu wszystkie występują. Inne sfery, w szczególności Plan Wewnętrzny, mogą być zdominowane przez któryś z żywiołów bądź rodzaj energii. Mogą też posiadać pewne elementy wymienionych dalej cech żywiołów czy energii.

Dominacja ognia: Takie plany składają się z płomieni i bezustannie płoną, nie zużywając źródła paliwa. Są ekstremalnie nieprzyjazne dla stworzeń z Planu Materialnego, które bez odpowiedniej odporności lub niepodatności szybko ulegają spaleni. Niechronione drewno, papier, tkanina i inne podobne materiały niemal natychmiast zaczynają się palić, dlatego noszenie niezabezpieczonych ubrań kończy się podpaleniem (patrz: Płonący bohaterowie, Rozdział 3 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI). Ponadto osoby przebywające na planie z dominacją ognia otrzymują 3k10 obrażeń od ognia na rundę. Najczęściej te sfery mają normalną grawitację. Stworzenia związane z wodą czują się tu ekstremalnie źle. Istoty zbudowane z wody (jak żywiołaki wody) w każdej rundzie otrzymują podwójne obrażenia.

Są to warunki przeciętne dla Planu Żywiołu Ognia, lecz istnieją miejsca – na przykład baseny lawy, strumienie magmy i czynne wulkany – w których warunki są jeszcze cięższe. W kosmologii D&D dominacja ognia dotyczy także części niektórych piekielnych Planów Zewnętrznych. Tam również istnieją miejsca skrajnie niebezpieczne dla życia.

Dominacja powietrza: Przede wszystkim otwarte przestrzenie, najwyżej kilka szybujących głazów lub innych stałych fragmentów. Takie plany zwykle mają atmosferę nadającą się do oddychania, choć mogą zdarzać się chmury kwasowych czy trujących gazów. Grawitacja jest najczęściej obiektywna kierunkowa, subiektywna kierunkowa lub nie ma jej wcale. Stworzenia związane z ziemią nie czują się dobrze w takich sferach, bo brakuje im żywiołu, z którym są naturalnie połączone. Nie cierpią jednak żadnych specjalnych kar.

Dominacja wody: To sfery płynne, gdzie normalne stworzenia mogą się szybko utopić, o ile nie potrafią oddychać

pod wodą lub nie znajdującą bąbla powietrza (patrz: Tonięcie, Rozdział 3 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI). Plany z dominacją wody zwykle nie posiadają grawitacji, albo jest to któraś z grawitacji kierunkowych. Stworzenia związane z ogniem czują się tu ekstremalnie źle. Istoty zbudowane z ognia (jak żywiołaki ognia) dostają 1k10 obrażeń na rundę.

Dominacja ziemi: Takie plany składają się głównie z ziemi. Podróżnicy przybywający na nie ryzykują uduszenie, o ile nie trafią na jaskinię czy podobną pustą przestrzeń (patrz: Uduszenie, Rozdział 3 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI). Gorzej nawet – jeśli nie potrafią poruszać się pod ziemią, skazani są na przekopywanie się (z prędkością 1,5 metra na rundę). Sfery takie mają zwykle grawitację obiektywną kierunkową lub subiektywną kierunkową. Stworzenia związane z powietrzem nie czują się dobrze w takich warunkach ze względu na klaustrofobiczne ograniczenie przestrzeni. Oprócz jednak utrudnień w ruchu nie cierpią żadnych specjalnych kar.

Dominacja pozytywnej energii: Takie plany charakteryzują się zatrzesieniem form życia. Ta cecha może występować w dwóch odmianach – mniejszej i większej dominacji.

Mniejsza dominacja pozytywnej energii oznacza, że wszędzie pleni się życie we wszelkich możliwych postaciach. Kolory są jaśniejsze, ogień gorętszy, dźwięki głośniejsze, a doznania głębsze – to wszystko bierze się z pozytywnej energii, która wiruje na planie. Wszelkie stworzenia otrzymują zdolność nadzwyczajną szybkie leczenie 2 na czas przebywania w takiej sferze.

Większa dominacja pozytywnej energii oznacza jeszcze poważniejsze zmiany. Stworzenia znajdujące się w takiej sferze muszą wykonywać rzuty obronne na Wytrwałość (ST 15), aby nie zostać na 10 rund osłepionym blaskiem otoczenia. Każdy otrzymuje zdolność nadzwyczajną szybkie leczenie 5, a gdy ma wszystkie punkty wytrzymałości, co rundę otrzymuje 5 tymczasowych punktów wytrzymałości, które znikają po 1k20 rundach od opuszczenia planu. Stworzenia, u których tymczasowe punkty wytrzymałości przekroczą liczbę normalnych punktów wytrzymałości, muszą co rundę wykonywać rzuty obronne na Wytrwałość (ST 20) – porażka oznacza, że ciało eksploduje dzikim wybuchem energii, zabijając istotę.

Czar *ochrona przed pozytywną energią* chroni podmiot na planie dominacji pozytywnej energii przed otrzymaniem zdolności nadzwyczajnej szybkie leczenie, ryzykiem osłepnięcia oraz nadmiarowym otrzymywaniem tymczasowych punktów wytrzymałości.

Dominacja negatywnej energii: Takie sfery to rozległe pustkowia wysysające życie z podróżników. Są zwykle puste, przygnębiające, wyprane z kolorów, a wyjące wichry niosą zawrozczenia tych, którzy tu umarli. Podobnie do dominacji pozytywnej energii, tu także mamy odmianę mniejszą i większą. W sferze z mniejszą dominacją negatywnej energii żywe istoty tracą 1k6 punktów wytrzymałości na rundę. Gdy poziom *pw* spadnie do 0 lub niżej, rozsypują się w proch.

Większa dominacja negatywnej energii jest jeszcze groźniejsza. W każdej rundzie podróżnik musi wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 25), a w przypadku porażki otrzymuje negatywny poziom. Jeśli liczba negatywnych

poziomów dorówna aktualnemu poziomowi stworzenia lub liczbie jego Kości Wytrzymałości, umiera ono, zamieniając się w widmo.

Czar *ochrona przed negatywną energią* chroni podmiot na planie dominacji negatywnej energii przed opisywaną utratą punktów wytrzymałości i wysączeniem energii.

CECHY CHARAKTERU

Niektóre plany, w szczególności boskie, posiadają charakter jak normalne postacie. Większość ich mieszkańców ma takie same charaktery, nawet najpotężniejsze istoty w rodzaju bóstw. Ponadto wszyscy o wyraźnie odmiennych poglądach odczuwają dodatkowe trudności w kontaktach z mieszkańcami bądź w rozwiązywaniu problemów.

Kwestia zdobycia charakteru przez plan to typowe pytanie o pierwszeństwo jajka albo kury. Niektóre sfery preferowały konkretne charaktery, przez co osiedlały się na nich stworzenia o takim charakterze, co z kolei sprawiało, że preferencje sfer stawały się wyrazistsze, przez co... i tak dalej. W kosmologii D&D tylko jeden Plan Zewnętrzny nie ma własnych cech charakteru. Nie oznacza to jednak, że sfery „domów bóstw”, które sam wymyślisz, muszą takie cechy posiadać.

Cechy charakteru planów wpływają na społeczne interakcje ich mieszkańców. Postacie o odmiennych poglądach niż większość miejscowej populacji mogą mieć spore kłopoty.

Opisywana grupa cech dzieli się na kilka aspektów. Pierwsze są wartości na skali moralności (zło lub dobro) oraz na skali etycznej (prawo lub chaos) – plan może mieć jedną wartość moralną, jedną wartość etyczną lub po jednej z każdej skali. Drugim aspektem jest wielkość cechy – umiarkowana bądź silna.

Ukierunkowany na dobro/zło: Takie plany wybrały jedną ze stron odwiecznej walki dobra ze złem. Jeżeli w danym wszechświecie toczą się wojny między aniołami i diabłami, prawdopodobnie znajdują się sfery ukierunkowane na dobro i na zło.

Ukierunkowany na prawo/chaos: Walka prawa z chaosem jest dla takich sfer kluczowa. Jeśli kosmologia przewiduje odwieczny konflikt między diabłami i demonami, znajdzie się w niej miejsce na plany ukierunkowane na prawo i chaos.

Nie ma nic dziwnego w tym, że niektóre sfery mają dwie cechy: jedną moralną i jedną etyczną. Mogą to być, na przykład, światy ukierunkowane na dobro i prawo czy plany ukierunkowane na zło i chaos. Nie ma jednak sfer ukierunkowanych jednocześnie na dobro i zło (przeciwstawne wartości moralne) ani ukierunkowanych jednocześnie na prawo i chaos (przeciwstawne wartości etyczne).

Każda cecha ukierunkowania, moralna lub etyczna, opisana jest również siłą – umiarkowanie bądź silnie – co pokazuje jak bardzo jest wiążąca. Plan może być, dla przykładu, jednocześnie umiarkowanie ukierunkowany na dobro i silnie ukierunkowany na chaos.

Umiarkowanie ukierunkowany: Stworzenia obdarzone składową charakteru przeciwstawną do umiarkowanego ukierunkowania podlegają karze z okoliczności -2 do wszelkich testów opartych na Charyzmie. Złe postacie, na przykład, gorzej będą dogadywać się z mieszkańcami planu

umiarkowanie ukierunkowanego na dobro. W opisywanym przykładzie nie ważne jest, czy postać będzie praworządna, neutralna czy chaotyczna – liczy się tylko wartość na skali dobry, neutralny, zły.

Silnie ukierunkowany: Plan taki sprawia, że karze z okoliczności -2 podlegają wszyscy oprócz posiadaczy wartości składowej identycznej co ukierunkowanie. Innymi słowy, również neutralne postacie będą podlegały karze. Świat silnie ukierunkowany na dobro i silnie ukierunkowany na prawo będzie utrudniał życie wszystkim z neutralnymi aspektami charakteru (jak również złym i chaotycznym).

Kara z okoliczności -2 dotyczy szerszej grupy testów niż przy umiarkowanym ukierunkowaniu. Gorzej wypadają wszelkie testy oparte na Intellekcji, Roztropności i Charyzmie. To tak, jakby sam plan przeciwstawiał się niepasującym do niego istotom.

Kary wynikające z moralnej i etycznej składowej charakteru się kumulują. Neutralna zła postać na planie umiarkowanie ukierunkowanym na dobro i silnie ukierunkowanym na chaos będzie podlegała karze -2 do testów opartych na Charyzmie z powodu bycia złą w sferze umiarkowanie dobrej i kolejne -2 do testów opartych na Intellekcji, Roztropności i Charyzmie za bycie neutralną w wymiarze ukierunkowanym silnie chaotycznie. Taka postać podlega łącznej karze -4 do testów opartych na Charyzmie i karze -2 do testów opartych na Intellekcji i Roztropności.

Ukierunkowany na neutralność: Plan umiarkowanie ukierunkowany na neutralność nie nakłada na nikogo żadnych kar z okoliczności. Świat taki może stać się miejscem spotkań istot o odmiennych charakterach, albo być zdobyczą, o którą toczą się międzyplanarne wojny.

Świat silnie ukierunkowany na neutralność stoi w opozycji do dobra, zła, chaosu i prawa. Jest bardziej zainteresowany równowagą niż przyjmowaniem i tolerowaniem odmiennych punktów widzenia. Nakłada karę z okoliczności -2 na każdego, kto nie jest neutralny. Kara może być stosowana dwa razy (raz dla wartości dobro/zło i ponownie dla prawo/chaos); neutralni dobrzy, neutralni źli, praworządni neutralni i chaotyczni neutralni podlegają tylko karze -2, a praworządni dobrzy, chaotyczni dobrzy, chaotyczni źli i praworządni źli już -4.

Plany Materialne są zazwyczaj umiarkowanie ukierunkowane na neutralność, choć mogą skupiać w pewnych miejscach silne ogniska zła lub dobra, prawa lub chaosu. Dlatego też Plan Materialny bywa polem walki dla różnych sprzymierzonych światów i ich mieszkańców, którzy – być może – chcą zmodyfikować cechy charakteru podstawowej sfery.

CECHY MAGII

Cechy magii opisują, jak plany wpływają na czary i zdolności nadnaturalne. Podobnie do innych grup cech, tu również punktem odniesienia jest Plan Materialny. Specyficzne miejsca świata (które, na przykład, znajdują się pod bezpośrednią kontrolą bóstw) mogą być obszarami o własnych, odmiennych cechach magii.

Normalna magia: Ta cecha oznacza, że czary i zdolności nadnaturalne funkcjonują dokładnie tak, jak opisano w zasadach.

Martwa magia: Takie plany są zupełnie pozbawione magii. Funkcjonują one dokładnie tak, jak pod wpływem

czaru *pole antymagii*. Wieszczenia nic nie wykryją, a postać nie może użyć *teleportacji* po przemieszczeniu się tutaj. Jedynym wyjątkiem od zasady „brak magii” są stałe, międzywymiarowe portale, które funkcjonują normalnie. Osoby posługujące się magią czują się w takich światach źle i cierpią na lekkie bóle głowy.

Dzika magia: W światach obdarzonych tą cechą zaklęcia i zdolności czaropodobne funkcjonują w sposób nieprzewidywalny, a czasem niebezpieczny. Każde użycie zaklęcia lub zdolności czaropodobnej to konieczność wykonania testu poziomu (ST 15 + poziom czaru) – tylko zakończony powodzeniem oznacza udane wykorzystanie danej mocy. W przypadku zdolności czaropodobnych poziom czarującego wpływa na ST, a liczba KW określa liczbę poziomów w teście.

Porażka oznacza, że stało się coś dziwnego. Każdy plan z cechą dzikiej magii powinien mieć tabelę określającą wypaczone rezultaty nieudanego rzucenia zaklęcia lub użycia zdolności czaropodobnej.

Przykład takiej typowej tabeli prezentujemy obok.

Ponadto sfery z dziką magią mogą mieć odrębne modyfikatory ze względu na szkołę bądź określnik czaru (np. dla nekromacji +4 do ST oraz -2 do ST czarów dobra).

Oslabiona magia: Konkretnie zaklęcia i zdolności czaropodobne są trudniejsze do użycia, często ze względu na dysonans między naturą planu a daną magią. Na Planie Żywiołu Wody da się rzucić *kulę ognistą*, ale przeciwstawne natury sfery i czaru będą to utrudniać.

Kiedy tworzysz plan z osłabioną magią, sporządź listę czarów, które trudniej rzucić. Sfery mogą utrudniać rzucanie zaklęć z konkretnej szkoły, podszkoły, posiadające dany określnik czy z pewnego poziomu. Rzadko utrudniane są pojedyncze czary na terenie całego planu, choć może się to zdarzać w półplanach czy jakimś królestwie boskiej potęgi.

Chcąc rzucić zaklęcie sprzeczne ze sferą, należy wykonać test Czarostwa (ST wynosi 15 + poziom czaru). Jeżeli się nie powiedzie, zaklęcie nie zadziała i ulega utracie (lub utracie ulega komórka na nie). Jeśli test zakończy się sukcesem, magia działa normalnie.

Wzmocniona magia: Konkretnie czary i zdolności czaropodobne są łatwiejsze w użyciu lub ich efekty są silniejsze niż normalnie na Planie Materialnym.

Kiedy tworzysz plan ze wzmocnioną magią, sporządź listę czarów, które są ulepszone. Sfery mogą ułatwiać rzucanie zaklęć z konkretnej szkoły, podszkoły, posiadające dany określnik czy z pewnego poziomu.

Mieszkańcy takiego planu wiedzą, jaki rodzaj magii czy zdolności czaropodobnych jest wzmocniony, ale planarni podróżnicy muszą odkryć to samodzielnie.

Jeżeli czar jest wzmocniony, można względem niego zastosować odpowiednie atuty metamagiczne, nie zmieniając poziomu komórki i nie wydłużając czasu rzucania. Uznaje się, że postacie w danej sferze posługują się rzeczonym atutem. Jeśli jednak chcą go używać także w innych światach, muszą go normalnie wybrać jak każdy inny atut.

Na przykład, czary o określniku ogień są na Planie Żywiołu Ognia maksymalizowane i poszerzane. Czarodzieje mogą tam przygotować zmaksymalizowane i poszerzone wersje takich zaklęć, nawet jeżeli nie mają normalnie atutów Maksymalizacja czaru i Poszerzenie czaru. Ponadto używają tych samych

TABELA 1-1: EFEKTY DZIKIEJ MAGII

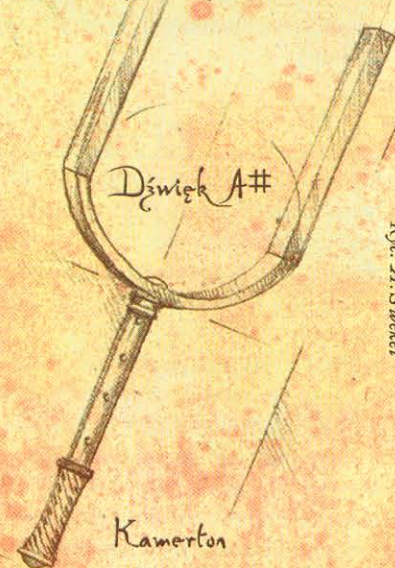
k%	Efekt
01-19	Czar ulega odwróceniu i uderza w rzucającego z normalnym efektem. Jeśli nie może dotyczyć czarującego, po prostu się nie udaje.
20-23	Pod rzucającym zaklęcia otwiera się dziura szerokości 4,5 metra i głębokości 3 metry na poziom czarującego.
24-27	Czar nie udaje się, ale cel lub cele zostają zasypane deszczem drobnych przedmiotów (dowolnych, począwszy od kwiatów, na zgniłych owocach skończywszy), które znikają po opadnięciu. Bombardowanie trwa przez rundę. W tym czasie cele są oślepienie i aby rzucać czary muszą wykonać test Koncentracji (ST wynosi 15 + poziom czaru).
28-31	Czar przenosi się na losowy cel lub obszar. MP określa losowo inny cel spośród znajdujących się w zasięgu lub skupia efekt na losowym punkcie znajdującym się w zasięgu. Chcąc losowo określić kierunek, rzuć 1k8, a wynik odczytaj jak z kompasu, gdzie 1 wskazuje północ. Odległość określ, rzucając 3k6 i pomnóż wynik przez 1,5 metra dla czarów o bliskim zasięgu, 6 metrów dla średniego zasięgu i 24 metry dla zasięgu dalekiego.
32-35	Czar działa normalnie, ale komponenty materialne nie zostają zużyte. Efekt nie bierze się z głowy rzucającego (nie zużywa komórki na zaklęcia lub nie marnuje przygotowanego zaklęcia – można rzucić je ponownie). Nie zużywa się ładunek (w przypadku magicznych przedmiotów) ani nie dolicza się użycia do mogących obowiązywać limitów dla zdolności czaropodobnych.
36-39	Czar nie działa. Zamiast tego wszyscy w promieniu 9 metrów od rzucającego go (przyjaciele i wrogowie) zostają poddani efektowi <i>uzdrowienia</i> .
40-43	Czar nie działa. Zamiast tego mają miejsce trwające 2k4 rundy efekty <i>głębszej ciemności</i> i <i>milczenia</i> w promieniu 9 metrów od rzucającego.
44-47	Czar nie działa. Zamiast tego w promieniu 9 metrów od rzucającego ma miejsce trwający rundę efekt <i>odwrócenia grawitacji</i> .
48-51	Czar działa, ale wokół rzucającego przez 1k4 rund wirują kolorowe błyski. Traktować je należy jak efekt czaru <i>skrzypcy pył</i> o ST rzutu obronnego 10 + poziom zaklęcia, które wywołało ten efekt.
52-59	Nic się nie dzieje. Czar nie działa. Komponenty materialne zostają zużyte, podobnie jak komórka na czar, ładunek czy punkt z dziennego limitu.
60-71	Nic się nie dzieje. Czar nie działa. Komponenty materialne nie zostają zużyte. Zaklęcie nie znika z głowy rzucającego (przygotowany czar lub komórka nie ulegają utracie). Przedmiot nie traci ładunku, nie zmniejsza się limitu użycia zdolności czaropodobnej.
72-98	Czar działa normalnie.
99-100	Czar działa silniej. Rzuty obronne ofiar podlegają karze -2. Efekt jest możliwie maksymalny, tak jakby został osiągnięty przy użyciu atutu Maksymalizacja czaru. Zaklęcia już zmaksymalizowane wspomnianym atutem nie ulegają zmianie.

komórek, które zajęłyby normalne wersje tych zaklęć (a nie maksymalizowane i poszerzone) na Planie Materialnym. Zaklinacze mogą rzucać maksymalizowane i poszerzone wersje czarów ognia bez konieczności używania komórek wyższych poziomów i bez dodatkowego kosztu czasowego.

Ograniczona magia: Takie plany dopuszczają zaklęcia i zdolności czaropodobne z konkretnych szkół, podszkół, posiadające dany określnik czy pewnych poziomów. Pozostałe zaklęcia i zdolności czaropodobne po prostu nie działają – dla nich ta sfera posiada cechę martwej magii.



Brama może być dowolny przedmiot, lecz każdy portal otwiera drogę do innej rzeczywistości



Ryc. A. Suetel

Dawet jeśli plan jest nieskończenie duży, to nie zajmuje całego dostępnego miejsca. Istnieją krocie niezależnych sfer, choć oddzielne wszechświaty mogą stykać się ze sobą mglistymi granicami, świątynnymi portalami czy potężną magią. Ważne jest jak łączą się plany, bez względu na to, czy jest to Wielkie Koło (kosmologia D&D), czy odrębna, autorska kosmologia stworzona do konkretnej kampanii.

Łączy między planami są ważne na dwóch etapach: po pierwsze, gdy Mistrz Podziemi definiuje kosmologię i wymyśla, które sfery ze sobą sąsiadują; po drugie, gdy postacie podróżują między planami. Przyjrzyjmy się bliżej tym przypadkom.

INTERAKCJE PLANÓW

Z definicji plany są nieskończone lub niemal nieskończone – bez względu na to, czy światy są płaskimi warstwami rzeczywistości, czy kulami zawieszonymi w próżni. Jak więc mogą wchodzić nawzajem w interakcje?

Posłużymy się przenośnią: wyobraź sobie wiele różnych planów, które szybują blisko siebie w trójwymiarowej przestrzeni na podobieństwo gwiazdozbioru czy roju. Nie są „wyżej” ani „niżej” od innych, choć czasem nazywa się sfery związane z dobrem „wyższymi”, a ze złem – „niższymi”. Dla kosmologii ważne jest, jak blisko siebie się znajdują, czy są rozdzielone, sąsiadujące czy może współistniejące.

Plany rozdzielone: Dwa plany nazywa się rozdzielonymi, jeżeli nie pokrywają się ze sobą ani bezpośrednio nie łączą. Są niczym planety na innych orbitach. Jakiś Plan Zewnętrzny, na przykład, może nie mieć żadnego bezpośredniego połączenia z Planem Materialnym. Sfery nie mają wspólnej granicy i żeby przedostać się z jednej na drugą, trzeba po drodze przejść przez inny plan, taki choćby jak Plan Astralny.

Plany sąsiadujące: Sfery, które łączą się ze sobą w konkretnych punktach, nazywamy sąsiadującymi. Można powiedzieć, że po prostu dotykają się w niektórych miejscach. W tych punktach istnieją połączenia, a podróżnicy przekraczając je, przechodzą z jednego świata do drugiego. Plan Astralny sąsiaduje z niemal wszystkimi innymi planami – istnieje dookoła i można z nich przedostać się na niego.

Plany współistniejące: Jeżeli plany są ze sobą połączone w dowolnym punkcie, to mówimy o współistnieniu sfer. Takie plany w pełni się pokrywają. Do sfery współistniejącej z daną można przedostać się z każdego miejsca. Często poruszając się w planie współistniejącym można zaglądać lub wchodzić w interakcje z wymiarem, na który ten się nakłada. Plan Eterychny i Materialny są współistniejące. Mieszkańcy

pierwszego mogą zaglądać na drugi. Przy użyciu odpowiedniej magii również istoty z Planu Materialnego mogą oglądać i wchodzić w interakcje z tymi na Planie Eteryicznym (przykładami czarów działających jednocześnie na Planie Eteryicznym są *dostrzeganie niewidzialnego* czy *magiczny pocisk*).

Plan może jednocześnie współistnieć z innymi sferami, a sąsiadować z innymi. Plan Cieni, na przykład, współistnieje z Planem Materialnym i można do niego wejść z każdego miejsca, o ile ma się dostęp do odpowiedniej magii czy umożliwiająca to zdolność. Jest także sferą sąsiadującą – do Planu Cieni można wejść w odpowiednim miejscu i przejść nim do dziwnych obszarów, które nie leżą w części współistniejącej z Planem Materialnym (patrz mapa na sąsiedniej stronie).

KOSMOLOGIA D&D

Kontynuując, opiszemy Wielkie Koło – kosmologię D&D. Na tym przykładzie zaprezentujemy jak plany pasują do siebie i jak tworzą sieć światów. Można go wykorzystać do zbudowania kosmologii od podstaw.

Wielkie Koło składa się z dwudziestu siedmiu planów. Oto one:

Plan Materialny: W jego skład wchodzi Oerth i świat opisany w podstawowych podręcznikach D&D. Mogą istnieć alternatywne Plany Materialne.

Trzy Plany Przechodnie: Wielkie Koło obejmuje Plan Eteryiczny, Plan Astralny i Plan Cieni. Te sfery działają zgodnie z zasadami z podstawowych podręczników.

Sześć Planów Wewnętrznych: W Wielkim Kole znajdziemy cztery plany żywiołów i dwa plany energii. Plany żywiołów odpowiadają klasycznym żywiołom w D&D, czyli ogniewi, wodzie, powietrzu i ziemi. Plany energii dotyczą energii pozytywnej i negatywnej.

Siedemnaście Planów Zewnętrznych: Te powiązane z charakterami plany są domem dla przeróżnych bóstw i dziwnych istot. Często są planami warstwowymi. Do Planów Zewnętrznych zaliczamy:

- Bohaterskie Domeny Ysgardu.
- Wiecznie Zmienny Chaos Limbo.
- Wietrzne Głębie Pandemonium.
- Nieskończone Warstwy Otchłani.
- Więzienne Głębiny Carceri.
- Szare Pustkowia Hadesu.
- Czarna Wieczność Gehenny.
- Dziewięć Piekieł Baatoru.
- Piekielne Pole Bitewne Acheronu.
- Mechaniczna Nirwana Mechanusa.
- Pokojowe Królestwa Arkadii.
- Siedem Niebiański Kondygnacji Celestii.
- Bliźniacze Rajy Bytopii.
- Błogosławione Pola Elizjum.
- Dzicz Ziem Bestii.
- Olimpijskie Polany Arborei.
- Harmonijna Domena Zewnętrzna.

Półplany: Ponadto podstawowa kosmologia dopuszcza dowolną liczbę dodatkowych półplanów.

POWIĄZANIA W KOSMOLOGII D&D

Kosmologia D&D przyjmuje następujące założenia.

- Plan Materialny jest punktem centralnym.
- Plan Cieni i Plan Eteryiczny współistnieją z Planem Materialnym. Wszystkie sfery, włącznie z Planem Cieni i Planem Eteryicznym współistnieją z Planem Astralnym, który otula całą kosmologię niczym chmura.
- Sześć Planów Wewnętrznych otacza Plan Materialny. Są rozdzielone z Planem Materialnym i ze sobą nawzajem (nie ma bezpośrednich przejść między nimi). Każdy z nich jest oczywiście sferą współistniejącą z Planem Astralnym. Każdy ma odpowiednią cechę żywiołu lub energii.
- Plany Zewnętrzne leżą kolejno na obwodzie okręgu opasującego Plan Materialny. Każdy z nich sąsiaduje z pobliskimi sferami (dwoma – jedna po każdej ze stron), a od pozostałych jest oddzielony. Wyjątkiem jest Harmonijna Domena Zewnętrzna, która sąsiaduje ze wszystkimi innymi Planami Zewnętrznymi i dlatego stanowi centralną oś i scenę załatwiania spraw w Planach Zewnętrznych.
- Plany Zewnętrzne współistnieją z Planem Astralnym. Są natomiast oddzielone od Planu Cieni i Planu Eteryicznego, co ogranicza używanie na nich niektórych czarów. Plany Zewnętrzne są zbudowane z powiązanych ze sobą warstw, a najczęstszym punktem wejścia na nie jest najwyższa warstwa. Plany ukierunkowane na dobro, zwane także niebiańskimi, połączone są rzeką Okeanos, będącą ich planarną ścieżką, a plany ukierunkowane na zło, zwane piekielnymi, łączy rzeka Styks (patrz: Planarne ścieżki, dalej).
- Istnieje wiele lub nieskończenie wiele półplanów w różnych miejscach połączonych z innymi sferami. Przejścia, portale i wiry są dosyć pospolite.

BUDOWANIE WŁASNEJ KOSMOLOGII

Plany mogą mieć cechy i połączenia, które im narzucisz. Używając opisywanych wcześniej elementów i sposobów połączeń, możesz skonstruować własne sfery i zbudować z nich całą kosmologię.

Kosmologia, którą stworzysz, powinna spełniać te potrzeby, które wynikają z prowadzonej kampanii. Oto lista rzeczy, które powinny znaleźć się w kosmologii przygotowywanej dla „typowej” kampanii D&D.

- Miejsce dla bóstw.
- Miejsce, z którego przybywać będą piekielne stwory.
- Miejsce, z którego przybywać będą istoty niebiańskie.
- Miejsce, z którego przybywać będą żywiołaki.
- Drogi przemieszczania się między planami.
- Sposób, w jaki działać będą czary wykorzystujące Plan Astralny, Plan Eteryiczny i Plan Cieni.

Żaden z tych punktów nie jest warunkiem niezbędnie koniecznym. Można prowadzić kampanię zupełnie pozbawioną bóstw albo taką, gdzie siły wyższe są nieosiągalne lub nie mają własnych planarnych królestw. Możesz zdecydować, że

Relacje międzyplanarne



piekielne potwory i niebiańskie istoty pochodzą z tego samego planu albo że wszystkie żywiołaki rodzą się we wspólnym pierwotnym wirze. Jeśli chcesz, możesz także zrezygnować w kampanii z jakichkolwiek Planów Przechodnich.

Własna kosmologia odzwierciedlać powinna potrzeby konkretnej kampanii. Jeżeli chcesz prowadzić grę na tle wielkiego konfliktu dobra i zła, świetnym pomysłem jest wprowadzenie sfer silnie ukierunkowanych na te pojęcia. Podobnie, jeśli planujesz gigantyczne zmagania między porządkiem a wolnością, szczerze polecamy plany mocno ukierunkowane na prawo i chaos. Możesz dodawać, zmieniać czy wyrzucać plany tak, jak ci się podoba. Jeśli potrzebujesz piątego żywiołu (może zimna, drewna czy nawet żywiołu pustki), włącz jego sferę do własnej kosmologii.

ZDECYDUJ, JAKIE PLANY CHCESZ MIEĆ

Masz pełną dowolność w budowaniu własnej kosmologii. Możesz dodawać do niej sfery, modyfikować i wyrzucać niepotrzebne. Tu prezentujemy pięć głównych grup planów i garść propozycji ich dotyczących.

Plan Materialny: To solidny fundament i świetne miejsce na początek tworzenia kosmologii. Jeżeli nie kreujesz wszechświata bardzo dobiegającego do normy (co jest fascynujące samo w sobie), Plan Materialny będzie zapewne domem dla bohaterów kampanii. Gracze powinni orientować się w podstawowych zasadach, a tu mogą używać tej wiedzy.

Możliwe są wszelkie modyfikacje Planu Materialnego i projektowanie ich bywa wyzwaniem nawet dla zaawansowanych Mistrzów Podziemi. W końcu wiele cech planarnych wyznacza różnice w stosunku do Planu Materialnego,

więc jeśli zmienisz go, zmienisz cały fundament kosmologii. Jeżeli planujesz wprowadzić do tego świata radykalne zmiany, postacie będą zapewne zdawały sobie sprawę z cech ich „domu”. Na przykład, jeżeli wystarczy trzydniowa podróż na zachód rozpoczęta przy pełni księżyca, żeby dotrzeć do Otchłani, mieszkańcy takiego niefortunnego Planu Materialnego najprawdopodobniej będą o tym wiedzieć.

Plany Przechodnie: Wiele czarów, magicznych przedmiotów i potworów opisywanych w podręcznikach podstawowych D&D jest związanych z Planem Astralnym, Planem Eteryicznym i Planem Cieni. Wyrzucenie któregoś z nich z kosmologii sporo zmienia w kampanii. W Rozdziale 5 znajdziesz informacje o tym, co się dzieje, gdy zabraknie którejś z tych sfer.

Oczywiście, listę Planów Przechodnich można również rozszerzać o nowe światy, takie jak Plan Luster (opisany w Dodatku). Umożliwia to wprowadzanie nowych przygód, stworzeń czy czarów.

Plany Wewnętrzne: To podstawowe elementy, z których buduje się kosmologię. Żywioły i energie to czyste substancje, śmiertelnie niebezpieczne i niezwracające uwagi na nic. Plany Wewnętrzne mogą być najbardziej ze wszystkich sfer wrogie podróżnikom.

Choć ze swej natury są fundamentalne, nie muszą znajdować się w każdej kosmologii. Brak Planu Żywiołu Powietrza nie oznacza wcale, że na Planie Materialnym powietrza nie będzie – nasze postacie nadal będą oddychać. Wykluczenie zaś Planu Negatywnej Energii nie sprawi, że nieumarli stracą moc wysysania energii.

W podstawowej kosmologii na Plany Wewnętrzne składają się cztery sfery żywiołów i dwie energii. W Rozdziale 6

opisujemy, co się dzieje, gdy wykluczmy z kosmologii jeden lub więcej z nich. Dodatkowo, możesz oczywiście rozszerzać listę Planów Wewnętrznych o takie sfery, które ci pasują. Dodatek opisuje jak mógłby wyglądać Plan Żywiolu Drewna.

Plany Zewnętrzne: Są to plany, gdzie przede wszystkim mieszkają bóstwa. Tu duchy zmarłych odnajdują ostatnią przystań. Żadna z tych ról nie jest w kosmologii niezbędna. Bóstwa mogą być oddzielone od Planu Materialnego, albo zamieszkiwać trudno dostępne obszary tej sfery (jak choćby szczyty gór). Może ich w ogóle nie być, a kapłani mogą wyznawać cechy charakteru, abstrakcyjne idee bądź domeny mocy same w sobie.

Plany Zewnętrzne są również domem piekielnych i niebiańskich stworzeń, takich jak aniołowie, diabły czy demony. Jeżeli wyeliminujesz ze swojej kosmologii te sfery, musisz albo pozbyć się również wymienionych istot, albo znaleźć im nowy dom.

Plany Zewnętrzne ograniczają wyłącznie potrzeby kampanii. Może ich być dużo, ale również ledwie kilka. Możesz dołączać je już po rozpoczęciu rozgrywek, wprowadzając nowe stworzenia czy bóstwa. A może zawsze istniały w tym samym miejscu, tylko nie pojawiały się dotąd na planarnych mapach mędrców i czekały, aż ktoś je odkryje?

Półplany: To w większości kampanii najmniej ważne plany. Jeśli potrzebujesz w swojej kosmologii czegoś specyficznego, możesz całe rozwiązanie zamknąć w takiej sferze. Półplany są zwykle ograniczone, jeśli chodzi o rozmiar i dostęp, dlatego też stanowią świetne miejsce na zamknięte przygody. Możesz im wybrać takie cechy planarne, jakie ci pasują.

Półplany zapewniają miejsce, które możesz rozwijać, osadzać tam przygody czy umieszczać rzeczy niemieszczące się gdzie indziej. Dobrymi przykładami mogą być: rupieciarnia czarodzieja, która jest wewnątrz większa niż na zewnątrz, więzienie zaginionego (i wściekłego) księcia demonów czy małe imperium nieumarłych zapieczętowane przed wiekami.

ZMIANA KOSMOLOGII W TRAKCIE GRY

Jeśli aktualnie prowadzisz kampanię w kosmologii D&D, możesz zechcieć coś w niej zmienić, by dopasować do nowych pomysłów.

Jak jednak wpłynie to na graczy? Jeżeli postacie są znacznie uwikłane w sprawy sfer, bezpośrednie zmiany powinny być bardzo drobne lub wcześniej przedyskutowane z graczami. Nikt z pewnością nie będzie zadowolony, jeżeli jego BG posiadał fortecę w Zewnętrzzu, a ty stwierdzisz, że ten plan przestaje istnieć – nikt nie chce, żeby jego posiadłość osunęła się nagle w Otchłań. Jeżeli inny gracz wyznaje panteon bogów Północy, to z pewnością zaskoczy go i rozżłości, jeżeli nagle zamienisz ich na bóstwa Greków. Czczenie Zeusa jest z pewnością czymś zupełnie innym niż wiara w Odyna.

Zanim więc weźmiesz się za gruntowne przemebrowanie kosmologii, zastanów się, które zmiany najbardziej wpłyną na postaci i podejź do nich odpowiednio ostrożnie. Poniżej znajdziesz kilka uwag, jak to robić.

- **Ciche modyfikacje.** Rzeczy zmieniają się po prostu w środku nocy. Na początku następnej sesji wytłumacz graczom, co

PRZYKŁADOWA KOSMOLOGIA: WSZYSTKOŚWIAT

Kosmologia D&D jest raczej duża, bo zaprojektowano ją do różnej tematyki i stylów grania. Jako przykład przedstawimy wszechświat dużo prostszy, który może stać się tłem twojej kampanii.

Kosmologię Wszystkoświata tworzą następujące sfery.

- **Plan Materialny.** To rodzimy plan bohaterów graczy.
- **Plan Astralny, Plan Eteryzny i Plan Cieni.** Chcemy używać czarów i przedmiotów odwołujących się do tych sfer.
- **Pojedynczy Plan Żywiolów,** składający się z czterech głównych żywiołów (ognia, powietrza, ziemi i wody).
- **Niebiosa.** Na tym Planie Zewnętrznym mieszka większość bóstw o dobrych charakterach i przybysze tacy jak archoni.
- **Otchłanie.** Ten Plan Zewnętrzny służy za dom większości bóstw o złych charakterach oraz diabłom, demonom i innym złym przybyszom.

Nawet tak prosty układ rodzi sporo pytań. Gdzie żyją praworządni neutralni przybysze tacy jak formity, a gdzie chaotyczni neutralni, choćby slaadowie? Możesz odłożyć ich na później, albo osiedlić formity w szczególnie praworządnym obszarze Niebios, a slaadów w wyjątkowo chaotycznej części Otchłani.

W tej kosmologii nie ma planów energii, dlatego też stworzenia pochodzące z tych miejsc raczej nie będą występowały w kampanii. Stworzenia, które tylko wykorzystują pozytywną bądź negatywną energię, takie jak nieumarli, pozostają bez zmian.

Pojedynczy Plan Żywiolów oznacza, że żywioły są na swoim rodzinnym planie w ciągłym konflikcie. Podróżnicy odwiedzający tę sferę muszą być przygotowani na losowe zmiany w otoczeniu.

zmieniłeś. Taka taktyka sprawdza się wtedy, gdy modyfikacje są niewielkie i nie dotyczą bezpośrednio postaci.

- **Kryzys wśród sfer.** Podejście takie sprawdza się przy wysokopoziomowych postaciach. Wypraw ich na misję w poszukiwaniu artefaktu mogącego przebudować kosmologię. A może inwazja grupy półbóstw? Albo jakiś zły bóg próbuje zmienić wszechświat na własne podobieństwo? Bohaterowie graczy ocalały sfery, ale w czasie kampanii muszą je w jakiś sposób przebudować. Rozwiązania takie przydają się wtedy, gdy nowa i stara kosmologia drastycznie się różnią.
- **Współpraca z graczami.** Bardzo przydatna metoda, jeżeli masz doświadczonych graczy. Zaproponuj zmiany, które tobie są potrzebne, lecz pozwól innym włączyć się do dyskusji. Niech dodadzą własne pomysły do projektu. Spraw, aby zbudowanie światów rozciągających poza Planem Materialnym było waszym wspólnym dziełem. Gracze miewają przecież dobre pomysły i z pewnością lepiej będą czuli się z kosmologią, którą pomagali tworzyć. Oczywiście, ostateczne decyzje na temat włączenia czegoś do kosmologii należą do ciebie, ale jeśli gracze dołożą swoje idee do wszechświata, będą go potem lepiej rozumieć.

Możesz przyporządkować cechy planarne tak, jak ci to pasje. Powiedzmy, że fragmenty Planu Żywiółów przejawiają odpowiednio dominację ziemi, powietrza, ognia i wody. Niech Niebiosa będą łagodnie ukierunkowane na dobro, a Otchłanie – łagodnie ukierunkowane na zło. Dzięki temu bez kar do testów będą mogły na nich żyć istoty neutralne.

Plan Materialny, Plany Zewnętrzne, Plan Eteryiczny i Plan Cienia posiadają normalny czas, a Plan Astralny i Plan Żywiółów jest beczasowy jeśli chodzi o oddychanie, głód i sen. Plan Astralny nie ma grawitacji, a Plan Żywiółów – grawitację obiektywną kierunkową. Dla uproszczenia można stwierdzić, że Plany Przechodnie Wszystkoświata są pod innymi względami identyczne ze swoimi odpowiednikami w kosmologii D&D i żadne sfery nie posiadają planarnych cech niewymienionych wcześniej.

Powiązania we Wszystkoświecie

Mamy już wszystkie kawałki, ale jak złożyć je w całość? Tu potrzeba metod połączeń między planami.

Najlepszym planem do budowania połączeń, choć nie jedynym, jest Plan Astralny, którego podstawowym zadaniem jest umożliwianie podróży między sferami. Można oczywiście utworzyć kosmologię bez niego, używając tylko Planu Eteryicznego i Planu Cieni, ale zachowują się one nieco inaczej.

We Wszystkoświecie zanurzamy pozostałe sfery w Planie Astralnym. Będzie on nieskończonym, otwartym morzem, które łączy się z innymi światami. Po środku umieszczamy Plan Materialny, wraz z współlistniejącymi z nim Planem Eteryicznym i Planem Cieni. Ponad nim zawieszamy Niebiosa, a pod spód wkładamy Otchłanie (choć równie dobrze moglibyśmy umieścić je obok). Plan Żywiółów otacza Plan Materialny i jego współlistniejące ościenne sfery na podobieństwo pierścieni wokół Saturna.

Teraz, gdy rozmieściliśmy sfery Wszystkoświata, czas na połączenia między nimi. Możliwe są podróże z każdego

planu do Planu Astralnego, który współlistnieje ze wszystkimi. Prawdopodobnie będą istnieć bezpośrednie bramy z Niebios i Otchłani do Planu Materialnego, ale na pewno nie z Niebios wprost do Otchłani lub na odwrót. Dzięki temu miejscem spotkań istot z Planów Zewnętrznych będzie Plan Materialny.

Czy Plan Żywiółów łączy się z Planem Eteryicznym bądź z Planem Cieni? Co z Niebiosami i Otchłaniami? Na potrzeby chwili określimy, że inne sfery mają własne Plany Eteryczne, rozłączone z Eterem Planu Materialnego. Plan Cieni teoretycznie łączy się ze wszystkimi, ale żeby dostać się do nich trzeba pokonać niebezpieczeństwa Głębokiego Cienia i odnaleźć przejście.

Opisane połączenia Wszystkoświata przedstawia diagram na następnej stronie.

Taka kosmologia przedstawia podstawowy szkielet planów, wystarczający do używania wszystkich zasad z podręczników źródłowych. Wskazuje na bardzo żarliwą walkę między dobrem a złem, a właściwie pomija konflikt na linii prawo-chaos. Plan Żywiółów jest wciąż zmieniającą się areną nieustannych starć między nieludzkimi potęgami. Podróżnicy planarni będą pewnie częściej odwiedzać Niebiosa i Otchłanie niż Plan Żywiółów, choć może się okazać, że szczególnie potężni magowie mają konszachty z niektórymi władcami żywiółaków.

I to już koniec prostego przykładu tego, jak zbudować własną kosmologię. Inne możliwe wszechświaty znajdziesz w Dodatku.

PRZEMIESZCZANIE SIĘ MIĘDZY PLANAMI

Sfery mogą łączyć się na setki przeróżnych sposobów, z których część jest charakterystyczna tylko dla nich. Połączenia między planami podzielić można na trzy ogólne kategorie: granice, czary i magiczne portale.

UNOSZĄC KURTYNĘ: ODSŁANIANIE WŁASNEJ KOSMOLOGII

Jedną z zalet budowania własnej kosmologii polega na tym, że można dostosować wszechświat do wymagań konkretnej kampanii. I oczywiście można opowiedzieć graczom na jego temat tak dużo lub tak mało, jak się chce.

Większość doświadczonych graczy w D&D zdaje sobie sprawę z idei Planów Wewnętrznych, Planów Zewnętrznych, ułożenia sfer na okręgu i innych „standardów”. Gdy budujesz własną kosmologię, nie musisz wykorzystywać elementów, które ci nie odpowiadają. Możesz również pomagać odkrywać przed graczami to, jak się mają rzeczy w kosmicznej skali.

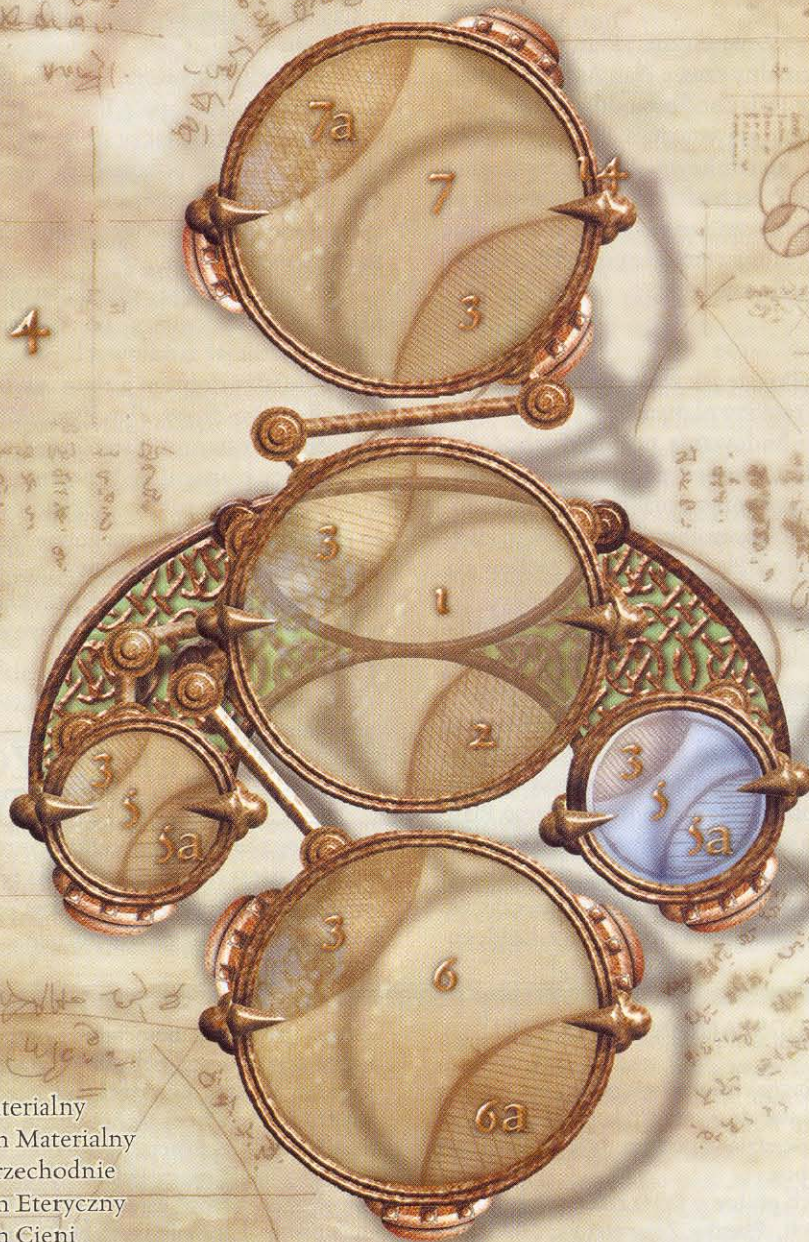
Tworząc własne sfery pamiętaj o dwóch rzeczach:

- Pozwól graczom wiedzieć, że z czegoś nie zdają sobie sprawy. Jeśli modyfikujesz kosmologię, poinformuj ich, że to zrobisz. Będzie to pociągało kolejne pytania i zainteresowanie, co jest korzystne dla rozgrywki. Zaoszczędzi również frustracji, gdy dotyczące działania wszechświata założenia postaci się nie sprawdzą.

- Określ, co wiedzą autochtoni w twojej kampanii. Dotyczy to oczywiście również bohaterów graczy. Można wyróżnić dwa poziomy wiedzy: powszechna i tajemna. Na przykład, wedle wiedzy powszechnej słońce może być rydwanem, w którym Bóg Słońce przemierza nieboskłon. Mędrcy i inni posiadający Wiedzę (Plany) mogą jednak zdawać sobie sprawę, że słońce jest w rzeczywistości wirum z Planu Pozytywnej Energii, który pilnuje panteon pomniejszych bóstw, aby nie pochłoniął on Planu Materialnego. Nie ma nic złego w przekazaniu graczom wiedzy o wszechświecie, którą powinny dysponować ich postacie. I nie ma również nic złego w tym, że są to informacje fałszywe, o ile prawdę można odkryć lub jej dociec.

Jeśli kampania przewiduje podróże planarne (a wysokopoziomowe postacie są zaangażowane w te podróże), znaleźć się powinni również mędrcy i nauczyciele, którzy będą dysponować wiedzą odpowiednią do udzielenia informacji o „prawdziwej” kosmologii lub przynajmniej będą znali źródła, skąd ową można uzyskać. Jeżeli jednak prowadzisz kampanię, gdzie przemieszczanie się między sferami jest rzadkością, postacie mogą być zmuszone do samodzielnego zbadania sfer i ich wzajemnego układu.

Prosta kosmologia: Wszystkoświat



Klucz

Plan Materialny

- 1) Plan Materialny

Plany Przechodnie

- 2) Plan Eterychny
- 3) Plan Cieni
(ciągnący się głębokim cieniem do innych planów)

- 4) Plan Astralny

Plan Wewnętrzny

- 5) Plan Wewnętrzny (zawiera wszystkie 4 Żywioty)
- 5a) Plan Eterychny Planu Żywiolów

Plany Zewnętrzne

- 6) Otchłanie, dom piekielnych i otchłannych istot
- 6a) Plan Eterychny Otchłani
- 7) Niebios, dom istot niebiańskich
- 7a) Plan Eterychny Niebios

GRANICE

Granice pozwalają na przemieszczanie się między sferami w łagodny, niemal niezauważalny sposób. Podróżnicy mogą nie zdawać sobie sprawy z ich istnienia i bezwiednie wkroczyć do innego wymiaru. Do tej kategorii zaliczają się ścieżki ciemności, ściany mgły czy fale ulewy. Czasami połączenie planów jest tak stopniowe, że nie można nawet jasno określić gdzie kończy się jeden a zaczyna drugi.

Na granicy sfer może wystąpić ograniczenie widoczności wynikające z natury planu (takie jak spowodowane wejściem w ścianę mgły), ale nie jest to cecha obowiązkowa.

Sztuczne granice mogą wyglądać jak brzeg urwiska na jednym planie, wiszący nad przepaścią znajdującą się w drugim lub uprawne pole, zamieniające się nagle w dżunglę. Takich stałych granic nie może przekraczać magia – nic po jednej stronie nie może być celem czaru rzucanego z drugiej, chyba że zaklęcie dotyczy właśnie celów znajdujących się w innej sferze egzystencji.

Rozmyte granice są słabiej określone i często znajdują się tam, gdzie nakładają się tereny dwóch graniczących ze sobą sfer. Tworzy się wtedy specyficzny wymiar przejściowy, czy też pseudoplan należący jednocześnie do obu planów, acz mogący posiadać własne, unikalne cechy. Magia ze strefy buforowej może przenikać do każdego z graniczących planów. Rozmyte granice istnieją zazwyczaj tam, gdzie występuje podobieństwo terenu po obydwu stronach, tak więc sfera spowita wiecznymi ciemnościami łączyć się może tylko z takim miejscem, które również będzie okryte mrokiem.

Najniebezpieczniejsze dla podróżników są granice płynne, bo mogą się przesuwać w przód i tył. Podobnie jak obszar przypliwów i odpływów oceanu, konkretne tereny należą raz do jednego, raz do drugiego planu. Magia traktuje takie granice jakby były sztywne; zawsze istnieje ryzyko, że linia podziału przesunie się i podróżnik znajdzie się nagle po złej stronie granicy, w niebezpiecznym świecie.

Planarne ścieżki

Planarne ścieżki, unikalne w ramach każdej kosmologii, przekraczają wiele granic i łączyć mogą wiele planów. Przejście do innej sfery nie zawsze jest oczywiste (podobnie jak

przy rozmytych granicach). Podróżowanie nimi jest równie proste co zwykły spacer – nie potrzeba żadnych przedmiotów ani czarów.

W ramach kosmologii D&D planarnymi ścieżkami są dwie wielkie rzeki w Planach Zewnętrznych. Rzeka Okeanos przepływa i łączy plany niebiańskie, a ciemny i złowieszczy Styks łączy niższe.

CZARY

Najpospolitszą metodą podróżowania między sferami egzystencji są czary i magiczne przedmioty. Wiele zaklęć korzysta z planarnych energii i samej natury wymiarów (ich lista znajduje się w Rozdziale 3).

W kosmologii D&D do Planu Eteryicznego dostać się można za pomocą *eteryczności* i *eterycznego spaceru*, które fizycznie przenoszą ciało istoty we wskazaną sferę. *Projekcja astralna* jest biletem na przejażdżkę po Planie Astralnym – oddziela formę astralną od ciała. Z kolei *chód cienia* pozwala korzystać ze skrótów przez Plan Cieni i przemierzać wielkie odległości na Planie Materialnym.

Każdy czar określa, w jaki sposób podróżnik może powrócić do sfery, z której wyruszył. W przypadku *eteryczności* wystarczy wyrazić taką wolę. Podobnie jest z *projekcją astralną*, a nawet jeżeli astralna forma zginie na innym planie, powróci sama do naturalnego ciała. Z drugiej jednak strony *zamiana planów* czy *brama* po prostu przenoszą rzucającego te czary z jednego planu na drugi i do powrotu potrzeba następnego podobnego zaklęcia.

MAGICZNE PORTALE

Portal to ogólna nazwa na stałe, międzyplanarne połączenie. Można wśród nich znaleźć takie rzeczy jak wiry czy *bramy* otwierają się w konkretnym miejscu sfery początkowej i jednym punkcie planu docelowego (lub planów docelowych).

Portale powstają z różnych powodów. Niektóre są po prostu potężnymi przedmiotami magicznymi, łączącymi dwa plany (lub, w niektórych kosmologiach, dwa miejsca na tym samym planie). Inne powstają w sposób naturalny. Również bóstwa tworzą czasem portale.

KŁUCZE DO PORTALU

Kluczami do portalu nazwać można konkretne sytuacje, czary, przedmioty czy okoliczności wymagane do „otwarcia” przejścia. Mogą być właściwie czymkolwiek – oto lista najczęstszych:

- **Czas:** Portal działa tylko w określonym czasie – na przykład podczas pełni na Planie Materialnym, co dziesięć dni, czy kiedy gwiazdy są w odpowiednim ustawieniu. Portale takie otwierają się na konkretny okres. Mogą to być na przykład trzy dni podczas pełni, godzina czy 1k4+1 rund.
- **Sytuacja:** Portal otwiera się, gdy spełnione są określone warunki. Przejścia takie mogą, na przykład, uaktywnić się tylko w bezchmurnej nocy, podczas deszczu czy wtedy, gdy wieje wiatr ze wschodu.
- **Przypadek:** Część portali otwiera się po losowym okresie i również po losowym czasie się zamyka. Zwykle takie wrota pozwa-

lają przejść 1k6+6 podróżnikom, po czym pozostają zamknięte przez 1k6 dni.

- **Słowo rozkazu:** Portal funkcjonuje tylko wtedy, gdy zostanie wypowiedziane odpowiednie słowo, podobnie jak przy aktywowaniu niektórych przedmiotów magicznych (patrz: Używanie przedmiotów, Rozdział 8 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*).
- **Przedmiot otwierający:** Taki portal funkcjonuje tylko wtedy, gdy podróżnik trzyma określony przedmiot, który działania niczym klucz do zamka w drzwiach. Może to być dowolna rzecz danego typu albo unikatowy klucz stworzony specjalnie do konkretnego przejścia. Portale drugiego typu tworzone są głównie przez czarodziejów chcących drastycznie ograniczyć możliwość korzystania z własnych, prywatnych przejść. W kosmologii D&D istnieje w Zewnętrzzu miasto Sigil, zwane też Miastem Drzwi, w którym znaleźć można całe mnóstwo portali wymagających takich otwierających przedmiotów.

Większość portali – bez względu na naturę i pochodzenie – posiada wspólne cechy. Przede wszystkim zapewniają natychmiastowy transport z jednego miejsca do innego. Jeśli prowadzą przez Plan Astralny, mają postać rurociągu niedostępnego z zewnątrz, a biegnącego przez tę otwartą sferę.

Jak wygląda portal?

Portal może być przejrzysty, półprzezroczysty lub nieprzezroczysty. Pierwsze z wymienionych przypominają otwarte drzwi czy okna, przez które można patrzeć na drugą stronę. Półprzezroczyste dają obraz zamglony i spowity oparami, ale nadal można przez nie obserwować bliską okolicę wyjścia po drugiej stronie. W końcu mamy przejścia nieprzezroczyste – tu nie wiadomo, co znajduje się za nimi; mogą wyglądać jak powierzchnie wirujących kolorów, składać się z cienia, odbijać niczym lustro, a nawet wyglądać jak obraz na ścianie.

Dobrym przykładem nieprzezroczystych portali są jeziora kolorów występujące na Planie Astralnym. W kosmologii D&D te przejścia prowadzą do różnych sfer w zależności od koloru, a odcienie wyznaczają dokładny cel.

Interakcje z portalami

Magiczne portale trzeba najczęściej przekraczać świadomie; siły natury z połączonych planów nie mogą się przez nie przedostać. Temperatura, powietrze (trujące czy nie), niebezpieczne substancje, emisja energii – to wszystko pozostaje po konkretnej stronie otwartego przejścia. Na przykład, sam czynny portal na Plan Żywiołu Ognia nie jest niebezpieczny i można się do niego normalnie zbliżać, bo gorąco nie przedostanie się na drugą stronę. Podobnie otworzyć można portal na Plan Żywiołu Wody, nie ryzykując, że wypłynie z niego wodospad. Przedmioty, które podróżnicy mają na sobie, trzymają lub ciągną ze sobą, przenoszą się przez portal normalnie.

Wyjątkiem od wymogu owego świadomego ruchu są naturalne, samoistne połączenia między podobnymi miejscami na różnych planach. Portale takie nazywa się wirami i zwykle prowadzą do wymiarów żywiołów lub energii. Do ich powstania potrzeba podobnych warunków po obu stronach połączenia. Wir na Plan Żywiołu Ognia może powstać na brzegu krateru czynnego wulkanu, a podobne przejście na Plan Żywiołu Wody – na morskim wybrzeżu. Największe niebezpieczeństwo wirów to fakt, że stworzenia żywiołów mieszkające po drugiej stronie mogą je przekraczać, a podróżnik ryzykuje, iż nagle znajdzie się w innym świecie, do którego wcale nie chciał trafić.

W odróżnieniu od klasycznych drzwi, zazwyczaj nie można zatrzymać się w połowie portalu. Albo jest się po jednej stronie, albo po drugiej. Nie można też sięgać przez portal – niczego się nie dotknie, dopóki większa część ciała nie znajdzie się w przejściu, a wtedy – pstryk! – cała osoba jest po drugiej stronie. Przy nieprzezroczystym portalu nie zadziała żadne „wsadzę tylko głowę, żeby zerknąć zza futryny”, choć specjalne czary wieszczenia, takie jak *analiza portalu*, z pewnością mogą się przydać.

Czary nie przedostają się przez portale. Wieszczenia nie odkrywają niczego po drugiej stronie, chyba że wyraźnie to zaznaczono w opisie. Jednak efekty wieszczeń nałożone na podróżnika, takie jak *dostrzeganie niewidzialnego*, działać będą również po jego przejściu na drugą stronę.

Portale mają często ograniczenia rozmiaru i stworzenia zbyt duże fizycznie nie mieszczą się w takich przejściach. Ogólnie przyjmuje się, że przez portal danego rozmiaru przedostać się może stworzenie maksymalnie o jedną kategorię rozmiaru większe, choć będzie to ciężkie przeciskanie się.

Portale złożone

Portale zwykle funkcjonują dwukierunkowo – „zwykle” to najważniejsze z wymienionych słów. Jeżeli podróżnik przenosi się przez przejście z planu A na B, to jeśli wejdzie w niego na planie B, to wróci na A. Istnieją jednak przejścia jednokierunkowe, które zmuszają do szukania innych rozwiązań, gdy chce się powrócić.

Są też portale zmienne, mogące wysłać gości do jednego z wielu miejsc znajdujących się na jednym bądź wielu planach. W niektórych punkt docelowy zależy od konkretnego czasu skorzystania z przejścia, inne wysyłają podróżników losowo. Przy zmiennych portalach używa się zwykle kluczy (patrz: ramka na poprzedniej stronie) do określenia celu podróży.

Portale wybiórcze przepuszczają tylko konkretne rodzaje istot i przedmiotów. Mogą ograniczać możliwość podróży do – na przykład – konkretnych osób, imion czy charakterów, ale zawsze jest to jasne i wyraźne kryterium. Portal wybiórczy dla diabłów można oszukać odpowiednią iluzją, a umiejętność stosowania magicznych urządzeń pomoże sprytnemu podróżnikowi w odpowiednim udawaniu innego charakteru i zmyleniu opornego portalu. Takie przejścia zwykle tworzą bóstwa, aby dostęp do danych miejsc mieli tylko ich agenci. Portale wybiórcze czasami zwane są portalami tylko dla istot.

Niektóre portale są jednocześnie zmienne i wybiórcze, wysyłając jedną grupę tu, a inną – tam. Sprytni czarodzieje tworzą wybiórcze zmienne portale, aby potencjalnych przeciwników wysłać w jedno miejsce, a ich broń w inne.

Zdarza się, że działanie portali ograniczone jest specyficznymi wymogami. Zwie się je kluczami. Na każdym przejściu może być nałożonych jednocześnie wiele kluczy, a ich określenie następuje zwykle w momencie tworzenia portalu.

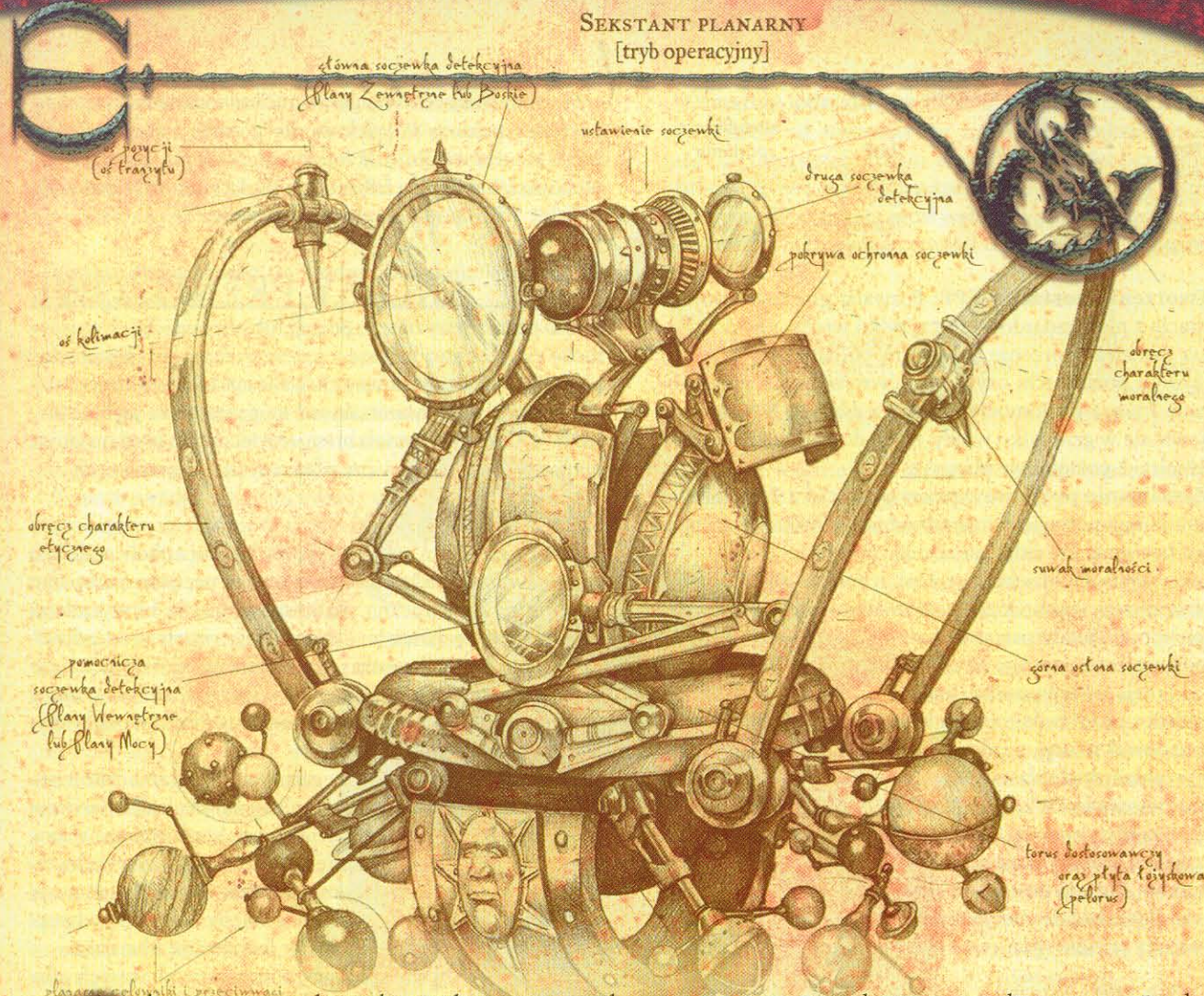
NOWY PRZEDMIOT: WYMIAROWY SEKSTANT

Wymiarowy sekstant to dwudziestocentymetrowa kula (zbudowana z dowolnego materiału), z której wystają w różnych kierunkach strzałki. Przedmiot prowadzi użytkownika do najbliższego portalu planarnego. Trzyma się go w obu dłoniach, a błyszczące strzałki wskazują prawidłowy kierunek. Posługiwanie się tym sekstantem wymaga udanego testu Wiedzy (plany) o różnym ST.

Oczekiwany kierunek	ST
Do najbliższego portalu	15
Do najbliższego portalu prowadzącego na konkretny plan	20
Wykrycie, gdzie prowadzi dany portal	17

W przypadku portali tymczasowych, takich jak stworzone czarem *brama*, sekstant ujawnia niestałą naturę przejścia. Przedmiot nie reaguje na zwykłe rozszerzenia wymiarów, takie jak efekt działania *torby pojemności* czy czaru *sztuczka z linią* lub ingerencje z innych wymiarów, jak choćby użycie zaklęć cienia.

Poziom czarującyego: 15; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *wykrycie położenia*; *Cena rynkowa*: 21 600 sz; waga: 1 kg.



Plany to światy, na których poszukiwacze przygód szukają wyzwań i gdzie przeżycia zmieniają każdego podróżnika. Gracze, którzy chcą prowadzić bohaterów z innych światów, znajdą w tym rozdziale garść uwag o bariurach, githankach, gitzerai i innych rasach. Zaprezentujemy także cztery nowe klasy prestiżowe dla tych, którzy zechcą chadzać ścieżkami innych światów, przebijając zasłony rzeczywistości czy służyć potęgom kryjącym się w dalekich sferach. Nowe czary pomogą podróżnikom w przemieszczaniu się między światami i ochronią przed egzotycznymi niebezpieczeństwami.

POTWORY JAKO RASY

Niektóre rasy opisywane w tej książce nadają się na bohaterów odgrywanych przez graczy. Ponieważ jednak takie postacie są potężniejsze niż przedstawiciele ras opisanych w *Podręczniku Gracza*, należy modyfikować ich poziom tak, aby zachować w kampanii niezbędną równowagę między zwykłymi bohaterami i egzotycznymi.

Nawet przy takich ograniczeniach potrzebna jest każdorazowa zgoda MP na prowadzenie postaci z rasy innej niż normalne.

MODYFIKACJA POZIOMU

Niestandardowe rasy będące kandydatami na rasę BG mają przyporządkowaną liczbę będącą modyfikacją po-

ziomu. Pomysł ten zasygnalizowano w Rozdziale 2 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. Modyfikacja poziomu może być postrzegana jako rasowa „klasa potwora”.

Postać pochodząca z jednej z tych ras, która jest na pierwszym poziomie jakiejś klasy, jest w pewien sposób postacią wieloklasową. Nie dotyczą jej zasady czy ograniczenia wieloklasowych postaci (oprócz jednej, opisanej dalej) i otrzymuje wszelkie przymioty przyrodzone danej „klasie potwora”: naturalny pancerz, naturalną broń, specjalne ataki, zdolności nadzwyczajne, czaropodobne oraz nadnaturalne.

Gdy tworzysz postać używając egzotycznej rasy, dodaj odpowiadającą jej modyfikację poziomu do poziomu klasy (lub poziomów klas) – uzyskasz efektywny poziom postaci (EPP). Na przykład, diabeł ma modyfikację poziomu 1, a jeśli jest również zaklinaczem na 1. poziomie, to jego EPP wynosi 2.

Nieopodal podsumowano informacje o rasach przedstawionych w *Księdze Planów* (i *Księdze Potworów*, w przypadku diabełcia i aasimara) nadających się na bohaterów, podając ich odpowiedniki poziomu.

TABELA 3-1: MODYFIKACJA POZIOMU

Rasa	Modyfikacja poziomu	Rasa	Modyfikacja poziomu
Aasimar	+1	Gitjanki	+2
Bariaur	+1	Gitzerai	+2
Canolot	+5	Spinagon	+4
Diabłę	+1	Uridez	+5

Tworzenie postaci z EPP: Pozwalaj graczom tworzyć postacie z niestandardowych ras tylko wtedy, gdy dopuszczasz również tworzenie bohaterów podstawowych ras na wyższych poziomach, czyli o porównywalnych możliwościach. I tak, 1-poziomowy zaklinacz diabłę o EPP 2 może pojawić się w grze tylko wtedy, jeżeli dopuszczasz również normalne 2-poziomowe postacie.

Zyskiwanie poziomów przez postacie z EPP: EPP to miara potęgi postaci, jest zatem odpowiednikiem normalnego poziomu. Zwykle jest tak, że poziom to suma poziomów wszystkich klas postaci. I tak wieloklasowy człowiek 3-poziomowy zaklinacz/4-poziomowy łotrzyk jest na 7. poziomie. Kiedy osiągnie następny poziom, będzie na 8. poziomie, co wymaga uzyskania 7000 PD, jak zaznaczono w Tabeli 3-2 *Podręcznika Gracza*.

Bohater z EPP będzie ze względu na niestandardową rasę potrzebował więcej punktów doświadczenia do awansu. Na przykład, wieloklasowe diabłę 3-poziomowy zaklinacz/4-poziomowy łotrzyk ma EPP 8 (+1 za modyfikację poziomu, +7 za klasy postaci). Ustalając liczbę PD potrzebnych do awansu na kolejny poziom, postać taka używa EPP zamiast kolumny „Poziom postaci” w Tabeli 3-2 z *Podręcznika Gracza*. Nasze diabłę będzie więc potrzebowało 8000 PD do awansu na wyższy poziom (ponieważ przechodzi z EPP 8 na EPP 9).

TABELA 3-2: EPP I POTRZEBNE DOŚWIADCZENIE

PD	EPP = poziom (normalne)	EPP = poziom +1 (aasimar, bariaur, diabłę)	EPP = poziom +2 (gitjanki, gitzerai)	EPP = poziom +4 (canolot)	EPP = poziom +5 (uridez)
0	1	—	—	—	—
1000	2	1	—	—	—
3000	3	2	1	—	—
6000	4	3	2	—	—
10 000	5	4	3	1	—
15 000	6	5	4	2	1
21 000	7	6	5	3	2
28 000	8	7	6	4	3
36 000	9	8	7	5	4
45 000	10	9	8	6	5
55 000	11	10	9	7	6
66 000	12	11	10	8	7
78 000	13	12	11	9	8
91 000	14	13	12	10	9
105 000	15	14	13	11	10
120 000	16	15	14	12	11
136 000	17	16	15	13	12
153 000	18	17	16	14	13
171 000	19	18	17	15	14
190 000	20	19	18	16	15
210 000	—	20	19	17	16
231 000	—	—	20	18	17
253 000	—	—	—	19	18
276 000	—	—	—	20	19
300 000	—	—	—	—	20

Podsumowując, wymagania punktów doświadczenia na następny poziom są większe dla postaci z niestandardowych ras. Do osiągnięcia kolejnego poziomu nie trzeba poziom×1000 PD, ale EPP×1000 PD. Tę zmianę widać w Tabeli 3-2: EPP i potrzebne doświadczenie.

KLASY PRESTIŻOWE

Każda postać, przy użyciu portali lub odpowiednich czarów, może związać swą karierę z przemieszczaniem się między planami. Ci jednak, którzy chcą silniejszych więzów ze sferami poza Planem Materialnym, mogą starać się wybrać prestiżową klasę niszczycieli bram, oświeconych wysłanników, planarnych bohaterów czy planarnych budowniczych.

NISZCZYCIEL BRAM

Niszczyciele bram uważają się za kosmicznych wolnych strzelców i niezależną siłę wpływającą na samą istotę sfer, a nawet na dynamiczną strukturę magii. Są burzycielami porządku wszechświata – sprawdzają wytrzymałość odważnych, łamią ograniczenia i przechytają egoistów. Ich instynktowne zrozumienie natury wszechświata pozwala na dokonywanie wyczynów, które wydawać by się mogły zbyt trudne i poważne.

Niszczyciele bram postrzegają swoje działania jako sztukę, a nie naukę. Umiejętność wybrania odpowiedniej chwili na uderzenie, wypowiedzenie konkretnego słowa, kopnięcie właściwego kamienia – to wszystko wynika raczej z intuicji, a nie świadomej decyzji. Każda postać może wybrać tę klasę prestiżową, choć wielu uczy się podstępnych sztuczek niszczycieli będąc łotrzykami i bardami.

Niszczycieli bram spotkać można pośród innych planarnych podróżników. Zwykle zajmują się dziurawieniem tkaniny rzeczywistości i zagładaniem, co ukrywa się po drugiej stronie.

Kość Wytrzymałości: k6.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać niszczycielem bram.

Charakter: Dowolny nie-praworządny.

Bazowa premia do ataku: +4.

Umiejętności: Wiedza (plany) 4 rangi, Stosowanie magicznych urządzeń 8 rangi.

Specjalne: Postać musi odwiedzić co najmniej dwa plany inne niż rodzinny, aby zostać niszczycielem bram.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe niszczyciela bram (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Alchemia (Int), Błefowanie (Cha), Ciche poruszanie (Zr), Czytanie z warg (Int), Dyplomacja (Cha), Falszerstwo (Int), Język obcy, Kradzież kieszonkowa (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Odcyfrowywanie zapisów (Int), Otwieranie zamków (Zr), Półśłówka (Rzt), Profesja (Rzt), Przebieranie (Cha), Przeszukiwanie (Int), Równowaga (Zr), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Stosowanie liny (Zr), Stosowanie magicznych urządzeń (Cha), Szacowanie (Int), Ukrywanie (Zr), Unieszkodliwianie mechanizmów (Int), Upadanie (Zr), Wiedza (każda dziedzina traktowana osob-

no) (Int), Wspinaczka (S), Wycucie kierunku (Rzt), Wycucie pobudek (Rzt), Występy (Cha), Wyzwalanie się (Zr), Zastraszanie (Cha), Zauważanie (Rzt) i Zbieranie informacji (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 8 + modyfikator z Intelktu.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe niszczyciel bram.

Biegłość w pancerzu i broni: Niszczyciel bram biegle posługuje się każdą bronią prostą oraz lekkim pancerzem (ale nie tarczami).

Analiza portalu (zc): Niszczyciel bram otrzymuje zdolność czaropodobną *analiza portalu*. Może ją wykorzystywać raz dziennie na poziom w tej klasie prestiżowej. Działa ona analogicznie do czaru o tej samej nazwie rzuconego przez zaklinacza o poziomie równym poziomowi w klasie niszczyciela bram.

Premiowy język: Niszczyciel uczy się dodatkowej mowy spośród języków popularnych w sferach. Wśród nich znaleźć można: niebiański, otchłanny, piekielny, płomienny, powietrzny, wodny czy ziemny. Oczywiście MP może rozszerzyć tę listę tak, aby pasowała do kosmologii jego kampanii. Dodatkowe języki premiowe niszczyciel bram otrzymuje na poziomach 4., 7. i 10.

Zrozumienie: Po osiągnięciu 2. poziomu niszczyciel bram zaczyna rozumieć podstawowe konflikty sił i energii. Tę instynktowną wiedzę może wykorzystać przy testowaniu konkretnych umiejętności. Otrzymuje premię z oślnienia +2 do testów Odcyfrowywania zapisów i Stosowania magicznych urządzeń. Dodatkowo podobną premię z oślnienia +2 zyskuje przy próbach szukania i unieszkodliwiania pułapek.

Otwarcie portalu (zn): Na 3. poziomie zrozumienie planarnych sił rozszerza się na zasady funkcjonowania magicznych portali, dzięki czemu niszczyciel bram może otwierać je bez używania odpowiednich urządzeń, czarów czy kluczy. W tym celu musi wykonać test Otwierania zamków oparty na Intelkcie zamiast na Zręczności. Typowe ST podajemy dalej.

Portal	ST
Typowy zamknięty portal	30
Portal zamknięty czarem <i>zapiecztowanie portalu</i>	20 + poziom czarującego
Portal stworzony przez bóstwo	50

Po udanym teście otwarcie portalu zajmuje rundę (akcja calorundowa). Przejście pozostaje otwarte przez $1k4+1$ rund.

Słumienie czarów wezwania (zn): Niszczyciel bram często drażni demony i diabły zdolnością blokowania posiadanej przez nie mocy wzywania posiłków. Trzy razy dziennie przedstawiciel tej klasy prestiżowej co najmniej 4. poziomu może stworzyć pole tłumiące, rozciągające się na 30 metrów w każdym kierunku. Zaklęcia i zdolności czaropodobne wzywania są na tym obszarze tłumione, choć stworzenia z zewnątrz mogą wejść weń bez żadnych problemów. Pole utrzymuje się przez 10 rund. Na stworzenia wezwane przed pojawieniem się pola nie działa ono w żaden sposób.

Srebrnousty (zw): Niszczyciel bram 5. i wyższych poziomów dobrze radzi sobie z przeróżnymi potworami i postaciami, dostając premię z oślnienia +2 do testów Blefowania, Dyplomacji, Wycucia pobudek, Zastraszania i Zbierania informacji.

Planarna sztuka przetrwania (zw): Na 6. poziomie niszczyciel bram staje się na tyle związany z naturą sfer, które odwiedza,



TABELA 3-3: NISZCZYCIEL BRAM

Poziom	Bazowa premia		Rzut obronny na			Specjalne
	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wole		
1	+0	+0	+2	+2	<i>Analiza portalu</i> , premiowy język	
2	+1	+0	+3	+3	Zrozumienie	
3	+2	+1	+3	+3	Otwarcie portalu	
4	+3	+1	+4	+4	Słumienie czarów wezwania, premiowy język	
5	+3	+1	+4	+4	Srebrnousty	
6	+4	+2	+5	+5	Planarna sztuka przetrwania	
7	+5	+2	+5	+5	Premiowy język, redukcja obrażeń 5/+1	
8	+6	+2	+6	+6	Wypaczenie portalu	
9	+6	+3	+6	+6	<i>Zamiana planów</i>	
10	+7	+3	+7	+7	Premiowy język, <i>słumienie planarne</i>	

że zyskuje niepodatność na ich naturalne efekty. Każde oddziaływanie, które można zanegować *uniknięciem efektów planarnych*, jest również negowane przez tę zdolność.

Niszczyciel bram jest niepodatny na „naturalne” płomienie na Planie Żywiołu Ognia, ale już ataki opierające się na ogniu i miejsca szczególnie gorące będą normalnie powodować obrażenia. Ponieważ zdolność ta wynika z bliskości postaci z naturą planu, na którym przebywa, ten sam rodzaj obrażeń w innej sferze będzie go ranił, o ile nie należy do esencji danego wymiaru. I tak, ogień na innych planach (również na Planie Materialnym) będzie zadawał normalne obrażenia.

Redukcja obrażeń: Niszczyciel bram na 7. i wyższym poziomie otrzymuje redukcję obrażeń 5/+1. Oznacza to, że postać ignoruje (błyskawicznie regeneruje) pierwsze pięć obrażeń każdego ataku, chyba że wyprowadzono go bronią o premii z usprawnienia +1 lub większej, jest efektem czaru lub formą energii (ogień, zimno itp.). Zdolność ta nie kumuluje się z innymi redukcjami obrażeń.

Wypaczenie portalu (zc): Od 8. poziomu niszczyciel bram uzyskuje zdolność czaropodobną *wypaczenie portalu*, która działa analogicznie do zaklęcia o tej samej nazwie, rzuconego przez zaklinacza o poziomie równym poziomowi postaci w tej klasie prestiżowej. Zdolności można używać trzy razy dziennie.

Zamiana planów (zc): Od 9. poziomu niszczyciel bram może raz dziennie wykorzystywać tę zdolność czaropodobną, działającą analogicznie do zaklęcia o tej samej nazwie, rzuconego przez zaklinacza 15. poziomu.

Stłumienie planarne (zc): Niszczyciel bram 10. poziomu potrafi wytworzyć pole, które w promieniu 9 metrów wokół niego blokuje zaklęcia i zdolności czaropodobne umożliwiające przemieszczanie się pomiędzy planami. Już działające zaklęcia i zdolności czaropodobne nie przestają funkcjonować po użyciu stłumienia – niszczyciel nie może przerwać czyjejs *projekcji astralnej* tylko dlatego, że przeszedł w pobliżu z uruchomionym stłumieniem. Niemniej moc działa na czary rzucone po jej wykorzystaniu, zatem przeciwnik znajdujący się w promieniu 9 metrów nie może uciec przez *wymiarowe drzwi* ani, na przykład, sprowadzić posiłków *wezwaniem potwora*.

Niszczyciel bram może aktywować *stłumienie planarne* trzy razy dziennie. Efekt utrzymuje się 10 rund.

Ta zdolność blokuje następujące zaklęcia i efekty czaropodobne: *bezbłędna teleportacja*, *brama*, *eteryczność*, *eteryczny spacer*, *kontakt z innym planem*, *labirynt*, *masowe wymuszenie manifestacji*, *migotanie*, *obcowanie*, *odesłanie*, *projekcja astralna*, *sekretny kufer Leomunda*, *sztorm rzeczywistości*, *sztuczka z liną*, *teleportacja*, *teleportujący krąg*, *wygnanie*, *wymuszenie manifestacji*, *wiadomość międzyplanarna*, *wspaniała posiadłość Mordenkainena*, *wymiarowe drzwi*, *zamiana planów* i *zniknięcie*.

Ponadto czary wezwania i wołania mogą dotyczyć tylko stworzeń przebywających na tym samym planie, a podszoła cień działa tylko na Planie Cieni. Odsyłające efekty *bluźnierstwa*, *sentencji*, *słowa chaosu* i *świętego słowa* są zawieszane, choć inne ich aspekty działają normalnie.

OŚWIECONY WYŚLANNIK

Karząca Ręka Boga. Głos Bogini. Sługa Wyższych Potęg. Oświeceni wysłannicy są specjalnie wybranymi sługami swego bóstwa i działają w jego imieniu. Nie obejmują ich

normalne dogmaty ani religijna hierarchia, bo służą wyłącznie bezpośrednio (i najwyższym) zwierzchnikom.

Świętymi oświeconymi wysłannikami zostają kapłani i paladyni, ale ta klasa nie ogranicza się wyłącznie do nich. Bóstwa potrzebują czasem nietypowych umiejętności i różnych punktów widzenia. Tacy wysłannicy zwykle podróżują po planach, wypełniając dla bóstw ważne i często delikatne misje. Nie jest niczym dziwnym, że na podobne wyprawy zabierają wypróbowanych w bojach towarzyszy.

Niskopoziomowi oświeceni wysłannicy zamieszkują najczęściej rodzimy plan lub sferę swojego bóstwa. Gdy osiągną kolejne poziomy, coraz częściej wypuszczają się dalej w sfery, gdzie prowadzą trudniejsze zadania na chwałę potężnych patronów.

Kość Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać oświeconym wysłannikiem.

Bazowa premia do ataku: +4.

Umiejętności: Wiedza (religia) 7 rang.

Czary: Umiejętność rzucania czarów objawień 2. poziomu.

Specjalne: Oświecony wysłannik musi nawiązać kontakt ze swoim bóstwem lub jego bezpośrednim przedstawicielem (czasem inni oświeceni wysłannicy występują w imieniu bóstwa). Ponadto przyszły wysłannik musi wypełnić specjalną misję, wyznaczoną na tę okoliczność przez siłę wyższą. Po wykonaniu zadania może już w dowolnej chwili zostać oświeconym wysłannikiem.

Po wejściu na tę ścieżkę (jako 1-poziomowy oświecony wysłannik) postać nie może zostać wysłannikiem innego bóstwa.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe oświeconego wysłannika (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Profesja (Rzt), Przebieranie (Cha), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (Int), Stosowanie magicznych urządzeń (Cha), Wiedza (religia) (Int), Wyczucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha), Zauważanie (Rzt) i Zbieranie informacji (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe oświeconego wysłannika.

Biegłość w pancerzu i broni: Oświecony wysłannik zyskuje biegłość w każdej broni prostej i we wszystkich rodzajach pancerza. Ponadto zyskuje biegłość (jeśli jej jeszcze nie posiada) w ulubionym orężu bóstwa.

Zesłana domena: Oświecony wysłannik otrzymuje dostęp do jednej domeny wybranej spośród związanych z jego bóstwem, wraz ze związanymi z nią mocami. W przypadku postaci wcześniej będących kapłanami oznacza to dostęp do trzeciej domeny, z której mogą przygotowywać czary w komórkach na zaklęcia domenowe.

Bez względu na poprzednią klasę, oświecony wysłannik otrzymują moce przypisane do danej domeny. Jeżeli zdolności te opierają na poziomach kapłana lub umożliwiają odganianie/karcenie nieumarłych, używaj do określenia efektu sumy poziomów kapłana i oświeconego wysłannika.

Kontakt (zn): Bóstwo lub inni jego posłańcy mogą kontaktować się mentalnie z oświeconym wysłannikiem 2. i wyższego poziomu. Zwykle czynią to, by przekazać mu konkretną wiedzę bądź polecenia. Kontakt jest jednokierunkowy, czyli przedstawiciel tej klasy prestiżowej nie może go rozpocząć, nie może też dyskutować z posłańcem ani dopytywać się o szczegóły. Wygląd komunikatu zależy od bóstwa; zazwyczaj przyjmuje postać snów, ulotnych widziadeł lub nagłego olśnienia. Kontakt rzadko przerywa normalne misje oświeconych wysłanników.

Czary na dzień: Oświecony wysłannik kontynuuje magiczny trening i wciąż zyskuje nowe moce zsyłane przez bóstwo. Na 2., 4., 6., 8. i 10. poziomie tej klasy prestiżowej otrzymuje dodatkowe czary dziennie, jakby wciąż był przedstawicielem posługującej się magią klasy, do której należał. Nie otrzymuje jednak innych korzyści, gwarantowanych przez kolejne poziomy byleż klasy. Oznacza to, że dla potrzeb określenia limitów czarów na dzień sumuje parzyste poziomy oświeconego wysłannika i poprzedniej klasy pozwalającej na rzucanie zaklęć.

Jeżeli postać rozwijała się wcześniej w wielu klasach pozwalających na rzucanie zaklęć, gracz musi w momencie awansu określić, z której z nich będą wynikać nowe czary na dzień.

Przytłaczająca aura (zw): Na 3. poziomie oświecony wysłannik otrzymuje zdolność wyzwiania ukrytej, niewi-

dzialnej aury działającej w promieniu 6 metrów i osłabiającej wrogie stworzenia. Każdy, kto zechce go zaatakować, musi wykonać rzut obronny na Wole (ST = liczba poziomów w tej klasie prestiżowej). Ci, którym test się nie powiedzie, cierpią karę z morale -2 do ataków, testów i rzutów obronnych przez jedną dobę lub do momentu, kiedy uda im się zranić wysłannika otoczonego tą aurą. Stworzenia, którym powiedzie się pierwszy rzut obronny, są

niepodatne na przytłaczającą aurę danego wysłannika przez jeden dzień.

Boski dar: Na 3., 6. i 9. poziomie oświecony wysłannik otrzymuje od swego bóstwa prezent. Dary mogą się bardzo różnić, ale zwykle jest to możliwość używania jakiegoś zaklęcia z domeny danego boga jako zdolności czaropodobnej. Bóstwo ofiarowuje czary z poziomu oświeconego wysłannika lub niższego. Innymi słowy, przedstawiciel tej klasy prestiżowej na 3. jej poziomie dostać może zdolność czaropodobną opartą na domenowym zaklęciu 1., 2. lub 3. poziomu. Wysłannik może używać takiej zdolności raz dziennie. Działa ona jak czar rzucony przez kapłana o poziomie równym poziomowi w tej klasie prestiżowej.

Zmiana wyglądu (zw): Na 4. poziomie postać doświadcza fizycznych zmian przybliżających ją do boskiego wyglądu. Przykładowo, w przypadku sił dobra może to być złota skóra, włosy czy oczy. Z kolei oświecony wysłannik bóstw zła zyska rogi czy diabelski ogon. Neutralne potęgi mogą nadać skórze odcień miedzi czy srebra, a siły natury – zielonkawą karnację, włosy zaś upodobnić do kory. Potęgi żywiołów zwykły zmieniać fakturę skóry wysłannika tak, że

przypomina konkretne żywioły. Wszystkie zmiany są trwałe, choć można je maskować lub ukrywać czarami.

Obcowanie (zc): Oświecony wysłannik 5. i wyższego poziomu może raz w tygodniu użyć tej zdolności czaropo-



TABELA 3-4: OŚWIECONY WYŚLANNIK

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary na dzień
		Wytrwałość	Refleks	Wole		
1	+0	+0	+0	+2	Zesłana domena	
2	+1	+0	+0	+3	Kontakt	obecna klasa +1
3	+2	+1	+1	+3	Przytłaczająca aura, boski dar	
4	+3	+1	+1	+4	Zmiana wyglądu	obecna klasa +1
5	+3	+1	+1	+4	Obcowanie, zamiana planów na plan bóstwa	
6	+4	+2	+2	+5	Boski dar	obecna klasa +1
7	+5	+2	+2	+5	Zamiana planów na dowolny plan	
8	+6	+3	+3	+6	Audjencja, zmiana charakteru	obecna klasa +1
9	+6	+3	+3	+6	Mistyczna unia, boski dar	
10	+7	+3	+3	+7	Brama	obecna klasa +1

dobnej (odpowiadającej zaklęciu o takiej samej nazwie). Funkcjonuje ona jak zaklęcie rzucone przez kapłana o poziomie równym poziomowi w tej klasie prestiżowej.

Zamiana planów na plan bóstwa (zc): Oświecony wysłannik może raz dziennie przenosić się na plan, który zamieszkuje jego bóstwo, a stamtąd do rodzimego wymiaru. Ta zdolność czaropodobna działa analogicznie do zaklęcia rzuconego przez kapłana o poziomie równym poziomowi w tej klasie prestiżowej.

Zamiana planów na dowolny plan (zc): Po osiągnięciu 7. poziomu oświecony wysłannik może raz dziennie przenosić się na dowolny plan. Ta zdolność czaropodobna działa analogicznie do zaklęcia rzuconego przez kapłana o poziomie równym poziomowi w tej klasie prestiżowej.

Audycja (zc): Dwa razy w roku oświecony wysłannik 8. lub wyższego poziomu może zażądać audjencji u swojego bóstwa. Ma ona postać analogiczną do czaru *obcowanie* o podwójnym czasie działania. Pozwala też na zadanie pytań w liczbie równej poziomowi w tej klasie prestiżowej razy dwa.

Zmiana charakteru: Jeżeli oświecony wysłannik ma inny charakter niż jego bóstwo, po osiągnięciu 8. poziomu natychmiast charakter przedstawiciela tej klasy prestiżowej zmienia się na identyczny jak patrona.

Mistyczna unia: Od 9. poziomu oświecony wysłannik staje się istotą z natury magiczną. Nie jest już dłużej traktowany jako humanoid, ale jako przybysz z planu, na którym mieszka jego bóstwo. Dlatego też nie działa już na niego, na przykład, *zauroczenie osoby*. Ponadto otrzymuje redukcję obrażeń 20/+1, która nie kumuluje się z innymi redukcjami obrażeń.

Mimo statusu przybysza oświeconego wysłannika można przywołać z martwych.

Brama (zc): Na 10. poziomie oświecony wysłannik może raz dziennie użyć tej czaropodobnej zdolności działającej analogicznie do zaklęcia – z tą jednak różnicą, że planem docelowym może być wyłącznie sfera, gdzie mieszka jego bóstwo. Zdolność działa jak czar rzucony przez kapłana o poziomie równym poziomowi w tej klasie prestiżowej.

Upadli oświeceni wysłannicy

Nie wszyscy wypełniający zadania bóstw osiągają cele sił wyższych. Możliwe jest, że zostaną usunięci (lub sami zrezygnują) ze służby. Oto skutki porzucenia tej roli:

- Postać traci właściwości *obcowania*, *audjencji* i *brama*.
- Były oświecony agent zachowuje właściwości mistyczna unia, zmiana wyglądu i boskie dary.
- W zależności od okoliczności usunięcia ze służby, postać może – lecz nie musi – być ścigana przez sługi bóstwa.
- Ta klasa prestiżowa jest dla postaci zamknięta. Żadne inne bóstwo nie przyjmie na służbę upadłego oświeconego wysłannika.
- Powrót do służby jest możliwy, choć wiązać się musi z wypełnieniem jakiejś wielkiej misji zależnej od MP. Zdarza się często, że w takim przypadku bóstwa celowo utrudniają misję, aby przekonać się o poświęceniu upadłego sługi.

PLANARNY BOHATER

Wojownik stu światów. Kapitan najemników wojen krwi. Miecz niebiańskiej pomsty. Planarni bohaterowie przemierzają się między planami, zawsze szukając bitwy. Niektórych gna pragnienie niesienia sprawiedliwości, innych – pragnienie rozlewu krwi. W światach, gdzie są znani, ich umiejętności budzą strach.

Planarni bohaterowie słyną ze znajomości żołnierskiego fachu, dlatego też ciągną w ich szeregi głównie członkowie klas dobrze zaznajomionych z bronią. Specjalizują się w walkach z mieszkańcami konkretnych planów, ucząc się jak najwięcej o warunkach i stworzeniach danej sfery.

Planarni bohaterowie BN uczestniczą w bitwie, odpoczywają po niej lub przygotowują się do następnej. Często podróżują między planami, wykonując misje poprzedzające większe krucjaty.

Kość Wytrzymałości: k10.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać planarnym bohaterem:

Bazowa premia do ataku: +6.

Umiejętności: Wiedza (plany) 4 rangi.

Atuty: Specjalizacja w broni.

Specjalne: Zanim postać stanie się planarnym bohaterem, musi odwiedzić co najmniej dwie sfery oprócz wymiaru, w którym przyszła na świat. Nie muszą to być podróże zaplanowane.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe planarnego bohatera (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Ciche poruszanie (Zr), Jeździectwo (Zr), Język obcy, Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Profesja (Rzt), Przeszukiwanie (Int), Rzemiesło (Int), Skakanie (S), Stosowanie liny (Zr), Tajniki dziczy (Rzt), Ukrywanie (Zr), Wiedza (plany) (Int), Wspinaczka (S), Wyczucie kierunku (Rzt), Zastraszanie (Cha) i Zauważanie (Rzt). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w Podręczniku Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe planarnego bohatera:

Biegłość w pancerzu i broni: Planarny bohater biegle posługuje się każdą bronią prostą i żołnierską oraz każdym pancerzem i tarczami.

Ulubiony plan: Bohater planarny szczególnie intensywnie studiuje rodzimych mieszkańców wybranego planu. Dzięki temu w przypadku związanych z nimi akcji otrzymuje premię +1 do testów Blefowania, Nasłuchiwania, Tajników dziczy, Wyczucia pobudek i Zauważania. Podobną premię otrzymuje do testów obrażeń, gdy atakuje stworzenia z tej sfery. W przypadku ataku dystansowego premia obowiązuje jedynie wtedy, kiedy cel znajduje się w odległości nie większej niż 9 metrów. Premia do obrażeń nie liczy się w przypadku, gdy stworzenie jest niepodatne na trafienie krytyczne.

Bohater wybiera jeden ulubiony plan i w przypadku identycznych stworzeń, ale pochodzących z innej sfery egzystencji, nie zyskuje opisanych premii. Na przykład, jeżeli postać wybierze jako ulubiony plan Dziewięć Piekieł, będzie miała premię podczas akcji związanych z tamtejszymi diabłami, ale nie z diabłami pochodzącymi z Acheronu.

Ta wiedza pomaga również w zadaniach niebojowych. Planarny bohater otrzymuje premię +1 do testów Dyplomacji i Zbierania informacji dotyczących stworzeń mieszkających na wybranym planie. Jeśli przebywa w danej sferze, zyskuje również premię +1 do testów Wyczucia kierunku.

Drugi ulubiony plan przedstawiciel tej klasy prestiżowej wybiera na 5. poziomie, a na 10. może zdecydować o trzecim. W momencie wyznaczenia kolejnego ulubionego planu premia dla poprzednich zwiększają się o +1. Na przykład, jeżeli nasz planarny bohater na 5. poziomie wybierze Acheron, będzie miał premię +1 przy odpowiednich testach związanych z jego mieszkańcami, a premia w przypadku istot z Dziewięciu Piekieł zmieni się i będzie od teraz wynosić +2.

Rodzimy plan nie może stać się planem ulubionym.

Opisane wcześniej premie kumulują się z premiami tropiciela wynikającymi z posiadania ulubionego wroga. Tropiciel/planarny bohater mający za ulubionego wroga diabły i ulubiony plan Dziewięć Piekieł będzie dodawał do siebie premie w przypadku walki z diabłami pochodzącymi ze wspomnianej sfery.

Dostrzeganie niewidzialnego (zn):

Po osiągnięciu 2. poziomu planarny bohater może na życzenie dostrzegać niewidzialne – analogicznie do czaru o tej samej nazwie, rzuconego przez 5-poziomego zaklinacza. Dzięki tej zdolności postać może widzieć stworzenia eteryczne, lecz nie jest w stanie na nie wpływać.

Eteryczny atak (zn): Planarny bohater na 3. lub wyższym poziomie może na życzenie zamienić swą broń w efekt działania mocy, co pozwala mu atakować stworzenia na Planie Eterycznym. Rozpoczęcie i zakończenie tej zdolności nadnaturalnej jest akcją darmową, ale musi ona dotyczyć oręża, którego dotyczy atut Specjalizacja w broni.

Jeżeli broń dzierzona przez planarnego bohatera w momencie przemiany jest magiczna, zdolność eliminuje 50% szansę nietrafienia, jaka normalnie dotyczy bezcielesnych przeciwników.

Planarna sztuka przetrwania (zw): Na 4. poziomie planarny bohater staje się na tyle związany z naturą sfer, które odwiedza, że zyskuje niepodatność na ich naturalne efekty. Każde oddziaływanie, które można zanegować *uniknięciem efektów planarnych*, jest również negowane przez tę zdolność.

Planarny bohater jest niepodatny na „naturalne” płomienie na Planie Żywiolu Ognia, ale już ataki opierające się na ogniu i miejsca szczególnie gorące będą normalnie powodować obrażenia. Ponieważ zdolność ta wynika z bliskości postaci z naturą planu, na którym przebywa, ten sam rodzaj obrażeń w innej sferze będzie go ranił, o ile nie należy do esencji danego wymiaru. I tak, ogień na innych planach (również na Planie Materialnym) będzie zadawał normalne obrażenia.

Eteryczny spacer (zc): Planarny bohater 6. poziomu lub wyższego może wkraczać na Plan Eteryczny trzy razy dziennie. Ta zdolność działa analogicznie do czaru rzucony przez 13-poziomego zaklinacza.

Wydarcie portalu (zc): Począwszy od 7. poziomu planarny bohater może raz dziennie wyrwać dla siebie przejście przez Plan Astralny do innej sfery egzystencji.

Wydziera dziurę w materii rzeczywistości, przez którą jest w stanie dotrzeć do Planu Astralnego lub dowolnego innego wymiaru, w którym wcześniej był i który styka się z Planem



TABELA 3-5: PLANARNY BOHATER

Poziom	Bazowa premia		Rzut obrony na			Specjalne
	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wolę		
1	+1	+2	+2	+0	Ulubiony plan	
2	+2	+3	+3	+0	Dostrzeganie niewidzialnego	
3	+3	+3	+3	+1	Eteryczny atak	
4	+4	+4	+4	+1	Planarna sztuka przetrwania	
5	+5	+4	+4	+1	Drugi ulubiony plan	
6	+6	+5	+5	+2	Eteryczny spacer	
7	+7	+5	+5	+2	Wydarcie portalu	
8	+8	+6	+6	+2	Strzaskanie portalu	
9	+9	+6	+6	+3	Redukcja obrażeń 20/+1	
10	+10	+7	+7	+3	Trzeci ulubiony plan	

Astralnym. Podobnie jak w przypadku czaru *zamiana planów* podróżnik nie ma wpływu na dokładne miejsce docelowe, do którego się przedrze. Portal pojawia się przed planarnym bohaterem i ma kształt nieregularnej, poszarpanej dziury, a utrzymuje się przez 1k4+1 rund, po czym się samoczynnie zamyka.

Strzaskanie portalu (zc): Począwszy od 8. poziomu planarny bohater może raz dziennie zablokować wymiarową bramę lub portal, przerywając połączenia z inną sferą. Dokonuje tego, wykonując udany test poziomu (ST wynosi 5 + poziom czarującego stwórcy bramy lub portalu). Jeżeli zdolność zostanie użyta na efekcie czaru *brama*, zostaje on rozproszony; w przypadku portalu połączenie jest zawieszane na 1k6 dni.

Redukcja obrażeń: Planarny bohater na 9. lub wyższym poziomie otrzymuje redukcję obrażeń 20/+1. Oznacza to, że postać ignoruje (błyskawicznie regeneruje) pierwsze dwadzieścia obrażeń każdego ataku, chyba że wyprowadzono go bronią o premii z usprawnienia +1 lub większej, jest efektem czaru lub formą energii (ogień, zimno itp.). Zdolność ta nie kumuluje się z innymi redukcjami obrażeń.

PLANARNY BUDOWNICZY

Planarny budowniczy jest mędrcelem i ekspertem od podróży między sferami, choć dzięki magicznym badaniom nie tylko może wykrywać przejścia międzyplanarne, ale również tworzyć własne półplany (to, czy pozostanie na miejscu przez odpowiednio długi czas, aby je wykorzystać, pozostaje kwestią odrębną).

Najlepszymi planarnymi budowniczymi są czarodzieje i zaklinacze, bo do podążania tą ścieżką potrzeba pewnych zdolności rzucania czarów wtajemniczeń. Tworzą oni luźne organizacje, o nazwach w stylu Eteryzna Łoża czy Grupa Badawcza Bytów Planarnych. Są to bardziej bractwa niż gildie czy grupy wpływów i pojawiają się (oraz znikają) z dużą częstotliwością.

BN należący do tej klasy prestiżowej rzadko pozostają dłużej w tym samym miejscu. Wciąż gonią za nowymi sferami i planarnymi fenomenami. Czasem zatrudniają poszukiwaczy przygód jako ochroniarzy, pomocników czy grupę uderzeniową.

Kość Wytrzymałości: k4.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać planarnym budowniczym:

Umiejętności: Czarostwo 10 rang, Koncentracja 10 rang, Wiedza (plany) 4 rangi.

Atuty: Stworzenie cudownej rzeczy.

Czary: Umiejętność rzucania czarów wtajemniczeń 5. poziomu.

Specjalne: Przed wybraniem tej klasy prestiżowej postać musi odwiedzić jakiś Plan Wewnętrzny lub Zewnętrzny.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe planarnego budowniczego (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Alchemia (Int), Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Język obcy, Koncentracja (Int), Pływanie (S), Profesja (Rzt), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (Int), Wiedza (każda dziedzina traktowa-

na osobno) (Int), Wróżenie (Int), Wycucie kierunku (Rzt), Występy (Cha), Zastraszanie (Cha) i Zbieranie informacji (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe planarnego budowniczego:

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

Zamiana planów (zc): Planarny budowniczy używa tej zdolności do przemieszczania się między planami (analogicznie do czaru rzucanego przez zaklinacza o poziomie równym poziomowi w tej klasie prestiżowej). Najpierw może z niej korzystać raz dziennie, a od 8. poziomu – na życzenie.

Czary na dzień: Planarny budowniczy kontynuuje magiczny trening i wciąż zyskuje nowe moce. Na każdym poziomie tej klasy prestiżowej poza 1., 5. i 9. otrzymuje dodatkowe czary dziennie, jakby wciąż był przedstawicielem posługującej się magią klasy, do której należał. Nie otrzymuje jednak innych korzyści, gwarantowanych przez kolejne poziomy byłej klasy. Oznacza to, że dla potrzeb określenia limitów czarów na dzień sumuje dane poziomy planarnego budowniczego i poprzedniej klasy pozwalającej na rzucanie zaklęć.

Jeżeli postać rozwijała się wcześniej w wielu klasach pozwalających na rzucanie zaklęć, gracz musi w momencie awansu określić, z której z nich będą wynikać nowe czary na dzień.

Analiza portalu (zc): Na 2. poziomie postać otrzymuje zdolność czaropodobną *analiza portalu*. Może ją wykorzystywać raz dziennie na poziomie tej klasy prestiżowej. Działa ona identycznie do czaru o tej samej nazwie rzuconego przez zaklinacza o poziomie równym maksymalnemu poziomowi czarującego śmiałka będącego planarnym budowniczym.

Planarna sztuka przetrwania (zw): Na 4. poziomie planarny budowniczy staje się na tyle związany z naturą sfer, które odwiedza, że zyskuje niepodatność na ich naturalne efekty. Każde oddziaływanie, które można zanegować *uniknięciem efektów planarnych*, jest również negowane przez tę zdolność.

Planarny budowniczy jest niepodatny na „naturalne” płomienie na Planie Żywiolu Ognia, ale już ataki opierające się na ogniu i miejsca szczególnie gorące będą normalnie powodować obrażenia. Ponieważ zdolność ta wynika z bliskości postaci z naturą planu, na którym przebywa, ten sam rodzaj obrażeń w innej sferze będzie go ranił, o ile nie należy do esencji danego wymiaru. I tak, ogień na innych planach (również na Planie Materialnym) będzie zadawał normalne obrażenia.

Stabilizowanie zmienności (zw): Począwszy od 4. poziomu planarny budowniczy rozszerza działanie swej woli na najbliższe otoczenie. Na planach niestabilnych, posiadających cechę „wysokomorficzny” (takich jak Limbo w kosmologii D&D) lub „magicznie morficzny” (jak Plan Cieni) teren dookoła planarnego budowniczego uspokaja się i przestaje

ulegać ciągłej modyfikacji. Efekt jest automatyczny i rozciąga się w promieniu 9 metrów na poziom tej klasy prestiżowej. Obszar stabilizacji przesuwa się razem z postacią. Nie wpływa on na struktury trwale planu. Na wszystko w zasięgu efektu można oddziaływać typowymi akcjami, jak w sferach normalnie zmiennych.

Przekazywanie planarnej sztuki przetrwania (zn):

Planarny budowniczy na co najmniej 5. poziomie potrafi za pomocą dotyku przekazać towarzyszom zdolność planarnej sztuki przetrwania. Może tą mocą objąć tyle osób, ile wynosi jego poziom w tej klasie prestiżowej, a działa ona przez 24 godziny. Jeżeli któryś ze sprzymierzeńców odłączy się od planarnego budowniczego i znajdzie się w innym wymiarze, ochrona natychmiast zniknie.

Kontrola powiązań planarnych (zn):

Na 6. poziomie planarny budowniczy zyskuje zdolność intuicyjnego odczuwania jak istoty powiązane są z planem, na którym aktualnie przebywa. Dzięki temu może, za pomocą nieznacznych zmian, wpływać na bariery między sferami. Gdy rzuca czary *wymiarowa kotwica* lub *odesłanie*, przyjmuje się, że jego poziom czarującego jest o 4 wyższy niż w rzeczywistości.

Telepatia (zn): Począwszy od 7. poziomu postać może komunikować się telepatycznie z dowolną istotą posługującą się mową w promieniu 30 metrów.

Zamiana terytoriów planarnych (zc): Na 9. poziomie postać zyskuje zdolność przenoszenia fragmentów otoczenia między planami. Efektowi poddany jest kulisty

obszar o promieniu do 30 metrów na poziom tej klasy prestiżowej, z bohaterem w centrum obszaru. Każde stworzenie w promieniu działania, które się opiera na przeniesieniu, wykonuje rzut obronny na Wole (ST 20) – udany oznacza zaniegowanie całego efektu.

Podobnie jak przy czarze *zamiana planów* nie jest możliwy dokładny wybór punktu docelowego.

Gdy terytorium zostanie przeniesione na inny plan, w ciągu 1k4 rund dostosowuje się do cech planarnych nowej sfery. I tak, fragment Planu Żywiołu Ognia przeniesiony do Planu Materialnego będzie płonął przez chwilę (1k4 rund), po czym zgaśnie.

Ponieważ jest to zamiana, analogiczny fragment docelowego planu pojawi się w punkcie wyjścia. Również on dostosuje się do nowych cech planarnych sfery w ciągu 1k4 rund.

Wymienione fragmenty wracają automatycznie na swoje miejsca po upływie tylu dni, ile wynosi 10+ poziom postaci w tej klasie prestiżowej.

Ziarno półplanu: Jest to „kieszonkowy świat”, hodowany przez planarnego budowniczego po osiągnięciu 10. poziomu. Może być

używany jako dom i baza wypadowa dla postaci. Postać może posiadać jednocześnie tylko jeden półświat i nie może rozpocząć hodowli następnego, jeżeli nie zostaną zniszczone wszystkie portale do poprzedniego. Do rozpoczęcia hodowli potrzebny jest pojedynczy klejnot bez żadnych skaz, wart co najmniej 1000 sz. Cały proces wymaga pracy przez 100 kolejnych dni, po 8 godzin dziennie.



ROZDZIAŁ 3:
POSTACIE
I MAGIA

Ilustracja: A. Swoboda

TABELA 3-6: PLANARNY BUDOWNICZY

Poziom	Bazowa premia do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wole	Specjalne	Czary na dzień
1	+0	+2	+0	+0	Zamiana planów 1/dzień	
2	+1	+3	+0	+0	Analiza portalu	obecna klasa +1
3	+1	+3	+1	+1	Planarna sztuka przetrwania	obecna klasa +1
4	+2	+4	+1	+1	Stabilizowanie zmienności	obecna klasa +1
5	+2	+4	+1	+1	Przekazywanie planarnej sztuki przetrwania	
6	+3	+5	+2	+2	Kontrola powiązań planarnych	obecna klasa +1
7	+3	+5	+2	+2	Telepatia	obecna klasa +1
8	+4	+6	+2	+2	Zamiana planów na życzenie	obecna klasa +1
9	+4	+6	+3	+3	Zamiana terytoriów planarnych	
10	+5	+7	+3	+3	Ziarno półplanu	obecna klasa +1

Po zakończeniu prac klejnot zamienia się w miniaturowy, kulisty półplan o promieniu 30 centymetrów. Zaczyna szybko rosnać, zyskując 30 centymetrów promienia dziennie, aż do maksimum 3 metrów na maksymalny poziom czarującego postaci. Zyskawszy takie rozmiary, rozrasta się dalej powoli, w tempie 60 centymetrów promienia na rok. Jeśli twórca tego zażąda, przestaje się rozwijać.

Taki półplan ma następujące cechy: normalny czas, normalnie zmienny, normalna magia. W momencie stworzenia postać określa dowolną cechę grawitacji, cechy dominacji żywiołów i charakteru oraz określa, czy ma być płaski skończony, czy zamknięty. Choć półplan nie jest wysokomorficzny, twórca ma pełną kontrolę nad krajobrazem w momencie kreacji i może zdecydować, w co się rozwinie – wszystko jedno, czy mają to być rumowiska skalne, czy leśny gąszcz. Krajobraz tworzyć się będzie samodzielnie, zgodnie z wytycznymi. Ponieważ nie da się wcisnąć urwisk i przepaści w kilkudziesięciocentymetrową kulę, powstaną one same, gdy sfera będzie rosła.

Tworzący się półplan jest „nieumeblowany”: jeżeli twórca zapragnie mieć w nim jakieś budynki czy inne sztuczne obiekty, musi je tam sam dostarczyć czy zbudować. Do sfery prowadzi jeden portal, którego dostępność zależy od decyzji budowniczego. Półplany takie często służą jako kryjówki budowniczych, ich laboratoria lub więzienia dla konkretnych przeciwników.

MAGIA I PLANY

Wiele czarów używa bądź wpływa na sfery poza Planem Materialnym. Tu prezentujemy zestawienie czarów przejawiających aspekty planarne. Jeżeli zechcesz zmodyfikować bądź wyrzucić konkretne sfery, być może warto będzie zmodyfikować lub zrezygnować z odpowiednich zaklęć.

Czary oznaczone gwiazdką (*) są nowe, a ich opisy znajdują się w dalszej części tego rozdziału.

Czary oznaczone (M) wykorzystują efekty mocy, a więc wpływają zarówno na Plan Eteryiczny, jak i Materialny. Jeżeli w swojej kampanii zrezygnujesz z pierwszego z wymienionych, nadal będą miały zastosowanie.

Nawet jeśli w twojej kosmologii nie będzie planów żywiołów, nadal działać będą czary oparte na żywiołach. Podobnie korzystanie z magii pozytywnej i negatywnej energii nie wymaga istnienia odpowiednich planów energii, a zaklęcia wpływające na charakter nie oznaczają konieczności istnienia sfer o danym charakterze.

CZARY PLANU ASTRALNEGO

Bezblędna teleportacja
Projekcja astralna
Strefa spokoju*
Teleportacja
Teleportujący krąg
Wezwanie potwora (I-IX)
Wiadomość międzyplanarna*
Wymiarowa kotwica
Wymiarowe drzwi
Zniknięcie

CZARY PLANU ETERYCZNEGO

Broń duchowa (M)
Dostrzeganie niewidzialnego
Dryfujący dysk Tensera (M)
Eteryczność
Eteryczny spacer
Klatka mocy (M)
Komora*
Labirynt (M)
Magiczny pocisk (M)
Malutka chatka Leomunda (M)
Masowe wymuszenie manifestacji*
Miecz Mordenkainena (M)
Migotanie
Prawdziwe widzenie
Sekretny kufer Leomunda
Strefa odkrycia*
Strefa spokoju*
Sprężysta kula Otiluka (M)
Ściana mocy (M)
Tarcza (M)
Telekinetyczna kula Otiluka (M)
Wężowa pieczęć mocy w sepii (M)
Wybuchowe runy (M)
Wyczyszczenie niewidzialności
Wymiarowa kotwica
Wymuszenie manifestacji*
Zbroja maga (M)
Zniknięcie

CZARY PLANU CIENI

Chód cienia
Cieniste przyzwanie
Cieniste wywołanie
Cień
Strefa spokoju*
Wezwanie potwora (I-IX)
Większe cieniste przyzwanie
Większe cieniste wywołanie
Wymiarowa kotwica

CZARY PLANÓW ŻYWIOŁÓW

Bezpieczeństwo*
Ciało żywiołu*
Rój żywiołaków
Uniknięcie efektów planarnych*
Wezwanie potwora (I-IX)

CZARY WPŁYWAJĄCE NA STWORZENIA Z INNYCH SFER

Błuźnierstwo
Magiczny krąg przeciw chaosowi/prawu/złu/dobru
Mniejsze planarne wiązanie
Mniejszy planarny sojusznik
Ochrona przed chaosem/prawem/złem/dobrem
Odesłanie
Planarne wiązanie
Planarny sojusznik
Pochwycenie duszy

Sentencja
Słowo chaosu
Święte słowo
Wezwanie potwora (I-IX)
Większe planarne wiązanie
Większy planarny sojusznik
Wygnanie
Zakaz

CZARY DOTYCZĄCE POŁĄCZEŃ MIĘDZY PLANAMI

Brama
Kontakt z innym planem
Obcowanie
Sztorm rzeczywistości*
Zamiana planów

CZARY WYKORZYSTUJĄCE PRZESTRZEŃ POZAWYMIAROWĄ

Labirynt
Sztuczka z linią
Wspaniała posiadłość Mordenkainena

NOWE CZARY

Poniżej prezentowane czary przydają się planarnym podróznikom. Stosuje się do nich wszelkie zasady zaprezentowane w Rozdziale 10: Magia i Rozdziale 11: Czary Podręcznika Gracza.

Alarm portalowy

Odpychanie
Poziom: Brd 2, Czar/Zak 2
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)
Cel: Jeden portal międzywymiarowy
Czas trwania: 2 godziny/poziom (P)
Rzut obronny: Żaden
Odporność na czary: Nie

Czar powoduje włączenie się mentalnego lub dźwiękowego alarmu za każdym razem, gdy przez portal, na który go rzucano, przejdzie stworzenie o rozmiarze małej lub większe. Sam decydujesz, w momencie rzucenia, czy sygnał ma być dźwiękowy, czy mentalny.

Alarm mentalny: Mentalny sygnał ostrzega ciebie (i tylko ciebie) dopóki przebywasz na tym samym planie w odległości nie większej niż półtora kilometra od strzeżonego obszaru. Odczuwasz pojedyncze umysłowe „ping”, które budzi cię z normalnego snu, ale w żaden inny sposób nie zakłóca koncentracji (a więc nie przeszkadza w rzucaniu czarów). Czar milczenie nie ma wpływu na ten mentalny sygnał.

Alarm dźwiękowy: Rozlega się słyszalny, powtarzający się dźwięk dzwonka, brzęczyka czy czegoś podobnego, który dobrze słychać z odległości 18 metrów i który przedostaje się przez zamknięte drzwi oraz rozciąga na inne plany. Dzwonienie może być słabo słyszalne nawet w odległości 54 metrów. Trwa 1 rundę. Stworzenia w zasięgu czarza mil-

czenie nie mogą go usłyszeć, a jeśli wspomniane zaklęcie działa na samym portalu, to alarm w ogóle się nie odzywa.

Eteryczne i astralne stworzenia przechodzące przez portal uruchamiają alarm.

W momencie rzucania *alarmu portalowego* można ustalić hasło, które da się odkryć przy użyciu *analizy portalu*. Ci, którzy wypowiedzą hasło przed przejściem, nie uruchamiają alarmu.

Komponent materialny: Mały dzwoneczek.

Analiza portalu

Wieszczenie
Poziom: Brd 3, Czar/Zak 3
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 minuta
Zasięg: 18 metrów
Obszar: Czwierckole emanujące od ciebie do granicy zasięgu
Czas trwania: Koncentracja, nie dłużej niż 1 runda/poziom (P)
Rzut obronny: Patrz opis
Odporność na czary: Nie

Potrąfisz stwierdzić, czy na danym terenie znajduje się magiczny portal. Jeżeli będziesz studiował obszar przez rundę, dowiesz się o rozmiarach i miejscu każdego portalu na nim położonego. Potem możesz je poznawać dokładniej (jeśli będzie więcej niż jeden portal, nie możesz analizować ich jednocześnie, a tylko jeden naraz).

Każda następna runda analizy portalu pozwala odkryć jego jedną cechę, w podanej kolejności:

- Wszelkie klucze lub słowa rozkazu otwierające przejście.
- Wszelkie specjalne okoliczności dotyczące używania go (takie jak specyficzny czas, w którym aktywuje się przejście).
- To, czy portal jest jedno- lub dwukierunkowy.
- Wszystkie zwykłe cechy opisane w sekcji Magiczne portale w Rozdziale 2.
- Na końcu rzucasz okiem na miejsce, do którego prowadzi portal. Możesz tam zerkać przez rundę; zasięg spojrzenia ograniczony jest zasięgiem czarza. *Analiza portalu* nie pozwala na przeniknięcie na drugą stronę żadnymi zaklęciami wieszczącymi, ani analogicznymi zdolnościami czaropodobnymi. Na przykład, nie możesz jednocześnie oglądać przy użyciu *analizy portalu* miejsca, do którego prowadzi portal, i badać go *wykryciem magii* czy *wykryciem zła*.

Dla każdej odkrywanej cechy wykonuje się test poziomu czarującego (1k20 + poziom czarującego) o ST 17. W przypadku porażki w kolejnej rundzie można próbować poznać tę cechę raz jeszcze.

Analiza portalu ma ograniczone możliwości przenikania nadzwyczajnych cech portalu – wymienimy te przypadki.

- Portale losowe (czyli otwierające się przypadkowo): Czar ujawnia tylko, że przejście może otwierać się przypadkowo i odpowiada na pytanie, czy aktualnie jest otwarte.

ROZDZIAŁ 3.
POSTACIE
I MAGIA

Nie podpowie jednak, kiedy portal przestanie/zacznie funkcjonować.

- Portale zmienne: Czar pozwala stwierdzić, że portal jest zmienny. Rzut oka na miejsce, do którego prowadzi, ujawnia tylko tę lokację, na którą aktualnie jest ustawiony.
- Portale wybiórcze: Czar odkrywa tę cechę. Jeżeli rzucająca go osoba będzie analizowała punkt docelowy przejścia, zobaczy miejsce, do którego trafiają stworzenia. Jeśli to portal rozdzielający podróżników i ich ekwipunek (dwa różne miejsca docelowe), to nie da się za pomocą tego czaru stwierdzić, gdzie trafia sprzęt.
- Wypaczone (lub niesprawne) portale: Czar mówi tylko, że portal nie działa poprawnie, nie można jednak odkryć za jego pomocą jakiego rodzaju jest to wypaczenie.

Komponent materialny: Kryształowa soczewka i małe lustro.

Bezpieczeństwo

Odpychanie

Poziom: Kap 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty lub dotykowy

Cel: Ty lub dotknięte stworzenie

Czas trwania: 10 minut/poziom

Rzut obronny: Żaden lub Wola neguje (nieškodliwy)

Odporność na czary: Nie lub tak (nieškodliwy)

Ten czar wskazuje najkrótszą, najprostszą drogę do bezpiecznego miejsca, zdefiniowanego jako teren, gdzie stworzenie nie będzie otrzymywało bezpośrednich obrażeń od środowiska oraz gdzie zagrożenie zranienia nie będzie natychmiastowe. Nie zapewnia jednak żadnej metody dostania się podmiotu do tego miejsca.

Czar wskazuje najkrótszą drogę wydostania się z chmury trujących oparów czy kierunku przy wykopywaniu się spod zawału, gdy postać zostanie uwięziona w trzewiach ziemi. Nie działa w przypadku zaklęcia *labirynt*, bo nie zadaje on bezpośrednich obrażeń. Nie daje również żadnej wiedzy ani zabezpieczenia przed stworzeniami mogącymi przebywać we wskazanym bezpiecznym miejscu.

W kosmologii D&D ten czar ma – w wymienionych planach – następujące efekty:

Plan Cieni: Wskazuje najkrótszą drogę wyjścia z mrocznych ziem.

Plan Żywiotu Powietrza: Najbliższa osłona przed wiatrem, droga wyjścia z tumanów dymu.

Plan Żywiotu Ziemi: Najbliższy pęcherz powietrza lub jaskinia.

Plan Żywiotu Ognia: Najkrótsza droga wyjścia z jeziora magmy lub podobnego, nadzwyczajnie gorącego miejsca.

Plan Żywiotu Wody: Najbliższy pęcherz powietrza, najkrótsza droga wypłynięcia z gorących fal, lodowatego odmetu czy czerwonego przypływu.

Plan Negatywnej Energii: Najbliższy spokojny obszar z mniejszą dominacją negatywnej energii.

Plan Pozytywnej Energii: Najbliższy teren z mniejszą dominacją pozytywnej energii.

Limbo: Najbliższy fragment stabilnego terenu.

Pandemonium: Najbliższe schronienie przed wichurą.

Carceri: Najkrótsza droga wyjścia z piaskowej burzy na Minethys.

Gehenna: Najbliższa płaska powierzchnia, najbliższe schronienie przed kwaśnym śniegiem Mungoth.

Dziewięć Piekieł: Najbliższe schronienie przed ognistymi kulami (Avernus), lawinami kamieni (Malbolge) czy zimnem (Cania).

Acheron: Najbliższa kryjówka chroniąca przed atakiem ostrzy na Ocanthus.

Na planach stworzonych przez ciebie *bezpieczeństwo* może oczywiście dawać inne, odpowiednie informacje.

Ten czar jest używany przede wszystkim we wrogich i niebezpiecznych sferach, takich jak Plany Wewnętrzne, do znalezienia kryjówki bądź spokojniejszego obszaru.

Jeżeli po rzuceniu *bezpieczeństwa* użyje się *zamiany planów*, postać przenosi się do określonego, w miarę bezpiecznego miejsca w obrębie tego samego planu. Na przykład, na Planie Żywiotu Wody śmiałość przeniesie się do pęcherza powietrza umożliwiającego oddychanie, a na Planie Żywiotu Ognia – na teren chłodniejszy.

Ciało żywiołu

Transmutacja [patrz opis]

Poziom: Czar/Zak 7

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 runda/poziom

Potrąfisz przemienić własne ciało w jakiś rodzaj substancji żywiołów. Twoje ciało, wraz z ekwipunkiem, wygląda jakby było z niego zbudowane, choć zachowuje ogólny kształt i rozmiar pierwowzoru.

Użycie *ciała żywiołu* powoduje następujące efekty:

- Zyskujesz analogiczny efekt jak przy *uniknięciu efektów planarnych* związanych z żywiołem teraz składającym się na twoje ciało. Jeżeli wybrałeś, na przykład, wodę, możesz normalnie oddychać pod wodą na planach z dominacją wody.
- Stajesz się niepodatny na trucizny, paraliż, otumanienie i nie musisz spać, a ponadto nie wpływają na ciebie trafienia krytyczne i wrogowie nie mogą czerpać korzyści z flankowania. Zyskujesz widzenie w ciemnościach na zasięg 18 metrów.
- Typ istoty, do którego należysz, nie ulega zmianie, a zatem nie działają na ciebie czary wpływające na żywiołaki.

Ponadto zyskujesz także zdolności nadzwyczajne, w zależności od żywiołu budującego twoje ciało.

Ogień: Niepodatność na ogień, podpalenie (istoty, którym udało się trafić ciebie w walce wręcz lub bronią naturalną, muszą wykonać rzut obronny na Refleks o ST takim, jak w przypadku żywiołaka twego rozmiaru – nieudany rzut obronny oznacza, że ofiara się pali).

Powietrze: Latanie z normalną prędkością postaci (doskonała zwrotność), władanie powietrzem (inne latające stworzenia podlegają karze -1 do testów ataków wymierzonych w ciebie i ewentualnych obrażeń).

Woda: Pływanie z normalną prędkością postaci, władanie wodą (zyskujesz premię +1 do testów ataku i obrażeń, jeśli ty i twój przeciwnik stykacie się z wodą), zmoczenie (możesz używać swego ciała do gaszenia niemagicznych płomieni oraz rozpraszać magiczny ogień dotykiem, tak jak byś rzucał *rozproszenie magii* na swoim poziomie czarującego).

Ziemia: Władanie ziemią (zyskujesz premię +1 do testów ataku i obrażeń, jeśli ty i twój przeciwnik dotykacie ziemi), popchnięcie (możesz stosować byczą szarżę, nie prowadząc ataku okazyjnego), premia z naturalnego pancerza +3 do KP.

Ciało żywiołu posiada określnik odpowiadający żywiołowi, z którego esencji korzystasz – jeżeli wybierzesz ciało z ognia, będzie to zaklęcie ognia.

Komponent materialny: Odrobina odpowiedniego żywiołu pochodząca z innego planu niż ten, na którym rzucaasz czar.

Cienisty schowek

Iluzja (Cień)

Poziom: Brd 3, Czar/Zak 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Obszar: Okrąg o średnicy 30 centymetrów

Czas trwania: 1 minuta/poziom (P)

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Możesz tymczasowo przechowywać na Planie Cieni drobne przedmioty lub wyrzucić je tam na stałe. Czar otwiera niewielki portal do wspomnianego wymiaru (niewidzialny na Planie Materialnym), a tam tworzy mały dysk – półeczkę.

Możesz przez ten portal sięgać do Planu Cieni, ale włożyć tam możesz tylko małe przedmioty martwe.

Odzyskanie tak schowanych rzeczy polega na sięgnięciu przez dziurę w czasie trwania czaru raz jeszcze lub ponownym go rzuceniu. Schowek pozostaje w miejscu stworzenia. Przedmioty przeniesione na Plan Cieni mogą zabrać mieszkające tam stworzenia. Mogą one też odsunąć się od portalu, a to za sprawą wysokiej zmienności tej sfery. Za każdy dzień zwłoki dolicza się 10% szans na to, że rzeczy pozostawione w schowku znikną (zostaną zabrane bądź odpłyną poza zasięg ręki). Po dziesięciu dniach giną bezpowrotnie.

Ten czar nie może być rzucony na samym Planie Cieni i działa tylko w sferach współlistniejących ze wspomnianym wymiarem.

Dostrojenie formy

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 4, Drd 3, Kap 3

Komponenty: W, S, M/KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Jedno lub więcej dotkniętych stworzeń

Czas trwania: 2 godziny/poziom (patrz opis)

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Ten czar pozwala dostroić dotknięte stworzenia do planu, na którym się znajdujesz. Dzięki temu podmiot zaklęcia przez czas jego trwania nie podlega negatywnym i raniącym efektom wynikającym z natury danej sfery. Osoby, na które czar działa, otrzymują ochronę taką, jak przy *uniknięciu efektów planarnych*.

Tajemny komponent materialny: Odłamek kamienia lub nieco ziemi z twojego rodzimego planu.

Drogowskaz portalowy

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 1, Kap 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jeden portal międzywymiarowy

Czas trwania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Potrąfisz tak zmodyfikować magiczny portal, aby wysłał mentalny sygnał do maksymalnie sześciu stworzeń, włączając w to ciebie (jeśli tego chcesz). Te osoby musisz znać, ale nie muszą być w pobliżu portalu w czasie rzucania czaru. Gdy już tego dokonasz, wszystkie podmioty zaklęcia będą wiedziały, w jakiej odległości i którym kierunku od nich znajduje się rzeczony portal.

Przejście na plan inny niż dwa połączone portalem zrywa dla danego stworzenia efekt *drogowskazu*, ale nie wpływa na pozostałe osoby. Możesz być jednocześnie poddany dowolnej liczbie efektów działania tego zaklęcia – nie przeszkadza to w żadnych zdolnościach ani akcjach.

Eteryzny wierzchowiec

Przyzywanie (Tworzenie)

Poziom: Brd 4, Czar/Zak 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: 0 m

Efekt: Jeden pseudorzeczywisty wierzchowiec plus jeden dodatkowy/2 poziomy

Czas trwania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Na Planie Eterycznym potrafiś powołać do życia pseudorzeczywiste wierzchowce zbudowane z protomaterii tego wymiaru. Pozwalają one dosiadać się tylko tobie i osobom przez ciebie wskazanym. Mogą mieć kształt konia lub innego pospolitego zwierzęcia jeździeckiego, ale są półprzezroczyste, przymglone, a ich ubarwienie wciąż się zmienia w całym zakresie tęczy.

Wierzchowce mają KP 18 (-1 rozmiar, +4 naturalny pancerz i +5 Zr) oraz 10 pw + 1 pw za każdy poziom czarującego. Nie walczą i nie posiadają ataków. Zranione tak, że ich

pw spada do 0, roztopiają się i wracają do postaci eterycznej mgły, z której powstały.

Na Planie Eterycznym poruszają się z prędkością 72 metrów i mogą zabrać, oprócz jeźdźca, 5 kg na poziom ekwipunku. Ten czar można rzucić tylko na Planie Eterycznym, a wierzchowce nie mogą go nigdy opuścić.

(Jeżeli używasz w swojej kosmologii Dalekiego Eteru, to korzystanie z wierzchowca może skrócić czas dotarcia na miejsce o połowę).

Eteryczny cyklon

Odpychanie

Poziom: Kap 4

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 7,5 m + 1,5 m/2 poziomy

Obszar: Kulista emanacja o promieniu 7,5 m + 1,5 m/2 poziomy z tobą w środku

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Rzucając ten czar wyzwalasz na Planie Eterycznym mały cyklon, w którego środku się znajdujesz. Nie czyni on żadnej szkody istotom na Planie Materialnym (a więc i tobie, jeśli z tej sfery go rzucasz). Niemniej wszyscy znajdujący się w obszarze jego działania na Planie Eterycznym ponoszą takie konsekwencje jak przy normalnym eterycznym cyklonie. Trwa on tyle, ile czar i każdy, kogo obejmie na Planie Eterycznym, może zostać zwiany jego gwałtownymi podmuchami.

Jeżeli rzucasz *eteryczny cyklon* przebywając na Planie Eterycznym, również znajdujesz się pod jego wpływem. Nie działa on na nieumarłych ani na duże, eteryczne obiekty. Nietrzymane przedmioty ważące poniżej 25 kilogramów zostają wywiane.

Komponent materialny: Ząb stworzenia wykorzystującego Plan Eteryczny, takiego jak migopies czy eteryczny drapieżca, albo szczypce fazowego pająka.

Komora

Wywoływanie [Moc]

Poziom: Czar/Zak 3

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jedno eteryczne stworzenie

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Refleks neguje

Odporność na czary: Tak

Możesz wokół jednej istoty na Planie Eterycznym stworzyć półprzezroczyste więzienie z czystej, krystalicznej mocy. Ofiarę musisz być w stanie zobaczyć lub w inny sposób wyczuć.

Podmiot uwięziony w komorze nie może się przemieszczać ani na Planie Eterycznym, ani na planach współistniejących z nim, ale nie jest ograniczony w żaden inny sposób. Nie może również przenieść się do innej sfery, w tym także nie może wrócić na Plan Materialny.

Uwięziony nie może atakować fizycznie ani być podobnie atakowany. Ściany blokują także większość czarów z zdolności nadnaturalnych. Ataki wzrokowe i dźwiękowe przedostają się przez kryształowe ściany *komory*, ale atakowany otrzymuje premię +2 do rzutów obronnych chroniących przed nimi.

Ofiara *komory* może próbować rozbić kryształowe ściany więzienia, wykonując test Siły (ST wynosi 10 + poziom czarującego). Czar *dezintegracja* niszczy *komorę*.

Ten czar dotyczy tylko Planu Eterycznego, nie ma więc żadnego wpływu na sfery współistniejące z tym wymiarem. W szczególności nie może zatem nikogo uwięzić na Planie Materialnym.

Komponent materialny: Kawałek półprzezroczystego szkła.

Masowe wymuszenie manifestacji

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 8, Kap 6

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2poziomy)

Obszar: Kulista emanacja o promieniu 7,5 m i środku w wybranym punkcie przestrzeni

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

Wszystkie stworzenia i nietrzymane przedmioty na współistniejących i sąsiadujących planach na obszarze odpowiadającym działaniu czaru natychmiast pojawiają się w twojej sferze.

Przez czas działania zaklęcia sprowadzone stworzenia zachowują wszelkie swoje właściwości, oprócz tych pozwalających im na przejście do innego planu. Wraz z końcem działania czaru, stworzenia i przedmioty są odsyłane z powrotem na plan, z którego przybyły, nawet jeśli w tym czasie oddaliły się poza zasięg *masowego wymuszenia manifestacji*.

Komponent materialny: Rzucona w powietrze garść miedzianego pyłu.

Ochrona przed pozytywną energią

Odpychanie

Poziom: Kap 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak

Stworzenia chronione tym czarem zyskują częściową ochronę przed efektami pozytywnej energii, włączając w to magiczne leczenie i regenerację. Zaklęcie można rzucić na nieumarłych, aby zapewnić im dodatkową ochronę przed kapłańskim odegnaniem.

Czar używa negatywnej energii do negocjowania efektów działania energii pozytywnej. Za każdym razem, gdy chronione stworzenie zostaje poddane wpływowi pozytywnej energii, wykonuje się rzut 1k20 + poziom czarującego o ST

wynoszącym 11 + KW źródła pozytywnej energii. I tak, chroniony nieumarły, którego próbuje odegnąć 8-poziomowy kapłan, wykona rzut o ST 19.

Jeżeli stworzeniu z *ochroną przed pozytywną energią* powiedzie się wspomniany rzut, energie nakładają się i znoszą, zamieniając w kulę ciemności, czemu towarzyszy huk. Pozytywny czar lub efekt nie działa, a jeżeli istota używająca go dotknęła chronionego stworzenia, otrzymuje 2k6 obrażeń. Jeśli test poziomu się nie powiedzie, efekt pozytywnej energii działa normalnie.

Ten czar można rzucić na nieumarłych, zwiększając ich szansę przetrwania efektu odegnania dobrych kapłanów. Najpierw określ na ilu i jakich nieumarłych działa odegnanie. Ci, którzy są chronieni, wykonują testy poziomu, aby uniknąć kapłańskiej mocy.

Czar chroni również przed efektem osłepienia na Planie Pozytywnej Energii, a chronione nim stworzenia nie będą otrzymywały w owym wymiarze żadnych tymczasowych punktów wytrzymałości.

Rozbicie cienia

Wywoływanie

Poziom: Drd 4, Kap 4

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Daleki (120 m + 12 m/poziom)

Obszar: Kulista fala o promieniu 6 metrów

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wytrwałość neguje

Odporność na czary: Tak

Ten czar jest szczególnie groźny dla stworzeń z Planu Cieni i tych, którzy używają zaklęć czy zdolności czaropodobnych opartych na cieniu. Jego efekt to natychmiastowe zamknięcie na wybranym obszarze wszelkich portali na Plan Cieni, zlikwidowanie słabych punktów, przez które przesącza się cień oraz uniemożliwienie wejścia tam przy użyciu czarów opartych na cieniu. Jego efekt objawia się nagłym rozbłyskiem światła.

Stworzenia z Planu Cieni pochwycone w obszarze działania tego zaklęcia wykonują rzut obronny na Wytrwałość – porażka oznacza otumanienie na 3k6 minut. Te spośród nich, które są nieumarłe lub podatne na światło, wykonują również drugi rzut obronny na Wytrwałość i w przypadku porażki otrzymują 2k10 obrażeń. Istoty, którym nie powiedzie się któryś z tych rzutów obronnych, nie mogą przez 3k6 minut używać żadnych czaropodobnych i nadnaturalnych zdolności polegających na otwieraniu przejść na Plan Cieni.

Rozbicie cienia zamyka wszelkie portale, bramy i inne połączenia z Planem Cieni oraz wzmocnia osłabione punkty między światami. Czar nie wpływa na istoty znajdujące się po drugiej stronie portali.

Komponent materialny: Rzucona garść mocno zbitej ziemi z mogiły.

Ruch xorna

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 5

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: 1 runda/poziom lub patrz opis

Rzut obronny: Wola neguje (nieškodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieškodliwy)

Podmiot tego czaru może poruszać się przez naturalne, stałe substancje, takie jak ziemia czy skała, w podobny sposób jak czyni to xorn, czyli przekopując się i nie zostawiając za sobą ani tunelu, ani innego śladu przejścia. Nie można jednak przechodzić przez obroniony kamień, cegły czy metale. *Poruszenie ziemi* rzucone na obszar, w którym znajduje się stworzenie korzystające z *ruchu xorna*, cofa je o 9 metrów i wprawia w otumanienie na rundę (udany rzut obronny na Wytrwałość neguje ten ostatni efekt).

Podmiot czaru może normalnie oddychać, będąc pod ziemią lub w skałach.

Ruch xorna trwa co najmniej rundę na poziom. Jeżeli w tym czasie podmiot nie dotrze do obszaru odpowiedniej objętości wypełnionego powietrzem (przeźren takich rozmiarów, aby wygodnie się w niej zmieścił), efekt trwa dalej, aż do znalezienia takiego miejsca. Dzięki temu postać, która znajdzie się nagle głęboko we wnętrzu Planu Żywiotu Ziemi, może dotrzeć do bezpiecznego schronienia.

Komponent materialny: Łuska xorna.

Strefa ujawnienia

Wieszczenie

Poziom: Czar/Zak 4, Kap 3

Komponenty: W, S, M/KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Obszar: Emanacja o promieniu 1,5 m/poziom

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

Wszystkie stworzenia i przedmioty w *strefie ujawnienia* stają się widzialne. Dotyczy to zarówno niewidzialnych stworzeń, jak i przebywających we współistniejących sferach, takich jak Plan Eterychny czy Plan Cieni. Te stworzenia nie tracą żadnych zdolności – po prostu można je zobaczyć.

Strefa ujawnienia zawiesza efekty *niewidzialności*, *eteryczności* itp., ale ich nie rozprasza. Gdy formalnie niewidzialne stworzenie opuści obszar działania czaru, ponownie zniknie.

Tajemny komponent materialny: Garść pyłu z mogiłnych szat nieumarłego.

Strefa spokoju

Odpychanie

Poziom: Czar/Zak 4, Kap 3

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 2 rundy

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Obszar: Sześcian o krawędzi 9 metrów/poziom

Czas trwania: 10 minut/poziom

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Tworzysz obszar, który czasowo zostaje zamknięty dla międzyplanarnych efektów. Dotyczy to czarów i zdolności wykorzystujących inne plany (a zatem między innymi wymiarowych drzwi, teleportacji, zamiany planów) oraz podróży przez takie sfery jak Plan Astralny, Plan Eteryzny czy Plan Cieni.

W *strefie spokoju* nie działają czary wzywające stworzenia z innych sfer, ale przybyszów można sprowadzić poza *strefę* i wysłać ich do jej środka.

W obrębie efektu czaru nie można stworzyć bramy ani portalu, ale istniejące wcześniej portale nie są objęte działaniem *strefy spokoju*. Stworzenia na planach współistniejących lub sąsiadujących muszą natychmiast oddalić się poza granice obszaru działania tego zaklęcia i w swym wymiarze nie mogą dostać się w jego obręb.

Komponent materialny: Odrobina krwi gorgony.

Sztorm rzeczywistości

Wywoływanie

Poziom: Czar/Zak 7

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Obszar: Emanacja o promieniu 1,5 m/poziom z wybranym punktem w środku oraz rozprysk o promieniu 3 m/poziom z tym samym punktem w środku

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje, Refleks neguje

Odporność na czary: Tak

Rozdzierasz tkaninę rzeczywistości, przez którą wir wysysa wszelkie stworzenia i nieprzymocowane przedmioty, przenosząc je do losowego planu (patrz pobliska ramka). Wszystko porwane przez *sztorm rzeczywistości* trafia do jednego planu.

Czar ma podstawowy oraz drugorzędny obszar działania. Pierwszy to dziura w rzeczywistości: kula o promieniu 1,5 metra na poziom czarującego. Wszystkie nietrzymane przedmioty ważące do 50 kilogramów znajdujące się na tym obszarze wypadają do innego świata. Podobnie rzecz się ma ze stworzeniami, choć tylko tymi, którym nie powiedzie się rzut obronny na Wolę.

Wokół dziury tworzy się powietrzny wir, spychający wszystko w jej obszar. Wszelkie nietrzymane przedmioty ważące do 25 kilogramów i znajdujące się w promieniu do 3 metrów na poziom czarującego są wciągane w podstawowy obszar rozdarcia. Stworzenia przebywające w zasięgu wiru muszą wykonać rzut obronny na Refleks – niepowodzenie oznacza, że zostają wciągnięte w obszar pęknięcia i muszą wykonać udany rzut obronny na Wolę, aby uniknąć pochłonięcia przez *sztorm*.

Stworzenia, którym powiedzie się któryś z rzutów obronnych, mogą poruszać się i normalnie atakować w obrębie efektu czaru, ale w każdej rundzie przebywania w podstawowym lub dodatkowym jego obszarze muszą wykonywać kolejne odpowiednie rzuty obronne.

Sztorm rzeczywistości jest portalem jednokierunkowym, dlatego nic nie może wyjść z dziury, którą tworzy czar.

Komponent materialny: Złota obręcz, nie węższa niż 3 centymetry.

Ulepszony alarm

Odpychanie

Poziom: Brd 3, Czar/Zak 3

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Obszar: Kulista emanacja o promieniu 7,5 m i wybranym punkcie w środku

Czas trwania: 8 godzin/poziom (P)

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Analogicznie do *alarmu*, z tą jednak różnicą, iż działa również na stworzenia podróżujące przez analogiczne obszary planów sąsiadujących i współistniejących, takich jak Plan Astralny, Plan Eteryzny czy Plan Cieni.

Kondensator: Mały dzwoneczek z rżniętego kryształu, warty co najmniej 100 sz.

PRZENIESIENIE NA LOSOWY PLAN

Czary takie jak *pryzmatyczny deszcz*, *sztorm rzeczywistości* oraz przedmioty w rodzaju *amulet planów* czy *laska potęgi* są w stanie przenieść postacie na losowy plan. Lista docelowych wymiarów zależy oczywiście od kosmologii. Poniżej prezentujemy przykładową tabelę dla kosmologii D&D.

Sfery przechodnie – takie jak Plan Eteryzny, Plan Astralny czy Plan Cieni – nie powinny być rozpatrywane jako miejsca, do których można trafić przy losowym przeniesieniu.

TABELA 3-7: PRZENIESIENIE NA LOSOWY PLAN

k%	Plan
01-05	Bohaterskie Domeny Ysgardu
06-10	Wiecznie Zmienny Chaos Limbo
11-15	Wietrzne Głębie Pandemonium
16-20	Nieskończone Warstwy Otchłani
21-25	Więzienne Głębiny Carceri
26-30	Szare Pustkowia Hadesu
31-35	Czarna Wieczność Gehenny
36-40	Dziewięć Piekieł Baatoru
41-45	Piekielne Pole Bitewne Acheronu
46-50	Mechaniczna Nirwana Mechanusa
51-55	Pokojowe Królestwa Arkadii
56-60	Siedem Niebiański Kondygnacji Celestii
61-65	Bliźniacze Raje Bytopii
66-70	Błogosławione Pola Elizjum
71-75	Dzicz Ziem Bestii
76-80	Olimpijskie Polany Arborei
81-89	Harmonijna Domena Zewnętrzza
90-91	Plan Żywiołu Ognia
92-93	Plan Żywiołu Ziemi
94-95	Plan Żywiołu Powietrza
96-97	Plan Żywiołu Wody
98	Plan Pozytywnej Energii
99	Plan Negatywnej Energii
00	Dowolny półplan, wybór MP

Warstwa i dokładne miejsce „ładowania” zależy od MP. Przeniesienie na losowy plan nie gwarantuje, że postać będzie w stanie tam przeżyć, dlatego też śmiałowie ryzykujący taki efekt powinni być przygotowani na wszelkie niebezpieczeństwa.

Jeżeli losowe przeniesienie następuje z innej sfery niż Plan Materialny, należy po prostu zamienić w tabeli ten plan na Plan Materialny. A zatem *laska potęgi* złamana na Planie Żywiołu Ognia przeniesie właściciela na Plan Materialny przy wyniku rzutu 91.

Ulepszony alarm portalowy

Odpychanie

Poziom: Brd 4, Czar/Zak 4

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jeden portal międzywymiarowy

Czas trwania: 8 godzin/poziom (P)

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Jak *alarm portalowy*, lecz z następującymi uzupełnieniami.

- Możesz ustawić *ulepszony alarm portalowy* na sygnał mentalny, dźwiękowy lub jednocześnie taki i taki.
- Jeżeli wybierzesz sygnał mentalny, otrzymujesz umysłowy obraz wszelkich istot przechodzących przez portal i poznajesz kierunek, w którym przeszły przez portal. Mentalny obraz zawiera tyle informacji, ile zdobyłbyś, stojąc 3 metry od portalu.
- Do odbierania mentalnego alarmu możesz wyznaczyć kogoś innego. Musisz dotknąć tego stworzenia, które – jeśli chce – ma prawo do rzutu obronnego na Wolę pozwalającego zanegować ten efekt.

Kondensator: Mała skórzana sakiewka zawierająca trzy żelazne dzwonki.

Uniknięcie efektów planarnych

Odpychanie

Poziom: Czar/Zak 3, Drd 2, Kap 2

Komponenty: W

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 6 metrów

Cele: Jedno stworzenie na poziom w rozprysku o promieniu 6 metrów z tobą w środku

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Zyskujesz tymczasową niewrażliwość na naturalne efekty danego planu. Mogą być wśród nich szczególnie wysokie temperatury, brak powietrza, trujące opary, emanacje pozytywnej czy negatywnej energii lub inne cechy przypisane bezpośrednio do sfery.

Uniknięcie efektów planarnych zapewnia ochronę przed 3k10 obrażenia od ognia na planach z dominacją ognia. Postać chroniona tym czarem może oddychać wodą na planach z dominacją wody i nie dusi się na planach z dominacją ziemi. Nie może również zostać osłepiona energią na planach z większą dominacją pozytywnej energii, a zyskiwanie punktów tymczasowych ulega zatrzymaniu, gdy osiągnie poziom równy normalnym punktom wytrzymałości. Plany z dominacją negatywnej energii nie wysysają sił ani nie powodują wyszczenia poziomów.

Ponadto negacji ulegają pewne specyficzne efekty planów. W kosmologii D&D *uniknięcie efektów planarnych* zapobiega ogłuszeniu w Pandemonium i obrażeniom od zimna na warstwie Cania w Dziewięciu Pieklach Baatoru.

Możesz dodać ochronę przed efektami obecnymi w twojej kosmologii. Jeżeli masz na przykład Plan Żywiolu Zimna, to *uniknięcie efektów planarnych* powinno chronić przed utratą punktów wytrzymałości związaną z przebywaniem w rzecznej sferze.

Zawieszeniu czy zniesieniu nie podlegają cechy grawitacji, charakteru lub magii, ani również specjalne cechy, które uniemożliwiają wydostanie się z planu (tak jak ma to miejsce w Elizjum czy Hadesie kosmologii D&D).

Czar nie zapewnia ochrony przed stworzeniami – ani miejscowymi, ani przybyszami; nie może obronić przed czarami, specjalnymi zdolnościami ani zjawiskami nienaturalnymi dla danej sfery. Użycie *uniknięcia efektów planarnych* umożliwi przeżycie na Planie Żywiolu Ziemi, ale nie ochroni cię, jeżeli przebywając w tej sferze wejdiesz do jeziora lawy.

Wiadomość międzyplanarna

Wywoływanie [Oparty na języku]

Poziom: Kap 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Patrz opis

Cel: Jedno stworzenie

Czas trwania: 1 runda (patrz opis)

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Ten czar pozwala wysłać określone stworzeniu wiadomość nieprzekraczającą 25 słów. Adresat może znajdować się na innym planie. Czar przydaje się często, by poinformować przyjaciół, iż znaleźliśmy się w pułapce lub sferze, z której nie można się wydostać bez pomocy. Można go oczywiście wykorzystywać do innych celów, takich jak przekazanie wiadomości, że wszystko gra i towarzysze mogą przyłączyć się do planarnej wyprawy.

Rzucenie czaru zajmuje rundę, podczas której postać dotyka stworzenia, z którym będzie chciała się komunikować. Stworzenie to powinno rozumieć język, jakim posługuje się rzucający zaklęcie (w przeciwnym wypadku po odebraniu wiadomości będzie wiedziało, że dostało informację, ale nie będzie jej rozumieć). Potem, w dowolnym momencie, możesz przesłać przez plany krótką wiadomość.

Wiadomość międzyplanarna pojawia się w umyśle odbiorcy, wszystko jedno czy jest przytomny, czy np. śpi. Podmiot zdaje sobie sprawę, że otrzymał przekaz. Jeżeli wiadomość dojdzie podczas snu, objawia się jako bardzo żywe i wyraźne śnione wydarzenie, które adresat po przebudzeniu będzie pamiętać.

Ten czar w żaden sposób nie nakazuje podmiotowi podejmowania działań. Adresat nie może również odpowiedzieć na wiadomość i ujawnić plany czy intencje. Informacja dociera poprzez Plan Astralny, także nie może trafić do miejsc, które nie współistnieją albo niesąsiadujących z tą sferą.

Stworzenie wyznaczone do odbioru *wiadomości międzyplanarnej* emanuje słabą, magiczną aurą. Czar można rzucić na opierającą się osobę – w takim przypadku efekt neguje udany rzut obronny na Wolę.

Wniknięcie w cień

Iluzja (Cień)

Poziom: Czar/Zak 5

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty lub dotykowy

Cel: Ty i maksymalnie jedno dotknięte stworzenie/poziom

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Otwierasz portal do Planu Cieni, który pozwala tobie i dotkniętym stworzeniom przejść do tej sfery. W odróżnieniu od *chodu cienia* czar nie otwiera automatycznie innego przejścia powrotnego, dlatego zwykle używany jest do ukrycia się na kilka chwil bądź jako sposób wejścia na ten plan.

Portal pozostaje otwarty przez czas trwania czaru. Inne stworzenia mogą korzystać z niego z jednej i drugiej strony, o ile wykonają udany rzut obronny na Wolę. Portal jest niewidzialny na Planie Materialnym, a na Planie Cieni ma postać białej dziury.

Podobnie jak w przypadku *chodu cienia*, ten czar rzucić można tylko na terenie bardzo zacienionym. Można go wykorzystać jedynie w sferze współistniejącej z Planem Cieni. Nie da się go rzucić na samym Planie Cieni.

Wskreszenie przybysza

Przyzywanie (Leczenie)

Poziom: Kap 6

Komponenty: W, S, M, KO

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięty martwy przybysz

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Żaden (patrz opis)

Odporność na czary: Tak (nieškodliwy)

Przywracasz życie zmarłemu przybyszowi, analogicznie do czaru *przywołanie z martwych*. Możesz ożywić dowolne stworzenie o typie przybysz i liczbie KW nieprzekraczającej twojego poziomu. Stworzenie może być martwe przez dowolnie długi czas.

Komponenty materialne: Szczypta gleby, woda lub inny naturalny i nieobrobiony surowiec z planu przybysza oraz diament wart co najmniej 500 sz.

Wymuszenie manifestacji

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 6, Kap 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jedno stworzenie

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Możesz sprawić, że jedno stworzenie (wraz z osobistym ekwipunkiem) z współistniejącego lub sąsiadującego pla-

nu pojawi się w twojej sferze. Na przykład, *wymuszenie manifestacji* może spowodować, że ofiara z Planu Eteryicznego pojawi się nagle na Planie Materialnym albo na odwrót. Czar nie zapewnia zdolności wykrywania istot na współistniejących i sąsiadujących planach.

Przez czas działania zaklęcia sprowadzone stworzenie zachowuje wszelkie swoje właściwości, oprócz tych pozwalających mu na przejście do innego planu. Na przykład, zjawą sprowadzoną z Planu Eteryicznego pozostanie bezcielesna, ale czarodzieja, który używał *eterycznego spaceru*, można normalnie atakować. Wraz z końcem działania czaru, stworzenie jest odsyłane z powrotem na plan, z którego przybyło, nawet jeśli w tym czasie oddaliło się poza zasięg *wymuszenia manifestacji*.

Wypaczenie portalu

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 4

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jeden portal międzywymiarowy

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Żaden (dla portalu); Wola neguje (dla użytkowników)

Odporność na czary: Nie

Możesz sprawić, że na czas trwania tego zaklęcia magiczny portal przestawi się na losowy plan. Każdy, kto w niego wejdzie z dowolnej ze stron, zostanie wysłany do losowej sfery, chyba że powiedzie mu się rzut obronny na Wolę. Wszyscy, którzy nie wykonają udanego rzutu obronnego, trafiają do tego samego miejsca na tym samym planie.

Komponent materialny: Pęknięte lusterko.

Zapieczętowanie portalu

Odpychanie

Poziom: Czar/Zak 6

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jeden portal międzywymiarowy lub brama

Czas trwania: Ciągły (P)

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Możesz na stałe zablokować międzywymiarowy portal lub bramę. Jeżeli rzucasz *zapieczętowanie* na portal, unieможliwiasz w ten sposób jego aktywację, choć można zdjąć tę blokadę *rozproszaniem magii*. Na tak zamknięte przejście nie działa *kołatka*, ale już *dzwonek otwarcia* tak, o ile *zapieczętowanie* rzucono na poziomie czarującego nieprzekraczającym 15. Ponadto umiejętność klasowa niszczyciela bram jest w stanie przełamać ten czar, ale jeśli pierwsza próba się nie powiedzie, nie można próbować ponownie.

Gdy portal zostanie otwarty, *zapieczętowanie* znika i aby znów zamknąć przejście, trzeba rzucać je ponownie.

Komponent materialny: Srebrna sztabka warta 50 sz.



Plan Materialny jest podstawą kampanii. To „startowy” punkt kosmologii, gdzie postacie najpewniej rozpoczną kariery poszukiwaczy przygód. To lustro, w którym odbija się reszta sfer. Najczęściej jest to też centralny punkt wszechświata.

CECHY PLANU MATERIALNEGO

Na Planie Materialnym mają zastosowanie wszelkie zasady podręczników źródłowych D&D; to tradycyjny świat fantasy, w którym działają takie prawa fizyki, jakich spodziewają się gracze. Typowy Plan Materialny posiada następujące cechy:

- **Normalna grawitacja.**
- **Normalny czas:** Właśnie – wszystkie inne plany ustawiają zegarki wedle Planu Materialnego.
- **Nieskończony.**
- **Normalnie morficzny.**
- **Brak cech żywiołów i energii:** Niektóre tereny mogą jednak posiadać pewne cechy dominacji żywiołu bądź energii.
- **Umiarkowanie ukierunkowany na neutralność.**
- **Normalna magia.**

Możesz oczywiście zmienić powyższą listę tak, aby pasowała do twojej kosmologii, niemniej to zestaw typowy.

Ponadto przy Planie Materialnym zwykle ma rozszerzone charakterystyki, ponieważ jest to serce całego wszechświata.

Plan Materialny to miejsce, gdzie skupiają się wszystkie pozostałe sfery. Zbudowany jest z elementów dostępnych na Planach Wewnętrznych, a potęgi z Planów Zewnętrznych tu szukają wyznawców i siły. Zazwyczaj łączy się on z Planem Astralnym, Planem Eteryjnym oraz Planem Cieni i to właśnie jego mieszkańcy są najbardziej zainteresowani podróżowaniem po innych sferach.

Ten podstawowy świat jest zwykle podzielony różnymi kulturami, klimatami i mieszkańcami w dużo większym stopniu niż jakakolwiek inna sfera. W tym czy innym miejscu Planu Materialnego można znaleźć niemal wszystko. Może być tak zróżnicowany, ponieważ jest połączony z wieloma innymi sferami i wiele różnorodnych istot nazywa go domem.

Jest to podstawowa sfera, co nie znaczy, że musi być nudna. Oto kilka pomysłów na uatrakcyjnienie i zmienienie Planu Materialnego.

Różne kształty: Do wyboru mamy całą gamę kształtów i rozmiarów – kula wisząca w przestrzeni, długa wstęga, płaska przestrzeń, dysk spoczywający na skorupie boskiego żółwia. Ponieważ dla większości graczy najbardziej

zrozumiały jest świat kulisty, taki kształt przybiera najczęściej Plan Materialny.

Choć zwykle świat ten jest nieskończony lub przynajmniej bardzo ogromny i zamknięty, równie dobrze może być skończony, jak dysk leżący na Planie Żywiółów.

Mieszkańcy: Plan Materialny jest domem większości dobrze znanych stworzeń z kosmologii D&D, wśród których znajdziemy smoki, zwierzęta, nieumarłych i oczywiście przedstawicieli ras, z których wywodzą się postacie graczy. Wszystkie typy stworzeń oprócz przybyszów i żywiółaków traktują Plan Materialny jako rodzimy.

Gdy mieszkaniec Planu Materialnego przechodzi do innej sfery, zachowuje swój wrodzony typ, ale na potrzeby czarów uznawany jest za przybysza z innego świata. Oznacza to, że może zostać wyrzucony z powrotem na Plan Materialny za pomocą *odesłania* czy *wygnania*, a także podatny jest na *ochrony* i *magiczne kręgi*, tak jakby został przyzwany na ten plan.

Połączenia z innymi planami: Z Planu Materialnego do innych sfer prowadzić mogą bramy, portale, granice i inne przejścia, w zależności od potrzeb i pomysłów. Oto niektóre możliwości.

Brak połączeń: Nie ma połączeń z innymi planami. Nie ma Planu Astralnego, Planu Eteryicznego ani Planu Cieni. To najbardziej radykalne wyjście, bo w jego efekcie znika wiele czarów i potencjalnych możliwości przygód.

Nieodkryte połączenia: Połączenia istnieją, ale czary, które je wykorzystują, nie zostały jeszcze odkryte. Zakłęb opisanych w Rozdziale 3 jeszcze nie ma – trzeba je wymyślić oraz wypróbować.

Połączenia tworzone przez czary: Zakłęcia, zdolności czaropodobne i magiczne przedmioty tworzące połączenia między planami i umożliwiające podróże istnieją normalnie na Planie Materialnym.

Wirry żywiółów: W obszarach Planu Materialnego, gdzie występuje szczególna koncentracja jakiegoś żywiołu, bariery między wymiarami są bardzo słabe. Wirry prowadzące na Plan Żywiołu Ognia znaleźć można w wulkanach, a przejścia na Plan Żywiołu Wody – w głębiach oceanów. Połączenia z Planem Żywiołu Ziemi istnieją głęboko w trzewiach skał, a wiry prowadzące na Plan Żywiołu Powietrza znajdują się na najwyższych i najbardziej wietrznych szczytach górskich.

Stale portale: Plan Materialny połączony jest fizycznie z konkretnymi miejscami na Planach Wewnętrznych i Zewnętrznych. W Rozdziale 2, w części opisującej magiczne portale, znajdziesz przykłady takich przejść i objaśnienia, jak działają.

Plany Przechodnie: Plan Materialny współistnieje z Planem Eteryicznym, sąsiaduje z Planem Astralnym i ma ograniczony, oparty na czarach dostęp na Plan Cieni.

PRZEŻYĆ NA PLANIE MATERIALNYM

Choć konkretne obszary Planu Materialnego (wulkany, oceaniczne głębie) są groźne dla życia, w zasadzie środowisko tej sfery jest przyjazne jej mieszkańcom. Nie tylko tubylcy, ale również przybysze i żywiółaki nie otrzymują obrażeń spowodowanych naturą planu.

Wielu przybyszów z Planów Zewnętrznych może się źle czuć na Planie Materialnym, bo brakować im będzie

ukierunkowania na cechy charakteru, którego doświadczali w rodzimych sferach. Podobnie przybysze i żywiółaki z Planów Wewnętrznych odczuwać mogą dyskomfort spowodowany brakiem cech dominacji ich ulubionego żywiołu czy rodzaju energii.

SPOTKANIE NA PLANIE MATERIALNYM

Rodzaj spotykanych stworzeń i stopień trudności zmienia się tu w zależności od miejsca. Na Planie Materialnym natknąć się można na każde stworzenie z *Księgi potworów*. Sposób tworzenia tabel spotkań opisany jest w sekcji Tworzenie tabeli spotkań w dzicy, strona 132 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

PRZYBYSZE I ŻYWIÓŁAKI NA PLANIE MATERIALNYM

Przybysze i żywiółaki mogą dostać się na Plan Materialny tylko w specjalny sposób. Nawet ci spośród nich, którzy dysponują zakłęciami lub zdolnościami czaropodobnymi pozwalającymi wejść na Plan Astralny, Eteryiczny czy Cieni, nie są w stanie, nie spełniwszy specjalnych warunków, przejść na Plan Materialny. Dzięki temu sfera ta nie jest zapchana wszelkiego rodzaju demonami.

Różnorodne zakłęcia, zdolności czaropodobne i magiczne przedmioty mogą służyć do wzywania przybyszów i żywiółaków na Plan Materialny. Czary takie zwykle obligują przybysza do wykonania jakiegoś polecenia osoby przyzywającej. Inteligentniejsi przybysze i żywiółaki starają się ominąć żądania i oszukać swego „pana”, szczególnie jeśli polecenie im nie odpowiada. Ponadto rzezone czary najczęściej pozwalają im przebywać w materialnej sferze tylko przez ograniczony czas, a po jego zakończeniu automatycznie odsyłają sprowadzone stworzenie do jego domu.

Przybysze i żywiółaki mogą wkroczyć na Plan Materialny przez stałe portale prowadzące z ich rodzimych sfer. Wielu jednak strażników na wspomnianym planie pilnuje podobnych przejść lub próbuje je zablokować, aby nie dopuszczać do tego rodzaju wizyt.

Ponadto żywiółaki mogą korzystać z samoistnych wirów, które otwierają przejścia do miejsc na Planie Materialnym o warunkach podobnych do odpowiedniego planu żywiołu, choć wtedy nie oddalają się zazwyczaj od okolic zapewniających klimat podobny do naturalnego dla nich.

Niektórzy przybysze posiadają zdolność opanowywania ciał stworzeń z Planu Materialnego i korzystania z nich, podobnie do czaru *magiczny słój*, choć nie potrzebują do tego żadnego specjalnego pojemnika. Takie istoty muszą przebywać na Planie Eteryicznym, aby dokonać podobnego opętania.

OERTH: PLAN MATERIALNY KOSMOLOGII D&D

Oerth, Plan Materialny kosmologii D&D, jest zamkniętym sferycznym ciałem zawieszonym w przestrzeni. Łączy się z Planem Astralnym, Eteryicznym i Cieni, a podróżnicy wybierający się do Planów Wewnętrznych lub Zewnętrznych mogą skorzystać z Planu Astralnego.

Kosmologia D&D przedstawiona jest w Rozdziale 1 na diagramach. Sam Oerth otacza sfera sześciu Planów We-

wewnętrznych, łączy się z Planem Astralnym i przez niego z Wielkim Kołem siedemnastu Planów Zewnętrznych. Żaden z sześciu Planów Wewnętrznych nie łączy się z innym z tej grupy, a każdy z Planów Zewnętrznych ma kontakt z sąsiadami. Jeśli wiesz, gdzie szukać, znajdziesz drogę przez całe Wielkie Koło, od Celestii aż po Otchłań i z powrotem.

Ponadto istnieje więcej półplanów łączących się z Oerthem niż można zliczyć. Wiele z nich stworzyły bóstwa i potężni czarodzieje, by służyły za kryjówki poza normalnym światem lub więzienia dla szczególnie niebezpiecznych wrogów.

Oerth nie ma żadnego znanego połączenia z alternatywnymi Planami Materialnymi (patrz dalej). Takie sfery mogą od czasu do czasu zbliżać się do niego, jeżeli chcesz w swoich kampaniach je odwiedzać.

Choć Oerth jako całość nie ma cech dominacji żywiołów ani energii, znajdują się tu miejsca posiadające takie cechy. Są to głównie okolice portali lub wirów prowadzących do Planów Wewnętrznych.

ALTERNATYWNE PLANY MATERIALNE

Jeżeli chcesz, możesz wprowadzić do swojej kampanii alternatywne Plany Materialne. Mogą one mieć własną kosmologię, wygląd, unikatowych mieszkańców; mogą być zarówno podobne, jak i zupełnie inne od standardowego Planu Materialnego. Nie musisz tworzyć takich sfer dla własnej kosmologii – twój wszechświat równie dobrze może się bez nich obejść.

Alternatywny Plan Materialny ma zwykle takie same cechy grawitacji, rozmiaru, kształtu i morficzności jak podstawowy Plan Materialny. Ponadto podobne są cechy dominacji żywiołów, energii czy charakteru (jeżeli, oczywiście, podstawowy świat ma jakieś). Zmiany w tych podstawowych cechach sprawiają zazwyczaj, że sfera zamienia się w pełnoprawny Plan Wewnętrzny lub Zewnętrzny.

Alternatywny Plan Materialny posiada własne Plany Przechodnie. Może mieć jednak wspólne z pozostałymi półplanami i Plan Cieni.

TYPY ALTERNATYWNYCH PLANÓW MATERIALNYCH

Oto kilka sposobów stworzenia alternatywnego Planu Materialnego odróżniającego się znacznie od sfery, którą większość postaci nazywa domem.

Inny poziom magii: Jedną ze zmiennych, którą łatwo zmodyfikować dla takiego alternatywnego Planu Materialnego, jest poziom magii. Jeżeli będzie miał on cechę dzikiej magii, martwej magii lub wzmocnionej magii, zmieni się nie do poznania. W pierwszym z wymienionych przypadków będzie to miejsce niebezpieczne, a wszyscy posługujący się czarami staną się zagrożeniem dla siebie i innych. Martwa magia zablokuje wszelkie zaklęcia i zdolności czaropodobne, choć mogą się zdarzać małe obszary, gdzie będą one działać (i gdzie gracze najprawdopodobniej będą chcieli przebywać). Alternatywne Plany Materialne rzadko miewają cechę osłabionej magii, choć jeśli chcesz, możesz

w ten sposób ograniczać poziom bądź szkoły magii. Wyobraź sobie świat, gdzie istnieje tylko nekromancja, albo nie działają wywoływania.

Bliźniaczy Plan Materialny: Sfera taka jest bardzo podobna do normalnego Planu Materialnego, ale nie identyczna. Może takie samo będzie wszystko oprócz tego, że duplikaty osób mają dokładnie przeciwne charakterystyki? A może lustrzany świat nie ma żadnych mieszkańców? W każdym razie stworzenie bliźniaczego Planu Materialnego wymaga niewiele pracy – korzystasz z map i innych materiałów źródłowych stworzonych dla podstawowego, a wymyślasz jedynie to, co jest odmienne.

Plany Materialne przesunięte w czasie: Choć postaciom może się wydawać, że podróżują w czasie, tak naprawdę przenosić się mogą między równoległymi rzeczywistościami, z których teraźniejszość jednej jest identyczna z przeszłością drugiej (lub jej potencjalną przyszłością). I znowu możesz używać gotowych materiałów dla takiego alternatywnego planu. W ten sposób uda ci się ograniczyć technologię znanego świata do epoki kamiennej lub, na przykład, wykorzystać oręż z przyszłości opisaną w Rozdziale 6 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI. Bądź jednak ostrożny – w tym drugim przypadku gracze z pewnością spróbują wrócić do podstawowego świata z arsenałem broni palnej w plecaku.

Plany Materialne z dominującym typem terenów: Łatwo wyobrazić sobie świat zdominowany przez jeden typ krajobrazu. Może alternatywna sfera przeżywa epokę lodowcową, pokryta jest grubą warstwą śniegu i zmarzliny, a lodowi giganci terroryzują nieliczne enklawy ludzi, gnomów i elfów? To świat, w którym krasnoludy uciekły w głąb ziemi, gdzie korzystają z geotermalnych źródeł, żaru rzek magmy i oceanów lawy. Większość orków i półorków służy lodowym gigantom jako zwiadowcy, a niedobitki niziołków to służba na dworach potężnych gigantów arystokratów.

Jeszcze inna wersja tego pomysłu. Niezmierzony ocean pokrywa cały alternatywny Plan Materialny, a dominujące kultury to trytony, locathahowie i sahuaginowie. Ludzie i elfy to mutanci – odpowiednio syren i wodnych elfów – wygonieni na nieliczne wyspy i rzadka wystające z bezmiaru oceanu. Krasnoludy i niziołki żyją na swoich archipelagach, tworząc skupiska handlowe, kierowane przez kupieckich królów i straszliwych piratów. Cała rasa gnomów żyje w wielkim balonie-mieście unoszącym się nad burzliwymi przestworami wodnymi.

Plan Materialny oparty na odmiennej kulturze: Oerth luźno wzorowano na społeczeństwie i kulturze średniowiecznej Europy. Alternatywne sfery mogą jednak korzystać z innych kultur jako źródła inspiracji. Postacie mogą trafić do świata, gdzie uzbrojeni w rapiery arystokraci pojedynkują się, by dowieść swej odwagi i honoru, albo do sfery, gdzie plemiona zbieracko-łowicze z kamiennymi siekierkami uganiają się po rozległej sawannie. Jeśli chce się stworzyć bardzo wyrazisty alternatywny świat, można wymieszać i poskładać go z różnych kultur, doprawiając do smaku własnymi pomysłami. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby arystokraci rozwiązywali wątpliwości honorowe w rytualnych polowaniach, podczas których używają magicznie ulepszonej kamiennej broni.

Plan Materialny zdominowany przez potwory: Nie ma żadnego powodu, dla którego rasy opisane w Rozdziale 2 *Podręcznika gracza* miałyby dominować – czy nawet istnieć – na każdym Planie Materialnym. Alternatywna sfera może być zasiedlona przez społeczność minotaurów walczących z szczepami barbarzyńskich lamii. Za sznurki na scenie polityki pociąga z ukrycia magiczny zakon rakszatorów, a grimlokowie-niewolnicy walczą o wyzwolenie swej rasy z oków. Ponieważ normalne rasy dawno już wyginęły, pojawienie się w tym świecie podróżników z innego Planu Materialnego będzie z pewnością wielkim zaskoczeniem.

Na innym alternatywnym Planie Materialnym mógł się nie powieść jakiś potężny rytuał magiczny, w wyniku którego wyzwolono straszne ilości negatywnej energii, zamieniając wszystkich mieszkańców w nieumarłych. Na tle zwiędłego, martwego świata wojny toczą liczowie i książęta wampirów, prowadząc do boju legiony szkieletów, zombich, ghuli i upiorów, a zjawy i spektry to zwiadowcy i szpiedzy.

Plan Materialny z innymi panteonami: Mieszkańcy alternatywnego Planu Materialnego nie muszą wyznawać tych samych bogów co reszta kosmologii. Może Pelor czy Hextor wyglądają tu inaczej lub posiadają inne miana, a może cały panteon jest inny? Taka sfera to dobre miejsce do wprowadzania nowych bóstw do rozgrywanej już kampanii. Może greccy bogowie mieszkają na szczycie Olimpu, a potężne postacie, które ich odwiedzają, mogą zmierzyć się w zapasach z Herkulesem albo poprosić Atenę o pomoc w rozwiązaniu szczególnie trudnej zagadki?

Plany Materialne z fantastyczną geografia: Takie sfery podobne są w założeniach do Oerthu, tyle że mają zupełnie inny krajobraz. Wyobraźmy sobie alternatywny plan, gdzie wielkie góry dryfują leniwie w powietrzu ponad światem. Owe skalne wyspy poprzerastane są żyłami „dryfującego kamienia”, który można wydobywać, a potem używać do konstruowania latających statków i napowietrznych zamków czy fortec. Mineral jest tak cenny, że latające góry są celem nieustannych wojen potężnych armii i zastępów bohaterów. Większość populacji żyje na dole, na twardym gruncie, spowitym cieniem rzucanym przez dryfujące w powietrzu góry władców.

Na innym alternatywnym Planie Materialnym całe społeczeństwo rozrzucone jest wzdłuż pojedynczej rzeki, która opływa wkoło cały kontynent. Ponieważ jest to rzeka magiczna, można płynąć nią cały czas z prądem, odwiedzając wszystkie ważne miasta i kultury świata, by po wielu miesiącach

powrócić do miejsca, z którego wyprawa ruszyła. Niektóre odcinki rzeki są niebezpieczne, inne znów tętnią od handlu. A gdy gwiazdy ustawią się w odpowiednim porządku, bieg rzeki się odwróci, pogrążając cały plan w wojnie i anarchii.

Inne publikowane kampanie: Ponieważ każdy Plan Materialny ma własną kosmologię, przejście do alternatywnego Planu Materialnego przypomina przejście do innego wszechświata. Postacie mogą podróżować do unikatowych światów, które sam stworzysz, albo do takich, które opisane zostały w drukowanych materiałach *Wizards of the Coast*. Możesz zdecydować, że portal, który odnaleźli bohaterowie, prowadzi wprost do świata Greyhawk. Po tym, jak poradzą sobie ze Świątynią Złych Żywiołów, mogą wrócić do rodzimego świata i zapieczętować bramę raz na zawsze.

DOTARCIE DO ALTERNATYWNEGO PLANU MATERIALNEGO

Jest wiele sposobów na dotarcie do Alternatywnego Planu Materialnego, o ile oczywiście istnieje jakiś w twojej kosmologii.

Plan Cieni: Jak opisano w Rozdziale 5, w części poświęconej Planowi Cieni, można wejść w niego głębiej i oddalić się od Planu Materialnego. Choć wyprawa taka jest niebezpieczna, można w ten sposób dotrzeć do alternatywnych Planów Materialnych. Bezpieczeństwo i możliwość takich podróży zależy wyłącznie od konkretnej kosmologii.

Portale cienia: Te przejścia wyglądają identycznie jak zwykłe portale międzywymiarowe (czyli, innymi słowy, mogą wyglądać zupełnie dowolnie). Zamiast jednak prowadzić poprzez Plan Astralny, korzystają z Planu Cieni i wiedzą do alternatywnych Planów Materialnych. Mogą mieć takie same cechy i właściwości co inne portale.

Półplan: Małe sfery mogą służyć za „korytarze między światami”. Jeśli dwa Plany Materialne łączą się z przeciwnych stron z półplanem, staje się on drogą pomiędzy nimi. Mogą przebywać na nim strażnicy przejścia, może być najeżony pułapkami, a same portale prowadzące dalej mogą być odmienione lub niedostępne.

Międzywymiarowe wypadki: Pewne nieodwracalne katastrofy i wydarzenia, takie jak choćby złamanie *laski potęgi*, mogą osłabić bariery między rzeczywistościami i przepchnąć kogoś do alternatywnego Planu Materialnego. Inną możliwością jest założenie, że wynik 00 w tabelach przeniesienia na losowy plan oznacza dotarcie do alternatywnego Planu Materialnego.

CZARY OBJAWIEŃ I ALTERNATYWNE PLANY MATERIALNE

Nawet jeśli alternatywny Plan Materialny ma własny panteon bóstw, postacie posługujące się czarami objawień mogą wciąż otrzymywać moce, do których mieli dostęp w rodzimej sferze, a to dzięki połączeniom zapewnianym przez magię i portale. Ich bóstwa będą wręcz same pomagać w kontakcie, bo z pewnością interesować je będą tereny pełne potencjalnych wyznawców. Z drugiej strony miejscowe bóstwa alternatywnego świata (jeśli jakiegś są) będą zainteresowane nową religią, pojawiającą się na ich terenach. Takie „przeszczepy” idei mogą przyczynić się do rozpowszechniania tych samych bóstw w różnych światach.

Jeżeli jednak do jakiegoś planu trafia osoba posługująca się czarami objawień i dzieje się to w wyniku międzywymiarowej katastrofy, jej połączenie z siłami wyższymi może zostać zerwane. Być może postać taka, aby korzystać z objawionej magii, będzie musiała znaleźć sobie nowe bóstwo odpowiadające jej charakterowi i przekonaniom. Konkretnie czary i domeny mogą być blokowane w alternatywnym świecie, a konwersja na inną religię nie musi być prostym zabiegiem. W ostateczności wyznawca odcięty od bóstwa może po prostu czcić swoje zasady i kontaktować się z samymi domenami (ideami), jak czynią to kapłani niepowiązani z personifikowanymi siłami.



Ryc. A. Szwed

Plany Przechodnie są spoiwem, które trzyma razem całą kosmologię. Dzięki nim można przenosić się między sferami, a także podróżować z wielką szybkością po Planie Materialnym. Trzema Planami Przechodnimi kosmologii D&D są: Plan Astralny, Plan Eteryzny i Plan Cieni. Wiele innych kosmologii używa takich samych sfer – są najczęstszym wspólnym elementem odmiennych wszechświatów. Większość, o ile nie wszystkie kosmologie D&D, korzystają z Planów Przechodnich, a ich usunięcie ze schematu wszechświata bardzo poważnie wpływa na funkcjonowanie całej kampanii.

Na pierwszy rzut oka Plany Przechodnie przejawiają między sobą dużo więcej różnic niż podobieństw. Rozległa przestrzeń astralna, nienamacalny i niestały eter, mroczny i tajemniczy cień – każda sfera z unikatowymi, własnymi cechami.

Z drugiej jednak strony podobieństwa między Planami Przechodnimi są bardzo silne. Wszystkie da się wykorzystać do odbywania szybkich lub bezpiecznych podróży do miejsc, do których w inny sposób bardzo trudno dotrzeć. Są przede wszystkim wypełnione pustką, a nicność ta służy wędrowaniu gdzie indziej. Ciała stałe na Planach Przechodnich zdają się pływać i wciąż zmieniać. Te sfery są silnie związane z współistniejącymi lub sąsiadującymi planami. I w końcu najważniejsze – do wszystkich można dostać się i wszystkie da się kształtować magią, co zalicza je do grona istotnych narzędzi adeptów mocy.

Istoty zasiedlające Plany Przechodnie to głównie goście z miejsc połączonych z tymi sferami, choć mogą tam żyć również rasy rodzime dla danego wymiaru. Nawet wtedy jednak czują one silne powiązanie ze światami, do których przedostać się można przez ich dom. Na Planach Przechodnich spotkać można podróżników, którzy z pustej przestrzeni wykrawają dla siebie domeny. Często widokiem są przybysze, ale i stworzenia z Planu Materialnego nie należą do rzadkości – szczególnie magiczne bestie i nieumarli. Istot posiadające dostęp do zaklęć lub zdolności czaropodobnych również podróżują przez Plany Przechodnie, zatem w przestrzeni zobaczyć można dryfujących ludzi, humanoidów, humanoidy-potwory czy smoki.

Najprostszym sposobem wejścia na któryś z Planów Przechodnich jest użycie zaklęć lub zdolności czaropodobnych. Rzadkością są portale czy naturalne wiry prowadzące do tych sfer. Portale znajdujące się na tych planach, to najczęściej przechodzące przez nie drogi prowadzące z jednych światów do innych. Na przykład, wiele portali przechodzących przez Plan Astralny wiedzie do Planów Zewnętrznych, a tylko nieliczne mają wyjścia w samym Planie Astralnym.

PRZEMIESZCZANIE SIĘ POMIĘDZY PLANAMI PRZECHODNIMI

Do przemieszczenia się na Plany Przechodnie najczęściej potrzebna jest magia lub zdolności czaropodobne. *Eteryчны spacer* i *eteryczność* służą do podróży po Planie Eteryчным, *projekcja astralna* przenosi na Plan Astralny, a *chód cienia* umożliwia podróż na Plan Cieni. Takie czary mogą działać w każdym miejscu, które współlistnieje lub sąsiaduje z odpowiednią sferą. Jeżeli jakiś Plan Zewnętrzny jest połączony z Planem Cieni, będzie można w tej sferze wykorzystać *chód cienia*. Jeśli jednak wymiar ani nie współlistnieje, ani nie sąsiaduje z odpowiednim Planem Przechodnim, magia nie zadziała.

Sprawy się komplikują, gdy chcesz rzucić jeden z tych czarów, będąc na Planie Przechodnim. Czy można podróżować między tymi planami? Oto odpowiedzi na te i podobne pytania, dotyczące kosmologii D&D.

Z Planu Eterycznego na Plan Astralny: Niemal z każdego miejsca na Planie Eteryчным można dostać się na Plan Astralny, ponieważ ta druga sfera w całości pokrywa pierwszą (w drugą stronę nie jest to już zasadą – patrz dalej). Jeżeli używasz *projekcji astralnej*, twoje fizyczne ciało pozostaje na Planie Eteryчным, a forma astralna przenosi się na Plan Astralny. Jeśli przeniesiesz się fizycznie, twoja forma przestaje być bezcielesna i zyskuje na Planie Astralnym stałą, namacalną postać.

Z Planu Astralnego na Plan Eteryчны: Przeniesienie takie jest możliwe w tych obszarach Planu Astralnego, które współlistnieją lub sąsiadują z Planem Eteryчным. Jeżeli jesteś na terenie, który nie ma eterycznego odpowiednika, podróż jest niemożliwa. Fizyczna forma przechodząca z Planu Astralnego na Eteryчны staje się bezcielesna (analogicznie do czaru *eteryчны spacer*), wszystko jedno czy

bramą jest zakłęcie, czy któreś z jezior koloru. Jeśli na Plan Eteryчны przechodzi sama forma astralna, zyskuje na ten czas własności eteryczne (na przykład może zostać zaatakowana efektami działania mocy czy atakami wzrokowymi), ale nie może pójść dalej – nie możesz więc manifestować się na Planie Materialnym. Jeżeli zostaniesz wtedy zmuszony do przejścia na Plan Materialny, forma astralna ulega zniszczeniu, a dusza wraca do pierwotnego, materialnego ciała. Jeśli fizycznie przejdiesz z Planu Astralnego na Plan Eteryчны, możesz kontynuować wędrówkę dalej i manifestować się na Planie Materialnym.

Z Planu Cieni na Plan Astralny: Ze sfery cieni możesz dostać się na Plan Astralny dzięki *projekcji astralnej*, pozostawiając swoje ciało (niezbyt dobry pomysł, bo Plan Cieni to najniebezpieczniejszy ze wszystkich Planów Przechodnich). Również fizyczne przejście jest możliwe, gdyż Plan Cieni współlistnieje z Planem Astralnym.

Z Planu Astralnego na Plan Cieni: Na Planie Astralnym nie ma cieni w dosłownym znaczeniu tego słowa (składa się on z przyćmionego, łagodnego blasku), ale zdarzają się miejsca na tyle ciemniejsze, że dopuszczają połączenia. Można skorzystać z takich miejsc zarówno do przeniesienia fizycznego ciała lub samej formy astralnej. Najprostszym sposobem jest skorzystanie z jeziora koloru. Jeśli przechodzi forma astralna, srebrna nić wypływa z Planu Cieni, przemierza Plan Astralny i prowadzi do fizycznego ciała.

Z Planu Cieni na Plan Eteryчны i na odwrót: W kosmologii D&D te dwa plany współlistnieją z Planem Materialnym, ale nie ze sobą nawzajem. Czary i efekty wykorzystujące Plan Cieni nie funkcjonują w sferze eteru, a zakłęcia i zdolności czaropodobne, korzystające z Planu Eterycznego, nie mają szans na powodzenie w świecie cieni. Podróżnicy nie mogą przemieszczać się bezpośrednio między tymi planami.

POSTACIE W AKCJI: PERCEPCJA NA PLANACH PRZECHODNICH

W opisach poszczególnych Planów Przechodnich znaleźć można zasady, które mówią jak funkcjonują tam zmysły postaci. Niemniej oprócz reguł mówiących o mechanice gry, każda z tych sfer ma własny „klimat”, rozpoznawalny dla każdego doświadczonego podróżnika.

Plan Eteryчны przytłumia nieco zmysły, jest niczym ciepła mgła otaczająca postać. Wzrok i słuch działają słabiej. Zapachy są ledwie wyczuwalne, a wrażenia dotykowe – przytępione.

Zupełnie inaczej postacie czują się na Planie Astralnym, gdzie bodźce sensoryczne ulegają wzmocnieniu. Nikt nie widzi dalej ani nie słyszy więcej, ale doznania okazują się dużo żywsze. Ruchy są ostrzejsze i czystsze, dźwięki pełne i głębokie, zapachy tak silne, że niemal przytłaczają. Nawet wrażenia dotykowe ulegają modyfikacji – łatwo wyczuć fakturę tkaniny czy wypukłości atramentu na zapisanym papierze.

Otwarta przestrzeń Planu Astralnego powoduje mrowienie nerwów czuciowych – doświadczyc można „naładowanie” porównywalnego do odczuwanego w powietrzu tuż po burzy. Astralna protomateria wciąż się odnawia, pobudzając receptory. Podróżnicy mogą czuć, że własnymi zmysłami ogarniają niezmierzone obszary pustki.

Plan Cieni kładzie się na zmysłach ciężarem – otoczenie jest jak brzemień narzucone duszy. O ile Plan Astralny daje wrażenie wolności i lekkości, o tyle Cienie przytłaczają. Mrok przelewa się z każdej strony, napierający i głodny, wysysający światło i ciepło podróżników. Dźwięki są odległe, zapachy wygaszone, a przedmioty jakby śliskie w dotyku. Choć Plan Cieni nie jest tak groźny jak niektóre Plany Wewnętrzne, to z pewnością bywa nieprzyjemnym, obciążającym psychikę miejscem.

Bez względu na to, do której sfery zmierza podróżnik, część modyfikacji wyczuwa się niemal od razu. Oprócz oczywistej zmiany miejsca pomiędzy – powiedzmy – Planem Żywiołu Wody i Planem Żywiołu Ognia, da się odczuć setki drobniejszych efektów. Czasem jest to doznanie, jakby wyjść z cienia na jasno oświetlony teren. Inne plany powodują nagłe fale mrowienia i gęsią skórę, a czasem ciało oblewa się zimnym potem. Tylko jeżeli przejście jest bardzo stopniowe (tak jak przy przebywaniu płynnej, rozciągniętej granicy albo przejściu przez portal postaci długiego korytarza), podróżnik może się nie zorientować automatycznie, że przekracza granicę światów. Jednak nawet w takich przypadkach przysługiwać mu powinien test Zauważenia (ST 15), którego sukces sprawia, że zdaje sobie sprawę ze zmian.

Jeżeli w swojej kampanii zdecydujesz, że te plany współistnieją ze sobą, będą na nich działać czary z drugiego. Oznaczać to będzie tyle, że na Planie Cieni spotkać będzie można istoty eteryczne, a na Planie Eteryicznym – cieniste. Podróżnicy przenoszący się między tymi wymiarami będą nabywać lub tracić cechę bezcieleśności, w zależności od kierunku wędrówki.

PLAN ASTRALNY

Oto przestrzeń rozciągająca się w dziurach pomiędzy wszystkim.

Oto droga prowadząca jednocześnie wszędzie.

Tu jesteś, gdy nie ma cię w żadnym przyzwoicie rzeczywistym miejscu.

Plan Astralny to przestrzeń między innymi sferami. Kiedy podróżnik przekracza międzywymiarowy portal lub przenosi swego ducha do innej sfery egzystencji, podróżuje właśnie przez Plan Astralny. Nawet czary umożliwiające błyskawiczne przemieszczanie się w obrębie tego samego planu, takie jak *wymiarowe drzwi*, korzystają ze skrótów wiodących przez Plan Astralny.

Ten wymiar to wielka, nieskończona sfera czystego, srebrzystego nieba, rozciągającego się zarówno nad głową, jak i pod stopami. Wielkie, walcowate chmury powoli przewalają się w oddali – niektóre przypominają czoło burzy, a inne zastygłe w bezruchu tornada. Kolorowe wiry migocą w powietrzu niczym puszczona w ruch moneta. Od czasu do czasu zdarza się kawałek dryfującej twardej skały, ale w większości jest to otwarta przestrzeń.

Plan Astralny zwą domem zarówno podróżnicy, jak i wygnańcy. Najbardziej znanymi mieszkańcami sfery astralnej

są gitjanki – rasa polująca na nieostrożnych wędrowców wyrzutków.

Plan Astralny jest śmietnikiem historii i widać na nim

ślady wydarzeń, które wstrząsały fundamentami całej kosmologii. W przestrzeni dryfują rozbite i wypalone szczątki martwych bogów, zapomnianych przez wyznawców i wygnanych z Planów Zewnętrznych. Niektórzy twierdzą, że bóstwa te nie umarły, a tylko śpią.

CECHY PRZESTRZENI ASTRALNEJ

Z trzech Planów Przechodnich ten wymiar – Plan Astralny – jest najbardziej obcy dla istot ze sfery materialnej. Podróżnik, który ogląda go po raz pierwszy, nie znajduje w nim niemal nic znajomego. Plan Astralny charakteryzuje się poniższymi cechami:

- **Brak grawitacji:** Przemieszczanie się oparte jest o świadomą myśl (patrz dalej). Przedmioty i stworzenia bez punktów Intelaktu nie mogą poruszać się na Planie Astralnym, chyba że będą popychane.
- **Bezczasowy:** Starzenie się, głód, pragnienie, trucizny i naturalne leczenie nie działają na Planie Astralnym, choć zaczynają na powrót mieć miejsce od razu po opuszczeniu tej sfery.
- **Nieskończony.**
- **Normalnie morficzny.**
- **Brak cech żywiołów i energii:** Niewielkie obszary mogą posiadać jedną bądź więcej cech tego typu, ale plan jako całość ich nie przejawia.

OPCJA: ZMIENIANIE PRZESTRZENI ASTRALNEJ

Plan Astralny może być sferą bardzo morficzną, brakuje jednak czarów, które są w stanie kształtować jego protomaterię. Można wprowadzić zaklęcia (a także zdolności czaropodobne i inne moce, choćby psioniczne) będące w stanie formować i utrwać astralną mgłę, w podobny sposób do tego, jak mroczną materią wykorzystuje choćby *cieniste wywołanie*. Można założyć istnienie takich czarów w danej kosmologii.

Moce takie i zdolności działać będą jedynie w wymiarach sąsiadujących z Planem Astralnym. W kosmologii D&D wszystkie sfery mają taką cechę, więc używanie podobnej zdolności byłoby bardzo proste. Nie jest to jednak zasada ogólna – jeśli w twojej kosmologii jakiś plan jest oddzielony od przestrzeni astralnej, czary kształtowania protomaterii (o ile je wprowadzisz) nie będą na nim działały.



Astralne jeziora kolorów

	Celestia	
	Bytopia	
	Elizjum	
	Ziemie Bestii	
	Arborea	
	Ysgard	
	Limbo	
	Pandemonium	
	Otchłań	
	Carceri	
	Szare Pustkowia	
	Gehenna	
	Dziewięć Piekieł	
	Acheron	
	Mechanus	
	Arkadia	
	Zewnętrzne	
	Plan Materialny	
	Plan Żywiotu Ognia	
	Plan Żywiotu Ziemi	
	Plan Żywiotu Wody	
	Plan Żywiotu Powietrza	
	Plan Pozytywnej Energii	
	Plan Negatywnej Energii	
	Plan Cienia	
	Eteryczny	
	Półplany (różnie)	

- **Umiarkowanie ukierunkowany na neutralność.**
- **Wzmocniona magia:** Wszystkie zaklęcia i zdolności czaropodobne można traktować, jakby zastosowano względem nich atut Przyspieszenie czaru. Już przyspieszone czary i zdolności pozostają bez zmian, podobnie jak zaklęcia wykorzystywane za sprawą magicznych przedmiotów. Odmienne niż przy atucie, czary przyspieszane za sprawą Planu Astralnego przygotowuje się i rzuca na ich normalnym poziomie. Niemniej tu również stosuje się ograniczenie jednego przyspieszonego zaklęcia w rundzie.

POŁĄCZENIA SFERY ASTRALNEJ

Plan Astralny jest wszechobecny, więc potencjalnie łączy się z każdą sferą kosmologii. Możesz ograniczyć te łącza (patrz ramka Opcja: Bez Planu Astralnego), ale standardowo prowadzą one wszędzie.

Wiele postaci przechodzi przez Plan Astralny, kiedy używają pewnych czarów czy portali, nawet sobie tego nie uświadamiając. Trafiają do tej sfery jedynie wtedy, gdy coś pójdzie źle: błędnie rzucają wymiarowe drzwi czy przez pomyłkę umieszczają pojemną torbę w przenośnej dziurze. Jeśli coś musi znaleźć się gdzieś indziej, ale nie jest możliwe, by w jakiś sposób trafiło w normalne „gdziekolwiek”, zazwyczaj ląduje na Planie Astralnym.

Istnieją również stałe portale, które prowadzą do Planu Astralnego. Korzystają z nich przybysze, którzy nie posiadają innych zdolności przenoszenia się między światami.

Są także otwarte przejścia, zwane jeziorami koloru, które prowadzą z Planu Astralnego do innych sfer. Mają one postać nieregularnych dysków konkretnej barwy, dryfujących przez pustą przestrzeń Planu Astralnego. Kolor takiego przejścia podpowiada, do jakiej sfery zostanie skierowany podróżnik, który w nie wejdzie.

Mniej więcej siedem na dziesięć jezior koloru jest jednokierunkowe i zapewnia tylko transport „tam”. Pozostałe są dwukierunkowe i umożliwiają również powrót na Plan Astralny. Przejście przez jezioro koloru nie zrywa tworzonego przez projekcję astralną połączenia srebrną nicią, a zatem nawet po przejściu przez jednokierunkowe jezioro nadal można z docelowej sfery uciec z powrotem na Plan Astralny.

Portale, których połączenia przechodzą przez Plan Astralny, wyglądają w tej sferze niczym długie rurociągi ciemnoszarej mgły płynącej przez srebrzyste niebo. Podróżnicy mogą docierać do miejsc, w które prowadzą portale, łapiąc się takich kłębow mgły i płynąc z nimi, choć jest to metoda bardzo ryzykowna i niebezpieczna.

Chmury wiją się oraz falują w astralnej pustce i łapanie się ich przypomina próby lotu na czołowej fali tornada. Pochwycenie portalowego przepływu wymaga udanego rzutu obronnego na Wole (ST 20). Porażka oznacza, że postać zostaje boleśnie odrzucona od portalowego przepływu – w wyniku astralnych turbulencji otrzymuje 1k10 obrażeń. Sukces oznacza zaś, że podróżnikowi udało się chwycić za płynące chmury i podążyć wraz z nimi w stronę jednego z dwóch planów złączonych danym portalem. Połączenia takie płyną do wejścia lub wyjścia, z rzadka tylko zmieniając kierunek na przeciwny. Dzięki temu postać, która załapie się na taką przejażdżkę, szybko podąży do wyjścia z Planu Astralnego. Na końcu, po wypłynięciu na inny plan, forma

astralna wędrowcy podróżującego rucociągami portalowym przybiera nową, odpowiednią dla sfery postać.

Zaletą korzystania z rucociągów chmur portalowych jest z pewnością fakt, że po dotarciu na miejsce ma się łatwą drogę powrotu, gdyby się okazało, że docelowa sfera to wrogie miejsce. Niestety, podróż taka ma również poważną wadę – nie da się odgadnąć, patrząc na przepływ na Planie Astralnym – skąd i dokąd prowadzi nurt. Z rucociągów korzystają więc zwykle ci podróżnicy, którzy w inny sposób nie potrafią opuścić Planu Astralnego, a z różnych przyczyn muszą to szybko zrobić.

TABELA 5-1: LOSOWE JEZIORA KOLORU W KOSMOLOGII D&D

k%	Plan	Kolor
01-05	Bohaterskie Domeny Ysgardu	Indygo
06-10	Wieczne Zmienny Chaos Limbo	Smolisty
11-15	Wietrzne Głębnie Pandemonium	Różowy
16-20	Nieskończone Warstwy Otchłani	Ametystowy
21-25	Wieżienne Głębiny Carceri	Oliwkowy
26-30	Szare Pustkowie Hadesu	Rdzawy
31-35	Czarna Wieczność Gehenny	Czerwonobrazowy
36-40	Dziewięć Piekieł Baatoru	Rubinowy
41-45	Piekielne Pole Bitewne Acheronu	Płomienisty
46-50	Mechaniczna Nirwana Mechanusa	Diamentowy
51-55	Pokojowe Królestwa Arkadii	Szafranowy
56-60	Siedem Niebiański Kondygnacji Celestii	Złoty
61-65	Bliźniacze Raje Bytopii	Bursztynowy
66-70	Błogosławione Pola Elizjum	Mleczny
71-75	Dzicz Ziem Bestii	Szmaragdowy
76-80	Olimpijskie Polany Arborei	Szafirowy
81-89	Harmonijna Domena Zewnętrzza	Brazowy
90-95	Plan Materialny	Srebrny
96-97	Plany żywiołów lub energii; wykonaj drugi rzut k%	Ogniście
01-20	Plan Żywiołu Ognia	szmaragdowy
21-40	Plan Żywiołu Ziemi	Omszały granit
41-60	Plan Żywiołu Wody	Ciemnoniebieski
61-80	Plan Żywiołu Powietrza	Jasnoniebieski
81-90	Plan Pozytywnej Energii	Świetliście biały
91-100	Plan Negatywnej Energii	Zimna czerń
98	Plan Cieni	Czarna spirala
99	Plan Eteryiczny	Biała spirala
100	Dowolny półplan, wybór MP	dowolny inny kolor

ASTRALNI MIESZKAŃCY

Plan Astralny ma niewiele rodzimych mieszkańców. Spotkać tu jednak można wielu podróżników, a niektórzy z nich osiedlają się nawet na stałe w tej sferze. Najważniejszymi spośród „prawie miejscowych” są gitjanki – rasa, która dawno temu uciekła z niewoli łupieżców umysłów i stworzyła własną tyranie, niemal równie krwawą jak illithidów. Astralne pancerniki mogą być formą miejscowego życia, ale trudno dociec korzeni tego gatunku.

Podróżników spotkać można zarówno w formach fizycznych, jak i astralnych. W tym drugim przypadku wyglądają jak zwiewne, srebrzyste odbicia realnych ciał. Każdy ma srebrną nić, która jest widoczna przez długość półtora metra, po czym rozmywa się w astralnej przestrzeni. Można założyć, że formy astralne są bardziej niebezpieczne, bo do rzucenia projekcji astralnej potrzeba naprawdę sporych umiejętności magicznych (w odróżnieniu od, chociażby, *zamiany planów*).

Forma astralna

Forma astralna ma te same ogólne właściwości co ciało na Planie Materialnym, włączając w to Klasę Pancernika, punkty wytrzymałości i wartości atrybutów. Jednak jest kilka aspektów, w których różni się od materialnej powłoki.

Umieranie: Postać nie może zostać normalnie zabita. Jeżeli forma astralna przekroczy próg śmierci (punkty wytrzymałości spadną poniżej granicy –10 lub w inny sposób zostanie zabita), dusza podróżnika wraca do pierwotnego, materialnego ciała, któremu nic się nie dzieje.

Podróż gdzie indziej: Jeżeli forma astralna przekroczy jezioro koloru lub w inny sposób osiągnie odmienną sferę egzystencji, formuje nowe ciało z budulca dostępnego na danym planie. Ciało to jest identyczne z pierwotnym, z tą tylko różnicą, że jest niepodatne na wszelkie naturalne niebezpieczeństwa danej sfery. Na przykład, jeżeli forma astralna przejdzie do Planu Żywiołu Ognia, zamieni się w powłokę, która nie będzie otrzypywała obrażeń wynikających z dominacji ognia. Jeśli powłoka taka zostanie zniszczona, dusza wraca do nienaruszonego ciała podróżnika.

Przedmioty: Rzeczy noszone, trzymane czy posiadane przez oryginalne ciało, nie ulegają zniszczeniu, gdy ich astralna reprezentacja zostanie uszkodzona bądź zniszczona w Planie Astralnym. Gdy podróżnik opuści sferę astralną, owe odpowiedniki ekwipunku rozmywają się w niebycie, nawet jeśli postać celowo chciała je tam zostawić. Jeżeli cokolwiek wyjmie, zabierze czy zniszczy przedmiot będący na wyposażeniu oryginalnego ciała podróżnika, gdy ten przebywał będzie w formie astralnej, astralna kopia zniknie również. Jeżeli podróżnik będzie używał na Planie Astralnym przedmiotów magicznych o ograniczonej liczbie ładunków (takich jak eliksiry, zwoje czy różdżki), wpłynie to zarówno na oryginalne rzeczy, jak i ich astralne reprezentacje.

Przedmioty znalezione na Planie Astralnym można zabrać wraz z duszą powracającą do ciała podróżnika, o ile powrót ten odbędzie się normalnie. Jeżeli forma astralna ulegnie zniszczeniu, zebrane przedmioty astralne pozostaną w przestrzeni astralnej i nie przeniosą się z duszą do materialnego świata.

Leczenie: Na Planie Astralnym nie istnieje coś takiego, jak naturalne leczenie, ale magia lecznicza działa na formę astralną normalnie.

Srebrna nić

Forma astralna może zawsze wrócić do pierwotnego ciała (akcja standardowa). Kiedy projekcja astralna przechodzi przez jezioro koloru lub inny portal, srebrna nić łączy się z tym przejściem, pozwalając w każdej chwili uciec do własnego ciała, nawet jeśli portal jest jednokierunkowy i normalnie uniemożliwiłby cofnięcie się na Plan Astralny.

Przerwanie srebrnej nici łączącej ciało z formą astralną zabija normalne ciało podróżnika. Nić ta zwykle wypływa z podstawy czaszki i jest widoczna przez półtora metra – potem rozmywa się w Planie Astralnym. Tylko nieliczne siły, takie jak wiatr mentalny (forma ataku astralnego pancernika) czy uderzenie potężnego miecza gitjanki może zniszczyć srebrną nić. Jeśli nie zaznaczono tego wprost, żadne potwory, przedmioty czy zdarzenia nie doprowadzają do jej przerwania.

Gdy srebrna nić jest zagrożona, każdy podróżnik astralny automatycznie zdaje sobie z tego sprawę. Zupełnie inaczej rzecz się ma z oryginalnym ciałem – wędrowiec nie będzie automatycznie ostrzeżony przed niebezpieczeństwem grożącym fizycznej powłokę, dlatego wielu zostawia przy materialnej formie strażników lub chroni ją czarami alarmującymi w odpowiedniej sytuacji.

RUCH I WALKA

Ze względu na brak grawitacji, Plan Astralny to miejsce, gdzie wszelki ruch jest rzeczą dość złożoną. Większość mieszkańców porusza się dzięki sile myśli, wyobrażając sobie konkretny kierunek. Poruszanie takie należy traktować jak latanie doskonałą zwrotnością i prędkością maksymalną 3 metry na każdy punkt Intelaktu. Podczas takiego ruchu pojęcia „góra” czy „dół” zależą wyłącznie od przestrzennej orientacji podróżnika (dół jest pod stopami, a góra nad głową). W odróżnieniu od normalnego latania, nie istnieją takie manewry jak wznoszenie się czy pikowanie, nie zmienia się zatem maksymalna prędkość i nie ma minimalnej prędkości poruszania się do przodu, poniżej której się spada.

Postacie astralne mogą poruszać się dwa razy szybciej, ale wtedy zwrotność spada do przeciętnej. Przemieszczanie się z prędkością cztery razy większą (odpowiednik biegu) powoduje z kolei spadek zwrotności do kiepskiej.

Stworzenia o Intelackcie 0 lub pozbawione tego atrybutu (jak na przykład golem) szybciej bardzo powoli i tylko wtedy, gdy mają się od czego odpychać. Osiągają maksymalną prędkość 3 metrów; nie mogą jej podwajać ani „biegać”. Jeżeli lokalna grawitacja przyciągnie ich do jakiegoś obiektu, mogą po nim normalnie chodzić.

Odległości na Planie Astralnym bywają zwodnicze, a mapy są w przelewającej się przestrzeni niemal bezużyteczne. Czas potrzebny na dotarcie do konkretnej części Planu Astralnego zależy od tego, jak dobrze dane miejsca zna podróżnik.

Znajomość danego obszaru	Czas podróży
Dobrze znane	2k6 godzin
Uważnie zbadane	1k4x6 godzin
Widziane okazjnie	1k4x10 godzin
Widziane raz	1k6x20 godzin
Opis	1k10x50 godzin

„Dobrze znane” jest miejsce, w którym podróżnik bywa bardzo często i w którym czuje się jak w domu. „Uważnie

zbadany” będzie teren, który zna i który często odwiedzał (do tej kategorii należy większość jezior koloru, z których dotychczas korzystał podróżnik). „Widziane okazjonalnie” to miejsce, które widuje od czasu do czasu, a także jeziora koloru prowadzące do konkretnej sfery, ale nie konkretne jeziora koloru (na przykład JAKIEŚ jezioro prowadzące do Ysgardu, a nie konkretne jezioro prowadzące do Ysgardu). „Widziane raz” to kategoria dla terenów, które oglądało się tylko raz i najpewniej tylko za pomocą magii. „Opis” dotyczy werbalnych lub zapisanych informacji, choć nie wystarczy mapa, która nie ma większego zastosowania na planie pozbawionym normalnego, niezmiennego krajobrazu.

Podróżnicy przemieszczający się po Planie Astralnym nie dostają kar do ruchu wynikających z obciążenia i noszenia zbroi, ale nie mogą dźwigać ładunku przekraczającego ciężki.

Poruszanie się po Planie Astralnym nie wywołuje żadnych dźwięków.

Walka astralna

Plan Astralny nie posiada grawitacji, więc atakować można z dowolnej strony (patrz ramka w Rozdziale 1, Walka w trzech wymiarach).

Bez grawitacji i czegoś, co mogłoby ją zastąpić, strzały mogą właściwie latać w nieskończoność. Kara za każdy przyrost zasięgu poza pierwszym wynosi -1 zamiast -2. Nie ma też maksymalnego zasięgu – jest on ograniczony jedynie zasięgiem wzroku.

Plan Astralny jest beczasowy, co wpływa na trucizny i choroby. A zatem zatruty czarodziej może w nim przebywać bez uszczerbku dla zdrowia aż do czasu przejścia do innej sfery. Podróżnik w formie astralnej w ogóle nie ucierpi od trucizny, bo nie zostanie ona przeniesiona do oryginalnego ciała znajdującego się na innym planie. Sfera astralna jest również beczasowa z punktu widzenia

OPCJA: KIERUNKOWY PLAN ASTRALNY

W kosmologii D&D Plan Astralny łączy wszystkie inne wymiary. Łatwo wyobrazić sobie taką modyfikację, dzięki której sfera ta będzie posiadała tylko jeziora koloru prowadzące na konkretny plan w danym momencie wejścia do niej.

Podróżnicy wybierają docelowy, otwarty dla nich wymiar w chwili fizycznego przeniesienia się na Plan Astralny (przy użyciu czaru *zamiana planów*) lub stworzenia formy astralnej (przy czarze *projekcja astralna*). Jeżeli nie wybiorą sfery docelowej, nie znajdą w falującej przestrzeni astralnej ani jednego jeziora koloru, nie ważne jak długo będą go szukać.

Gdy podróżnik pojawi się na Planie Astralnym, może zobaczyć i użyć tylko takie jeziora koloru, które prowadzą do wybranej sfery docelowej lub do świata, z którego wchodzi do przestrzeni astralnej. Jeżeli przybywa z Planu Materialnego i chce dostać się do Celestii, tylko takie jeziora koloru dostrzeże. Portal do Dziewięciu Piekieł pozostanie dla niego niewidzialny i całkowicie niedostępny (nawet jeżeli wpadnie w niego przez przypadek, przejście nie zadziała).

Te inne przejścia, choć niewidzialne i zablokowane dla danego podróżnika, nadal jednak istnieją i mogą z nich wypełzać tamtejsze stworzenia. Podobnie jak nasza postać, goście z innych światów mogą korzystać tylko z przejść powrotnych lub dróg do docelowej, wybranej przez siebie sfery.

OPCJA: BEZ PRZESTRZENI ASTRALNEJ

Plan Astralny jest bardzo istotnym składnikiem większości wszechświatów, bo umożliwia poruszanie się poprzez bezbrzeżne przestrzenie między sferami. Mimo to można zrezygnować z niego, tworząc własną kosmologię. Oto skutki takiego rozwiązania.

- Następujące czary nie będą działać w kosmologii pozbawionej Planu Astralnego: *projekcja astralna*, *wezwanie potwora I-IX* i *wiadomość międzyplanarna**
- Następujące czary nie będą w pełni funkcjonalne w kosmologii pozbawionej Planu Astralnego: *strefa spokoju** i *wymiarowa kotwica* (w innych aspektach poza astralnym czary te działają normalnie).
- Następujące czary będą działać, ale trzeba dokładnie określić jak się to dzieje bez Planu Astralnego: *bezbłędna teleportacja*, *teleportacja*, *teleportujący krąg*, *wymiarowe drzwi* i *zniknięcie*.
- Połączenia między planami nie-przechodnimi wciąż są możliwe, ale sfery te muszą współistnieć lub przynajmniej sąsiadować. Potrzeba też punktów wspólnych między planem początkowym a docelowym. W ten sposób „punkty przesiadkowe” ograniczone są do konkretnych miejsc na Planie Materialnym. Nie ma Planu Astralnego, a więc nie ma rurowciągów mgły, które przepychają podróżników pomiędzy odległymi światami.

naturalnego zdrowienia, zatem leczyć się tu można jedynie sposobami magicznymi.

Podróżnicy na Planie Astralnym nie podlegają karom do szybkości z powodu pancerza czy obciążenia. Nadal jednak liczą się kary z pancerza do testów i należy brać pod uwagę szansę niepowodzenia czarów wtajemniczeń.

WŁAŚCIWOŚCI PLANU ASTRALNEGO

Choć jest to sfera wypełniona głównie pustką, posiada pewne miejsca czy mechanizmy ważne dla planarnych podróżników.

Na Planie Astralnym nie ma dnia i nocy; ze wszystkich stron cały czas emanuje szary blask. Wydaje się, że nic nie powinno blokować widoczności, lecz pole widzenia „rozmywa się” po około 180 metrach. Inne zmysły działają normalnie.

Mentalna nawałnica

Na Planie Astralnym wieją wiatry, które rzadko wpływają na podróżników. Owszem, podczas podróży przez tę sferę ubrania i włosy mogą powiewać za postacią, ale poddmuchy te raczej nie przekraczają siły delikatnej bryzy.

Czasem jednak zrywa się burza, która obejmuje we władanie całe połączenie planu, chłoscze wszystko na swej drodze, zatrzymuje podróżników czy wypycha ich do obcych światów. Taka mentalna nawałnica może również wpłynąć na umysł wędrowcy.

Burza pojawia się zazwyczaj bez wcześniejszego ostrzeżenia. Obserwator widzi, że jakaś część Planu Astralnego w pewnym kierunku ciemnieje, a potem zbliżająca się ściana mroku pochłania wszystko dookoła. Można uciec przed czołową falą nawałnicy, ale trzeba poruszać się z prędkością 96 metrów. Wszystkie wolniejsze stworzenia zostają połknięte przez zawieruchę.

Złapani przez mentalną nawałnicę mogą zostać zdmuchnięci ze szlaku i psychicznie poturbowani przez zawirowania. Choć poddmuchy są silne i dzikie, zazwyczaj wieją w ustalonym kierunku, dlatego wielu niezależnych podróżników pochwyconych przez tę samą burzę może wylądować w pobliżu siebie. Korzystając z poniższych zestawień, wykonaj dla każdej grupy jeden rzut na zmianę miejsca i po jednym rzucie dla każdego stworzenia na efekt mentalny.

TABELA 5-2: MENTALNA NAWALNICA

Zmiana miejsca, podróżnicy w cielesnej postaci

k%	Efekt
01-40	Odsunięcie. Do czasu podróży dolicz 1k6 godzin.
41-60	Zdmuchnięcie z trasy. Do czasu podróży dolicz 3k10 godzin.
61-80	Zgubienie. Podróż należy zacząć się od początku.
81-100	Wepchnięcie w losowe jezioro koloru. Wykonaj rzut w Tabeli 5-1: Losowe jeziora koloru.

Zmiana miejsca, podróżnicy w formach astralnych

k%	Efekt
01-40	Odsunięcie. Do czasu podróży dolicz 1k6 godzin.
41-60	Zdmuchnięcie z trasy. Do czasu podróży dolicz 3k10 godzin.
61-80	Zgubienie. Podróż należy zacząć się od początku.
81-95	Srebrna nić otrzymuje 2k10 obrażeń, a podróżnik jest odsunięty od celu (jak wyżej).
96-100	Srebrna nić otrzymuje 4k10 obrażeń, a podróżnik jest zdmuchnięty z trasy (jak wyżej).

Efekt mentalny

k%	Efekt
01-40	Otumanienie (bez rzutu obronnego) przez 1k6 minut.
41-50	Zakłopotanie przez 3k8 minut (udany rzut obronny na Wole o ST 20 neguje) – analogicznie do czaru <i>zakłopotanie</i> .
51-60	Utrata przytomności przez 1k10 godzin (udany rzut obronny na Wyrwałość o ST 20 neguje).
61-80	Strach przez 2k10 minut (udany rzut obronny na Wole o ST 20 neguje) – analogicznie do czaru <i>strach</i> .
81-90	Oslabienie umysłu przez 2k10 godzin (udany rzut obronny na Wole o ST 20 neguje) – analogicznie do czaru <i>osłabienie umysłu</i> .
91-95	Ból przez 2k10x10 minut (udany rzut obronny na Wyrwałość o ST 25 neguje) – analogicznie do czaru <i>symbol bólu</i> .
96-100	Obłąd (udany rzut obronny na Wole o ST 25 neguje) – analogicznie do czaru <i>obłąd</i> .

Astralne znaleziska

Na Planie Astralnym można znaleźć nieco rozrzuconych po nim przedmiotów. Większość została zassana przez jeziora koloru lub są dobytkiem porzuconym przez beztroskich (lub martwych) podróżników.

Dostrzeżenie takich przedmiotów (o ile znajdują się w polu widzenia) i „podpłynięcie” do nich jest prostą sprawą. Mieszkańcy Planu Astralnego, a w szczególności gitjanki, często żeglują po astralnej przestrzeni w poszukiwaniu porzuconych dóbr, którymi następnie dekorują lub umacniają swoje fortece.

Około 10% znajdowanych rzeczy może być cenne (odpowiednik 10-poziomowego skarbu – sprawdź w Rozdziale 7 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Takie dobra znajdują się w zamkniętych skrzynkach, przy martwych ciałach czy w *pojemnych torbach*, które ktoś nieopatrznie wepchnął do *przenośnych dziur*, przez co wraz z zawartością trafiły na Plan Astralny. Znajdowane w takich okolicznościach cenne przedmioty miewają zazwyczaj potężnych właścicieli, którzy zapewne będą chcieli je odzyskać.

Martwe bóstwa

Jeśli w twojej kosmologii istnieje takie pojęcie jak przegrane bóstwa (zapomniane potęgi starożytności, bogowie dawno wymarłych ras czy wręcz całe panteony, które przegrały wojnę o wyznawców), to właśnie na Plan Astralny po wszystkim trafią ich fizyczne powłoki – oto cmentarzysko bogów.

To, co dzieje się po śmierci bóstwa – oraz, przy okazji, czy bóstwa w ogóle mogą umrzeć – zależy wyłącznie od ciebie. My proponujemy po prostu, abyś wyobraził sobie wielkie, kamienne cielska dawno zapomnianych potęg, które leniwie wirują w astralnej pustce, pokryte osadem i porośnięte mchem tak, że nie da się ich zidentyfikować. Zwykle mają humanoidalne kształty, mierzą czasem sto metrów, a czasem całe kilometry. Wytwarzają własną, skierowaną do wnętrza ich ciał grawitację, więc podróżnicy mogą po nich normalnie chodzić, ale wystarczy tylko myśl, aby oderwać się i poszybować dalej w astralną przestrzeń.

Ponieważ fizyczne ciała martwych bóstw są właściwie niezniszczalne, mogą być wykorzystywane do budowania. Niektóre rasy, na przykład agnostyczni gitjanki, wykorzystują je jako bazy wypadowe. Nie można przesunąć ani przenieść gdzie indziej takiego cielska i nie da się wypchnąć go poza Plan Astralny. Wszystkie takie próby kończą się automatycznym powrotem boskiej powłoki na przynależne jej miejsce astralnego spoczynku.

Jeżeli w twojej kosmologii istnieją te wielkie cielska, musisz zdecydować się, czy są martwymi bóstwami. Wszystkie zależą od ciebie. Oto kilka luźnych propozycji:

- Rzeczywiście są śmiertelnymi powłokami bogów i wystarczy tylko połączyć je z życiowym duchem bóstwa oraz jego świadomością, aby powróciły do pełni sił.
- Nie mają bezpośredniego związku z bóstwami – są raczej ich nagrobkami, wielkimi pomnikami pochodzącymi z Planów Zewnętrznych, które pojawiają się w astralnych przestworzach na skutek odejścia jakiegoś bóstwa.
- Owszem, są bóstwami, ale w żadnym razie nie martwymi. Śpią tu po prostu, czekając na powrót wyznawców i wpływ sił do przebudzenia i zmienienia wszechświata.

Również szczegóły procesu ewentualnego przywracania do życia zapomnianych bóstw zależą od założeń kosmologii, ale można przyjąć, że posiadanie ich fizycznych ciał jest dobrym punktem startowym. Dzięki temu podróżnik natrafiający na kamiennego kolosa spotkać na nim może wyznawców, kapłanów, a nawet całą ich osadę. Mogą to być byli słudzy potęgi pilnujący materialnej powłoki przed zbezczeszczeniem. Jednak równie dobrze mogą to być wysłannicy innych bóstw, które są zadowolone z aktualnego stanu i nie chcą dopuścić do ożywienia dawnego wroga. Żadna z opisanych grup wyznawców nie będzie zbyt uprzejma dla podróżników petających się w pobliżu martwego bóstwa.

Gitjanki na Planie Astralnym

Gitjanki żyją na Planie Astralnym w miastach, fortecach i cytadelach. Ich największe osiedla zbudowane są z kamienia na ciałach bezimiennych i zapomnianych martwych bóstw.

W porównaniu ze społecznościami innych ras, gitjanki są bardzo militarystyczne. Choć nie mieszkają na stałe w koszarach, to ich domy i interesy orbitują zgodnie ze sztywnymi zasadami stanowisk, hierarchii i awansu osobistego oraz grupowego. Gitjanki nie łączą się w rodziny, ale identyfikują się z oddziałami, w których się szkolą. A trening to jedna z podstawowych wartości dla tych istot, odstępstwa

są bardzo rzadkie. Każdy gitjanki stara się wyszkoleniem i umiejętnościami przebić towarzyszy ze swojego oddziału.

Centra treningowe, laboratoria magii i psioniki, biblioteki, poligony – oto miejsca, wokół których toczy się życie przedstawicieli tej rasy.

Tu'narath: Jest to największe i najwspanialsze miasto gitjanków. Zbudowano je na cielsku boga, który już w momencie przybycia tej rasy na Plan Astralny był martwy od eonów. Działa tam grawitacja subiektywna kierunkowa, rozciągająca się na 60 metrów od powierzchni, co pozwala mieszkańcom normalnie chodzić.

Populacja gitjanki na Tu'narath szacowana jest na 100 000 mieszkańców. Miasto jest na tyle kosmopolityczne, że mieszkają w nim – w wydzielonych kwaterach – przedstawiciele innych ras: bariaurowie, ludzie i trochę czarciego pomiotu. W mieście mieszka również przywódca gitjanki, ich królowa-licz, choć bardzo rzadko opuszcza sanktuarium gigantycznego pałacu wyrzezanego w tym, co kiedyś mogło być czołem gigantycznego bóstwa, na cielsku którego spoczywa Tu'narath. Jest to bezsprzecznie najwyższa i najbardziej rozległa budowla miasta.

Królowa-licz: Aktualna władczyni gitjanków – Vlaakith, królowa-licz – rządzi od ponad tysiąca lat. Długowieczność zawdzięcza właśnie byciu liczem. Nie ma potomstwa i, zważywszy na jej stan, raczej już się żadnego nie doczeka. Zamierza jednak żyć wiecznie, więc i brak następców tronu nie bardzo ją martwi.

Z wyglądu jest odrażająca – stare, poczerniałe zwłoki z jarzącymi się szmaragdowymi oczami. Ubiera się w powłóczyście, purpurowe szaty, haftowane złotem i naszywane klejnotami. Atrybutami władzy jest skomplikowane nakrycie głowy ze złota i rubinów oraz berło zwieńczone rzeźbą głowy smoka, nabijane kolejnymi rubinami. Berło to dar od Efelemona, czerwonego małżonka Tiamat. Możliwe, że jest fizyczną reprezentacją paktu między czerwonymi smokami a gitjankami.

Lud gitjanków wielbi swą królową-licza, uznając za prekursora całej rasy i tylko nieliczni się z nią nie zgadzają. Dla ogromnej większości jej słowo jest ucieleśnieniem prawdy.

KARAKA ASTRALNA

30-metrowy statek astralny o otwartym pokładzie górnym i zamkniętym pokładzie środkowym oraz dolnym. Do jego obsługi potrzeba co najmniej 20 osób, a najczęściej na załogę składa się 40 istot, w tym 11-poziomowy kapitan, 8-poziomowy pierwszy oficer i pięciu 4-poziomowych poruczników. Podane dalej wartości ataku i obrażeń stosuje się wtedy, gdy balisty mają pełną obsługę. Ataki taranem też można wykonywać tylko wtedy, gdy za kołem sterowym stoi kapitan.

Karaka

Kolosalny konstrukt

Kości Wytrzymałości: 18k10 (99 pw)

Inicjatywa: jak kapitan –4

Szybkość: 15 metrów (tylko na Planie Astralnym)

KP: 30 (–1 rozmiar, –1 Zr, +22 naturalny)

Ataki: 10 balista +23

Obrażenia: balista 1k12

Front/zasięg: 30 m na 9 m/0 m

Specjalne ataki: taranowanie 10k10

Specjalne cechy: konstrukt, trwałość 10

Te magiczne twory bardzo przydają się na Planie Astralnym. Z pewnością nie są to istoty w normalnym rozumieniu tego słowa, ale można klasyfikować je jako kolosalne konstrukty poruszające się przez astralną przestrzeń.

Walka: Statki astralne wyposażone są w balisty, które (obsługiwane przez standardową załogę gitjanków) mają opisaną wcześniej zdolność bojową. Pojedynczy marynarze mogą używać własnej broni strzeleckiej lub miotanej, psioniki czy czarów.

Balisty: Umocowane na statku balisty mają na Planie Astralnym przyrost zasięgu 90 metrów.

Taran: W każdej rundzie, kiedy nie strzela żadna balista, kapitan może zarządzić taranowanie obiektu o rozmiarze wielki lub większego. Jeżeli dziób statku jest na wprost i dalej niż 15 metrów od celu, dochodzi do taranowania – statek osiąga podwójną szybkość, premia do ataku +23, sukces oznacza zadanie 10k10 kłutych obrażeń.

TABELA 5-3: SPOTKANIA ASTRALNE

k%	Spotkanie	Liczba	SW	PS
01	astralny pancernik	1	17	17
02-10	astralne znalezisko	1	—	—
11-13	forma astralna, Czar17*	1	17	17
14-17	forma astralna, Zak17*	1	17	17
18-20	forma astralna, Kap17*	1	17	17
21-24	Brd14	1	14	14
25	niebianin, firre	1	10	10
26	niebianin, ghaele	1	13	13
27	niebianin, planetar	1	16	16
28	niebianin, solar	1	19	19
29-32	Kap11 i Wjk9	1	11	12
33-34	couatl	2	10	12
35-44	jezioro koloru	1	—	—
45	martwe bóstwo†	1	—	—
46-47	demon, bebilith	1	9	9
48	demon, sukkub	1	9	9
49	demon, vrock	1	12	12
50-51	diabeł, narzugon na koszmarze	1k3	10	12
52	diabeł, gelugon‡	1	13	13
53	diabeł, kyton	2k6	6	11
54	pożeracz	1	11	11
55-56	dżinni, dao	2k4	7	11
57-58	dżinni, dżin	2k6	5	11
59-60	dżinni, ifryt	1k4	8	11
61-62	dżinni, dżanny	1k10+5	4	11
63-64	dżinni, marid	1k3	9	11
65-66	oddział gitjanków§	1	—	14
67-70	gitjanki, Wjk6	1k6+1	6	11
71-73	gitjanki Czar5, trzech gitjanków Wjk5	1	6	11
74	gitjanki Zak9 na dorastającym czerwonym smoku	1	13	13
75-76	gitzerai, sekta	1	—	13
77-80	gitzerai, rrakkma#	1	—	14
81	nieuchronny, marut	1	15	15
82-86	misja handlowa merkantów**	1	—	12
87	łupieżca umysłów*	4	8	12
88-90	Koszmar	1	5	5
91-95	wiatr planarny	—	—	—
96-97	Łtr13 z szatą gwiazd	1	13	13
98	tytan	1	21	21
99-100	yugoloth, mezzoloth	1k3	7	9

* Dzięki projekcji astralnej.

† 50% szans na obecność innych stworzeń. Kap11 i trzech Wjk8 (01–50) lub rzuć jeszcze raz w tabeli spotkań (51–00).
‡ Stworzenie pozbawione wrodzonej zdolności wchodzenia na Plan Astralny, które zostało wezwane/przyzwane przez kogoś lub przedostało się przez jezioro koloru.

§ Oddział składa się z piętnastu Wjk3, dwóch Wjk7, jednego kapitana Wjk9 i jednego młodego czerwonego smoka.

|| Sekta składa się z piętnastu Mch3 lub Wjk3, dwóch Mch7 i mentora Mch9.

Rrakkma składa się z czterech Mch8, jednego Mch11 i jednego Zak11.

** Misja handlowa to trzech merkantów i ośmiu ochroniarzy gitjanków Wjk5.

Mimo szacunku królowa zazdrośnie strzeże swej władzy. Pochłania życiową esencję wszystkich gitjanków, którzy awansują ponad 16. poziom postaci. W ten sposób zarówno odżywia się, jak i likwiduje potencjalnych rywali do tronu.

Astralne statki gitjanków: Gitjanki posiadają specjalny atut tworzenia przedmiotów, dzięki któremu kreują słynne statki astralne. Nie jest to proste zadanie, gdyż każda łódź wymaga lat pracy. Mniejsze społeczności posługują się zaledwie garstką takich konstrukcji, ale potężne fortece-miasta, jak choćby Tu'narath, mają floty tylko w części handlowe.

Astralne statki wytwarzane są w różnych rozmiarach, od małych skifów po galeony. Wszystkie przypominają ziemskie żaglowce. Większość uzbrajana jest w harpuni i balisty, a na największych montuje się nawet katapulty. Statki astralne mogą taranować inne okręty i stworzenia większe oraz maksymalnie o dwie kategorie rozmiaru mniejsze od nich.

SPOTKANIA ASTRALNE

Stworzenia, które można spotkać na Planie Astralnym – z wyjątkiem kilku charakterystycznych przypadków – pochodzą ze sfer sąsiadujących z astralną. Niektóre przybyły dzięki wrodzonym zdolnościom przechodzenia do innych światów, podczas gdy inne używały czarów lub korzystały z portali i lokalnych zawirowań międzywymiarowych.

Prezentowana tabela nadaje się dla typowych podróżników, ale Mistrz Podziemi może traktować ją wyłącznie jako punkt wyjścia w tworzeniu własnych zestawień dla nowych terenów, zmieniając istoty lub szansę ich spotkania. Powstała z myślą o postaciach, które fizycznie wkraczają na Plan Astralny (na przykład dzięki czarowi *zamiana planów*), choć znaleźć tu można również takie spotkania, które zagrozić mogą podróżnikom w formach astralnych.

Raz na godzinę wykonuje się rzut k%. Jeżeli wynik będzie w przedziale 96-100, postaci spotykają na swej drodze coś z Tabeli 5-3.

PLAN ETERYCZNY

Oto sfera poza zwykłymi wymiarami.

Dom zjaw i innych potworów.

Jest tuż obok, ale nawet jej nie widzisz.

Plan Eteryiczny jest mglistym, spowitym oparami świtem współistniejącym z Planem Materialnym, a często też z innymi planami. Podróżnicy, którzy go przemierzają, opisują to miejsce jako kłęby wirującej mgły i kolorowych oparów. Widać z niego Plan Materialny, choć jawi się jako przytłumiony – trudno dostrzec szczegóły, kolory zlewają się ze sobą, a ostre krawędzie rozmywają. Mieszkańcy sfery eteru patrzą na nas jak przez oszronione i wypaczone szkło.

Choć można z Planu Eteryicznego zerkać na Plan Materialny, to w drugą stronę wizja jest zwykle zablokowana. Normalnie nie można atakować stworzeń materialnych ze sfery eterycznej i na odwrót. Podróżnicy przemieszczający się przez Plan Eteryiczny są dla mieszkańców Planu Materialnego niewidzialni, bezcielesni i nie wydają na dodatek żadnych dźwięków. Dzięki temu Plan Eteryiczny jest wręcz wymarzoną miejscem na przeprowadzanie rekonosansów, szpiegowanie wrogów i tym podobne działania, w których ważne jest poruszanie się po okolicy bez ujawniania swej obecności.

Plan Eteryiczny pozbawiony jest w większości budynków czy innych trwałych obiektów, ma jednak własnych mieszkańców. Część z nich to inni eteryczni podróżnicy, ale są również zjawy, które w szczególny sposób zagrażają osobom spacerującym przez mgłę.

CECHY PRZESTRZENI ETERYCZNEJ

Plan Eteryiczny niemal nie wygląda na osobną sferę, jest bowiem tak silnie spleciony z Planem Materialnym. Można o nim myśleć jak o czwartym wymiarze przestrzeni

lub nieco fałszywym tonie w harmonijnej pieśni wszechświata. Oto jego cechy:

- **Brak grawitacji.**
- **Normalny czas.**
- **Nieskończony lub skończony:** Rozmiary zależą od planów, z którymi jest powiązany.
- **Normalnie morficzny:** Niemniej nie za wiele na tym planie jest rzeczy, które można zmienić.
- **Brak cech żywiołów i energii:** Nawet jeśli współistniejąca sfera wykazuje cechy żywiołów lub energii, Plan Eteryyczny ich nie przejawia.
- **Umiarkowanie ukierunkowany na neutralność.**
- **Normalna magia:** No właśnie, czary działają zupełnie normalnie, choć nie mogą przenikać na Plan Materialny. Można cisnąć *kulą ognistą* w przeciwnika na Planie Eteryycznym, ale stworzeniom przebywającym w odpowiednim obszarze Planu Materialnego nic się nie stanie. Przypadkowe osoby mogą pokonywać na Planie Materialnym okolice, w których odpowiednikach w sferze eteru toczą się właśnie wielkie bitwy – poczują najwyżej, jak jeżą im się włosy na karku.

Jedynym wyjątkiem są zaklęcia i zdolności czaropodobne wywołujące efekty oparte na mocy (czyli mające określnik *moc*, jak choćby *magiczny pocisk* czy *ściana mocy*) oraz wykorzystujące szkołę odpychania i jednocześnie działające na stworzenia eteryczne. Oczywiście osoby rzucające zaklęcia na Planie Materialnym muszą w jakiś sposób wykryć wrogów z Planu Eteryycznego, zanim wycelują w nich czar wywołujący efekt oparty na mocy. Możliwe jest trafienie *magicznym pociskiem* z Planu Materialnego w istotę przebywającą na Planie Eteryycznym, lecz odwrotny zabieg się nie powiedzie. Żaden magiczny atak nie może przejść z Planu Eteryycznego na Plan Materialny, włączając w to nawet czary o efektach opartych na mocy.

POŁĄCZENIA SFERY ETERYCZNEJ

Plan Eteryyczny jest silnie powiązany ze sferą, z którą współistnieje. Gdy podróżnik przemieszcza się po nim, jest na każdym kroku tuż obok Planu Materialnego.

Portale na Planie Eteryycznym prowadzą zazwyczaj do innych wymiarów, a nie do odpowiadających im lokacji na Planie Materialnym. Wyglądają jak zasłony z drżącego, wibrującego koloru (w odróżnieniu od astralnych jezior koloru). Te przejścia, łącząc się z innymi światami, formują rurociągi mgły w Planie Astralnym (podobnie jak inne portale) – od normalnych portali różnią się tylko tym, że jednym końcem zawsze dotykają Planu Eteryycznego. Podróżnicy przechodzący od tyłu przez zasłonę koloru (a więc trafiający do sfery eterycznej) od razu stają się eteryczni. Jeśli chcą dotrzeć do Planu Materialnego, muszą znaleźć odpowiednią zasłonę koloru lub w inny sposób zmanifestować się w świecie materialnym.

Możliwe jest trafienie do sfery eterycznej dzięki zamianie planów (analogicznie do czaru). W takim przypadku ciało staje się eteryczne natychmiast po przybyciu. Podobnie goście, którzy otworzą *bramę* lub przez przypadek zostaną wepchnięci do tej sfery (choćby dzięki czarowi *eteryczny*

spacer), również natychmiast stają się eteryczni. Jeśli nie mają innej możliwości opuszczenia Planu Eteryycznego, do momentu znalezienia zasłony koloru pozostają uwięzieni w tym świecie.

ETERYCZNI MIESZKAŃCY

Ta sfera jest dużo gęściej „zaludniona” niż Plan Astralny. Zamieszkuje ją wielka różnorodność autochtonów i dość regularnie zdarza się spotkać wszelkiej maści podróżników.

Plan Eteryyczny upodobały sobie magiczne stwory, takie jak eteryczni drapieżcy, eteryczni rabusie czy fazowe pająki. Nie są to przybysze w ścisłym tego słowa znaczeniu, a raczej istoty z Planu Materialnego, które przystosowały się do wykorzystywania tej sfery jako metody podchodzenia ofiary i polowania.

Wśród podróżników przewijających się przez Plan Eteryyczny można spotkać prawdziwych przybyszów, którzy mają dostęp do magicznych portali i zasłon prowadzących w świat eteru. Jak wspomniano wcześniej, przejście na Plan Eteryyczny za pomocą *bramy* lub *zamiany planów* sprawia, że ciało podróżnika staje się eteryczne. Do powrotu na rodzimy plan potrzeba kolejnego czaru.

Wielkim niebezpieczeństwem Planu Eteryycznego są zjawy, które często nazywają tę sferę domem. Stwory owe głęboko i szczerze nienawidzą żywych i z całą pewnością nie przyjmą z otwartymi ramionami podróżników pętających się po ich świecie.

RUCH I WALKA

Po Planie Eteryycznym można poruszać się podobnie jak po Planie Materialnym. Istotna różnica polega na tym, że dzięki naturze mgły protomaterii, z której kłębow składa się ten świat, możliwy staje się również ruch w górę czy w dół – i jest równie łatwy, jak chodzenie po twardej powierzchni. Minusem poruszania się pozostaje to, że szybkość spada o połowę, zarówno dla podróżników, jak i istot miejscowych.

Jest tu jasno określony „dół”, odpowiadający kierunkowi grawitacji w sferze współistniejącej ze światem eteru. Nie ma jednak możliwości upadku w tym kierunku.

Ponieważ Plan Eteryyczny zwykle współistnieje z Planem Materialnym, większość podróżników chodzi po prostu po jego powierzchni (czy też na poziomie opowiadającym powierzchni materialnego świata). Istoty na Planie Eteryycznym mogą przenikać przez ciała stałe na Planie Materialnym, ale nie jest możliwe przenikanie przez takie obiekty znajdujące się w sferze eteru. W odróżnieniu od Planu Astralnego nie ma tu żadnego sprytnego sposobu na szybkie pokonywanie wielkich dystansów.

Podróżnicy przechodzący z Planu Materialnego na Plan Eteryyczny przenoszą się fizycznie, czyli inaczej niż w przypadku sfery astralnej, na którą można przenieść specjalną kopię swej osoby. Najpopularniejszym sposobem dostania się do świata eteru są czary takie jak *eteryczny spacer* czy przedmioty magiczne w rodzaju zbroi z cechą *eteryczność*. Przejście z materialnego świata do niemal pustej sfery eterycznej nie niesie żadnego ryzyka. Nawet jeśli podróżnik trafi w eteryczny obiekt, zostaje automatycznie i bezboleśnie wypychany do najbliższej wolnej przestrzeni.

Jednak powrót na Plan Materialny może już być ryzykowny, jeżeli w miejscu manifestacji trafi się na jakiś trwały obiekt

lub istotę. Podróżnik, który w efekcie przejścia znajdzie się w tym samym miejscu co materialny obiekt lub istota, zostaje przepchnięty do najbliższej wolnej przestrzeni i otrzymuje 1k6 obrażeń na każde 1,5 metra przebyte w ten sposób.

Walka eteryczna

Na walkę na Planie Eteryicznym nie wpływają żadne nadzwyczajne właściwości sfery, z wyjątkiem tego, że atak może przyjść z dowolnego kierunku przestrzeni (patrz ramka w Rozdziale 1: Walka w trzech wymiarach).

Również ograniczenie widoczności może wpływać na walkę – trudno dostrzec przeciwników znajdujących się w odległości odpowiadającej dalekiemu zasięgowi. Ponadto jeśli grupa rozdzieli się i będzie toczyć pojedynki, może mieć potem problem z odnalezieniem się w kłębach eterycznej mgły. Taką zresztą taktykę stosują niektóre miejscowe potwory – czasem próbują rozdzielić grupę poszukiwaczy przygód, aby walczyć „jeden na jeden”.

WŁAŚCIWOŚCI PLANU ETERYCZNEGO

Na Planie Eteryicznym nie ma bezpośrednich zagrożeń dla życia wynikających z natury sfery. Jest tu normalne powietrze i stworzenia oddychają w typowy sposób. Dlatego

też wdychane trucizny i efekty czarów takich jak *zabójcza chmura* działają normalnie.

Nie ma jednak pożywienia czy wody, oprócz zapasów, jakie podróżnicy przyniosą ze sobą. Jeżeli ktoś zostanie uwięziony na Planie Eteryicznym bez pożywienia i wody, grozi mu głód i odwodnienie (patrz: Głód i pragnienie, Rozdział 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*).

W odróżnieniu od innych sfer, Plan Eteryiczny umożliwia patrzenie przez międzywymiarową granicę na współistniejącą sferę: Plan Materialny. Bez względu, w którym miejscu eterycznej przestrzeni się znajdujesz, możesz dostrzec odpowiadający jej obszar Planu Materialnego. Zasięg tego widzenia ograniczony jest do 18 metrów, zarówno na Planie Materialnym, jak i Planie Eteryicznym. Ponadto Plan Materialny wygląda tak, jakby spowijała go mgła, więc obserwator nie jest w stanie dostrzec dokładnych szczegółów, np. nie może odczytywać pisma. Jednak twarze i elementy krajobrazu rozróżnić już łatwiej. Pod innymi względami słuchanie i patrzenie pozostaje typowe, a zatem ataki wzrokowe oraz ataki i zdolności dźwiękowe używane na Planie Materialnym działają normalnie na stworzenia w sferze eterycznej.

W drugą stronę jest już inaczej. Eteryiczny podróżnik pozostaje dla materialnych istot niewidzialny i nie wydaje

oddalonego o 3k10x1,5 kilometra od startowego punktu, w losowym kierunku.

Kosmologia D&D nie posiada Dalekiego Eteru, co nie oznacza, że nie możesz wprowadzić go do swojej kampanii jako sposobu dotarcia do innych sfer. Tu mogą też żyć szczególnie groźne bestie (np. będzie to królestwo zjaw albo kraina snów).

OPCJA: BEZ PRZESTRZENI ETERYCZNEJ

Plan Eteryiczny jest ściśle związany z współistniejącą sferą. Można jednak tworzyć plany pozbawione przestrzeni eterycznej. Wpływność to na sporą liczbę czarów, magicznych przedmiotów i stworzeń.

- Następujące czary korzystają bezpośrednio z Planu Eteryicznego i bez możliwości połączenia się z nim po prostu nie zadziałają: *eteryczność*, *eteryczny spacer*, *eteryczny cyklon**, *komora**, *sekretny kufel Leomunda*. Również magiczne przedmioty wywołujące analogiczne efekty, jak *olejek eteryczności*, nie będą działać bez istnienia Planu Eteryicznego.
- Następujące czary nie będą w pełni funkcjonalne, bo bez Planu Eteryicznego nie wszystkie ich elementy zadziałają: *dostrzeganie niewidzialnego*, *masowe wymuszenie manifestacji**, *prawdziwe widzenie*, *strefa spokoju**, *strefa ujawnienia**, *wyczyszczenie niewidzialności*, *wymiarowa kotwica*, *wymuszenie manifestacji* i *zniknięcie* oraz czary z określnikiem moc, takie jak *magiczny pocisk* czy *ściana mocy*. W pozostałych aspektach te zaklęcia działają normalnie.
- Czar *migotanie* może działać bez Planu Eteryicznego, ale musisz dokładnie określić, w jaki sposób.
- Stworzenia, które bardzo wykorzystują Plan Eteryiczny, takie jak migopsy, eteryczni rabusie, eteryczni drapieży i fazowe pająki będą bez tej sfery znacznie mniej groźne. Będą też unikały miejsc pozbawionych możliwości przejścia do przestrzeni eterycznej. Na obszarach niepołączonych z Planem Eteryicznym nie występują zjawy.

W kosmologii D&D tylko Plan Materialny ma współistniejący Plan Eteryiczny. Żaden z Planów Wewnętrznych ani Zewnętrznych nie łączy się z przestrzenią eteryczną, dlatego też obowiązują na nich powyższe ograniczenia.

OPCJA: DALEKI ETER

Normalnie używa się Planu Eteryicznego do przemieszczania się po sferze, z którą współistnieje. Można jednak zdecydować, że Plan Eteryiczny posiada część „wystającą” poza Plan Materialny. Obszar taki nazywa się Dalekim Eterem.

Najłatwiej opisać to przez analogię do oceanu i wybrzeża. Płytkie, przybrzeżne wody, to typowy Plan Eteryiczny współistniejący z Planem Materialnym (stałym lądem). Dalej od brzegu (dalej od Planu Materialnego) ocean staje się głębszy, aż w końcu w ogóle traci się z oczu stały ląd. To właśnie jest Daleki Eter.

Podróżnik udający się w kierunku tego „obszaru” traci powoli z oczu Plan Materialny, który staje się coraz bardziej zamglony. Z każdą minutą oddalania się zasięg widoczności zmniejsza się o 3 metry, aż do minimalnego pola widzenia na dystans 3 metrów. Wtedy następuje ostateczne przejście i podróżnik oddala się od Planu Materialnego. Dla obserwatora pozostającego na Planie Eteryicznym oddalająca się postać staje się coraz bardziej zamglona, a w momencie przejścia rozmywa się ostatecznie.

W Dalekim Eterze nie ma właściwie żadnego trwałego krajobrazu, a dotarcie gdzieś – podobnie jak na Planie Astralnym – zależy wyłącznie od czasu, a nie kierunku czy odległości. W zależności od celu podróż rozliczana jest w minutach bądź godzinach.

Cel	Potrzebny czas
Powrót do granicy Planu Materialnego	1k10 minut
Znalezienie zasłony koloru o wybranym kolorze	1k10x10 godzin
Znalezienie konkretnego obiektu na Planie Eteryicznym	1k10x100 godzin

Powrót do granicy Planu Materialnego cofa podróżnika w stronę punktu wyjścia, ale również przesuwa losowo. Za każdą minutę wędrówki z powrotem podróżnik oddala się o 1k10x1,5 kilometrów od miejsca, z którego wkroczył w Daleki Eter. Kierunek przesunięcia wyznacza się losowo.

Na przykład, czarodziej przez 30 godzin szuka w Dalekim Eterze zasłony koloru. Następnie próbuje wrócić na Plan Materialny, co zajmuje mu 3 minuty (wynik rzutu 1k10). Dotrze więc do miejsca

żadnych dźwięków. Czary i zdolności takie jak *dostrzeganie niewidzialnego* odkrywają eteryczne obiekty i stworzenia.

Stworzenia z Planu Eteryicznego nie mogą niczego powiedzieć komuś na Planie Materialnym, nawet jeśli chciałyby być słyszalne. Istoty nasłuchujące na Planie Eteryicznym słyszą dźwięki ze sfery materialnej tylko wtedy, gdy ich źródło znajduje się nie dalej niż 18 metrów od nich. Słuch nie jest tłumiony w inny sposób. Dotyk, zapach czy smak nie przekraczają granicy między tymi planami.

Plan Eteryiczny emituje własne, przytłumione światło, zatem tam przebywające nie potrzebują pochodni ani innych źródeł światła do obserwacji Planu Materialnego, nawet jeśli w tym ostatnim świecie panuje ciemność. Posługiwanie się źródłem światła nie może zwiększyć zasięgu wzroku ponad 18 metrów na Planie Eteryicznym, podobnie jak nie zwiększają zasięgu alternatywne sposoby widzenia, choćby widzenie w ciemnościach. Ślepowidzenie używane na Planie Materialnym nie pozwala wykryć eterycznych stworzeń, ale istoty ze ślepowidzeniem na Planie Eteryicznym mogą dostrzegać innych przebywających w tej samej sferze w normalnym zasięgu.

Przedmioty na Planie Materialnym są dla eterycznego patrzącego zamglone, zamazane, niemal przezroczyste. Obiekty te blokują pole widzenia i umożliwiają ukrycie, ale nie osłonę. Eteryiczny obserwator nie może przeniknąć spojrzeniem przez materialną ścianę, chyba że przełoży głowę na drugą stronę.

Eteryczna postać, której oczy znajdują się wewnątrz stałego, materialnego przedmiotu, nic nie widzi.

Eteryczne przeszkody

Plan Eteryiczny jest w większości pusty i nieograniczony. Podróżnicy mogą przedostać się nim do środka ziemi czy wysoko w niebo (choć podróż będzie powolna i ograniczona zapasami jedzenia). Istnieją jednak trwałe przeszkody uniemożliwiające poruszanie. Zwykle są twarde w dotyku i wydają się rzeczywiste, nawet jeżeli nie mają odpowiedników na współistniejącym Planie Materialnym. Często bywają owocem działań podejmowanych w materialnej sferze. Przeszkody takie można podzielić na kilka kategorii, które opisujemy dalej.

Moc: Efekty mocy rozciągają się na Plan Eteryiczny i mają wpływ na stworzenia przebywające w tej sferze. Na przykład, *ściana mocy* blokuje także eteryczne istoty, które nie mogą jej przekroczyć. Można ogólnie przyjąć, że eteryczni podróżnicy widzą to samo, co mieszkańcy Planu Materialnego, a więc od konkretnego czaru zależy, czy w ogóle da się coś dostrzec.

Przedmioty eteryczne: To obiekty wytworzone na Planie Materialnym, a następnie przeniesione (zwykle magicznie) do sfery eteru. Może to być skrzynka skarbów, wysłana do Planu Eteryicznego czarem *zniknięcie*, albo nieszczęśnik zamieniony w eteryczny kamień przez spojrzenie meduzy.

Istnieją na Planie Eteryicznym również większe obiekty. Na przykład, czarodziej pragnący zabezpieczyć swoją bibliotekę przed międzywymiarowymi szpiegami przerabia kilkumetrowy kamienny blok w eteryczny, a następnie buduje na Planie Materialnym ową bibliotekę w miejscu odpowiadającym skale. Albo potężny baron buduje zamek, prosi bóstwo o dar, a ono przenosi na Plan Eteryiczny górę,

dokładnie w miejsce odpowiadające lokacji zamku. Eteryczni szpiegowie napotkają w pierwszym przypadku kamienny blok, a w drugim górę – oba obiekty będą nieprzenikalne i skutecznie ukryją bibliotekę oraz zamek.

Obiekty eteryczne, jeśli zmusi się je do ponownego zamaterializowania na Planie Materialnym, nie mogą pojawić się w miejscu zajęтым przez inne, trwałe przedmioty czy konstrukcje. Jeżeli miejsce jest zajęte, zmaturalizują się w najbliższej wolnej przestrzeni mogącej je pomieścić. W drugim omawianym przez nas przypadku góra nie może pojawić się w sferze materii w pierwotnym miejscu, bo teraz stoi tam budowla. Jeżeli zamek barona jest wyższy niż szerszy, góra pojawi się z boku. Gorzej jednak, gdy najbliższą wolną przestrzenią będzie ta nad zamkiem – budowle zwykle nie wytrzymują uderzenia spadającej góry.

Obszary martwej magii: Podróżnik używający magii do przeniesienia się na Plan Eteryiczny nie może wejść w obszary odpowiadające terenom na Planie Materialnym z cechą martwej magii. W sferze eteru obszary martwej magii wyglądają jak wielkie plamy czerni.

Krew gorgony (opcjonalnie): Możesz oczywiście stworzyć własne rodzaje przeszkód eterycznych. Na przykład, stara legenda mówi, że do uczynienia ścian nieprzepuszczalnymi dla eterycznej infiltracji używa się krwi gorgony. Wynika to z faktu, że normalny atak tego stworza – w odróżnieniu od obracającego w kamień wzroku meduzy czy zdolności kokatryksa – nie może bezpośrednio ugodzić eterycznego stworzenia. Ściana, którą zbudowano z cegieł nasączonych krwią gorgony albo tą krwią pomalowano, dla eterycznych stworzeń działa jak *ściana mocy*, choć pod innymi względami pozostaje normalną ścianą. Pół litra krwi gorgony wystarcza do zabezpieczenia powierzchni 30 na 30 metrów. Z typowej gorgony można utoczyć 8 litrów krwi.

Metale ciężkie (opcjonalnie): Również metale mogą uniemożliwiać eteryczne przejście. Obicie ściany złotą lub ołowianą blachą uniemożliwia przenikanie przez nią eterycznych stworzeń. Pokrycie powierzchni 3 na 3 metry złotem kosztuje około 500 sz, a ołowiem – 100 sz.

Rośliny (opcjonalnie): Jeśli chcesz poważniejszych zmian, możesz założyć, że eteryczne stworzenia nie mogą przenikać przez żywe istoty (a więc również rośliny) na Planie Materialnym. Dzięki temu dom czarodzieja porośnięty winoroślą będzie chroniony przed intruzami. Podobnie chronieni będą ci, którzy mieszkają we wnętrzu żywych drzew, które siłą życiową odpychać będą wszelkie eteryczne stworzenia. Ta zasada opcjonalna klóci się z opisem czaru *eteryczny spacer*.

Zasłony

Plan Eteryiczny z różnymi Planami Wewnętrznymi i Zewnętrzными łączy lśniące zasłony. Podobnie jak portale, zapewniają transport przez rurociągi mgły tworzone w sferze astralnej. Choć można wykryć ich obecność z Planu Materialnego (na przykład, dzięki czarowi *prawdziwe widzenie*), wejść w nie można tylko na Planie Eteryicznym.

Zasłony koloru funkcjonują podobnie do jezior koloru na Planie Astralnym, ale zawsze przenoszą fizyczną formę podróżnika na drugą stronę przejścia (tymczasem przejście przez jezioro koloru przy projekcji astralnej stworzy w docelowym miejscu nowe ciało). Podróżnicy niepotrafiący

opuścić Planu Eteryicznego naturalnymi metodami, używają zasłon do przemieszczania się do innych sfer.

Eteryiczne zasłony są niemal zawsze przywiązane do miejsca. Podlegają wpływowi tylko najpotężniejszych cyklonów eteru (patrz dalej). Zasłony prowadzące w dobrze znane miejsca mogą być strzeżone, czczone czy eksploatowane przez grupy zainteresowane światem znajdującym się po drugiej stronie.

Przejścia te mogą również prowadzić do półplanów, choć te zwykle łączą się z Planem Astralnym. Niemniej do niektórych da się dotrzeć z Planu Eteryicznego. Zdarza się to szczególnie często wśród sfer służących za więzienia, bo nawet jeśli osadzony ucieknie, nadal znajduje się na Planie Eteryicznym, gdzie podróżowanie jest powolne, łatwo wykrywalne i może być dodatkowo blokowane przez eteryczne przeszkody.

Podobnie jak przy portalach, każda zasłona może mieć własne cechy. Zwykle eteryczne zasłony są jednokierunkowe, choć zdarzają się wyjątki (patrz dalej, magiczny przedmiot *gobelin eteru*).

Analogicznie do jezior koloru, również eteryczne zasłony posiadają własne barwy. Kosmologia D&D używa poniższego zestawienia, ale jeśli zechcesz, możesz stworzyć własne. Układy kolorów eterycznych zasłon i astralnych jezior nie muszą być takie same.

TABELA 5-4: LOSOWE ETERYCZNE KURTyny W KOSMOLOGII D&D

k%	Plan	Kolor
01-05	Bohaterskie Domeny Ysgardu	Fioletowy
06-10	Wiecznie Zmienny Chaos Limbo	Wirująca czerń
11-15	Wietrzne Głębie Pandemonium	Karmazynowy
16-20	Nieskończone Warstwy Otchłani	Wirująca czerwień
21-25	Więzienne Głębiny Carceri	Szarozielony
26-30	Szare Pustkowia Hadesu	Ciemnoczerwony
31-35	Czarna Wieczność Gehenny	Jasnoczerwony
36-40	Dziewięć Piekieł Baatoru	Czerwień i czerń
41-45	Piekielne Pole Bitewne Acheronu	Metaliczna czerwień
46-50	Mechaniczna Nirwana Mechanusa	Biały
51-55	Pokojowe Królestwa Arkadii	Bladożółty
56-60	Siedem Niebiański Kondygnacji Celestii	Lśniący żółty
61-65	Bliźniacze Rajy Bytopii	Ciemnożółty
66-70	Błogosławione Pola Elizjum	Ciemnozielony
71-75	Dzicz Ziemi Bestii	Szmaragdowozielony
76-80	Olimpijskie Polany Arborei	Jasnoniebieski
81-89	Harmonijna Domena Zewnętrzza	Brązowy
90-95	Plan Materialny	Metaliczne srebro
96-97	Plan Astralny	Wirująca szarość
98-99	Plany żywiołów lub energii; wykonaj drugi rzut k%	
01-20	Plan Żywiołu Ognia	Migająca zieleń
21-40	Plan Żywiołu Ziemi	Migająca szarość
41-60	Plan Żywiołu Wody	Migający niebieski
61-80	Plan Żywiołu Powietrza	Migająca biel
81-90	Plan Pozytywnej Energii	Lśniący biały
91-100	Plan Negatywnej Energii	Opalizująca czerń
100	Dowolny półplan, wybór MP	dowolny inny kolor

Cyklony eteru

Podobnie do mentalnych nawałnic na Planie Astralnym, cyklony eteru powstają z ciśnienia mocy magicznej przetaczającej się przez Plan Eteryiczny. Rodzą się nagle i stanowią zagrożenie dla podróżników przez tę sferę. Zwykle trwają również krótko co burze na Planie Materialnym, ale czasem powstają na tyle potężne i żywotne, że istnieć mogą lata czy nawet stulecia.

Eteryczne zasłony

	Bytopia	Celestia
	Ziemie Bestii	Elizjum
	Ysgard	Arborea
	Pandemonium	Limbo
	Carceri	Otchłań
	Gehenna	Szare Pustkowia
	Acheron	Dziewięć Piekieł
	Arkadia	Mechanus
	Plan Materialny	Zewnętrzza
	Plan Żywiołu Ognia	Plan Astralny
	Plan Żywiołu Wody	Plan Żywiołu Ziemi
	Plan Pozytywnej Energii	Plan Żywiołu Powietrza
	Plan Negatywnej Energii	Plan Negatywnej Energii
	Półplany (różnie)	

Dla istot przebywających na Planie Materialnym cyklon eteru nie ma żadnego znaczenia – jedynymi objawami może być dreszcz przebiegający po plecach czy dziwne zachowanie zwierząt w pobliżu. Jednakże na Planie Eteryicznym ma postać szalonego, niewiarygodnie silnego wiatru. Włosy, ubrania, nietrzymane przedmioty powiewają w koło, a pechowi podróżnicy mogą zostać porwani i poniesieni w nieznaną.

Podmuchy poprzedzające nadejście cyklonu zapewniają ostrzeżenie o żywiole na 1k10 rund przed osiągnięciem jego pełnej siły. Dziwne zawrodozenie zwiększa się z każdą chwilą, aż nagle gwałtowne uderzenie czoła cyklonu rozrywa wszystko na swej drodze.

Podróżnicy mogą umknąć do współistniejącego planu lub poszukać schronienia. Czary z określnikiem moc, takie jak *malutka chatka Leomunda*, chronią przed efektami cyklonu eteru, ale nie działają żadne czary normalnie wpływające na pogodę, takie jak *kontrolowanie pogody* czy *kontrolowanie wiatru*. Przed tą potęgą nie da się normalnie uciec.

TABELA 5-5: CYKLON ETERU

k%	Efekt
01-30	1k10 obrażeń (udany rzut obronny na Wytrwałość o ST 20 neguje). Rzuć kolejny raz po minucie, jeżeli postać nadal jest w cyklonie.
31-60	Przeniesienie o 1k10x1,5 kilometrów w losowym kierunku. Postać nie jest już w cyklonie i może wracać normalnie do punktu wyjścia.
61-80	Jak wyżej, tylko że 2k20x1,5 kilometrów w losowym kierunku.
81-90	Jak wyżej oraz dodatkowo 3k10 obrażeń (udany rzut obronny na Wytrwałość o ST 20 neguje).
91-95	3k10 obrażeń (udany rzut obronny na Wytrwałość o ST 20 neguje) i powrót postaci na Plan Materialny. Jeżeli miejsce jest zajęte przez trwały obiekt, zostaje przesunięta do najbliższej wolnej przestrzeni, otrzymując 1k6 obrażeń za każde 1,5 metra, które przy tym pokonuje.
96-100	Wiatr ciska postać przez zasłonę koloru na inny plan lub półplan. Miejsce docelowe określa się losowo, rzucając w Tabeli 5-4.

OPCJA: WIELE PRZESTRZENI ETERYCZNYCH

W kosmologii D&D tylko Plan Materialny ma swój współistniejący Plan Eteryiczny. Możesz jednak pozwolić, aby dostęp do niego był możliwy także z innych sfer.

Żadne, niektóre albo wszystkie plany mogą mieć również własne, współistniejące z nimi sfery eteryczne. Masz prawo ograniczyć owe minieteryczne światy do planów wybranego typu, np. Planów Żywiołów czy też Planów Zewnętrznych. Oznacza to, że mogą istnieć Eteryiczny Plan Żywiołu Ziemi czy Eteryiczny Plan Elizjum.

Mieszkańcy takich planów mogą przedostawać się do odpowiednich Planów Eteryicznych, a ich zaklęcia czy zdolności czaropodobne działają na stworzenia tam żyjące. Na różnych Planach Eteryicznych znaleźć można takie stworzenia, jakie normalnie spotyka się na typowym Planie Eteryicznym.

Plan Eteryiczny związany z innym planem może mieć część, wszystkie lub nie mieć żadnych atrybutów danej sfery. Nadal jednak będzie miał podstawowe cechy normalnego Planu Eteryicznego (brak grawitacji i normalny czas). Może zatem posiadać

TABELA 5-6: SPOTKANIA ETERYCZNE

k%	Spotkanie	Liczba	SW	PS
01-04	migopies	3k6	2	9
05	niebianin, ghaele	1	13	13
06	niebianin, planetar	1	16	16
07	niebianin, solar	1	19	19
08	couatl	1	10	10
09	demon, armanite†	1k3	7	9
10-11	demon, bebilith	1k3	9	11
12	demon, sukkub	1	9	9
13	diabeł, cornugon†	1	10	10
14	diabeł, narzugon na koszmarze	1	10	10
15	pożeracz	1	11	11
16-35	spotkanie na współistniejącym terenie*	—	—	—
36-40	cyklon eteru	—	—	—
41-42	eteryczny Kap11	1	11	11
43-44	eteryczny Kap11 i Wjk8	1	15	15
45-54	eteryczna zasłona	—	—	—
55-56	eteryczny Wjk9	1	9	9
57-61	eteryczny rabuś	1	3	3
62-66	eteryczny drapieżca	1	3	3
67-68	eteryczny Zak15	1	15	15
69-70	eteryczny Czar15	1	15	15
71-72	zjawia Wjk5	1k3	7	9
73-74	zjawia Czar6	1	8	8
75-76	zjawia Łtr7	1	9	9
77-78	zjawia minotaur	1k6	6	9
79-80	zjawia troll	1k3	7	9
81-85	misja handlowa merkantów‡	—	—	5
86-89	koszmar	1	5	5
90-95	fazowy pajak	1k8	5	11
96-100	xill	1k6	6	11

* Wykonaj rzut losowego spotkania dla planu, z którym współistnieje Plan Eteryiczny. Mogą się tam znaleźć stworzenia, które potrafią wykrywać i ranić eterycznych podróżników czy to przez ataki wzrokowe (jak bazyliżek), czy dzięki zaklęciom i zdolnościom czaropodobnym.

† To stworzenie nie ma zdolności umożliwiających przeniesienie się na Plan Eteryiczny. Znalazło się tu albo na skutek działań kogoś innego (90%), albo w pobliżu znajduje się zasłona prowadząca do jego naturalnego świata (10%).

‡ Misja składa się z dwóch merkantów i dziewięciu Wjk5.

cechę dominacji ognia, jeżeli współistnieje z Planem Żywiołu Ognia, lub być umiarkowanie ukierunkowany na zło, jeśli łączy się z Hadesem.

Opcjonalną zasadę wielości przestrzeni eterycznych łączyć można z Dalekim Eterem. W takim przypadku podróżnicy mogą przejść z Planu Materialnego do innej sfery poprzez sfery eteryczne. Najpierw przenoszą się do wymiaru współistniejącego z Planem Materialnym. Następnie wchodzi w Daleki Eter, a przez niego docierają do Planu Eteryicznego, który współistnieje ze światem docelowym.

Wyprawa taka trwa w Dalekim Eterze tyle samo co kategoria „powrót do granicy Planu Materialnego”. Podróżnik wyłania się z Dalekiego Eteru w losowym miejscu Planu Eteryicznego współistniejącego ze sferą, do której chce dotrzeć.

Można wreszcie połączyć wiele planów jednym Planem Eteryicznym. Na przykład, masz prawo założyć, że wszystkie Plany Zewnętrzne okrywa jeden Plan Eteryiczny, a inny Plan Eteryiczny łączy Plan Materialny i Plany Wewnętrzne.

Jednym z najpoważniejszych skutków cyklonu może być rozrzućenie grupy poszukiwaczy przygód tak, że nie mogą znaleźć ani siebie nawzajem, ani wyjść z Planu Eteryicznego. MP może zdecydować, że dla całej grupy wykonuje się jeden rzut, o ile jej członkowie w momencie uderzenia wихru są dostatecznie blisko siebie.

Cyklony eteru nie wyrządzają szkód nieumarłym, jak również zjawom i pożeraczom. Zjawy, które nie są przywiązane do konkretnego obszaru Planu Materialnego, mogą nawet wskazywać na czoło fali cyklonu i przemieszczać się wraz z nimi.

Każde stworzenie stające się eterycznym (włączając w to użycie czaru *migotanie*) w zasięgu cyklonu, natychmiast jest poddane jego efektowi. Jeśli jednak w chwili przygotowywania się do skoku na Plan Materialny istota znajduje się blisko cyklonu, może odczuć, że po „drugiej stronie” coś jest nie tak i zrezygnować z podróży.

SPOTKANIA ETERYCZNE

Plan Eteryiczny jest Planem Przechodnim i drogą z jednego miejsca w inne. Wiele spotykanych tu istot to podróżnicy gnani własnymi sprawami. Inne to szpiegdy ukryci pośród eteru, śledzący poczynania wrogów na Planie Materialnym.

W Tabeli 5-6 wymieniono podstawowe typy podróżników, ale MP nie musi się jej sztywno trzymać. Może to być jedynie punkt wyjścia do konstruowania specyficznych spotkań – wystarczy dodać nowe pozycje lub zmodyfikować procentową szansę istniejących.

Wynik 93-100 na k% oznacza losowe spotkanie wybierane z Tabeli 5-6: Spotkania eteryczne. Rzut wykonuje się co godzinę.

PLAN CIENI

Oto sfera zatruta ciemnością i potęgą.

Ukryte miejsce nienawidzące światła.

Brama do nieznanych wszechświatów.

Sfera ogarnięta przytłumionym światłem, jednocześnie sąsiadująca i współistniejąca z Planem Materialnym. Pokrywa cały Plan Materialny, podobnie jak czyni to Plan Eteryiczny, więc umożliwia bardzo szybkie pokonywanie wielkich odległości. Sąsiaduje jednak również z innymi

sferami. Przy użyciu odpowiedniej magii umożliwia odwiedzinę innych rzeczywistości.

Plan Cieni jest czarno-biały, pozbawiony wszelkich kolorów. Pod innymi względami wygląda podobnie do Planu Materialnego (choć nie jest identyczny). Na przykład, niebo jest zawsze czarną otchłanią pozbawioną słońca i gwiazd. Charakterystyczne cechy krajobrazu Planu Materialnego są rozpoznawalne, ale w jakiś sposób są wypaczone – to przekręcone odbicie rzeczywistości. Choć nie ma tu światła, sporo roślin, zwierząt i humanoidów zwie to miejsce domem.

Plan Cieni jest wysokomorficzny, a niektóre jego fragmenty wciąż dryfują między planami. W rezultacie dokładne mapy są właściwie bezużyteczne, bo oprócz głównych punktów orientacyjnych zmienić się może wszystko. Jeżeli podróżnik posługujący się *chodem cienia* zwiedzi górski łańcuch, to przy następnych odwiedzinach zapewne znajdzie w tym samym miejscu góry, ale szczyty układać się już będą inaczej. Dokładność to cecha nieistniejąca na Planie Cieni.

Tereny Planu Cieni wyglądają zazwyczaj podobnie do miejsca na Planie Materialnym, z którego podróżnik przeszedł do tej sfery. Jeżeli czarodziej przenosi się z kniei do cienistego świata, jego pierwsze spojrzenie trafi na mroczny las. Jeśli zaczyna pod wodą, pojawi się w cienistym oceanie, mającym podobne właściwości co woda, gdzie nadal działać będzie *oddychanie pod wodą*. Jeżeli jednak oddali się od punktu startowego, krajobraz zmieni się bardzo poważnie i pozostanie jedynie w części podobny do odpowiednich terenów z Planu Materialnego.

Również czary mogą wpływać na budulec Planu Cieni, szczególnie iluzje o określniku cień. Choć świat ten jest monochromatyczny, wyrwana z niego cienista materia może przybrać dowolną barwę. Efekty iluzji stają się bardziej przekonujące, gdy czarodzieje kolorują, kształtują i cieniują budowane twory. Na przykład, *cieniste wywołanie* zamieniające się w *kulę ognistą* wygląda dla oszukanych iluzją dokładnie tak samo, jak wszystkie inne *kule ogniste*.

CECHY PRZESTRZENI CIENI

W wielu aspektach Plan Cieni to mroczne odbicie Planu Materialnego. Wiele jest rzeczy podobnych, ale występują również ważne różnice. Tutaj podsumowujemy cechy Planu Cieni.

NOWY PRZEDMIOT: GOBELIN ETERU

Ten przedmiot to przenośna brama do Planu Eteryicznego. Wygląda jak masywna, dębowa framuga drzwi, rzeźbiona runami, z której zwiesza się ciężki gobelin przetykany metalicznymi nitkami. Gdy wypowie się słowo rozkazu, zaczyna świecić i zamienia się w płaszczyznę koloru prowadzącą wprost do Planu Eteryicznego. Przejście pozostaje otwarte aż do wymówienia kolejnego słowa rozkazu, który je dezaktywuje.

Użycie gobelinu powoduje otworenie przejścia z Planu Materialnego na Eteryiczny. Każdy, kto przejdzie przez bramę, staje się eteryczny (analogicznie do czaru *eteryczność*) i pozostaje taki do chwili, gdy wróci na Plan Materialny przy użyciu zaklęcia, cofnie się przez *gobelin eteru* lub znajdzie inne wyjście z Planu Eteryicznego. Kurtyna tworzona przez przedmiot pozostaje widzialna ze strony Planu Eteryicznego. Jeżeli przedmiot zostanie wyłączony,

podróżnicy po eterycznej stronie muszą znaleźć inną drogę do domu.

Gdy gobelin jest włączony, może się okazać, że jakieś eteryczne istoty (może nawet planarne potwory czy zagubione dusze) postanowią skorzystać z udostępnianego przezeń przejścia. Wykonaj rzut określający spotkanie i zdecyduj, czy wylosowane stworzenia zechcą wkroczyć w bramę. Cyklon eteru nie ma bezpośredniego wpływu na działanie *gobelinu eteru*, ale może uniemożliwić normalne skorzystanie z niego.

Przejście ma wymiary normalnych drzwi (2,5 metra wysokości, 90 centymetrów szerokości). Po złożeniu przedmiot jest długi na 3 metry, szeroki na 30 centymetrów i gruby na 15 centymetrów. Rozmontowanie lub rozstawienie przejścia jednej osobie zajmuje 10 minut.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *eteryczność; Cena rynkowa:* 47 520 sz; *Waga:* 43,5 kg.

- **Normalna grawitacja.**
- **Normalny czas.**
- **Nieskończony.**
- **Magicznie morficzny:** Czary takie jak *cieniste przyzwanie* i *cieniste wywołanie* modyfikują podstawową materię Planu Cieni. Lotęga i elastyczność tych zaklęć sprawia, że stają się w tym wymiarze bardzo przydatnymi narzędziami, zarówno dla podróżników, jak i rdzennych mieszkańców.
- **Brak cech żywiołów i energii:** Jednak niektóre małe obszary Planu Cieni (zwane Mrocznymi Ziemiemi, patrz dalej) posiadają cechę mniejszej dominacji negatywnej energii.
- **Umiarkowanie ukierunkowany na neutralność.**
- **Wzmocniona magia:** Zaklęcia o określniku cień działają w tej sferze lepiej. Traktowane są jak po zastosowaniu atutu Maksymalizacja czaru, choć nie zajmują wyższych komórek na czary, jak to jest w przypadku normalnego stosowania tego atutu.

Ponadto niektóre zaklęcia zyskują jeszcze więcej mocy. *Cieniste przyzwanie* i *cieniste wywołanie* osiągają 30% mocy duplikowanych przyzwań i wywołań (zamiast 20%). Większe *cieniste przyzwanie* oraz *większe cieniste wywołanie* mają 60% mocy oryginału (zamiast 40%), a *cień* osiąga 90% siły oryginału (zamiast 60%). Chcąc wyliczyć moc tych zaklęć, należy zastosować Maksymalizację czaru do osiągnięcia maksymalnej liczby zadawanych obrażeń czy leczenia, a następnie przemnożyć przez podane wyżej procenty.

- **Oslabiona magia:** Zaklęcia, które używają lub tworzą światło bądź ogień, mogą wygasać na Planie Cieni. Gdy ktoś próbuje rzucić czar mający w określniku światło albo ogień, do sukcesu potrzebuje udanego testu Czarostwa (ST 15 + poziom czaru). Zaklęcia tworzące światło mają na Planie Cieni mniejsze zastosowanie, ponieważ – nawet jeśli uda się je rzucić – zasięg każdego źródła światła zmniejsza się w tej sferze o połowę.

Mimo mrocznej natury Planu Cieni, czary, które wytwarzają, używają czy manipulują ciemnością, działają tak jak zwykle.

POŁĄCZENIA SFERY CIENI

Podróżnicy trafiają zazwyczaj do Planu Cieni dzięki czarom i stałym portalom.

Najczęstszą metodą jest użycie czaru *chód cienia*, umożliwiającego szybkie poruszanie się między dwoma punkta-

mi Planu Materialnego. Zaklęcie przenosi podróżnika na odległość do 11 kilometr na 10 minut podróży, bez względu na jego nominalną szybkość. Podróż ma miejsce przez Plan Cieni, dlatego też przemieszczająca się postać nie widzi wiele z miejsc mijanych na Planie Materialnym. Zakończenie czaru przenosi podmiot z powrotem na Plan Materialny, umieszczając go, o ile to możliwe, w zacienionym miejscu.

Między Planem Materialnym a Planem Cieni znaleźć można również naturalne losowo działające wiry o zmiennym punkcie docelowym. Takie portale mają zwykle średnie rozmiary i utrzymują się przez 1k6 dni, po czym się rozplywają. Częstotliwość ich uaktywniania się nie jest znana – większość może się pojawić, a po kilku dniach zniknąć przez nikogo niezauważona, nie mówiąc już o używaniu. Podobnie jak przy innych wirach, czary i przedmioty (np. strzały) mogą się przez nie przedostawać między planami. Wiry można wyobrażać sobie jako bąble na gotującym się Planie Cieni, które się pojawiają, trwają i pękają na powierzchni Planu Materialnego.

Takie losowe przejścia pojawiają się tylko w tych miejscach Planu Materialnego, które są zacienione lub spowite ciemnością. Jeżeli pojawiają się wewnątrz jakiegoś ciała stałego, nie nadają się do przemieszczania między planami, ale jeżeli trafią na otwartą przestrzeń, stają się bardzo przydatne dla istot cienia, które chcą nawiedzić Plan Materialny.

Czar *chód cienia* tworzy podobny wir na początku podróży i następny, na jej końcu. Istnieją też większe wiry tego rodzaju, choć występują rzadko. Szczególnie potężny wir mógłby połknąć cały zamek czy nawet miasto, na stałe przenosząc je na Plan Cieni.

Podróżnicy przenoszący się na Plan Cieni, którzy popatrzą za siebie przez wir na Plan Materialny, widzą świat czarno-biały o odwróconych kolorach (jak fotograficzny negatyw). Ponieważ wiry otwierają się w ciemnych miejscach Planu Materialnego, są z pewnością na Planie Cieni, gdyż materialna ciemność wydaje się jasna w porównaniu z substancją cienia.

Plan Cieni nie łączy się z Planem Eteryicznym. Zaklęcia i zdolności czaropodobne, które wykorzystują lub potrzebują dostępu do Planu Eteryicznego, po prostu nie działają. Plan Cieni współistnieje z Planem Astralnym, dlatego też przeróżne czary i portale umożliwiają przemieszczanie się między tymi sferami.

ALTERNATYWNA KOSMOLOGIA DLA PLANÓW PRZECHODNICH

W kosmologii D&D wszystkie sfery otulone są Planem Astralnym, a Plan Cienia łączy tylko alternatywne Plany Materialne. Nie jest to oczywiście jedyne możliwe ułożenie Planów Przechodnych. Przedstawiamy inny pomysł, który możesz wykorzystać przy tworzeniu własnej kosmologii.

W naszej propozycji Plan Astralny i Plan Cieni łączą się z konkretnymi Planami Zewnętrznymi. Plan Astralny umożliwia przejście do sfer niebiańskich (tych z ukierunkowaniem na dobro), a Plan Cieni posiada bramy do sfer piekielnych i otchłannych (ukierunkowanych na zło). Plany Wewnętrzne oraz neutralne Plany

Zewnętrzne (w kosmologii D&D są to Mechanus, Zewnętrzne oraz Limbo) łączą się zarówno z jedną, jak i drugą sferą przejściową. Plan Astralny jest rozłączny z Planem Cieni – nie ma między nimi żadnych bezpośrednich przejść.

Stworzenia o dobrych charakterach zamieszkują Plan Astralny, a istoty złe żyją na Planie Cieni. Sfera astralna ma cechę umiarkowanego ukierunkowania na dobro, a cieni – umiarkowanego ukierunkowania na zło.

Plan Materialny, Plany Wewnętrzne i neutralne Plany Zewnętrzne są wielkim polem walki między niebiańskimi i piekielnymi/otchłannymi siłami. Diabły bardzo rzadko zapuszczają się do Planu Astralnego, a niebianie niemal nigdy nie są spotykani na Planie Cieni.

Zależnie od wybranej kosmologii, Plan Cieni może prowadzić do alternatywnych Planów Materialnych i innych sfer egzystencji. Jest to jednak straszna droga – trzeba zagłębić się w takie obszary Planu Cieni, które nie współistnieją z żadnymi znanymi sferami, a zamieszkują je przerażające monstra.

MIESZKAŃCY CIENI

Plan Cieni nie jest zły w swej naturze, lecz zamieszkuje go wiele potwornych istot, które bardzo nienawidzą wszelkiego światła i życia. Najlepiej znanymi mieszkańcami tej sfery są cienie – nieumarłe stwory wysysające siły z poszukiwaczy przygód zarówno na Planie Materialnym, jak i Planie Cieni.

Na Planie Cieni spotkać można wiele miejscowych odmian roślin i zwierząt spotykanych na Planie Materialnym, ale są to zazwyczaj mutacje mroczne, wypaczone.

Tę sferę zamieszkują również dużo groźniejsze istoty, takie jak mastiff mroku czy cień nocy. W Rozdziale 9 opisujemy dwóch mieszkańców tej sfery, zaćmienia i cieniste figowce oraz bestię zmroku, którą często spotkać można w pobliżu wirów Planu Cieni.

Istnieje wiele opowieści o zamkach czy wręcz całych miastach wciągniętych na Plan Cieni. Część z nich jeszcze stoi, ale uległa wypaczeniu przez mroczną, toksyczną naturę tego wymiaru. Owa toksyczność, opisana dalej w sekcji z właściwościami sfery, manifestuje się po dekadach przebywania na tym planie. Wszystkim zainfekowanym dotykaniem cienia zapewni dziwne umiejętności i nieludzkie cechy.

RUCH I WALKA

Na Planie Cieni ruch odbywa się normalnie, ale przemieszczając się przez tę sferę, pokonuje się jednocześnie duże odległości na współistniejącym Planie Materialnym. Ci, którzy znają tajemne ścieżki, mogą z Planu Cieni podróżować do innych światów, a poszukiwacze przygód zwykle przybywają tu, poszukując dreszczu emocji i niezwykłych przeżyć.

Większość stworzeń z Planu Materialnego podróżujących do sfery cieni używa czaru *chód cienia*. Dzięki niemu przedostają się do tego wymiaru, przemieszczają się w określonym kierunku przez ustalony czas, a potem wracają na Plan Materialny. Podstawowe kierunki (wschód, zachód, północ, południe) są takie same w krainie cieni, jak w świecie materii, ale z odległościami rzecz ma się zupełnie inaczej. Przez Plan Cieni wszystko przemieszcza się dużo szybciej niż przez Plan Materialny.

Osoba używająca *chodu cienia* na każde 10 minut podróży w określonym kierunku przemieszcza się 11 kilometrów w tym samym kierunku na Planie Materialnym. Prędkość jest stała i nie zależy od szybkości stworzenia korzystającego z *chodu cienia*. Czarodziej może iść pieszo, jechać konno, lecieć, a mimo to pokona ten sam dystans w danym czasie. Chcąc utrzymać tempo, nie trzeba robić nic szczególnego – wystarczy po prostu się poruszać.

Gdy stworzenie korzystające z *chodu cienia* dotrze do zaplanowanego miejsca, aktywuje się drugi aspekt czaru. Otwiera się portal powrotny do Planu Materialnego, z prowadzącą do niego cienistą drogą. Droga jest iluzoryczna, ale

portal na jej końcu jak najbardziej realny. Podróżnik pojawia się w najbliższym cieniu od miejsca przejścia. Przyglądanie się otoczeniu z Planu Cieni przed przejściem może dostarczyć ogólnych informacji o miejscu, do którego prowadzi portal.

Podróżując przez Plan Cieni, widzi się krajobraz podobny (ale nie identyczny) do tego w odpowiadającym miejscu Planu Materialnego. Rzeki mogą wyglądać inaczej lub może ich nie być, zamki stoją, są zrujnowane lub całkowicie zmienione, ale podstawowy typ terenu (bagny, wzgórza, góry) zawsze pozostaje taki sam.

Wędrujący przez cienie mogą próbować odnaleźć przejścia do alternatywnych Planów Materialnych bądź do Planów Zewnętrznych. Szukanie tych pierwszych polega na oddaleniu się od miejsc odpowiadających podstawowemu Planowi Materialnemu. Krajobraz robi się groźniejszy, straszniejszy: drzewa stają się masywniejsze niż jakiegokolwiek inne na Planie Materialnym, góry zamieniają się w bariery najeżone zębami urwisk i turni, a rzeki obejmują szaleństwo wirów i dziki nurt. Dotarcie do miejsca w alternatywnej sferze odpowiadającej punktowi wyjścia na Planie Materialnym zajmuje 1k4 godziny ciągłej podróży. Gdy postać znajdzie się już w punkcie docelowym, może otworzyć nowy portal i przejść do alternatywnego Planu Materialnego. Jeżeli w twojej kosmologii nie ma alternatywnych światów materialnych (lub nie zostały jeszcze odkryte), nie da się oczywiście otworzyć takiego przejścia.

W tym trudnym obszarze znajdują się również portale prowadzące przez Plan Astralny do różnych Planów Wewnętrznych lub Planów Zewnętrznych. I znowu – losowe znalezienie przejścia tego typu zajmuje 1k4 godziny nieustannej wędrówki.

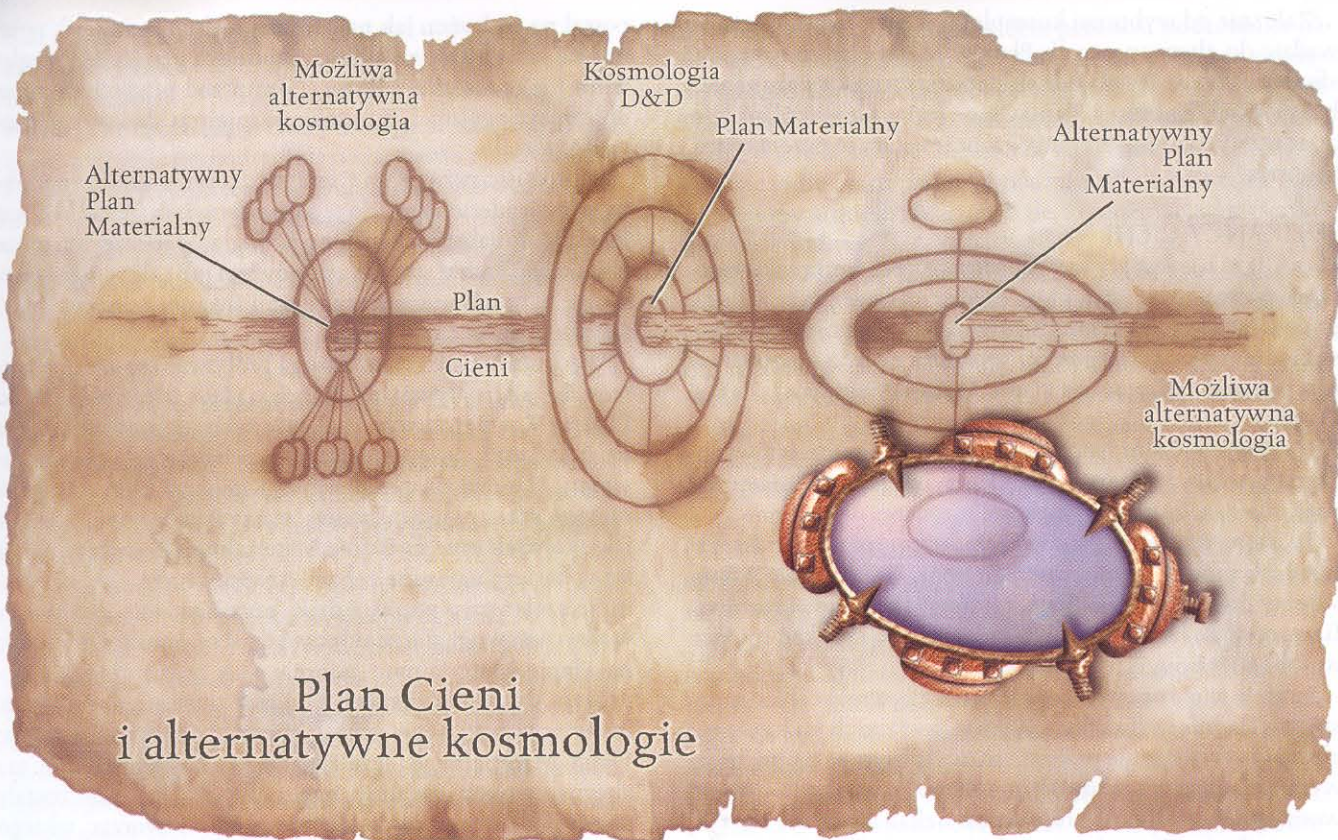
Otworzenie przejścia na początku lub końcu czaru *chód cienia* osłabia na 1k6×10 minut granicę pomiędzy Planem Materialnym a Planem Cieni. W tym czasie mieszkańcy sfery cieni mogą próbować przepchnąć się na drugą stronę i vice versa. Próbę można podejmować tylko raz dla każdego osłabionego miejsca i do jej powodzenia potrzeba udanego rzutu obronnego na Wole (ST 15).

Osoby zgubione, porzucone czy w inny sposób uwięzione na Planie Cieni mogą wrócić na Plan Materialny, odszukując takie osłabione miejsca tkaniny rzeczywistości, naturalne wiry i portale lub znajdując podróżnika, który zechce wziąć ich ze sobą.

Cienista walka: Oprócz ograniczeń widoczności oraz magii wspomnianych wcześniej, walka na Planie Cieni przebiega normalnie. Stworzenia miejscowe przyzwyczajone są do zalegającego tu wiecznego mroku. Choć budulec Planu Cieni, a co za tym idzie, wszystko dookoła, zmienia się nieustannie ze względu na naturę tej sfery, modyfikacje są na tyle wolne, że w czasie potyczki nie zmieniają znacząco otoczenia, przez co nie wpłyną na przebieg walki.

WŁAŚCIWOŚCI PLANU CIENI

Plan Cieni nie jest ani bardziej, ani mniej niebezpieczny od Planu Materialnego. Pewne jego obszary są niebezpieczne, a niektórzy mieszkańcy wrogo nastawieni do międzyplanarnych wędrowców, ale sfera ta nie zagraża życiu i zdrowiu



Plan Cieni i alternatywne kosmologie

większości rozsądnych podróżników. W odróżnieniu od Planu Astralnego i Eteryicznego można tu znaleźć żywność (choć jest zwykle ciemna i często ocieka czarną posoką) oraz wodę (lepką i gęstą). Powietrze jest normalne i mieszkańcy Planu Materialnego mogą przeżyć tu całe lata nie chorując, jeśli tylko przyzwyczają się do wszechobecnego mroku i przenikliwego chłodu.

Niemniej po upływie dekad Plan Cieni staje się toksyczny dla istot pochodzących z innych sfer. Stworzenia urodzone gdzieś indziej, które spędziły w tej sferze większość swojego życia, zaczynają przejawiać nowe zdolności i wady przynależne tej sferze. Nie da się właściwie przewidzieć,

kiedy zaczną się modyfikacje, bo ich nasilenie i czas jest inny dla każdego stworzenia i miejsca na Planie Cieni. W Rozdziale 9 przedstawiamy szablon stworzenia cienia. Znaleźć tam można opisy typowych zdolności i typowych wad, które niniejszy wymiar nakłada na istoty zbyt długo na nim mieszkające.

Widoczność na Planie Cieni odpowiada tej w bezksiężycową noc na Planie Materialnym. Większość terenu spowijają ciemności, z rzadka rozjaśniane blaskiem portalu lub ognisk podróżników. Zdolność widzenia w ciemności nie jest ograniczona, ale zasięgi wszelkich pochodni, latarni i czarów emitujących światło (takich jak *nieustający płomień*

OPCJA: BEZ PRZESTRZENI CIENI

Choć Plan Cieni zajmuje ważne miejsce w Wielkim Kole, samodzielnie zbudowana kosmologia nie musi brać go pod uwagę. Jeśli w twoim wszechświecie nie będzie cienistej sfery, należy pogodzić się z następującymi rzeczami:

- Następujące iluzje z określnikiem cień nie działają: *chód cienia*, *cieniste przyzwanie*, *cieniste wywołanie*, *cienisty schowek**, *cień*, *większe cieniste przyzwanie*, *większe cieniste wywołanie*, *wniknięcie w cień**, *wyświetlony obraz*.
- Czary wpływające na Plan Cieni, ale mające również inne skutki, tracą cieniste aspekty. Zaliczają się do nich: *rozbicie cienia**, *strefa spokoju**, *wymiarowa kotwica*.

- Potwory pochodzące z Planu Cieni albo nie istnieją (a więc nie można ich również sprowadzić czarami *wezwania potwora*), albo zamieszkują inne plany. Dla wielu z nich idealnym domem mogą być piekielne bądź otchłanne Plany Zewnętrzne oraz Plan Negatywnej Energii. Potwory używające zdolności związanych z cieniami mogą istnieć, ale albo bez owych zdolności, albo ze zdolnościami analogicznymi, korzystającymi z innych sfer.

W kosmologii D&D Plan Cieni łączy się tylko z Planem Astralnym i Planem Materialnym. Wymienione wcześniej ograniczenia dotyczą zatem także podróżników przemieszczających się po Planach Wewnętrznych bądź Planach Zewnętrznych.

czy światło) są zmniejszane o połowę. Na przykład, zakłęcie światła dnia zapewnia normalne oświetlenie w promieniu 9 metrów, a górnicza latarnia świeci stożkiem długim na 9 metrów i szerokim na końcu na 3 metry.

Jasne światło przyciąga innych podróżników i mieszkańców Planu Cieni, dlatego też szansa na spotkanie wzrasta dwukrotnie dla każdej grupy posługującej się czymś takim.

Podróżnicy z Planu Materialnego czują na Planie Cieni chłód, ale nie zimno. Sfera przytłumia nieco ciepło normalnego ognia, który nadal zadaje normalne obrażenia. Niemniej zwykle ognisko wydaje się w jakiś sposób mniej ogrzewać niż na Planie Materialnym.

Mroczne miraż

Jedną z bardziej przynębiających cech Planu Cieni bierze się z faktu, że stanowi on wypaczone odbicie Planu Materialnego. Podróżnik, który wejdzie w tę sferę w pobliżu rodzinnego miasta, może napotkać mroczną, opuszczoną wersję znanego miejsca. Analogie są zauważalne, choć cień nie jest identyczny z pierwowzorem. Dom naszego podróżnika może stać przy innej ulicy, być zbudowany w nieco odmiennym stylu architektonicznym czy (co zdarza się najczęściej) okazać się stertą mrocznych ruin.

Do równie niepokojących ulud należą czarne, potężne zamki, których próżno szukać na Planie Materialnym, albo starożytne pola bitewne w miejscu, gdzie powinny być podziemia. Najgorszą kategorię, przed którą wzdrgają się podróżnicy, stanowią wypaczone echa osób im bliskich – choć zdeformowane i potworne, to nadal rozpoznawalne. Choć takie cieniste zwiady nie mają żadnych dodatkowych zdolności, to z pewnością spotkania z nimi nie należą do przyjemnych.

Podróżnicy przez cienie, którzy znajdują się w miejscu szczególnie im bliskim lub przerażającym, muszą wykonać rzut obronny na Wole (ST 15) – udany pozwala zignorować mroczne miraż. Ci, którym rzut się nie powiedzie, są przytłoczeni i roztrzęsieni, przez co cierpią karę z morale –2 do ataków i rzutów obronnych (przynajmniej do czasu, gdy oddalą się od miejsc budzących wspomnienia bądź grozę). Udany rzut zapewnia niewrażliwość na mroczne miraż na czas trwania aktualnej podróży przez Plan Cieni.

OPCJA: CIENIE INNYCH PLANÓW

W kosmologii D&D Plan Cieni współistnieje z Planem Materialnym i może być wykorzystywany do podróży na alternatywne Plany Materialne. Wędrowcy wybierający się do innych sfer mogą korzystać z Planu Astralnego, który łączy się ze wszystkimi innymi sferami Wielkiego Koła (są rozłączone z Planem Cieni). Jeśli jednak tworzysz własną kosmologię, możesz „przyczepić” Plan Cieni do dowolnej liczby sfer – wszystko jedno czy będą to Plany Wewnętrzne, Zewnętrzne, czy alternatywne Plany Materialne. W takim przypadku *chód cienia* staje się potężniejszym i elastyczniejszym narzędziem przemieszczania się pomiędzy światłami.

Uludy takie tworzą się dlatego, że Plan Cieni leży bardzo blisko Planu Materialnego. Również echa alternatywnego Planu Materialnego mogą przesiąkać do królestwa cieni, sprawiając, że obrazy będą jeszcze bardziej niepokojące. Wyrocznie i prorocy czasem podróżują przez Plan Cieni, szukając w ciemności potwierdzeń wizji i badając, czy mroczne miraż są zwiastunami nadchodzącej przyszłości.

Mroczne ziemie

Istnieją na Planie Cieni plamy jeszcze czarniejsze niż cienisty budulec. Miejsca takie wypełnia negatywna energia. Nie wiadomo czy wycieka ona niczym posoka z ran Planu Negatywnej Energii, czy może jest ubocznym produktem koncentracji wielkiej liczby nieumarłych cieni i potworów wysysających życiowe siły.

Obszary takie zwie się mrocznymi ziemiami. Posiadają cechę mniejszej dominacji negatywnej energii. Żywe stworzenia, które przemieszczają się przez nie, tracą z powodu negatywnej energii 1k6 punktów wytrzymałości w każdej rundzie, a gdy pw spadnie do co najmniej 0, rozsypują się w proch. Na mrocznych ziemiach normalnie działają czary i przedmioty magiczne chroniące przed negatywną energią.

Każdy podróżnik może łatwo zidentyfikować mroczne ziemie. Są bardziej wypaczone i wyblakłe niż otoczenie (które i tak jest już wyblakłe). Rośliny są martwe i powykręcane długotrwałym wpływem negatywnej energii.

Na mrocznych ziemiach nigdy nie otwierają się naturalne wiry z innych planów, a podróżnik używający zakłęcia lub zdolności czaropodobnej służącej do przeniesienia się z Planu Materialnego otrzyma ostrzeże, jeśli miał wylądować w takim miejscu (najczęściej poczuje zimny dreszcz przebiegający po kręgosłupie). Zwykle mroczne ziemie odpowiadają nawiedzonym miejscom Planu Materialnego: polom krwawych bitew, niepoświęconym cmentarzom, legowiskom potężnych nekromantów, jak również terenom zdominowanym przez nieumarłych.

Portale astralne

Plan Astralny sąsiaduje z Planem Cieni, dlatego też magiczne portale mogą biec astralnymi rurociągami chmur do dowolnych miejsc. Przejścia takie znaleźć można „w głębi”

Gdy Plan Cieni rozciąga się w pobliżu jakiejś sfery, może tam przyjmować cechy planarne podobne do posiadanych przez nią. Gdyby, na przykład, zbliżyć się przez Plan Cieni do Mechanusa, stałby się tam umiarkowanie ukierunkowany na prawo. Gdyby podejść do Planu Żywiołu Wody, podróżnik by się zorientował, że w pobliżu granicy pojawia się cecha mniejszej dominacji wody. Pozostałe cechy, niewynikające z bliskości konkretnej sfery, pozostają niezmiennie. W obu wspomnianych przypadkach zachowują ważność osłabienia i wzmocnienia magii charakterystyczne dla normalnego Planu Cieni, bo ani Mechanus, ani Plan Żywiołu Wody nie wykazuje cech związanych z magią, które mogłyby „zanegować” cechy standardowe.

Planu Cieni, w miejscach dalekich od „normalnych” terenów graniczących z Planem Materialnym. Podróżnicy, którzy nie potrafią bezpośrednio podróżować na Plany Zewnętrzne, mogą wchodzić w sferę cieni i odnajdywać w niej portale, które przez Plan Astralny zainicjują ich na miejsce.

Trzęsienia cienia

Plan Cieni jest zmienny, ale porusza się i modyfikuje dość wolno. W ciągu tygodnia krajobraz może zmienić się nie do poznania, ale jeśli obserwować go cały czas, ruchy te są właściwie niezauważalne. Wolne tempo modyfikacji nie jest jednak sztywną zasadą – występuje tu odpowiednik trzęsienia ziemi, które mogą być zabójcze dla podróżników.

Trzęsienia cienia są gwałtowne, ale lokalne. Mają ten sam efekt co czar *trzęsienia ziemi* i działają w promieniu 30 metrów. Nie wpływają na stworzenia bezcielesne i latające. Mogą natomiast przerwać efekt *chodu cienia*. Czarodziej pod wpływem tego zaklęcia musi wykonać test Koncentracji (ST 20) – udany pozwala mu zachować kontrolę nad magią. Jeśli rzut się nie powiedzie, podróżnik zostaje unieruchomiony na Planie Cieni tak, jakby się zgubił lub ktoś by go tu pozostawił. Nadal może oczywiście powrócić na Plan Materialny, rzucając kolejny *chód cienia* lub odnajdując naturalny wir czy magiczny portal.

Lśniąca Cytadela

Nie wiadomo czy ta legendarna forteca istnieje naprawdę, ale mówią o niej wszyscy podróżnicy przez Planu Cieni. Legenda głosi, że cały cienisty wymiar to sztuczny twór, ukształtowany przez od dawna już zapomnianą istotę, która dysponowała boskimi mocami. Z początku był zwykłym półplanem, którego sercem była Lśniąca Cytadela koloru i światła. Chcąc zapewnić jej moc, zakon wyznający stwórcę tego półplanu wysysał życie, światło i kolory z całej reszty rzeczywistości. Tak narodzić się miał Plan Cieni. Nikt nie odnalazł Lśniącej Cytadeli, ale mówi się, że ci, którzy nie wracają z podróży do najgłębszych pokładów cienia, właśnie do niej trafili.

CIENISTE SPOTKANIA

Stworzenia spotykane na Planie Cieni mogą być rdzennymi mieszkańcami – dziwnymi twórami zlepionymi z istoty cienia w suchym naśladownictwie życia. Inni to przybysze

z Planu Materialnego, którzy uciekli od słonecznego światła do świata wypełnionego wieczną ciemnością.

Poniższa tabela nadaje się dla typowych podróżników, ale może również posłużyć jako punkt wyjścia do tworzenia nowych zestawień lub modyfikacji przeznaczonych do specjalnych obszarów Planu Cieni. Potwory stają się coraz straszniejsze (a ich SW wyższe) wraz z wkraczaniem w głębsze, bardziej oddalone od Planu Materialnego warstwy cieni.

Wyniki 96-100 na k% oznacza losowe spotkanie, wybierane z Tabeli 5-7: Spotkania na Planie Cieni. Rzut wykonuje się co godzinę.

TABELA 5-7: SPOTKANIA NA PLANIE CIENI

k%	Spotkanie	Liczba	SW	PS
01-05	portal astralny	—	—	—
06-07	bodak*	1k6	8	11
08-09	plaszczowiec*	2k4	5	10
10-16	efemeryda, bestia zmroku	2k4	3	8
17-18	efemeryda, zaćmienie	1	9	9
19-20	efemeryda, cienisty figowiec	1	10	10
21-23	misja handlowa merkantów†	—	5	12
24-25	cień nocy, nocny pełzacz	1	18	18
26-27	cień nocy, nocny wędrowiec	1	16	16
28-29	cień nocy, nocne skrzydło	1	14	14
30-32	cienisty bazyliszek‡	1k3	6	9
33-35	cienisty czarny niedźwiedź‡	1k6	2	6
36-38	cienista złowieszcza małpa‡	1k8	3	8
39-41	cienisty złowieszczy szczur‡	3k6+2	1	8
42-44	cienisty złowieszczy wilk‡	2k4	4	9
45-47	cienisty szary rozpruwacz‡	1	9	9
48-50	cienisty grik‡	1k6	4	8
51-55	mastiff mroku	2k4+1	5	10
56-58	cienisty sowoniedźwiedź‡	2k6	5	11
59-61	cienisty widmowy grzyb‡	1	4	4
62-63	trzęsienie cienia	—	—	—
64-66	cienisty brunatny kolos‡	1	8	8
67-76	cień (nieumarły)*	3k6	3	10
77-86	Zak14 (<i>chód cienia</i>)	1	14	14
87-96	Czar13 (<i>chód cienia</i>)	1	13	13
97-100	widma*	2k4	5	10

* Potwór pochodzi z innego świata, ale dostał się na Plan Cieni i teraz tu jest jego dom.

† Misja handlowa składa się z czterech merkantów i watahy 3k4 mastiffów mroku.

‡ Szablon cienistego stworzenia.

WARIANT: TANCERZE CIENI I PLAN CIENI

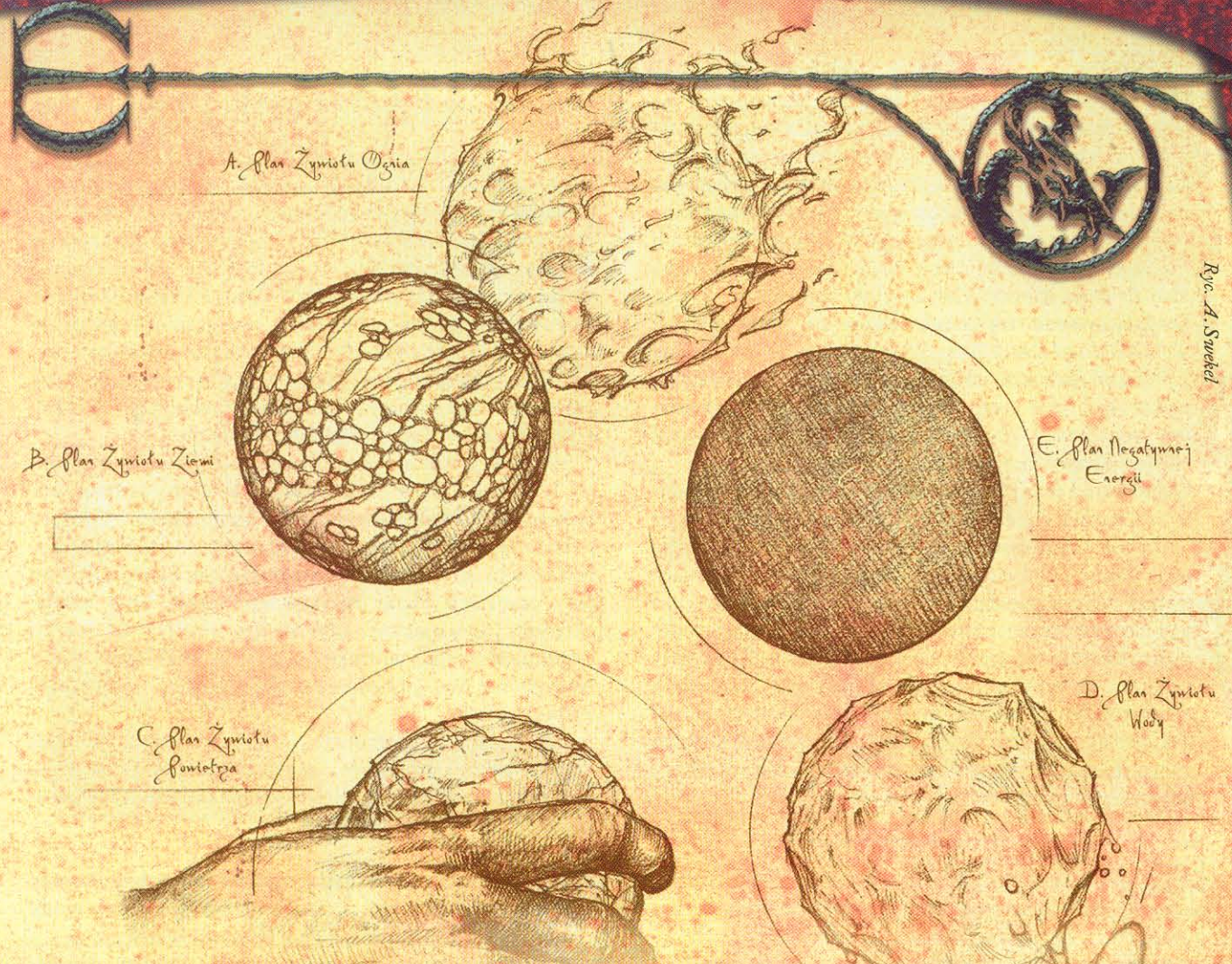
Opisana w Rozdziale 2 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI* klasa prestiżowa tancerz cieni wykorzystuje cienie, ale nie pozwala na wkraczanie bezpośrednio na Plan Cienia. Możesz jednak silniej powiązać jej przedstawicieli z opisywaną tu sferą. Zabieg taki będzie miał następujące konsekwencje:

- **Wezwanie cienia:** Wezwane monstrum pochodzi z Planu Cienia.
- **Cienisty skok:** Zdolność korzysta z Planu Cienia zamiast Planu Astralnego. Jeśli coś pójdzie źle (analogicznie do czaru

wymiarowe drzwi), tancerz cieni zostaje uwięziony na Planie Cienia, a nie w sferze astralnej.

- **Cienista iluzja:** Ta zdolność ma określnik cień, choć czar *niemy obraz*, którego efekt kopiuje, go nie posiada.

Przeprowadzenie takich zmian powoduje, że powiązane z Planem Cieni zdolności mogą być wykorzystywane wyłącznie w tych sferach, z których możliwy jest bezpośredni dostęp do rzeczoności wymiaru.



Ryc. A. Swebel

A. Plan Żywiołu Ognia

B. Plan Żywiołu Ziemi

C. Plan Żywiołu Powietrza

E. Plan Negatywnej Energii

D. Plan Żywiołu Wody

Plany Wewnętrzne to światy dzikiej mocy i czystych żywiołów, pełne ostateczności i skrajności. Są elementami budującymi cały wszechświat. Reprezentują materię i energię w najbardziej pierwotnej postaci. Dlatego pozostają też najgroźniejsze dla stworzeń z Planu Materialnego. Nieprzygotowani podróżnicy w najlepszym wypadku stają bezbronni przed tą potęgą, a w najgorszym gasną tak szybko, jak świeczka we wściekłej fali huraganu.

W kosmologii D&D na Plany Wewnętrzne składają się cztery sfery żywiołów (Ogień, Powietrze, Woda, Ziemia) oraz dwie sfery energii (Pozytywna, siła napędowa życia, oraz Negatywna, siła zgnilizny i entropii).

Każdy z Planów Wewnętrznych jest spójnym obszarem o w miarę jednorodnej postaci. Na przykład Plan Żywiołu Ziemi składa się głównie ze skały, a Plan Żywiołu Ognia tworzą szalejące płomienie. W każdej z tych sfer są fragmenty innych żywiołów czy substancji, rozsiane niczym wyspy na bezkresnym oceanie żywiołu czy danej energii. Przybysze i goście z zewnątrz tam właśnie mogą znaleźć warunki, które umożliwią im przetrwanie. Spiżowe Miasto na Planie Żywiołu Ognia jest najlepiej znanym miejscem tego typu.

Sam możesz zdecydować czy w twojej kosmologii jest miejsce na Plany Wewnętrzne. Ich brak nie powoduje zniknięcia danych żywiołów czy energii we wszechświecie, a tylko brak sfer, które z nich się składają. Żywiołaki

moga istnieć nawet bez odpowiadającego im Planu Żywiołu, ale trzeba im wtedy znaleźć jakiś inny dom lub w ogóle z nich zrezygnować.

CECHY PLANÓW WEWNĘTRZNYCH

Plany Wewnętrzne mają sporo unikatowych cech, które opisujemy dalej, przy omawianiu poszczególnych sfer. Mimo ogólnych podobieństw, te sfery mogą radykalnie się różnić, jeśli chodzi o pole widzenia, ruch czy walkę. Wszelkie takie detale wyjaśniamy w szczegółowych opisach.

Poza różnicami, Plany Wewnętrzne przejawiają następujące, zbliżone cechy.

- **Grawitacja normalna, silniejsza lub subiektywna kierunkowa:** Plany Wewnętrzne mogą mieć różne cechy grawitacji. Plan Żywiołu Ognia ma normalną grawitację, podczas gdy na Planie Żywiołu Ziemi jest ona silniejsza, a niemal „puste” Plan Żywiołu Powietrza oraz Plan Żywiołu Wody przejawiają grawitację subiektywną kierunkową, podobnie jak oba Plany Energii.
- **Normalny czas.**
- **Nieskończony.**
- **Normalnie morficzny.**

- **Cechy żywiołów i energii:** Każdy Plan Wewnętrzny ma jedną z tych cech, zgodną z jego naturą. Oznacza to, że – na przykład – Plan Żywiołu Wody wykazuje dominację wody, a Plan Negatywnej Energii dominację negatywnej energii. Stworzone przez siebie Plany Wewnętrzne powinny mieć własne, nowe cechy odpowiadające ich mocom. Przykładami niech będą opisane w Dodatku Plan Żywiołu Zimna i Plan Żywiołu Drewna.
- **Umiarkowanie ukierunkowany na neutralność:** W kosmologii D&D Plany Wewnętrzne nie są związane z żadnymi charakterami, choć konkretne obszary mogą wykazywać takie cechy. Bez względu jednak na charakter, mieszkańcy Planów Wewnętrznych są zazwyczaj wrogo nastawieni do niezapowiedzianych gości.
- **Oslabiona i wzmocniona magia:** Ze względu na pierwotną naturę Planów Wewnętrznych niektóre zaklęcia i zdolności czaropodobne są wzmocniane, podczas gdy inne słabną. Ogólnie rzecz biorąc, czary wykorzystujące żywioł lub energię danej sfery są wzmocniane, podczas gdy używające przeciwstawnego żywiołu czy energii ulegają osłabieniu. Szczegóły różnią się w zależności od sfery (oraz w zależności od kosmologii). Na jednych planach wzmocnienie zaklęć i zdolności czaropodobnych będzie polegać na maksymalizacji zasięgu czy obrażeń, podczas gdy gdzie indziej będzie to zwiększanie obszaru efektu lub zasięgu.

Plan	Przeciwstawny żywioł/energia
Ogień	Woda
Powietrze	Ziemia
Woda	Ogień
Ziemia	Powietrze
Pozytywna	Negatywna
Negatywna	Pozytywna

POŁĄCZENIA PLANÓW WEWNĘTRZNYCH

W kosmologii D&D Plany Wewnętrzne są osobnymi, rozdzielonymi sferami dryfującymi niczym wyspy przez Plan Astralny. Można się na nie dostać przy użyciu czaru *brama* czy podobnych mocy, ale nie łączą się między sobą. Tak ograniczone połączenia zapewniają czystość tym sferom, od których wyjątkiem są tylko nieliczne wyspy innych materiałów.

Plan Astralny prowadzi do Planów Wewnętrznych, tak więc czary, które go wykorzystują, mogą przenosić tam podróżników. Podobnie magiczne portale otwierają się na te wymiary i zwykle prowadzą do miejsc zamieszkałych, których populacja przynajmniej w pewnym zakresie toleruje podróżników z innych światów. W końcu są również wiry, które tworzą przejścia między podobnymi terenami na różnych planach. Miejsca, gdzie z przyczyn naturalnych bariera międzywymiarowa jest słaba, umożliwiają przenikanie podróżników między światami. Serca wulkanów często kryją w sobie przejścia pomiędzy Planem Materialnym a Planem Żywiołu Ognia, a podobna relacja często łączy też wiry na Planie Negatywnej Energii i mroczne ziemie położonych w głębi Planu Cieni.

ŁĄCZENIE PLANÓW WEWNĘTRZNYCH

Jak stwierdzono w Rozdziale 2, możesz stworzyć własne kosmologie, które nie będą podobne do Wielkiego Koła. Jeden z wariantów pozwala, aby Plany Wewnętrzne mieszały się ze sobą, tak że podróżnicy mogą fizycznie przemieszczać się między np. Planem Żywiołu Ognia i Planem Żywiołu Ziemi. Takie „paraplany” są miejscami granicznymi, gdzie nakładają się cechy sąsiednich sfer i mieszkają istoty z obu światów. Miejscowe stworzenia mogą być niepodatne na zagrożenia obu światów, ale osobniki pochodzące z czystych obszarów Planów Żywiołów – już nie.

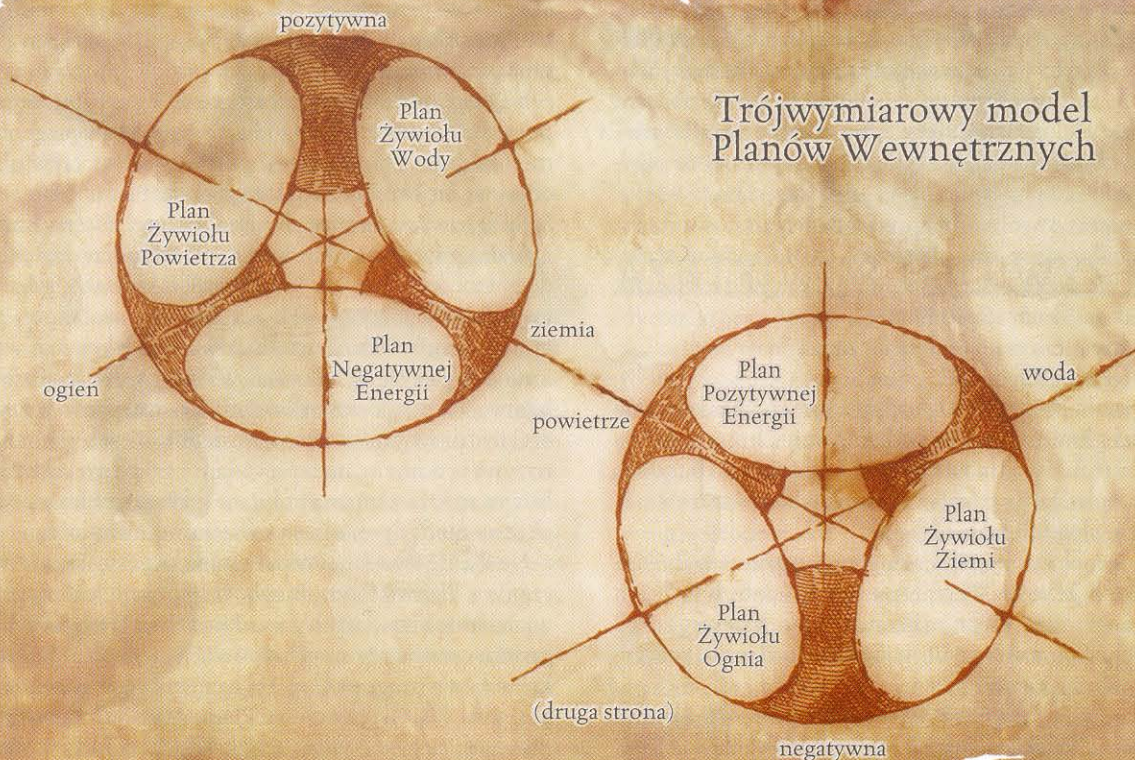
Podobnie łączyć się mogą Plany Żywiołów i Plany Energii. Te „pseudo-plany” będą wykazywały cechy zarówno odpowiedniego Planu Żywiołu, jak i Planu Energii. Obszary te będą zapewne szczególnie niebezpieczne, okrutne i zabójcze, a to ze względu na naturę Planów Energii. Tereny przy granicach Planu Pozytywnej Energii będą bardzo aktywne i dynamiczne, gdyż wpływ pozytywnej energii napędza wszystko wibrującą siłą życia. Pogranicze Planu Negatywnej Energii będzie raczej pozbawione wszelkiego życia i kolorów.

Takie podejście się sprawdza, jeśli granice między sferami są niewyraźne i stopniowe, a jeden żywioł powoli ustępuje drugiemu. Są jednak możliwe również inne sposoby określenia granic między planami.

- **Stale granice:** Plany mają sztywne krawędzie. Koniec Planu Żywiołu Ziemi wyznacza urwisko, a ściana wody oznacza, że tu zaczyna się Plan Żywiołu Wody.
- **Przesuwające się granice:** Granice między sferami przesuwają się raz w jedną, raz w drugą stronę, sprawiając, że teren między maksymalnymi wychyleniami może przejawiać cechy dowolnego z planów, ale tylko jeden zestaw naraz. Wyobraź sobie potrzaskany krajobraz rozdzielany erupcjami wulkanów i rzekami lawy, gdy bierze go w posiadanie Plan Żywiołu Ognia, albo wstrząsami sejsmicznymi, gdy na jego teren wkracza Plan Żywiołu Ziemi.
- **Kieszenie żywiołów:** Obszary jednej sfery wdzierają się do innej. Jeśli skalne macki Planu Żywiołu Ziemi wdrą się na teren Planu Żywiołu Ognia, będą cierpiały wszystkie normalne efekty przebywania w płomienistej sferze, ale wir na plan ziemi będzie istniał w sercu zaburzenia. Takie miejsca mają zazwyczaj strażników pochodzących z pierwotnej sfery żywiołu lub energii, pilnujących wirów.

W kosmologii D&D konkretne plany postrzegane są jako naturalnie dla siebie wrogie: Woda i Ogień, Powietrze i Ziemia, Pozytywna i Negatywna energia. Nie musi tak jednak być w twojej kosmologii; możesz stworzyć granice lub przejścia pomiędzy tymi sferami, które postrzegane są jako wrogie. Granicą między Powietrzem i Ziemią może być niekończąca się burza piaskowa, między Ogniem i Wodą – rycząca płatanina obu żywiołów, a między Pozytywną i Negatywną – ciągle eksplozje obu rodzajów energii.

Trójwymiarowy model Planów Wewnętrznych



MIESZKAŃCY PLANÓW WEWNĘTRZNYCH

Na Planach Wewnętrznych spotkać można zazwyczaj żywiołaki lub przybyszów. Pierwsze z wymienionych składają się z substancji dostępnych na danych planie: magmowiec składa się właściwie z samego ognia, a belker jest ledwie obłokiem dymu.

Żywiołaki mogą również zawierać dwa rodzaje budulca. Na przykład, thoqqua – zaliczana zarówno do podtypu stworzenia ognia, jak i ziemi – zbudowana jest z obu ży-

wiołów. Jeśli rozetnie się ją na pół, nie znajdzie się organów czy żywej tkanki (jak po rozcięciu większości przybyszów), a tylko jeszcze więcej esencji żywiołów.

Ponadto żywiołaki zostają spontanicznie wydzielone z samego budulca sfery i raczej nie „rodzą się” w tradycyjnym sensie. Zawirowanie przemieszczające się przez Plan Żywiotu Wody albo prąd wiatru na Planie Żywiotu Powietrza mogą nagle zyskać świadomość i stać się niezależnymi, myślącymi częściami rodzimej sfery. Jeśli zostaną zabite, zamieniają się z powrotem w normalny, podstawowy i nieświadomy budulec planu.

OPCJA: BEZ PLANÓW WEWNĘTRZNYCH

Twoja kosmologia może nie potrzebować do funkcjonowania Planów Wewnętrznych, tak jak nie są one niezbędne w kosmologii D&D. Nawet jeśli zabraknie Planu Żywiotu Powietrza, to na Planie Materialnym nadal będzie czym oddychać, a jeżeli zniknie Plan Negatywnej Energii, to jeszcze nie oznacza, że stworzenia posługujące się zdolnościami wysysania życia, jak choćby widma i upiory, nie będą mogły tego robić.

W odróżnieniu od Planów Przechodnich, z których korzysta wiele czarów, lista tych wykorzystujących samą naturę Planów Wewnętrznych jest bardzo krótka.

Następujące zaklęcia i zdolności czaropodobne będą miały zmienione działanie, jeśli pozbedzisz się Planów Wewnętrznych: *bezpieczeństwo**, *ciało żywiołu**, *rój żywiołaków*, *uniknięcie efektów planarnych** oraz wezwania, z których list trzeba wykreślić stworzenia żyjące na Planach Wewnętrznych.

Co się dzieje z wymienionymi czarami? Najprostszą, ale i najbardziej brzemioną w skutki decyzją jest stwierdzenie, że po

prostu nie działają. Można jednak nieco ją złagodzić: działają tylko wtedy, kiedy posługujący się magią zapewni dostatecznie dużo żywiołowego budulca, który będą mogły wykorzystać.

Przyzwanie żywiołaka wymaga tyle materiału, ile wynosi jego wysokość i szerokość (wszystkie cztery żywioły) oraz waga (przy ogniu i ziemi). Na przykład, aby wezwać wielkiego żywiołaka ziemi w kosmologii pozbawionej Planu Żywiotu Ziemi, potrzeba jednorodnej skały, gleby lub kamieni o wymiarach 9,6 na 3 na 1,5 metra, ważącej około 24 ton.

Surowiec musi być w miarę czysty i w żaden sposób niemodyfikowany magicznie. Gdy czar dobiegnie końca, wraca on do pierwotnej, martwej formy.

Jeżeli zrezygnujesz z części bądź ze wszystkich Planów Wewnętrznych, musisz zdecydować, co dzieje się ze stworzeniami o typie żywiołak lub brakującym podtypie (ziemia, woda, ogień, powietrze). Albo ich po prostu nie ma, albo żyją gdzie indziej (najprawdopodobniej na Planie Materialnym lub na Planach Zewnętrznych).

Przybysze są zwykle bardziej skomplikowani i najczęściej tworzą własne społeczności. Dzięki tym aspektom łatwiej zrozumieć im podróżników pochodzących z Planu Materialnego. Przybysze nazywający któryś z Planów Wewnętrznych swoim domem z pewnością są niepodatni na naturalne efekty danej sfery. Albo są odporni, albo niepodatni na obrażenia danego typu – przynajmniej do pewnego stopnia.

PLAN ŻYWIÓŁU POWIETRZA

Otwarty jak nieskończone niebo.

Namacalny niczym oddech dziecka.

Świat wiecznego spadania.

Plan Żywiołu Powietrza to pusta przestrzeń, składająca się z nieba nad głowami i nieba pod stopami. Chmury zbijają się w czoła frontów atmosferycznych, ścierają w burzach, a potem rozplatają na pasma i znikają. Wichry szarpiają podróżnych, a w oddali lśnią tęcze.

Sfera ta jest chyba najprzyjaźniejsza i najmniej zabójcza ze wszystkich Planów Wewnętrznych. To dom wszelkich istot powietrznych, które mają tu wielką przewagę nad innymi – choć pozbawieni umiejętności lotu też tu przeżyją, trudno im się poruszać.

Naturalne wiry łączą Plan Żywiołu Powietrza z Planem Materialnym. Wejścia do nich znajdują się zwykle na szczytach górskich lub w sercu potężnych zjawisk atmosferycznych (na przykład w oku cyklonu).

CECHY PLANU POWIETRZA

Plan Żywiołu Powietrza przejawia następujące cechy:

- **Grawitacja subiektywna kierunkowa:** Mieszkańcy tej sfery sami decydują, gdzie jest dla nich „dół”. Przedmioty nieporuszane przez inne siły lub żywe istoty się nie poruszają.
- **Normalny czas.**
- **Nieskończony.**
- **Normalnie morficzny.**
- **Dominacja powietrza.**
- **Wzmocniona magia:** Zaklęcia i zdolności czaropodobne używające, zmieniające lub tworzące powietrze (włączając te z domeny powietrze) ulegają zarówno wzmocnieniu, jak i poszerzeniu (tak jak przy atutach Wzmocnienie czaru i Poszerzenie czaru, ale bez wykorzystywania komórek na czary wyższych poziomów). Na przykład, *zabójcza chmura* będzie miała podwojony zasięg oraz obrażenia (dla tych, których nie zabije) zwiększone o połowę. Ten efekt nie dotyczy zaklęć albo zdolności czaropodobnych, które są już wzmocnione lub poszerzone.
- **Oslabiona magia:** Zaklęcia i zdolności czaropodobne używające lub tworzące ziemię (włącznie z wezwaniem żywiołaków ziemi oraz przybyszy o podtypie ziemia) są osłabione. Dotyczy to również czarów z domeny ziemia. Nadal można ich używać, ale każdorazowo potrzeba do tego udanego testu Czarowstwa (ST 15 + poziom czaru).

MIESZKAŃCY POWIETRZA

Większość przedstawicieli życia na Planie Żywiołu Powietrza ma skrzydła, bo jest to miejsce, gdzie przeżywają tylko szybcy i zwrotni.

Najpopularniejsze w tej sferze są istoty powstające bezpośrednio z wiatru i pogody. Te byty, zazwyczaj obdarzone wolą, są żywiołakami powietrza i półżywiołowymi odpowiednikami wielu stworzeń z Planu Materialnego. W brzegowych, skrajnych niszach sfery, wśród chmur pyłu i gwałtownych śnieżyc, znaleźć można półżywiołaki i pseudożywiołaki dymu czy lodu (patrz Rozdział 9, gdzie opisano szablony półżywiołaków i pseudożywiołaków). Stwory takie traktują Plan Żywiołu Powietrza jak swoją własność i nie ociągają się w nękaniu (w najlepszym wypadku) i zabijaniu (w najgorszym) wszelkich intruzów z zewnątrz.

Garść przybyszów również osiedliła się w tej sferze, a teraz nazywa ją domem; najlepiej znani z tej grupy są dziny. Znaleźć tu również można polujące grototrębie oraz wszechobecne mefity popielne, powietrzne czy lodowe.

Na Planie Żywiołu Powietrza natknąć się można na stworzenia z Planu Materialnego, szczególnie jeśli są przedstawicielami skrzydlatych gatunków. Niestety, brak stabilnego gruntu często przeraża i rozprasza istoty z materialnej sfery, które łatwo mogą paść ofiarą miejscowych, potężnych drapieżców. Wśród stworzeń z Planu Materialnego spotkać tu można hipogryfy, pegazy, beholdery, sfinksy i chochliki. Pospolite ptaki oraz nieinteligentni lotnicy nie przeżyją tu zbyt długo.

Podstawowym językiem Planu Żywiołu Powietrza jest powietrzny – świszczący, głęboki język brzmiący niczym powolne i długie wydechy. Gdy potrzeba innych, używa się głównie wspólnego z Planu Materialnego, a czasami niebiańskiego.

RUCH I WALKA

Ruch na Planie Żywiołu Powietrza opisany jest w Rozdziale 1, w części dotyczącej grawitacji subiektywnej kierunkowej.

Stworzenia latające mają w tej sferze zwrotność o klasę lepszą niż normalnie: zamiast kiepskiej słabą, zamiast słabej przeciętną, zamiast przeciętnej dobrą, zamiast dobrej doskonałą. Ponadto mogą one pikować, poruszając się podobnie do istot niepotrafiących latać.

Walka powietrzna

Na Planie Żywiołu Powietrza w bezpośrednią walkę może być zaangażowanych jednocześnie więcej stworzeń, bo „z góry” i „z dołu” są równie dobrymi kierunkami, co opisano w ramce Walka w trzech wymiarach, Rozdział 1.

Można pikować na kogoś z dowolnego kierunku, wykonując szarżę. Manewr należy traktować jak normalną szarżę (ruch tylko po linii prostej, premia +2 do ataku i kara -2 do KP na 1 rundę). Można też spaść czy upuścić coś na bezradnego lub pozostającego w bezruchu przeciwnika. W takim przypadku stosuje się zasady opisane w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*, Spadające przedmioty, do określenia zadawanych obrażeń. Jeśli „bombardowanie” przeprowadza się własnym ciałem, obrażenia dostaje zarówno atakujący, jak i atakowany. Maksymalne obrażenia takiego ataku to 20k6 punktów.

WŁAŚCIWOŚCI PLANU POWIETRZA

Największe niebezpieczeństwo czekające na podróżników po raz pierwszy przybywających na Plan Żywiolu Powietrza, to panika spowodowana zawiśnięciem w środku niczego, bez żadnego gruntu w zasięgu wzroku. Niektórzy, przerażeni, spadają aż do śmierci, nie rozumiejąc, że do zatrzymania się wystarczy najprostsza myśl o zaprzestaniu upadku. Naturalne ustawienie „dołu” dokładnie pod własnymi stopami bywa błędne, gdy na torze lotu pojawi się jakaś twarda przeszkoda (a po dostatecznie długim locie w końcu się przecież pojawi).

Oprócz tego zagrożenia Plan Żywiolu Powietrza nie jest morderczy w swej istocie. Owszem, znaleźć można rejony potężnych zakłóceń pogodowych, ale są one tak samo niebezpieczne dla rodzimych mieszkańców sfery. Czary takie jak *uniknięcie efektów planarnych* nie chronią przed zdarzeniami w rodzaju burzy.

Na dłuższą metę problemem może stać się zdobycie pożywienia i wody. Owszem, ostatecznie można łapać deszczówkę, bo chmur i opadów tu nie brakuje, ale z jedzeniem jest już dużo gorzej. Żywiolaki, jako że stworzone są z esencji planu, zwykle po śmierci się rozwiewają, a stały pokarm pozostaje trudno dostępny. Dla wielu podróżników z zewnątrz zbawieniem są sojusznicy – dżiny, które potrafią tworzyć pokarm, wodę i wino.

Pomijając chmury, kłęby mgły, ściany deszczu czy podobne okoliczności, nic nie ogranicza na Planie Żywiolu Powietrza pola widzenia ani widzenia w ciemności. Cała sfera wypełniona jest perłową poświatą bez określonego źródła, tak jakby sama substancja planu emitowała własny blask.

Wiatr i pogoda

Plan Żywiolu Powietrza trwa w nieustającym ruchu, od łagodnych powiewów poruszających najwyżej połą płaszczą, aż po potężne tornada wijące się spiralnie po nieskrepowanych przestrzeniach nieba. Większość wiatrów mieści się w przedziale od słabych do średnich i tylko w wyjątkowych sytuacjach podmuchy są na tyle silne, aby przeszkadzać w poruszaniu się czy zagrozić obrażeniami.

W Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*, w części Niebezpieczne warunki pogodowe podano zasady szkód, jakie wyrządza wiatr o różnej sile. W niemal wszystkich przypadkach stworzenia na Planie Żywiolu Powietrza traktowane są jak latające (a więc efektywnie o jedną kategorię rozmiaru mniejsze przy sprawdzaniu efektów wiatru). Jeśli ktoś znajdzie dostatecznie duży obiekt, aby się na nim lub za nim ukryć, nie cierpi tej kary. Jeżeli jednak zostanie zepchnięty w objęcia wichru, otrzymuje obrażenia aż do momentu ustania podmuchów.

Same chmury, które są częstym zjawiskiem w tej sferze, mają taki efekt jak mgła i blokują widoczność (włączając widzenie w ciemności) na odległość większą niż 1,5 metra. Stworzenia na dystansie do 1,5 metra należy traktować jakby posiadały ukrycie 1/2, a więc wymierzone weń ataki podlegają 20% szansie nietrafienia. W chmurach często kryją się drapieżcy i grotostrzębie, zaskakujący nic nie podejrzewające ofiary.

Plan Żywiolu Powietrza nawiedzają też poważne zjawiska atmosferyczne, takie jak śnieg, deszcz, grad, burze piasko-

we, normalne burze, zawieje czy huragany. Mimo braku normalnej grawitacji może tu padać deszcz – krople zacinają, spadając przez kilometry powietrza, po czym rozpraszają się i formują nowe chmury.

Kłęby dymu

Zdarza się, że po dawno zapomnianych bitwach pozostają kłęby duszącego dymu, które zalegają spokojniejsze obszary sfery – zatoki powietrznych prądów. Czasem zamieniają się w napierające ściany, ale zazwyczaj wiszą spokojnie w stałym miejscu. Również duże ilości ognia tworzą kłęby dymu, który wije się dookoła źródła płomieni.

Postacie wchodzące w obszar gęstego dymu należy traktować zgodnie z zasadami z Rozdziału 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*, część Dym.

Latające zamki

Brak uciążliwej wagi, wielkie i puste przestrzenie, niezbyt wrogie środowisko – oto elementy, dzięki którym ten plan jest świetnym miejscem dla potężnych istot szukających prywatności. Są wśród nich czarodzieje i zaklinacze, którzy potrzebują spokoju dla długich i żmudnych studiów, kapłani wszelkich charakterów i wyznań uciekający od zagrożeń nieprzyjaznych sfer, czy wręcz całe klasztory lub biblioteki szukające samotności i przestrzeni na spokojną refleksję. Każdy kęs skały dostatecznie duży, aby służył za fundament, jest oparciem dla jakiegoś budynku (lub przynajmniej kiedyś nim był).

Cecha subiektywnej grawitacji powoduje, że „dół” może być w każdym pomieszczeniu w tym samym kierunku, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by powstała szalona płatanina komnat, schodów, ganków poprzylepianych z każdej strony i mających podłogę w dziwnym położeniu. Zależy to wyłącznie od potrzeb użytkowników. Ci, którzy dopuszczają myśl o przyjmowaniu gości, zazwyczaj mają tradycyjnie wyznaczony „dół”.

Mieszkańcy Planu Żywiolu Powietrza troszczyć się muszą o zdobywanie żywności i napojów, dlatego też wiele budowli dryfuje w pobliżu wirów czy portali, gdzie dostęp do innych planów jest ułatwiony. Ponadto czarodzieje, kapłani czy mnisi zadbać muszą, aby ich latające twierdze były przynajmniej tolerowane przez żywiolaki i mieszkających w pobliżu przybyszy – osiągają to zarówno drogą siłową, jak i negocjacjami. Nie zawsze się to udaje i podróżnicy trafiają czasami na opuszczone wieże czy cytadele magów, których ciała zostały odarte do kości przez rozgniewanych niewidzialnych łowców lub przymarzły do murów, gdy wlecieli w drogę zdenerwowanemu pseudożywiolakowi lodu.

Twierdze dżinów

Dżiny ze wszystkich przybyszów zamieszkujących Plan Żywiolu Powietrza najlepiej przystosowały się do miejscowych warunków. Osiedlają się zwykle na większych kawałkach fizycznej materii dryfującej przez sferę, poczynając od skalnych drzazg długich na dziesiątki metrów, po ciągnące się kilometrami wyrwane z korzeniami góry. Każda z takich wysp ma własną grawitację i goście dżinów mogą po nich chodzić jak po Planie Materialnym.

TABELA 6-1: SPOTKANIA NA PLANIE ŻYWIÓŁU POWIETRZA

k%	Spotkanie	Liczba	SW	PS
01-02	kałamarnica żywołu powietrza*	2k8	1	10
03-04	sfinks (hierakosfinks) żywołu powietrza*	1k6	6	10
05-06	pegaz żywołu powietrza*	1k8	3	8
07-08	lodowy robal żywołu powietrza*	1	12	12
09-10	lew morski żywołu powietrza*	1k10	5	10
11	żywołak powietrza, mały	2k6+3	1	8
12-13	żywołak powietrza, średni	2k4	3	8
14-15	żywołak powietrza, duży	1k4	5	8
16-17	żywołak powietrza, wielki	1	7	7
18-19	żywołak powietrza, większy	1	9	9
20-21	żywołak powietrza, starszy	1	11	11
22	harpia półżywołak powietrza†	1k4+1	6	9
23	sfinks (kriosfinks) półżywołak powietrza†	1	9	9
24	złudna bestia półżywołak powietrza†	1k6	6	10
25	pająkożerca półżywołak powietrza†	1k3	7	9
26	jednorożec półżywołak powietrza†	2k4	5	10
27-31	grotostrzab, dorosły	2k4	5	10
32-35	grotostrzab, stary	1k3	8	10
36-37	grotostrzab, dziecko	2k6	3	8
38	Beholder	1	13	13
39-42	belker	2k6	6	11
43	zamek gigantów chmurowych‡	—	—	18
44	dojrzały zielony smok	1k3	10	12
45	dojrzały srebrny smok	1	14	14
46-53	Dżin	2k6+1	5	11
54	gryf	2k4	4	9
55	hipogryf	2k8	2	9

k%	Spotkanie	Liczba	SW	PS
56	pseudożywołak lodu, mały	2k6+3	1	8
57	pseudożywołak lodu, średni	2k4	3	8
58	pseudożywołak lodu, duży	1k4	5	8
59	pseudożywołak lodu, wielki	1	7	7
60	pseudożywołak lodu, większy	1	9	9
61	pseudożywołak lodu, starszy	1	11	11
62-64	niewidzialny łowca	1k3	7	9
65-69	dżanny	1k4+1	4	7
70-72	mefit, powietrzny	1k8	3	9
73-75	mefit, popielny	1k8	3	9
76-78	mefit, lodowy	1k8	3	9
79-82	misja handlowa merkantów§	1	—	12
83-84	kłęb dymu	—	—	—
85	pseudożywołak dymu, mały	2k6+3	1	8
86	pseudożywołak dymu, średni	2k4	3	8
87	pseudożywołak dymu, duży	1k4	5	8
88	pseudożywołak dymu, wielki	1	7	7
89	pseudożywołak dymu, większy	1	9	9
90	pseudożywołak dymu, starszy	1	11	11
91	pogoda, zamieć lub huragan	—	—	—
92	pogoda, burza lub burza pyłowa	—	—	—
93	pogoda, grad	—	—	—
94-97	pogoda, deszcz	—	—	—
98	pogoda, ulewa	—	—	—
99-100	pogoda, śnieg	—	—	—

* Szablon stworzeń żywołu powietrza.

† Szablon półżywołaka.

‡ W zamku takim mieszka siedmiu gigantów chmurowych, jeden gigant chmurowy Zak5 oraz cztery gryfy.

§ Misja handlowa to dwóch merkantów na gryfach w towarzystwie siedmiu dżinów.

Typowa społeczność dżinów w sferze powietrza liczy sobie 3k10 osobników (część z nich posiada poziomy w klasach postaci), 1k10 dżanny i 1k10 żywołaków o niskim intelekcie, pełniących rolę służących, domowych zwierzków lub strażników. Najpotężniejszego dżina każdej twierdzy zwie się szejkiem. Może on, lecz nie musi, należeć do szlachty dżinni.

Twierdze dżinów to często po prostu luksusowe pałacyki, w których hoduje się również zwierzęta (zwykle wyścigowe konie), pielęgnuje ogrody i konstruuje kunsztowne fontanny.

Siedziby dżinów jednoczą się w większe, sprzymierzone grupy – konfederacje. W przypadku najazdu twierdza wysyła przedstawiciela do najbliższej z zaprzyjaźnionych, która wysyła dwóch do kolejnych i tak dalej. W ten sposób w krótkim czasie horda dżinów jest gotowa do wojny. Takie zachowanie zmusza najeźdźców do stosowania taktyki błyskawicznych uderzeń.

Każdą konfederacją twierdz dżinów rządzą potężni kalifowie, sprawujący tytułarną zwierzchność nad wszystkimi siedzibami w promieniu dwóch dni lotu. Przystępują oni wierność wielkim kalifom. Najsłynniejsi z tych ostatnich mieszkają w Cytadeli Lodu i Stali, gdzie otaczają ich zastępy doradców – szejków, emirów, bejów czy malików. Ową budowlę stworzono, jak łatwo się domyślić, z magicznej stali i lodu, a jej mury są chłodne w dotyku i twardsze od skały.

Wspomniana cytadela składa się z poziomu ogrodów, dworów i labiryntów. Jest to pałac bez schodów, dlatego też goście pozbawieni zdolności latania potrzebują przewodnika,

który nosił ich będzie w odpowiednie miejsca. Wokół budowli krążą mniejsze cytadele, a każda jest domem zaufanego doradcy lub pomniejszego kalifa. Mówi się, że w sercu Cytadeli Lodu i Stali znajduje się więzienna cela dla najpotężniejszego wroga wielkiego kalifa. Nieznana jest jego tożsamość ani dokonana zbrodnia. Samą celę zabezpieczono zarówno przed międzywymiarową interwencją, jak i magiczną penetracją.

SPOTKANIA POWIETRZNE

Plan Żywołu Powietrza wciąż się porusza, dlatego też spotykane tam stworzenia dobrze się czują w powietrzu. Są to albo rdzenni mieszkańcy, albo istoty latające z natury. Nawet te stworzenia, które latają, wykonując jakies czynności (jak ptaki), uczą się w końcu spać, unosząc się w przestrzeni Planu Żywołu Powietrza.

Prezentowana tabela jest odpowiednia dla typowych podrózników, ale MP może jej oczywiście użyć jako punktu wyjścia do tworzenia własnych zestawień spotkań, czy to dodając nowe pozycje, czy zmieniając procentowe szanse już istniejących

Wynik 96-100 na k% oznacza losowe spotkanie, wybrane z Tabeli 6-1: Spotkania na Planie Żywołu Powietrza. Rzut wykonuje się co godzinę.

PLAN ŻYWIÓŁU ZIEMI

Skarbiec ukrytych bogactw.

Mur broniący przed wszelkimi wrogami.

Grób dla zachłannych.

Plan Żywiołu Ziemi to trwałe miejsce wypełnione kamieniami, glebą i skałami. Nieświadomi i nieprzygotowani podróżnicy grzęzną tu zamknięci ze wszystkich stron ciasnym objęciem ziemi, ich życie wycieka, a obrócone w proch resztki stanowią ostrzeżenie dla wszystkich wystraszając lekkomyślnych, aby tu przybyć.

Mimo stałej, nieruchomej natury, budulec tego planu nie jest jednorodny. Można tu znaleźć miękką glebę, ale również twardsze i bardziej wartościowe rudy metali. Pokłady granitu, skały wulkaniczne, marmur, wszystko przetykane żyłami kryształu, miękkimi skałami wapiennymi czy piaskowcem. Zdarzają się też żyły szlachetnych kamieni, surowych i wielkich, które są niczym wabik na opanowanych gorączką bogactwa wędrowców, tu szukających łatwego łupu. Ci poszukiwacze często jednak trafiają na miejscowe stwory, które czują się bardzo przywiązane (czasem w dosłownym sensie) do naturalnych bogactw swego domu.

Plan Żywiołu Ziemi to miejsce wrogie dla życia z Planu Materialnego, ale w odróżnieniu od sfery ognia, nie jest to wrogość aktywna. To raczej lekceważenie okazywane bryłom żywej galarety, które próbują poruszać się wewnątrz kamiennego budulca planu. Kamienie są cierpliwe. Mają dla siebie całą wieczność wszechświata.

CECHY PLANU ZIEMI

Plan Żywiołu Ziemi przejawia następujące cechy:

- **Silniejsza grawitacja:** Kary wynikające z silniejszej grawitacji dotyczą wszystkich stworzeń, zarówno rodzimych, jak i przybyszów.
- **Normalny czas.**
- **Nieskończony.**
- **Normalnie morficzny.**
- **Dominacja ziemi.**
- **Wzmocniona magia:** Zaklęcia i zdolności czaropodobne wykorzystujące, zmieniające lub tworzące ziemię czy skały (włączając te z domeny ziemi) ulegają zarówno wzmocnieniu, jak i poszerzeniu (tak jak przy atutach Wzmocnienie czaru i Wydłużenie czaru, ale bez wykorzystywania komórek na zaklęcia wyższych poziomów). Na przykład *ruch xorna* będzie miał podwojony czas trwania. Ten efekt nie dotyczy zaklęć czy zdolności czaropodobnych, które są już wzmocnione lub wydłużone.
- **Oslabiona magia:** Zaklęcia i zdolności czaropodobne wykorzystujące lub tworzące powietrze (włącznie z wezwaniem żywiołaków powietrza oraz przybyszy o podtypie powietrze) ulegają osłabieniu. Dotyczy to również czarów z domeny Powietrze. Nadal można ich używać, ale każdorazowo potrzeba do tego udanego testu Czarostwa (ST 15 + poziom czaru).

MIESZKAŃCY ZIEMI

Większość życia na Planie Żywiołu Ziemi pozostaje dla podróżników z Planu Materialnego nieznana, co wynika przynajmniej częściowo z samej natury tej sfery. Goście zazwyczaj spędzają czas w jaskiniach i tunelach wijących się przez kamiennie ciało planu, nie spotykają więc i nie

podejrzewają istnienia stworzeń, których domem są skalne tkanki świata.

Żywiołaki są świadomymi cząstkami planu. Bez przeszkód przenikają przez kamienie wymieszane z glebą, które tworzą tę sferę. Niektóre miejscowe stworzenia przypominają istoty spotykane na Planie Materialnym, a znów inne to odbicia czystej siły żywiołu.

Żywiołaki ziemi źle czują się na otwartej przestrzeni. Dlatego też, gdy są u siebie (i nikt ich nie powstrzymuje), zasypują tunele, zawalają jaskinie i wypełniają pęknięcia żłobiące ich świat.

Przybysze, którzy tu osiedli, zazwyczaj przeciwstawiają się „zniszczeniom” sianym przez żywiołaki, bo zależy im na handlu z innymi sferami i próbują utrzymać w swoich siedliskach warunki przyjazne obcym. Na przykład, przedstawicielstwo dao przeciwstawia się świadomym i nieświadomym siłom planu i podtrzymuje istnienie grot, w których mogą przyjmować kuzynów dzinni i handlować z podróżnikami z innych światów. Mefitom również zależy na odrobinie wolnej przestrzeni, a plenią się one w osiedlach tej sfery niczym szczury w miastach Planu Materialnego. Stworzenia posiadające zdolność ruchu poprzez skałę, takie jak xorny, nie stają po żadnej stronie konfliktu – wolne przestrzenie ani im nie pomagają, ani nie przeszkadzają.

Plan Żywiołu Ziemi zamieszkują również stworzenia naturalnie przystosowane do kamiennego środowiska, lubiące tunele, które same wyrabują. Żyje tu nieco krasnoludów, niektóre typy smoków oraz większe stworzenia – na przykład kamienni giganci czy trochę gargulców (choć te ostatnie rzadko miewają okazję rozłożyć skrzydła i przelecieć większy kawałek). Stworzenia takie potrzebują do życia wolnej od skał przestrzeni, więc często sprzymierzają się z potężnymi miejscowymi rasami, które nie mają nic przeciwko tunelom i jaskiniom.

Językiem Planu Żywiołu Ziemi jest oczywiście ziemny – głęboka i dudniąca mowa, która wprawia w drżenie całe ciało słuchacza. Te miejscowe istoty, które kontaktują się z gośćmi z innych światów, mogą używać innych języków, choć większość z nich nie czuje takiej potrzeby.

RUCH I WALKA

Na Planie Żywiołu Ziemi możliwe są dwa rodzaje poruszania się: przekopywanie się lub chodzenie w tunelach i jaskiniach. Przekopywanie się jest ciężką pracą, która umożliwia posuwanie się o 1,5 metra na 10 minut wysiłków (patrz też ramka Wykopywanie się). Poruszanie się w przejściach to normalne chodzenie, choć wiązać się może z wszystkimi zagrożeniami chodzenia po jaskiniach na Planie Materialnym.

Stworzenia poruszające się tak jak xorn nie stają się bezcielesne, ale raczej przepychają się przez skały jak ryby przez wodę, a ziemia zamyka się za nimi. Nie zostają więc po nich tunele, którymi mogą przemieszczać się inni, chyba że przekopują się w tempie i zgodnie z wcześniej przedstawionymi zasadami.

Podróżnicy w postaci projekcji astralnej, którzy manifestują się w tej sferze, uzyskują w nowych ciałach takie

możliwości poruszania się jak żywiolaki ziemi. Zdolność ta pojawia się wyłącznie na Planie Żywiolu Ziemi.

Walka w ziemi

Oprócz elementów opisanych przy cechach planu, walka wygląda normalnie. Podróżnicy używający czaru *ruch xorna* lub analogicznych mocy mogą być normalnie atakowani przez wszystkich, którzy również dysponują podobnymi zdolnościami (patrz ramka w Rozdziale 1 Walka w trzech wymiarach).

WŁAŚCIWOŚCI PLANU ZIEMI

Największym zagrożeniem dla podróżników na Planie Żywiolu Ziemi pozostaje przypadkowe utknięcie we wnętrzu skał i późniejsze się uduszenie. Ci, którzy manifestują się w jaskiniach i innych „wolnych przestrzeniach” planu, są pod tym względem bezpieczni (chyba że nastąpi tąpnięcie i zawał), ale losowe przenoszenie się do tej sfery często kończy się wyścigiem z czasem i ryzykiem uduszenia.

Nawet te stworzenia, które nie muszą oddychać, mogą ugrzęznąć w skalnym pokładzie bez możliwości wydostania się. W takich przypadkach pozostaje im jedynie czekać na ratunek z zewnątrz, a długie uwięzienie grozi im śmiercią głodową lub odwodnieniem.

Jeśli MP się zgodzi, osoby uwięzione w luźnych pokładach Planu Żywiolu Ziemi mogą najpierw oczyścić i „rozepchnąć” otoczenie (10 minut zajmie im oczyszczenie obszaru sześcianu o krawędzi 1,5 metra), a następnie wybrać kierunek i kopać w nadziei, że dotrą do jaskini czy tunelu.

Osoba posługująca się magią, która utknie w materii tej sfery, może używać jedynie czarów niewymagających komponentów somatycznych. Jeśli chodzi o komponenty materialne, to korzystać może tylko z tych, które już trzyma w dłoniach. Komponentów werbalnych używa bez problemów.

Dla postaci chcących przebywać tu dłużej problemem może być głód i odwodnienie. Nie mają takich kłopotów żywiolacze formy życia, gdyż ich ciała są częścią sfery. Przybysze osiedleni na Planie Żywiolu Ziemi, którzy potrzebują pokarmu czy picia, często mają całe społeczności dbające o zapasy. Oprócz jednak takich miejsc sama natura planu

trącego swą materią i jakby się zgniatającego nie pozwala żadnym roślinom zapuścić korzeni, nawet jeśli byłoby tu dostatecznie dużo światła, aby mogły rosnąć i dawać plon.

Podróżnicy przebijający się przez skalisty plan są właściwie ślepi, chyba że dotrą do dostatecznie dużej przestrzeni, aby magicznie stworzyć światło lub zapalić pochodnię. Plan Żywiolu Ziemi jest ze swej natury tak ciemny, jak najgłębsza jaskinia – nie ma tu przecież miejsca na niebo czy słońce. Widzenie w ciemnościach funkcjonuje normalnie w wijących się tunelach sfery, ale osoby pozbawione tej zdolności muszą samodzielnie zadbać o źródło światła.

W ziemnych trzewiach planu znaleźć można kryształ i klejnoty, które świecą własnym blaskiem (najczęściej równie jasnym jak świeczka – kilka sporych garści może zastąpić pochodnię). Jeśli trafimy na nie na ścianach tunelu – cóż, ktoś najprawdopodobniej mieszkał lub mieszka w pobliżu.

Specjalne znaleziska

Na każde 8 godzin (najwyżej), które postać lub grupa postaci spędza na przekopywaniu się przez trzewia planu, istnieje 10% szansa na znalezienie czegoś interesującego. Jeśli udany rzut wskazuje, że w ciągu następnych 8 godzin poszukiwacze przygód trafią na coś ciekawego, należy wykonać rzut 1k10 i określić rodzaj znaleziska (patrz tabelka poniżej), po czym rzucić 1k8 i sprawdzić za ile godzin kopania to nastąpi.

1k10	Znalezisko
1-4	kieszon żywiolów
5-8	żyła metalu
9	żyła klejnotów
10	skamieniałość

Kieszon żywiolów: Większość przygód na Planie Żywiolu Ziemi rozgrywa się w otwartych obszarach sfery, czyli terenach niezbudowanych z żywiolu ziemi, ale będących przestrzeniami stworzonymi przez obce siły. Najczęściej występują groty wyłobione wodą lub tunele wyrąbane przez żywe istoty. Plan porusza się powoli, niczym bardzo gęsta smoła, więc w końcu wypełnia i takie obszary.

Bardziej trwałymi fragmentami wolnej przestrzeni są kieszenie żywiolów – to jakby przyczółki innych sfer, efekty

WYKOPYWANIE SIĘ

MP może wprowadzić zasadę opcjonalną ułatwiającą przekopywanie się lub ograniczającą tempo poruszania się w skale. Podróżnicy, którzy nieoczekiwanie pojawiają się na Planie Żywiolu Ziemi, rzucają 1k10, aby sprawdzić, w jaki rodzaj terenu trafili (tabelka nieopodal). Teraz każdy musi wykonać test Siły, którego sukces oznacza, że będą w stanie zrobić sobie tyle miejsca, by zacząć normalnie kopać. Ponadto rodzaj otoczenia określa odległość, jaką można pokonać w ciągu jednej rundy przekopywania.

Co 10 minut wykonuje się kolejne rzuty określające rodzaj otoczenia, ale teraz używa się 1k20. W ten sposób określone zostanie, do czego podróżnik już się dokopał, biorąc pod uwagę szansę na dotarcie do otwartej przestrzeni – jaskini, tunelu, grotu czy czegoś podobnego.

Rzut	Rodzaj otoczenia	ST testu Siły	Postęp w ciągu 10 minut
1-3	gleba	15	3 metry
4-6	bardzo miękka skała	17	1,5 metra
7-8	miękka skała	19	1,2 metra
9	twarda skała	21	60 cm
10	bardzo twarda skała	23	30 cm
11-17	tak jak dotychczas	tak jak dotychczas	tak jak dotychczas
18-20	otwarta przestrzeń	—	normalny ruch

Gleba oznacza to samo co na Planie Materialnym, czyli coś, co można znaleźć na uprawnym polu. Bardzo miękka skała to kreda albo potrzaskane łupki. Do miękkich skał zalicza się tu piaskowiec i warstwy żwiru. Twardą skałą jest granit, a bardzo twardą – marmur oraz bazalt.

TABELA 6-2: SPOTKANIA NA PLANIE ŻYWIÓŁU ZIEMI

k%	Spotkanie	Liczba	SW	PS
01	dojrzały błękitny smok	1	13	13
02	dojrzały miedziany smok	1	10	10
03-11	dao	1k6	7	10
12-13	złowieszczy rosomak żywiołu ziemi*	2k6	5	10
14-15	gargulec żywiołu ziemi*	2k4	5	10
16-17	purpurowy robal żywiołu ziemi*	1	14	14
18-19	remorhaz żywiołu ziemi*	1k3	8	10
20-21	nosorożec żywiołu ziemi*	1k3	6	8
22	żywiołak ziemi, mały	2k6+3	1	8
23-24	żywiołak ziemi, średni	2k4	3	8
25-26	żywiołak ziemi, duży	1k4	5	8
27-28	żywiołak ziemi, wielki	1	7	7
29-30	żywiołak ziemi, większy	1	9	9
31-32	żywiołak ziemi, starszy	1	11	11
33	deinonychus półżywiołak ziemi†	1k8	5	10
34	meduza półżywiołak ziemi†	1	9	9
35	minotaur półżywiołak ziemi†	1k6	6	9
36	sowoniedźwiedz półżywiołak ziemi†	1k6+1	6	10
37	troll półżywiołak ziemi†	1k3	7	9
38	trzęsienie ziemi	—	—	—
39-44	kieszeń żywiołów	—	—	—
45-50	skamieniałość‡	—	—	—
51-56	klejnoty‡	—	—	—
57	kamienny gigant	1k3	8	10
58-61	dżanny	1k4+1	4	7

agresji odmiennego żywiołu. Te bardzo niebezpieczne przestrzenie wypełnia całkowicie obcy żywioł, agresywnie atakujący wszelkie ciała obce w swoim obrębie. Żywiołowa kieszeń wody zalewa cały obszar, do którego może się wcisnąć, a kieszeń ognia wystawia przebywających w niej podróżników na zagrożenia występujące na Planie Żywiołu Ognia.

Kieszenie żywiołów zwykle rozciągają się na 6 metrów od punktu, w którym obce moce wtargnęły na Plan Żywiołu Ziemi. W niektórych przypadkach „skażone” tereny są ostrożnie „okopane”, a w innych ryzykuje się spotkanie z istotami przybyłymi razem z „inwazją”.

Żyła metalu: W takim złożu spotyka się najczęściej metale uważane za szlachetne na Planie Materialnym, czyli złoto, srebro czy platynę. Typowa żyła dostarcza na godzinę kopania surowca wartego 1000 sz i wyczerpuje się po 4k10 godzinach eksploatacji.

Żyła klejnotów: To mniejsze, lecz cenniejsze znalezisko, w postaci surowych kamieni szlachetnych. Złoże zawiera zwykle 2k10 klejnotów nadających się do obróbki. Udane użycie umiejętności Rzemiosła (jubilerstwo) pozwala stworzyć z nich okazy wielkiej wartości. Ostateczna cena, po obróbce, określana jest za pomocą Tabeli 7-5: Klejnoty z Rozdziału 7 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI.

Skamieniałość: To ogólna nazwa na wszelkie znaleziska i stworzenia (żywe lub martwe), które uwięzły w skałach Planu Żywiołu Ziemi, a które teraz odnaleźli poszukiwacze przygód lub górnicy. Kiedy przekopywanie się przez sferę owocuje odnalezieniem skamieniałości, należy wykonać rzut w dowolnej tabeli spotkań z Przewodnika MISTRZA PODZIEMI dla odpowiedniego stopnia wyzwania. Jeżeli wylosowane zostanie stworzenie, które nie jest w stanie przeżyć długotrwałego uwięzienia w trzewiach Planu Ży-

k%	Spotkanie	Liczba	SW	PS
62	pseudożywiołak magmy, mały	2k6+3	1	8
63	pseudożywiołak magmy, średni	2k4	3	8
64	pseudożywiołak magmy, duży	1k4	5	8
65	pseudożywiołak magmy, wielki	1	7	7
66	pseudożywiołak magmy, większy	1	9	9
67	pseudożywiołak magmy, starszy	1	11	11
68-70	mefit, ziemny	2k4	3	9
71-73	mefit, solny	2k4	3	9
74-76	misja handlowa merkantów§	—	—	12
77-82	żyła metalu‡	—	—	—
83	pseudożywiołak błota, mały	2k6+3	1	8
84	pseudożywiołak błota, średni	2k4	3	8
85	pseudożywiołak błota, duży	1k4	5	8
86	pseudożywiołak błota, wielki	1	7	7
87	pseudożywiołak błota, większy	1	9	9
88	pseudożywiołak błota, starszy	1	11	11
89-90	thoqqua	1k8	2	6
91-93	xorn, słabszy	1k8	3	7
94-98	xorn, przeciętny	1k8	6	10
99-100	xorn, starszy	1k3	8	10

* Szablon stworzeń żywiołu ziemi.

† Szablon półżywiołaka.

‡ Dodatkowo 50% szans na to, że w miejscu tym jest już inna grupa: oddział górskich krasnoludów (01-40), oddział duergarów (41-70) albo grupa przeciętnych xornów (71-100).

§ Misja handlowa to dwóch merkantów w towarzystwie siedmiu przeciętnych xornów przewodników.

wiołu Ziemi, będą to zwłoki (i, oczywiście, przysługujące im skarby). Jeśli natomiast stwór mógł przeżyć pogrzebanie, bo jest – na przykład – konstruktem albo cielesnym nieumarłym, przed podróżnikami pojawi się pewien problem.

Wielkie Przytlaczające Zagłębie

Najbardziej cywilizowaną rasą Planu Żywiołu Ziemi są dao (o czym sami podróżnika bez wątplenia poinformują). Istoty te tworzą wiele społeczności, które często nie najlepiej żyją z żywiołakami, chcą bowiem się kontaktować i handlować z innymi sferami. Największa grupa dao zamieszkuje Wielkie Przytlaczające Zagłębie, zwane też Wielkim Labiryntem. Tu właśnie mieszka najważniejszy z najważniejszych przywódców rasy.

Tę kopalnię tworzy dzika płatanina przejść, które może są w stanie zapamiętać dao, ale dla podróżnika z zewnątrz to po prostu zwariowany labirynt. Wspomniani dzinni mieszkają tu otoczeni przez niewolników różnych ras oraz mroczny splendor. Brutalnie wrywają ziemi jej bogactwa, aby później je sprzedać. Niewolnicy – najczęściej ofiary przegranych z dao zakładów – drążą i remontują kopalniane chodniki, odpierają ataki żywiołaków, a potem umierają ze zmęczenia, wrywając ziemi skarby dla okrutnych panów.

Wielkie Przytlaczające Zagłębie oświetlają lśniące kryształy, a skarbcze wypełnione są klejnotami nieznanymi na Planie Materialnym. Na plantacjach oświetlanych mdłym blaskiem fluorescencyjnych grzybów hoduje się żywność. Cuchnące, ohydne jedzenie służy głównie niewolnikom, bo dao spożywają i piją tylko dla zabawy. Równie dobrze mogą nasycić się kamieniami czy czymkolwiek innym. Niektórzy przejawiają dziwaczne wyrafinowanie smakowe i zjadają się rzadkimi klejnotami, uważając je za wyjątkowe frykasy.

Kopalnia składa się z wielu dużych, naturalnych jaskiń, które nie są stabilne tektonicznie. Trzęsienia ziemi zdarzają się regularnie, dzięki czemu zastępy niewolników stale muszą poszerzać i odbudowywać Wielkie Przytlaczające Zagłębia.

Tunele i korytarze kopalni łączą się w całą sieć, w której znaleźć można też portale do innych Planów Wewnętrznych, podziemnych krain Planów Zewnętrznych oraz najgłębszych lochów Planu Materialnego. Krążą plotki, że gdzieś w sercu Wielkiego Zagłębia znajdują się portale do niemal każdego sekretnego miejsca w kosmologii D&D.

Dao podsycają te plotki i udostępniają swe tunele wszystkim podróżnikom z zewnątrz, których zżera pragnienie odkrywania tajemnic i odsłaniania pradawnych sekretów. Wielkie Przytlaczające Zagłębie nie jest bardziej popularne tylko z racji podstępnej natury dao. Uważają oni, że każda istota bywa równie zdradziecka co oni, dlatego też wręcz kolekcjonują urazy i podejrzenia, tworząc długie listy. Trafiają na nie wszyscy – bóstwa i śmiertelnicy – którym zdarzyło się krzywo spojrzeć na dao. W rezultacie wiele najpotężniejszych istot w kosmologii D&D omija szerokim łukiem miasto tych dzinni.

Trzęsienia ziemi

Plan Żywiołu Ziemi znajduje się w nieustannym ruchu. Zwykle skały przesuwają się powoli, z trzaskiem i zgrzytaniem wypełniając jaskinie i tunele wyżłobione przez podróżników. Zdarza się jednak, że ruch staje się gwałtowny i dużo bardziej niebezpieczny.

Ci, którzy dostaną się w obszar trzęsienia ziemi (zazwyczaj o promieniu 45 metrów), podlegają efektom analogicznym do czaru *trzęsienie ziemi*. Ponadto postacie w jaskiniach i tunelach muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 17) – nieudany oznacza pozostanie w rejonie osypiska i zawału (patrz Zawalające się jaskinie w Rozdziale 4 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMIA*). Postacie przysypane luźną ziemią i kamieniami muszą wykopać się samodzielnie lub czekać na pomoc towarzyszy.

SPOTKANIA NA PLANIE ZIEMI

Plan Żywiołu Ziemi to miejsce o wielkiej masie i trwałości. Stworzenia, które nie potrafią kopać albo pływać w skałach jak xorny, napotkać można tylko w grotach, tunelach czy podobnych przestrzeniach pozbawionych twardego ciała sfery.

Prezentowana tabela odpowiada typowym podróżnikom, ale MP może jej oczywiście użyć jako punktu wyjścia do tworzenia własnych zestawień spotkań, czy to dodając nowe pozycje, czy zmieniając procentowe szanse już istniejących.

Wynik 96-100 na k% oznacza losowe spotkanie, wybrane z Tabeli 6-2: Spotkania na Planie Żywiołu Ziemi. Rzut wykonuje się co godzinę.

PLAN ŻYWIOŁU OGNI

Miejsce, które nigdy nie gaśnie.

Śmierdzące palonym ciałem i spopielonymi marzeniami.
Wcielenie ognia.

Na Planie Żywiołu Ognia wszystko świeci. Podłoże to tak naprawdę sprasowane, pulsujące pokłady płomieni.

Powietrze jęczy smagane falami żaru produkowanymi przez bezustanne ogniste burze, a najpospolitszą cieczą nie jest woda, tylko magma. Oceany wypełnia płynna pożoga. Góry spływają niekończącymi się strumieniami lawy. Ten świat szybko kremuje nieprzygotowanych podróżników, a niebezpieczeństwo najgorszych miejsc przeraża nawet doświadczonych wędrowców.

Ogień nie potrzebuje tu ani paliwa, ani powietrza do podsykania. Palą się i spalają jedynie substancje przyniesione z innych światów. Ognie żywiołu podsycają się i utrzymują nawzajem, tworząc pelen dzikości krajobraz z płomieni.

CECHY PLANU OGNI

Plan Żywiołu Ognia przejawia następujące cechy:

- **Normalna grawitacja:** „Ziemia” pod stopami składa się z cięższych płomieni, popiołu i gruzu, ale zapewnia oparcie dla stóp podobne jak Plan Materialny.
- **Normalny czas.**
- **Nieskończony.**
- **Normalnie morficzny.**
- **Dominacja ognia.**
- **Wzmocniona magia:** Zaklęcia i zdolności czaropodobne z określnikiem ogień ulegają maksymalizacji oraz poszerzeniu (tak jak przy atutach Maksymalizacja czaru i Poszerzenie czaru, ale bez wykorzystywania komórek na zaklęcia wyższych poziomów). Na przykład *kula ognista* będzie zadawała maksymalne obrażenia (niestety, większość miejscowego życia jest niepodatna na ogień). Ten efekt nie dotyczy zaklęć i zdolności czaropodobnych, które są już zmaksymalizowane lub poszerzone.
- **Oslabiona magia:** Zaklęcia i zdolności czaropodobne wykorzystujące lub tworzące wodę (włącznie z wezwaniem żywiołaków wody oraz przybyszy o podtypie woda) są osłabione. Dotyczy to również czarów z domeny woda. Nadal można ich używać, ale każdorazowo potrzeba do tego udanego testu Czarostwa (ST 15 + poziom czaru).

MIESZKAŃCY OGNI

Ten najbardziej wrogi z Planów Wewnętrznych jest również najbardziej żywy i najbardziej zaludniony. Można tu spotkać wiele żywiołaków oraz przybyszy o podtypie ogień, a także istoty wykorzystujące ten żywioł.

Żywiołaki to świadoma część tej sfery, poruszana decyzjami przypominającymi wolę i celowość. Są wśród nich odpowiedniki stworzeń z Planu Materialnego, jak również stwory znane osobom używającym czarów *wezwania potwora*. Zwykle żywiołaki nie przepadają za cielesnymi, chłodnymi istotami i często atakują na sam ich widok, aby nakarmić głodne płomienie.

Przybysze tacy jak azerowie, salamandry i ifryty tworzą bardziej zorganizowane społeczeństwa. Często posiadają nawet duże osiedla, z których najbardziej znanym jest Spiżowe Miasto ostatnich z wymienionych. Przybysze bywają bardziej gościnni (przynajmniej zazwyczaj) dla stworzeń z innych światów, a sporo społeczności z chęcią gości podróżników.

Używające ognia stworzenia również zwać mogą Plan Żywiołu Ognia domem i zamieszkują zwykle w pobliżu kieszeni żywiołów lub wirów prowadzących do ich rodzimych światów. Mogą tu również przebywać istoty nielękające się ognia, takie jak diabły (ale nie demony czy niebianie). Informacje, towary i więźniowie regularnie przepływają pomiędzy Spiżowym Miastem a Dziewięcioma Pieklami.

Miejscowym językiem, którym mówi większość stworzeń tej sfery, jest płomienny – ostra, sycząca i trzeszcząca mowa. Ci spośród mieszkańców, którzy mają kontakty w innych sferach, mogą posługiwać się odmiennymi językami. Spośród popularnych języków obcych wymienić można piekielny i wspólny z Planu Materialnego.

RUCH I WALKA

Plan Żywiołu Ognia ma w miarę stabilne podłoże, co sprawia, że poruszanie się po powierzchni przypomina chodzenie po rozpalonych węglach. Same bryły „ziemi” są tylko nieco chłodniejsze niż oddech żywiołu. Ponadto podróżnik często zapada się po kostki w kałuże żywego ognia.

Stworzenia latające odczuwają atmosferę planu jako rzadką, ale nadającą się do użytku. Istoty spoza wymiaru mają prędkość lotu ograniczoną do połowy, a kategorie zwrotności gorszą o jeden stopień.

Istoty potrafiące poruszać się w ciałach stałych (takie jak choćby xorny) mają do połowy zredukowaną szybkość, gdy przemierzają wciąż zmieniające się kości i mięso Planu Żywiołu Ognia.

Powierzchnia sfery porusza się wolno, płynąc niczym rzeka gęstej magmy, dlatego też niewiele tu stałych struktur czy budowli. Dla podróżników z zewnątrz rozsądnym posunięciem jest wynajęcie miejscowego przewodnika (czy to żywiołaka, czy przybysza), aby prowadził ich przez wciąż zmieniający się krajobraz planu.

Walka w ogniu

Pomijając zagrożenia niesione przez samą istotę sfery, walka na Planie Żywiołu Ognia wygląda normalnie.

WŁAŚCIWOŚCI PLANU OGNIA

Największe zagrożenie czające się na Planie Żywiołu Ognia wynika z dominacji ognia. Sfera jest rozpalona, spowita wszechobecnymi płomieniami, a gorące, toksyczne dymy wyżerają płuca. Wszystkie te problemy ujęte są w efekcie działającym zarówno na przedmioty nieożywione, jak i normalne stworzenia. Podróżnik przemierzający Plan Żywiołu Ognia otrzymuje na rundę 3k10 obrażeń i ciągle narażony jest na zapalenie się odzienia oraz ekwipunku. Jednak ci, którzy chronią się właściwymi czarami lub magicznymi przedmiotami mogą w tej niegościnniej sferze pewien czas przeżyć.

Na dłuższą metę kłopotem staje się pożywienie i napoje. Żywiołaki (oraz żywiołaczce odmiany stworzeń z Planu Materialnego) są zbudowane z esencji planu. Nie jedzą, a po zabiciu wracają do pierwotnej postaci ognia. Przybysze mają dostatecznie dużo kłopotu z utrzymaniem się przy życiu i wyżywieniem samych siebie, niechętnie więc dzielić się będą zapasami. Ich pożywienie jest zawsze wysuszone na

wiór, przypalone czy twarde, a napoje – czy to woda, czy wino, czy też piwo – przeraźliwie gorące.

Cały plan nieustannie zalewa światło. Zarówno podłoże, jak i atmosfera, budynki oraz nawet mieszkańcy wciąż emanują blaskiem ognia. Widoczność nie jest jednak zbyt dobra, bo oprócz zadymienia, gorąca atmosfera wciąż drży. Owe zawirowania i dygotanie powodują bezustanne zwidy tańczące na obrzeżu pola widzenia, tak że oprócz najbliższych miejsc trudno dociec jak wygląda otoczenie.

Zadymiona atmosfera ogranicza pole widzenia do 36 metrów. Magiczne metody widzenia zapewniane przez przedmioty czy czary mają szansę zwiększyć ten zasięg. Stworzenia miejscowe o typie i podtypie żywiołak (ogień) lub przybysz (ogień) widzą na odległość 72 metrów.

Widzenie w ciemnościach nie działa na Planie Żywiołu Ognia – wyjątek mogą stanowić te nieliczne miejsca, które są w naturalny sposób zaciemnione, na przykład pałac sultana ifrytów w Spiżowym Mieście.

Plan Żywiołu Ognia nie wpływa na inne zmysły, choć ciągle trzaski płomieni powodują w większości miejsc karę –2 do testów Nasłuchiwania.

Spiżowe Miasto

Miasto, w którym mieszkają potężne ifryty, często uważające je za swój dom i stolicę. Można ich spotkać w każdym zakątku Planu Żywiołu Ognia, ale nawet najdalsza, zapadła wioska tych stworzeń winna jest lojalność i oddanie wielkiemu sułtanowi, który rządzi Spiżowym Miastem z wyżyn swego płonącego pałacu. Mówi się, że wielki sułtan jest ifrytem o niezmierzonej mocy i odwadze, któremu doradzają zastępy malików, bejów i emirów. Bezpośrednimi wykonawcami jego słów – działającymi zarówno w sferze ognia, jak i na Planie Materialnym – jest sześciu potężnych paszów.

Samo miasto wzniesiono w półkuli spiżu o średnicy ponad 60 kilometrów. Półkula unosi się nad równiną potrzaskanego bazaltu, w samym sercu Planu Żywiołu Ognia. Od pilnie strzeżonych bram miasta, w dół prowadzą schody z płonącego bazaltu i wijące się rzeki ognia. Można nad miejskimi murami przelecieć, ale ifryty podejrzliwie patrzą na gości, którzy nie chcą pokazać się przy jednej z bram.

Spiżowe Miasto jest najlepiej znanym miejscem na Planie Żywiołu Ognia i to tam najprawdopodobniej trafią podróżnicy z Planu Materialnego. W obrębie miejskich murów zasięg widzenia pozostaje normalny, a wola wielkiego sultana wstrzymuje niszczący, morderczy wpływ istoty planu. Nie wiadomo czy negacja wielkiego gorąca bijącego od sfery to efekt naturalnych zdolności sultana, układu z jakimiś siłami czy działanie artefaktu. Na życzenie sultana ochrona może zostać zdjęta, wystawiając miasto na naturalne działanie płomieni.

Spiżowe Miasto jest umiarkowanie ukierunkowane na zło. Dobre stworzenia cierpią w jego murach karę –2 do wszelkich testów i umiejętności opartych o Charyzmę. Wynika to głównie z natury samych ifrytów, ale jakiś wpływ ma również fakt, że znajduje się tu sporo bram i portali prowadzących do Dziewięciu Piekieł Baatoru. Diabły są tu dosyć pospolite – wykonują misje dla piekielnych zwierzchników albo przynoszą daniny i podarki na dwór wielkiego sultana.

TABELA 6-3: SPOTKANIA NA PLANIE ŻYWIÓŁU OGNIĄ

k%	Spotkanie	Liczba	SW	PS
01-03	oddział azerów*	—	—	7
04	dojrzały mosiężny smok	1	11	11
05	małoletni złoty smok	1k3	9	11
06	dorastający czerwony smok	1	12	12
07-13	iryt	1k3	8	10
14-15	ankheg żywiołu ognia†	1k8	3	8
16-17	mała żywiołu ognia†	1k6	2	7
18-19	złowieszczy lew żywiołu ognia†	1k4	6	9
20-21	dragonne żywiołu ognia†	1k3	8	10
22-23	krenshar żywiołu ognia†	2k6+3	1	9
24	żywiolak ognia, mały	2k6+3	1	8
25-26	żywiolak ognia, średni	2k4	3	8
27-28	żywiolak ognia, duży	1k4	5	8
29-30	żywiolak ognia, wielki	1	7	7
31-32	żywiolak ognia, większy	1	9	9
33-34	żywiolak ognia, starszy	1	11	11
35	gryf półżywiolak ognia‡	1k6	6	10
36	gigant wzgórzowy półżywiolak ognia‡	1	9	9
37	wyjec półżywiolak ognia‡	2k4	5	10
38	mantikora półżywiolak ognia‡	1k3	7	9
39	satyr (z fletnią) półżywiolak ognia‡	1k4	6	9
40-41	gigant ogniowy	1	10	10
42-46	piekielny ogar	2k8+3	3	10
47-49	dżanny	1k4	4	7
50	pseudożywiolak magmy, mały	2k6+3	1	8
51	pseudożywiolak magmy, średni	2k4	3	8
52	pseudożywiolak magmy, duży	1k4	5	8
53	pseudożywiolak magmy, wielki	1	7	7

W centrum miasta wznoszą się najwyższe wieże i największe fontanny płomieni. Tu znajduje się również Płonący Pałac Prześwietnego Sultana Wszystkich Ifrytów, który rządzi z Węgielnego Tronu. Mówi się, że w pałacu spotkać można cudowności iście niewyobrażalne i skarby nieprzeliczone. Niestety, nieproszone gość, który chciałby uszczknąć choćby miedziaka z jednego ze skarbców wielkiego sultana, od razu spotka własną śmierć.

Kłęby pary

Atmosferę ponad powierzchnią Planu Żywiołu Ognia spowijają gorący gaz i dym, z ognistego krajobrazu tryskają kłęby niezwykle ciepłej pary. Trudno odróżnić je od dymu i opalizujących gazów płonącej atmosfery, dlatego podróżnicy mogą wpaść w nie przez przypadek. Większość kłębow pary tryska na tyle wysoko, że zagrażają jedynie stworzeniom latającym. Istoty żyjące na Planie Żywiołu Ognia rozpoznają je instynktownie i wykonują zwroty, aby je omijać.

Kłęby pary zadają 1k10 obrażeń od gorąca na minutę przebywania w ich obrębie. Są to dodatkowe obrażenia, oprócz tych powodowanych przez płomień planu. Para kondensuje się także na powierzchni w postaci płomienistych kropli. Typowy obszar pokryty parą ma promień 30 metrów, choć zdarzają się nawet dziesięciokrotnie większe. Kłęby przemieszczają się z prędkością 36 metrów na minutę i rozplývają się po 1k10 godzinach.

Deszcz pyłu

Deszcz rozpalonego pyłu jest tak samo groźny dla istot przebywających na powierzchni, jak kłęby pary w atmosferze.

k%	Spotkanie	Liczba	SW	PS
54	pseudożywiolak magmy, większy	1	9	9
55	pseudożywiolak magmy, starszy	1	11	11
56-58	magmowiec	2k6	3	9
59-61	mefit, ognowy	2k4	3	9
62-64	mefit, magmowy	2k4	3	9
65-67	mefit, parowy	2k4	3	9
68-70	misja handlowa merkantów§	—	—	12
71-72	pirohydra (osiem głów)	1k3	9	11
73	pirohydra (dziesięć głów)	1	11	11
74-76	deszcz pyłu	—	—	—
77-78	rast	1k4	5	9
79-83	salamandra, zwykła	1k6	5	10
84-86	salamandra, płomienisty krewniak	2k6+2	2	8
87-88	salamandra, szlachetna	1k3	9	11
89	pseudożywiolak dymu, mały	2k6+3	1	8
90	pseudożywiolak dymu, średni	2k4	3	8
91	pseudożywiolak dymu, duży	1k4	5	8
92	pseudożywiolak dymu, wielki	1	7	7
93	pseudożywiolak dymu, większy	1	9	9
94	pseudożywiolak dymu, starszy	1	11	11
95-98	kłęby pary	—	—	—
99-100	thoqqa	1k6	2	6

* Oddział składa się z 15 azerów plus sierżant Wjk3 i dowódca Czar6 (01-50) lub Wjk6 (51-100).

† Szablon stworzeń żywiołu ognia.

‡ Szablon półżywiolaka.

§ Misja handlowa to jeden merkanta z pierścieniem potężnej odporności na żywioły (ogień) w towarzystwie 9 przeciętnych salamander strażników.

Opad taki zwykle zapowiadają czarne chmury gromadzące się na horyzoncie. Przemieszcza się on z prędkością letniej burzy.

Stworzenia złapane w obszar opadów pyłu otrzymują 1k10 obrażeń od gorąca na rundę, oprócz normalnych obrażeń powodowanych przez płomień Planu Żywiołu Ognia. Nie dotyczy to istot niepodatnych na ogień. Opady takie są sporadyczne i trwają 2k10 minut, po czym chmury odpływają dalej lub się rozpraszają.

Rzeki magmy i płomieniste wodospady

Większość rejonów Planu Żywiołu Ognia składa się z wolno poruszających, twardych płomieni, ale są również szybsze, gorętsze zjawiska. Rzeki ognia i magmy toczą się przez rozpalony krajobraz. Są one przeraźliwie gorące i powodują 20k10 dodatkowych obrażeń od ognia istotom, które w nie wejda. Stworzenia niepodatne na ogień nie otrzymują tych ran, ale mogą się w takich rzekach utopić (podobnie jak istoty z Planu Materialnego mogą utopić się w normalnej rzece).

Często rzeki magmy spadają ze skarp czy urwisk, tworząc bardzo spektakularne zjawiska – wielkie wodospady (właściwie ogniospady) płomieni. Zdarza się, że masy płynnych płomieni przedzierają się przez międzywymiarowe bariery i tworzą naturalne wiry, prowadzące do podobnych miejsc na Planie Materialnym (na przykład do serca wulkanu). Zdesperowani podróżnicy, pragnący za wszelką cenę opuścić Plan Żywiołu Ognia, po odpowiednim zabezpieczeniu, mogą próbować wykorzystać takie portale do ucieczki z tego świata.

SPOTKANIA NA PLANIE OGNI

Choć Plan Żywiołu Ognia jest z natury groźny, można tu spotkać przeróżne stworzenia i ciekawe fenomeny. To dom istot zbudowanych z żywiołu ognia, przybyszów wytrzymujących w bardzo gorącej atmosferze, a nawet istot z Planu Materialnego, niepodatnych na działanie płomieni.

Prezentowana tabela odpowiada typowym podróżnikom, ale MP może jej oczywiście użyć jako punktu wyjścia do tworzenia własnych zestawień spotkań, czy to dodając nowe pozycje, czy zmieniając procentowe szanse już istniejących

Wynik 96-100 na k% oznacza losowe spotkanie, wybierane z Tabeli 6-3: Spotkania na Planie Żywiołu Ognia. Rzut wykonuje się co godzinę.

PLAN ŻYWIOŁU WODY

Ocean bez powierzchni.

Domena prądów i fal.

Bezdenna głębia.

Plan Żywiołu Wody to ocean bez dna i bez powierzchni, całkowicie płynne środowisko oświetlane rozproszonym blaskiem. Jest to jeden z przyjaźniejszych planów, o ile tylko podróżnicy z zewnątrz rozwiążą problem oddychania jego substancją.

Nieskończone odmęty sfery mogą być lodowato zimne, cieplejsze, aż do niemal wrzących, od bardzo zasolonych do słodkowodnych. Wciąż są w ruchu, mieszane i przetaczane prądami oraz pływami. Stałe osiedla sfery rosną wokół nielicznych skalnych odłamków dryfujących przez przepastne wody. Nawet one poddają się pływom ruchom całego planu.

CECHY PLANU WODY

Plan Żywiołu Wody przejawia następujące cechy:

- **Grawitacja subiektywna kierunkowa:** Grawitacja zachowuje się tutaj podobnie jak na Planie Żywiołu Powietrza. Różnica polega na tym, że zanurzanie się i wynurzenie jest wolniejsze (a przez to bezpieczniejsze) niż w sferze powietrza.
- **Normalny czas.**
- **Nieskończony.**
- **Normalnie morficzny.**
- **Dominacja wody.**
- **Wzmocniona magia:** Zaklęcia i zdolności czaropodobne wykorzystujące, zmieniające lub tworzące wodę są zarówno wydłużone, jak i poszerzone (tak jak przy atutach Wydłużenie czaru i Poszerzenie czaru, ale bez wykorzystywania komórek na zaklęcia wyższych poziomów). Na przykład *oddychanie pod wodą* będzie działać przez 4 godziny na poziom zamiast 2 godzin na poziom. Ten efekt nie dotyczy zaklęć czy zdolności czaropodobnych, które są już wydłużone lub poszerzone.
- **Oslabiona magia:** Zaklęcia i zdolności czaropodobne z określnikiem ogień są osłabione. Dotyczy to również czarów z domeny ogień. Nadal można ich używać, ale każdorazowo potrzeba do tego udanego testu Czarostwa (ST 15 + poziom czaru).

MIESZKAŃCY WODY

Plan Żywiołu Wody jest w miarę spokojnym Planem Wewnętrznym, na którym zamieszkuje dużo miejscowych żywiołaków, oddychających wodą przybyszy i stworzeń z innych planów, które potrafią przeżyć w tutejszym środowisku.

Żywiołaki są oddzielnymi, niezależnymi manifestacjami samej natury sfery, obdarzonymi świadomością i zdolnością poruszania, które czerpią z magii bądź sił naturalnych. Zaliczają się do nich zarówno żywiołaki przyzywane przez osoby posługujące się czarami, jak i żywiołaczki odpowiedzialne za stworzeń z Planu Materialnego. Są zwykle przynajmniej półpłynne, a zwyczajnie i zachowania przejawiają podobne do morskich istot z Planu Materialnego.

Wiele oddychających wodą przybyszy osiedla się na Planie Żywiołu Wody. Są wśród nich istoty zarówno wędrownie, jak choćby tojanidy i mefity oraz bardziej osiadłe, do których zaliczyć można trytony czy maridów (rodzaj džinni). Ogólnie mówiąc, przybysze zamieszkujący tę sferę zwykle są skorzy do żartów oraz okrucieństwa i raczej nie wahają się przed męceniem (oraz topieniem) podróżników, którzy czarami i magicznymi przedmiotami próbują przystosować się do warunków Planu Żywiołu Wody.

Dochodzimy w końcu do grupy stworzeń z innych planów, które potrafią oddychać w wodzie. Znaleźć tu można ryby, skorupiaki, głowonogi i całe bogactwo innych wodnych istot, choć siłą rzeczy trudno tu szukać oddychających powietrzem mieszkańców oceanów, jak delfiny czy wieloryby. Plan Żywiołu Wody nadaje się do zasiedlenia przez stworzenia zarówno słodko-, jak i słonowodne, choć każdy z tych typów będzie żył we własnych, odrębnych obszarach sfery. Jeśli dobrze poszukać, znajdzie się również morskie potwory w rodzaju krakenów czy abolethów.

Portale prowadzące z Planu Żywiołu Wody do oceanów Planu Materialnego są dość powszechne i jest ich więcej niż przejść do dużych zbiorników wodnych w innych sferach. Obie wielkie rzeki Planów Zewnętrznych – Styks i Okeanos – kryją w sobie wiry do tej sfery. Korzystają z nich głównie trytony i maridy, których skupiska występują często w pobliżu trwałych portali.

Mieszkańcy Planu Żywiołu Wody mówią językiem wodnym – płynną, subtelną mową pełną podwójnych znaczeń i ukrytych treści. Stworzenia mające kontakt z innymi światami mogą posługiwać się obcymi językami niezbędnymi do porozumienia – najczęściej wspólnym, piekielnym, otchłannym albo niebiańskim.

RUCH I WALKA

Plan Żywiołu Wody nie ma na stałe wyznaczonych kierunków, więc podróżnicy poruszają się podobnie jak na Planie Żywiołu Powietrza. Zamiast spadać, wynurzają się lub zanurzają.

Kiedy podróżnik wybierze, gdzie jest jego subiektywna „góra”, kierunek ruchu zależy już tylko od tego, czy normalnie tonąłby, czy się wynurzał. Postacie mające mniej niż 2,5 kilograma ekwipunku będą się wynurzać, a pozostali – zanurzać. Ruch odbywa się z taką samą prędkością: w pierwszej rundzie 4,5 metra i po 9 metrów w następnych rundach. Opór wody sprawia, że szybkość nie rośnie

bardziej i, w odróżnieniu od Planu Żywiołu Powietrza, zderzenia z twardymi obiektami nie zadają żadnych obrażeń.

Oprócz zanurzania się lub wynurzenia możliwe jest normalne, aktywne pływanie. Jeżeli znajdzie się jakaś płaska, twarda podstawa, można po niej chodzić. Stworzenia latające poruszają się z połową szybkości i kategorią zwrotności obniżoną o jeden.

W całej sferze brakuje stałych, statycznych miejsc, bo nawet największe osiedla dryfują wciąż unoszone wodnymi prądami. Dotyczy to również portali do innych światów, a więc podmorska wioska może przemieszczać się w towarzystwie pobliskiego wejścia do międzywymiarowego wiru. Podróż między dwoma osiedlami na Planie Żywiołu Wody często wymaga magicznego wieszczenia. Inny sposób to wynajęcie miejscowego przewodnika, który dzięki znajomości prądów i pływów występujących w okolicy jest w stanie przewidzieć, gdzie podryfowało konkretne miejsce czy portal. Dobrymi przewodnikami są trytony i maridy, bo podróżników zbudowanych z mięsa Planu Materialnego traktują nieco przychylniej niż żywiołaki i pozostali przybysze.

Walka pod wodą

Woda utrudnia toczone w tej sferze walki, które wyglądają dokładnie tak, jak pod powierzchnią oceanu na Planie Materialnym. Do istot uwikłanych w starcie stosuje się następujące ograniczenia:

- Stworzenia pozbawione szybkości pływania (albo czaru *swoboda ruchu* lub analogicznego efektu) podlegają karze –2 do ataku i obrażeń zadawanych pod wodą.
- Ponadto broń tnąca, miążdżąca, pazury i ataki ogonem zadają połowę obrażeń (odejmij 2, podziel resztę przez 2, zaokrąglaj w dół), ale musi to być co najmniej 1 punkt obrażeń. Czar *swoboda ruchu* niweluje tę karę.

WŁAŚCIWOŚCI PLANU WODY

Plan Żywiołu Wody niesie jedno, ale za to potężne, bezpośrednie zagrożenie, które wynika z jego płynnej natury. Jeżeli podróżnik nie potrafi oddychać pod wodą i nie może się bez oddychania obyć, ma poważne kłopoty. Natychmiast po przybyciu do tej sfery musi powstrzymać oddech i grozi mu utonięcie, którego zasady dokładnie opisano w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

Stworzenia zbudowane z płomieni (takie jak żywiołaki ognia) otrzymują z powodu dominacji wody 1k10 obrażeń na rundę. Istoty o podtypie ogień czują się na Planie Żywiołu Wody bardzo źle.

Duża różnica pomiędzy wielkimi zbiornikami wody w innych sferach a Planem Żywiołu Wody to brak ciśnienia na tym ostatnim. W oceanach Planu Materialnego (i części innych światów) ciśnienie rośnie wraz z głębokością. W głębokich miejscach normalnych zbiorników wodnych potrafi być tak duże, że wyciska życie i gnie stal. Jednak tutaj nigdzie nie jest większe niż metr czy dwa pod lustrem materialnego morza, dlatego nie jest w żaden sposób groźne.

Długoterminowe przetrwanie na Planie Żywiołu Wody nie nastrocza poważniejszych kłopotów. Zaopatrzenie w wodę nie jest żadnym problemem, choć czystość i za-

solenie niektórych akwenów może sprawiać przejściowe trudności. Dzięki bogactwu życia w tej sferze podróżnik bez problemu zaspokoi głód, o ile oczywiście lubi ryby.

Plan Żywiołu Wody oświetla rozproszony, słaby blask bijący ze wszystkich stron, nadając niebiesko-zieloną aurę, co ogranicza zasięg wzroku. Normalne pole widzenia, włączając w to widzenie w ciemnościach, ograniczone jest do 18 metrów. Chmury mułu, alg i inne śmieci mogą jeszcze bardziej skracać ten zakres.

Gorące fale i lodowate odmęty

Ogromna większość Planu Żywiołu Wody to obszar o przyjemnym zakresie temperatur, podobnych do przybrzeżnych wód oceanów w ciepłych i umiarkowanych rejonach Planu Materialnego. Podróżnicy nie są więc zwykle bezpośrednio zagrożeni ekstremalną ciepłotą lub zimnem wody.

Zdarzają się jednak miejsca, gdzie temperatury stają się niebezpieczne. Gorące fale sprawiają, że woda wokół nich niemal wrze, zadając 1k10 obrażeń od gorąca wszystkim, którzy podpłyną zbyt blisko. Najgorętsze miejsca mogą występować przy wirach prowadzących na Plan Żywiołu Ognia i zdarza się tam, że w wodzie migają żywe płomienie, zanim bezkres płynu ich nie zdusi.

Na podobnej zasadzie pojawiają się w dryfach i prądach miejsca zimne, które wysysają życie z żyjących podróżników. Każdy, kto bez dodatkowych zabezpieczeń zostanie przez nie pochwycony, otrzymuje 1k6 stłuczeń na minutę, aż do momentu wycofania się do obszaru z normalną temperaturą. W jądrze zimnego miejsca znaleźć można nawet stały lód i przemieszczające się w pobliżu lubiące chłód istoty, takie jak pseudożywiołaki lodu.

Gorące fale i lodowate odmęty zajmują zwykle obszar o średnicy nie mniejszej niż 100 metrów, a bywają nawet ciągnące się kilometrami. Nie wpływają w żaden sposób na szybkość poruszania się istot.

Obszary ekstremalnych temperatur trudno dostrzec, ale w ich pobliżu temperatura zmienia się stopniowo. Normalne stworzenia są zazwyczaj w stanie wyczuć takie miejsca na 1k10 minut przed momentem, od którego zadają one obrażenia. W normalnych warunkach wystarcza to do odplynięcia w bezpieczniejszy rejon.

Prądy, wiry i fale pływowe

Plan Żywiołu Wody kręci się napędzany skomplikowaną siecią prądów, przesuujących w powolnym tańcu nawet stałe osady. W rejonach zamieszkałych można się dowiedzieć, w którą stronę i z jaką prędkością dryfują pobliskie osiedla, ale wraz ze zwiększającymi się odległościami maleje pewność, więc w końcu skupiska istot rozdzielają się i gubią w nieskończonej toni.

Prądy mają zróżnicowaną siłę. Te silniejsze potrafią popychać podróżnika nawet z prędkością 36 metrów na minutę (prędkość prądu na minutę określa się, wykonując rzut 2k6×3 metry). Chcąc poruszać się do przodu, płynąc pod prąd, trzeba oczywiście rozwijać szybkość większą od nurtu wody.

Niektóre prądy niosą bezpośrednie zagrożenie fizyczne. Gdy dwa przeciwstawne nurty przepływają blisko siebie, tworzy się między nimi lejowate zawirowanie, które wciąga wszystko w promieniu 1k10×9 metrów. Złapani w taką

pulapkę podróżnik musi wykonać test Pływania (ST 15). W przypadku porażki otrzymuje 1k6 obrażeń od zgniatającej go wody. Test powtarza się w każdej rundzie. Z zawirowania można wydostać się po drugim udanym teście Pływania (ST 15) lub, automatycznie, po 2k6 rundach.

Okolo 30% takich zawirowań ma u swojej podstawy międzywymiarowe wiry. Wciągnięte stworzenia są przepychane przez nie i lądują w innych sferach – czasem na Planie Materialnym, a czasem w innych wymiarach, w miejscach posiadających lokalną cechę dominacji wody. Chcąc uniknąć przepchnięcia przez taki portal, trzeba w każdej rundzie po szóstej od wciągnięcia w zawirowanie wykonywać udane rzuty obronne na Refleks (ST 19). Miejsce docelowe międzywymiarowego przejścia określa MP.

Najniebezpieczniejszymi prądami są fale pływowe, które z wielką siłą przewalają się przez ten plan, siejąc na swej drodze zniszczenie. Każdy złapany przez czoło takiej fali musi wykonać test Pływania (ST 20) – porażka oznacza 2k10 obrażeń. Bez względu na wynik rzutu, ofiara pływowej fali jest przez nią ciągnięta i porzucana całe kilometry dalej.

Czerwony przypływ

Tam, gdzie pojawia się czerwony przypływ, rozprzestrzenia się skażenie. Są to miejsca o średnicy od 18 metrów aż po całe morza niosące zarazę. Ci, którzy wdychają zakażoną wodę lub mają niezabezpieczone oczy wystawione na jej działanie, mogą paść ofiarą oślepiającej zarazy, opisanej w dziale Choroba Rozdziału 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. W odróżnieniu od innych chorób, aby uniknąć tej infekcji, należy wykonywać początkowy rzut obronny na Wytrwałość w każdej minucie przebywania w obrębie czerwonego przypływu.

Wodorosty i koralowce

Przez Plan Żywiołu Wody dryfują kule wodorostów i koralowce, rosnące równomiernie w każdym kierunku i przypominające kuliste planety roślinnego życia. Często owe sferyczne ogrody stają się mieszkaniem przybyszy osiedlających się w tej sferze (szczególnie trytonów). Wody otaczające wodorosty i koralowce są wymarzonymi łowiskami, dlatego też się zdarza, że w pobliżu osiedle budują maridy.

Spółczeństwa maridów

Maridy bardzo bronią swej niezależności, dlatego też określenie „imperium maridów” na Planie Żywiołu Wody w rzeczywistości oznacza liczną zbieraninę na wpół niezależnych twierdzy i osiedli, które w różnym stopniu przysięgają wierność padyszachowi tych dzinni. Rzeczony „różny stopień” zależy głównie od odległości dzielącej dane miejsce od Cytadeli Dziesięciu Tysięcy Perel albo obecności szpiegów padyszacha. Wszyscy przedstawiciele tej rasy uważają się za taką czy inną szlachtę, a zatem w sferze wody roi się wręcz od szachów, atabagów czy muftich.

Typowa twierdza przymocowana jest do czegoś stałego, jakiegoś glazu czy nawet kuli glonów i wodorostów. Zwykle zamieszkuje ją 2k10 maridów, wraz z licznymi zastępami żywiołacznych służących i dzanny, a także śmiertelników, którzy przegrali zakłady, winni są przysługi, zostali wciągnięci do dworu czy w inny sposób znaleźli się w orbicie spokojnych (relatywnie) dzinni. Nie ma wśród nich miej-

sca dla złych stworzeń, nawet oddychających wodą, a same maridy często prowadzą wojny z mieszkańcami Planu Żywiołu Wody o złych charakterach.

Cytadela Dziesięciu Tysięcy Perel jest największym skupiskiem maridów i miejscem, gdzie stoi Koronowy Tron. Z dworu tego emanuje mądra władza Wielkiego Padyszacha, Strażnika Imperium, Morskiej Perły, Ojca Fal, Maharadży Oceanów, Emira Wszech Prądów itd. Cytadela umieszczona na dryfującej rafie koralowej upstrzona jest wszelkiego rodzaju wieżyczkami. Jej korytarze wycięto w żywych ciałach koralowców i ozdobiono świecącymi perłami. Mieszka tu około dwustu maridów, z których wszyscy należą do arystokracji. Każdy ma własną świętą służących, która składa się na populację około tysiąca nie-maridów.

Dwór wielkiego padyszacha przepelniony jest intrigami i spiskami, bowiem każdy marid w głębi serca wie, że tak naprawdę to on powinien zasiadać na Koronowym Tronie. Często zdarzają się zabójstwa, pałacowe rewolty i wygnania. Maridy to najpotężniejsi dzinni, ale dzięki uporowi, silnej woli i wysokiemu mniemaniu o sobie, nie są właściwie w stanie podporządkować się jednemu przywództwu.

Miasto Szkła

Podróżnicy nie gustujący w pałacowych intrigach uważają Miasto Szkła za idealne miejsce spotkań (szczególnie ci oddychający powietrzem). Położone jest przy dużym skupisku stałych portali (stałych o tyle, że nie przesuwają się względem siebie) i otulone wielką powłoką z nietłukącego się szkła, do połowy wypełnioną wodą. Goście wchodzą do środka przez liczne przejścia w wodnej części lub przez magiczne bramy wiszące w połowie wypełnionej powietrzem. Wiele budynków przekracza granicę pomiędzy wodą a powietrzem. W części z powietrzem są konstrukcje wypełnione wodą i na odwrót. Milcząca umowa zakłada, że „dół” jest tam, gdzie szklaną kulę wypełnia woda.

Miasto Szkła jest kosmopolityczną mieszaniną kupców, podróżników i wygnańców z innych sfer. Zamieszkują je głównie członkowie wodnych ras z Planu Materialnego, takich jak wodne elfy, kuo-toa, jaszczuroludzie, locathahowie czy sahuaginowie. Miastem rządzi rada składająca się z najstarszych mieszkańców, z których żadnych dwóch nie może pochodzić z tej samej rasy.

Miasto Szkła jest kupieckim przyczółkiem i aktywnie wspiera handel. Można tu spotkać merkantów, dao, maridów czy ludzkich kupców. Wiele portali prowadzi na Plan Materialny, a powiadają, że na terenie miasta spotkać można bramy do wielu innych światów.

Historycy twierdzą, że „nietłukące” się szkło kopuły kiedyś uszkodzono. Ponieważ jednak nie ma tu jasno określonej grawitacji, powietrze pozostało mniej więcej tam, gdzie było. Zarząd miasta natychmiast naprawił uszkodzenie, a gości, którzy swoimi nieodpowiedzialnymi czarami doprowadzili do pęknięcia, po prostu uśmiercono.

Mściciel

Nikt nie zna prawdziwej natury Mściciela – zadziwiającego i jedyne w swoim rodzaju mieszkańca Planu Żywiołu Wody. Wielu twierdzi, że jest to tylko mit. Mściciel ma być wielką, ciemnoszarą płaszczką mierzącą 27 metrów

TABELA 6-4: SPOTKANIA NA PLANIE ŻYWIÓŁU WODY

k%	Spotkanie	Liczba	SW	PS
01-02	aboleth	2	7	9
03-05	kolonia koralowców*	—	—	—
06	dojrzały czarny smok	1k3	10	12
07	dorastający spizowy smok	1	11	11
08-09	gorące fale	—	—	—
10	pseudożywiolak lodu, mały	2k6+3	1	8
11	pseudożywiolak lodu, średni	2k4	3	8
12	pseudożywiolak lodu, duży	1k4	5	8
13	pseudożywiolak lodu, wielki	1	7	7
14	pseudożywiolak lodu, większy	1	9	9
15	pseudożywiolak lodu, starszy	1	11	11
16-17	lodowate odmęty	—	—	—
18-21	dżanny	1k4	4	7
22-30	marid	1k3	9	11
31-33	mefit, śluzowy	2k4	3	9
34-36	mefit, wodny	2k4	3	9
37-39	misja handlowa merkantów†	—	—	12
40	pseudożywiolak błota, mały	2k6+3	1	8
41	pseudożywiolak błota, średni	2k4	3	8
42	pseudożywiolak błota, duży	1k4	5	8
43	pseudożywiolak błota, wielki	1	7	7
44	pseudożywiolak błota, większy	1	9	9
45	pseudożywiolak błota, starszy	1	11	11
46	czerwony przypiływ	—	—	—
47	morska wiedźma (konfraternia)‡	—	—	12
48-51	kula wodorostów*	—	—	—
52-54	silny prąd	—	—	—
55	fala pływowa	—	—	—
56-58	tojanida, dziecko	1k6	3	7
59-63	tojanida, dorosły	2k4	5	11

k%	Spotkanie	Liczba	SW	PS
64-65	tojanida, stary	1k3	9	11
66-70	tryton	2k4	4	10
71-72	ankheg żywiolu wody§	2k4	2	8
73-74	kokatryks żywiolu wody§	2k6	3	8
75-76	złowieszczy rekin żywiolu wody§	1	11	11
77-78	tygrys żywiolu wody§	1k6	4	8
79-80	jednorożec żywiolu wody§	2k4	3	8
81	żywiolak wody, mały	2k6+3	1	8
82-83	żywiolak wody, średni	2k4	3	8
84-85	żywiolak wody, duży	1k4	5	8
86-87	żywiolak wody, wielki	1	7	7
88-89	żywiolak wody, większy	1	9	9
90-91	żywiolak wody, starszy	1	11	11
92	grik półżywiolak wody	2k4	5	10
93	hydra (osiem głów) półżywiolak wody	1	9	9
94	orka półżywiolak wody	1k3	7	9
95	otyugh półżywiolak wody	1k4	6	9
96	niedźwiedź polarny półżywiolak wody	1k6	6	10
97-99	zawirowanie	—	—	—
100	błędny ognek	1k4	6	9

* Dodatkowo 50% szans na to, że w miejscu tym jest już inna grupa: oddział maridów (01-50) albo oddział trytonów (51-100).

† Misja handlowa to jeden merkanta z kamieniem loun (mieniące się wrzeczono) w honorowej gwardii 11 trytonów.

‡ Na konfraternie składają się 3 morskie jędze, 6 wodnych ogrów (merrow) i jeden zły gigant burzowy.

§ Szablon stworzeń żywiolu wody.

|| Szablon półżywiolaka.

od nosa do podstawy ogona. Spłaszczony ciałem stworzenia ma liczyć ponoć 54 metry szerokości. Ogon rozciąga się na kolejne 27 metrów i razi na życzenie błyskawicami (jak 18-poziomowy zaklinacz). Wydaje się, że Mściciel to konstrukt lub pływający pojazd, a nie żywe stworzenie, porusza się bowiem w wodzie dzięki zestawowi śrub napędowych.

Istnieje wiele teorii na temat Mściciela. Może to być potężny konstrukt, znajdujący się pod kontrolą twórców albo dziki i nieograniczenie szalony. Może posiadać własną wolę – niemal każda historia tłumaczy to inaczej.

Inni twierdzą, że jest to pojazd, być może zbudowany na alternatywnym Planie Materiałnym, który w jakiś sposób dostał się na Plan Żywiolu Wody. Znowu opowieści różnie oceniają naturę i losy potencjalnej załogi. Locathahowie twierdzą, że dowodzi nim oddział piratów ich rasy, a maridy wskazują oczywiście na zbuntowane dżanny. Wiele ludzkich legend wspomina o załodze spektr.

SPOTKANIA PLANU WODY

Plan Żywiolu Wody to płynne, zmieniające się miejsce. Większość stworzeń albo sama gromadzi powietrze do oddychania, albo oddycha pod wodą, albo nie musi oddychać w ogóle.

Prezentowana tabela jest odpowiednia dla typowych podróżników, ale MP może jej oczywiście użyć jako punktu wyjścia do tworzenia własnych zestawów spotkań, czy to dodając nowe pozycje, czy zmieniając procentowe szanse już istniejących.

Wynik 96-100 na k% oznacza losowe spotkanie, wybierane z Tabeli 6-4: Spotkania na Planie Żywiolu Wody. Rzut wykonuje się co godzinę.

PLAN NEGATYWNEJ ENERGII

Najczarniejsza noc.

Jądro ciemności.

Głód pożerający dusze.

Plan Negatywnej Energii jest gołą, pustą sferą, nieskończoną otchłanią, planem nicości, wieczną nocą. Gorzej nawet, to miejsce wiecznie głodne, wysysające życie ze wszystkiego, co niezabezpieczone. Gorąco, ogień, życie – wszystko znika w paszczy sfery, która wciąż pożąda więcej.

Obserwator nie zobaczy wiele na Planie Negatywnej Energii. To ciemne, puste przestrzenie, nieskończona dziura kradnąca podróżnikom, którzy w nią wpadną, całe światło i siłę.

Jest to najbardziej wrogi ze wszystkich Planów Wewnętrznych, najbardziej obcy i nietolerujący życia. Tylko stworzenia zabezpieczone przed wysysającą siłą potęgą mogą tu przeżyć, choć i one napotkają przeszkody stawiane przez sferę.

CECHY PLANU NEGATYWNEJ ENERGII

Plan Negatywnej Energii przejawia następujące cechy:

- **Grawitacja subiektywna kierunkowa:** Podobnie jak na Planie Żywiolu Powietrza, każde stworzenie samo decyduje, gdzie jest dla niego „dół”.
- **Normalny czas.**
- **Nieskończony.**
- **Normalnie morficzny.**
- **Większa dominacja negatywnej energii:** Niektóre obszary odznaczają się mniejszą dominacją negatywnej energii i owe wyspy bywają zamieszkałe. Jeśli zechcesz, by w twojej kosmologii Plan Negatywnej Energii był gęściej zaludniony, ustal, że mniejsza dominacja jest standardo-

wa, a większa dominacja występuje tylko w określonych miejscach.

- **Wzmocniona magia:** Zaklęcia i zdolności czaropodobne wykorzystujące negatywną energię są zmaksymalizowane (tak jak przy atucie Maksymalizacja czaru, ale bez wykorzystywania komórek na zaklęcia wyższych poziomów). Ten efekt nie dotyczy zaklęć czy zdolności czaropodobnych, które są już zmaksymalizowane. Klasowe właściwości oparte negatywnej energii, takie jak karcenie czy kontrolowanie nieumarłych, otrzymują premię +10 do rzutu określającego KW objętych mocą stworzeń.
- **Oslabiona magia:** Zaklęcia i zdolności czaropodobne wykorzystujące pozytywną energię, włącznie z czarami leczenia, są osłabione. Nadal można ich używać, ale każdorazowo potrzeba do tego udanego testu Czarostwa (ST 15 + poziom czaru). Postacie podlegają również karze -10 do rzutów obronnych na Wytrwałość przy odzyskiwaniu negatywnych poziomów po wyczerpaniu energii, choć mogą najpierw opuścić Plan Negatywnej Energii i rzuty obronne wykonywać gdzie indziej (już bez kar).

MIESZKAŃCY NEGATYWNEJ ENERGII

Podobnie jak bliźniacza sfera pozytywnej energii, ten plan nie jest gęsto zaludniony. Nie ma tu żadnych żywiołaków ani żywiołowych wersji stworzeń z Planu Materialnego, a przybysze rzadko się tu osiedlają. W odróżnieniu jednak od Planu Pozytywnej Energii dobrze się tu czują nieumarłe potwory.

Najczęstszymi tutejszymi przybyszami są xeg-yi. Te obce stwory z innego świata zdają się być rozumne, choć ich natura i cele pozostają dla wielu niewiadomą. Przybysze żyjący na Planie Negatywnej Energii (włączając w to xeg-yi) są niepodatni na niebezpieczne efekty wynikające z natury tej sfery.

Plan Negatywnej Energii jest przyjazny dla nieumarłych, szczególnie zaś dla tych odmian, które wyszcząją życiową energię z ofiar. Często trafić można na widma, spektry i upiory. Również niektóre potężne wampiry i liczowie uważają tę sferę za swój dom. Jedynym ograniczeniem dla populacji tych nieumarłych jest liczebność potencjalnych ofiar, dlatego też można ich spotkać wszędzie, gdyż gnani głodem przemierzają różne okolice.

RUCH I WALKA

Poruszanie się na Planie Negatywnej Energii odbywa się tak samo jak na Planie Żywiołu Powietrza i innych sferach z grawitacją subiektywną kierunkową. Natomiast latanie, do którego potrzeba skrzydeł i oporu powietrza, nie jest tu możliwe, choć da się latać dzięki magii (jak przy czarze lot). Skrzydła ptaka, na przykład, nie mają od czego odpychać się w sferze negatywnej energii, ale lewitacja beholdera działać będzie normalnie.

Nawet dla podróżnika umiejącego poruszać się po tym bezludnym, pustym planie, całkowite ciemności i brak punktów orientacyjnych stwarzają niebezpieczeństwo. Pod tym względem nieumarli zdają się tak samo zagubieni, jak inni goście z Planu Materialnego. Jeśli potężna postać rzucająca czary da radę porozumieć się z xeg-yi, mogą one posłużyć za przewodników.

Walka w negatywnej energii

Ponieważ nie ma tu normalnej grawitacji, jedno stworzenie atakować może większa niż normalnie liczba przeciwników

(jak opisano w Rozdziale 1, w ramce Walka w trzech wymiarach). Nie ma innych modyfikacji walki w tej sferze.

WŁAŚCIWOŚCI PLANU NEGATYWNEJ ENERGII

Największym zagrożeniem na Planie Negatywnej Energii jest sama jego istota – potworność tego miejsca i wysysająca duszę natura to zagrożenie dla wszystkich, którzy na nim przebywają.

Podobnie jak w przypadku bliźniaczego planu energii, nie ma tutaj powietrza. Choć tutejsza przestrzeń nie jest prawdziwą próżnią, to nadal grozi uduszenie, co sprawia, że wszelkie oddychające stworzenia trzymają się od niego z daleka. Podobnie jest z jedzeniem i piciem – na Planie Negatywnej Energii nie występują w postaci naturalnej, więc podróżnicy muszą transportować zapasy.

Plan Negatywnej Energii pożąda nie tylko całego światła. Zachłannie wysysa energię ze wszystkiego, z czego może. Pochodnie i latarnie działają tylko przez połowę normalnego czasu. Czas trwania czarów pozostaje bez zmian, bo zaklęcia ze swej natury przeciwstawiają się entropijnym własnościom negatywnej energii.

I w końcu, ostatnim wielkim zagrożeniem na tym planie jest to, że granice między obszarami o większej dominacji negatywnej energii i mniejszej dominacji są właściwie nie do zauważenia. Gorzej nawet – granice te są płynne i nawet stojącego w miejscu podróżnika może nagle objąć przerażająca fala większej dominacji negatywnej energii. Czary takie jak *ochrona przed negatywną energią* mogą tymczasowo ratować przed takim zagrożeniem.

Plan Negatywnej Energii jest całkowicie, absolutnie czarny. Nawet jeśli podróżnicy mają ze sobą źródła światła, przyrodzona moc tego wymiaru wysysa wszelkie kolory. W migoczącym świetle ukazują się tylko odcienie szarości.

Normalne pole widzenia (w tym widzenie w ciemnościach) jest ograniczone do 1,5 metra. Źródła światła położone w większej odległości wyglądają niczym drobne punkciki świetlne, migoczące blado na tle najczarniejszej nocy. W tak trudnym środowisku nie da się ocenić odległości.

Kamienie pustki

W niektórych miejscach Planu Negatywnej Energii wysysająca siły życiowe moc sfery jest tak potężna, że zakrzywia się sama negatywna energia i wchłania sama siebie, związając się i krystalizując w postaci twardych kęsów doskonale czarnej materii. Takie kamienie pustki, przyjmujące dowolne rozmiary (od kilku centymetrów do wielu metrów) służyć mogą do budowania przedmiotów podobnych do *kuli unicestwienia*. I faktycznie, wszystko co wejdzie w kontakt z tą substancją, ulega natychmiastowemu zniszczeniu. W odróżnieniu jednak od *kuli unicestwienia*, postać dotykająca kamienia pustki wykonuje rzut obronny na Wytrwałość (ST 25) w każdej rundzie, w której zachodzi kontakt. Nawet rodzimi mieszkańcy Planu Negatywnej Energii są podatni na działanie kamieni pustki.

Kolejna cecha odróżniająca kamienie pustki od *kuli unicestwienia* polega na tym, że nie da się ich kontrolować mentalnie.

Obszary spokoju

Specyficzne rejony Planu Negatywnej Energii są mniej zabójcze niż pozostałe tereny i cechuje je mniejsza dominacja negatywnej energii lub w ogóle są pozbawione tej cechy. To

tak zwane obszary spokoju. Zazwyczaj są na tyle stabilne, że można budować tu wieże, miasta czy inne budowle.

Z tymi rejonami wiążą się dwa niebezpieczeństwa. Pierwszym są wrogo nastawieni żywi i nieumarli mieszkańcy. Drugim natomiast staje się fakt, że granice obszaru spokoju mogą w końcu ugiąć się przed zabójczymi przyływami negatywnej energii, która wędruje się do środka i zaleje cały teren. Szczególnie nekromanci upodobałi sobie te obszary i w nich budują siedziby.

Serce Śmierci

Najlepiej znanym miejscem położonym w jednym z głównych obszarów spokoju jest Serce Śmierci – całe miasto zbudowane we wnętrzu pustej, metalowej kuli o średnicy ponad półtora kilometra. Ta sfera przydryfowała tu z dawno wymarłego alternatywnego Planu Materialnego. Choć tereny na zewnątrz powłoki posiadają cechę mniejszej dominacji negatywnej energii, wewnątrz jest całkowicie wolne od strasznych, wysysających energię wpływów planu. Nie ocaliło to jednak mieszkańców.

Miasto założono z myślą o eksperymentalnym stworzeniu utopijnej społeczności. Pierwotnie nazywano je Sercem Pustki i tajemniczy mistrzowie, którzy za tym wszystkim stali, chcieli, by jego mieszkańcy nie zostali skażeni przez istoty i filozofię z zewnątrz. W rzeczywistości dość szybko opanowali je nieumarli, pożerając ciała i dusze żyjących tu studentów. Teraz wieże i place są puste, jeśli nie liczyć nieumarłych najeźdźców. Znaleźć tu można wszelkie rodzaje tych potworów: nie tylko wysączające energię upiory, spektry i widma, ale i bardziej prymitywne szkielety, zombie czy mumie. Miastem jak swoim włada spora liczba potężnych wampirów i liczków.

Płatki przenoszone przez markantów mówią, że w Sercu Pustki różne frakcje zła zwykle toczą niekończące się walki. Teraz jednak pojawił się wyjątkowo potężny wampir minotaur, który wymusił na wszystkich pokój i wspiera dalsze badania nad samą naturą miasta i całego Planu Negatywnej Energii. Merkanci obawiają się, że planuje on przenieść się z metalową kulą do innego świata, aby jego zastępy nieumarłych w nowym miejscu siały chaos.

Przerażające twierdze

Ponieważ mieszka tu bardzo wiele nieumarłych stworów, rzadko się zdarza, aby Plan Negatywnej Energii służył za więzienie dla złych istot czy przechowalnia niebezpiecznych artefaktów. Natomiast dużo częstsze jest zsyłanie tu więźniów o dobrym charakterze czy błogosławionych przedmiotów. Zwykle tkwią w wykutych z żelaza wieżach o zapieczetowanych bramach. Budowli takich broni gęsta sieć pułapek. Często są również silnie strzeżone.

W niektórych więzieniach są niebianie lub trudne do zniszczenia artefakty dobra. Inne mogą wypełniać paladyni wprowadzeni w śpiączkę czy inne przedmioty i istoty groźne dla nieumarłych. Obecność przerażających twierdz na Planie Negatywnej Energii pozostaje zwykle jedynym powodem, dla którego podróżnicy z Planu Materialnego (szczególnie o dobrym charakterze) w ogóle tu przybywają.

SPOTKANIA NEGATYWNEJ ENERGII

Plan Negatywnej Energii to przede wszystkim śmiertelnie groźna dla podróżników pusta przestrzeń. Niewiele można tu

spotkać, a szansa na trafienie na coś przypadkiem jest minimalna. Sferę postrzega się jako odrobinę bardziej zabójczą od Planu Pozytywnej Energii, a to ze względu na obecność nieumarłych.

Prezentowana tabela jest odpowiednia dla typowych podróżników, ale MP może jej oczywiście użyć jako punktu wyjścia do tworzenia własnych zestawień spotkań, czy to dodając nowe pozycje, czy zmieniając procentowe szanse już istniejących

Przy wyniku 100 w rzucie k% następuje losowe spotkanie, wybierane z Tabeli 6-5: Spotkania na Planie Negatywnej Energii. Rzut wykonuje się co godzinę.

TABELA 6-5: SPOTKANIA NA PLANIE NEGATYWNEJ ENERGII

k%	Spotkanie	Liczba	SW	PS
01-30	obszar spokoju	—	—	—
31-45	energon, xeg-yi	2k4	5	10
46-55	spektra	1k4+2	7	11
56-65	wampiry pomiot	2k4	4	10
66-80	kamienie pustki	—	—	—
81-90	upiór	2k6	3	9
91-100	widmo	2k6+1	5	12

PLAN POZYTYWNEJ ENERGII

Oto wcielenie mocy.

Niepojęte promieniowanie.

Najpełniejsza realizacja życia.

Plan Pozytywnej Energii najłatwiej porównać do jądra gwiazdy. Jest to bowiem ciągle szaleństwo tworzenia, domena blasku zbyt jasnego dla oczu śmiertelnika. Wymiarem wciąż wstrząsają fale i porywy kreacji, rodzące materię i energię, które następnie pękają i rozpryskują się jak dojrzałe owoce. Miejsce to wciąż wibruje. Jest tak żywe, że podróżnicy na każdym kroku czują wypełniającą ich moc.

Plan Pozytywnej Energii nie ma powierzchni i otwartymi przestrzeniami przypomina Plan Żywiolu Powietrza. W odróżnieniu jednak od niego, każda cząstka sfery emanuje wewnętrznym, potężnym blaskiem. Ta moc jest niebezpieczna dla wszystkich śmiertelnych form, które nie poradzą sobie z jej wchłonięciem.

Mimo dobroczynnego wpływu, jest to jeden z najbardziej niebezpiecznych Planów Wewnętrznych. Niechroniony przed jego wpływem podróżnik będzie cały czas wchłaniał pozytywną energię, karmił się nią. W końcu śmiertelna powłoka nie będzie w stanie przyjąć więcej i spłonie niczym mała planetka w objęciach supernowej. Wizyty na Planie Pozytywnej Energii są zazwyczaj krótkie i nawet wtedy podróżnicy muszą zaopatrzyć się w asortyment ciężkich osłon.

CECHY PLANU POZYTYWNEJ ENERGII

Plan Pozytywnej Energii przejawia następujące cechy:

- **Grawitacja subiektywna kierunkowa.**
- **Normalny czas.**
- **Nieskończony.**
- **Normalnie morficzny.**
- **Większa dominacja pozytywnej energii:** Niektóre obszary odznaczają się mniejszą dominacją pozytywnej energii i owe wyspy bywają zamieszkałe. Jeśli zechcesz, by w twojej kosmologii Plan Pozytywnej Energii był gęściej zaludniony, ustal, że mniejsza dominacja jest standardowa, a większa dominacja występuje tylko w określonych miejscach.

• **Wzmocniona magia:** Zaklęcia i zdolności czaropodobne wykorzystujące pozytywną energię ulegają zmaksymalizowaniu (tak jak przy atucie Maksymalizacja czaru, ale bez wykorzystywania komórek na zaklęcia wyższych poziomów). Ten efekt nie dotyczy zaklęć czy zdolności czaropodobnych, które są już zmaksymalizowane. Choć normalne czary leczenia będą zmaksymalizowane, nie wszystkie zaklęcia lecznicze otrzymają taką premię. Na przykład *usunięcie choroby* nie zadziała lepiej, bo siły Planu Pozytywnej Energii wspierają będą zarówno chorego, jak i bakterie powodujące chorobę. Takie czary działają identycznie jak na Planie Materialnym.

Klasowe właściwości oparte na pozytywnej energii, takie jak odpędzanie czy niszczenie nieumarłych, zyskają premię +10 do rzutu określającego KW objętych mocą stworzeń (tu jednak nieumarli właściwie w ogóle nie występują).

• **Oslabiona magia:** Zaklęcia i zdolności czaropodobne wykorzystujące negatywną energię, włącznie z czarami *zadawania ran*, są osłabione. Nadal można ich używać, ale każdorazowo potrzeba do tego udanego testu Czarostwa (ST 15 + poziom czaru).

MIESZKAŃCY POZYTYWNEJ ENERGII

Sfery energii zwie się „pustymi planami”, ponieważ mają bardzo mało własnych mieszkańców. Nie ma tu tradycyjnych żywiolaków, a nawet jeśli są, tak bardzo różnią się od form życia na Planie Materialnym, że nie można ich rozpoznać.

Niektórzy przybysze nazywają tę sferę swym domem. Do najlepiej znanych należą rawidy, które zwykły osiedlać się w spokojniejszych obszarach planu, ale można tu również spotkać energony zwane xag-ya, przemierzające nawet najdziksze rejony sfery.

Przybysze mieszkający na Planie Pozytywnej Energii (jak choćby rawidy) są niepodatne na naturalne efekty sfery, choć mogą czerpać zyski z jej regenerujących właściwości. Spotkać tu można również stworzenia niepodlegające normalnemu leczeniu lub niecierpiące żadnych korzyści z pozytywnej energii, jak konstrukty.

RUCH I WALKA

Poruszanie się na Planie Pozytywnej Energii odbywa się tak, jak w każdej sferze z subiektywną kierunkową grawitacją – podróżnik wybiera kierunek, który uważa za dół, i przemiesza się w tę stronę. Ruch wymagający odpychania się od czegoś, jak latanie dzięki uderzaniu skrzydłami o powietrze lub pływanie za pomocą płetw pchających wodę, nie działa, bo nie ma się od czego odbijać. Magiczne latanie – czy to oparte na zaklęciach, czy zdolnościach czaropodobnych – działa normalnie.

Niebezpieczeństwem Planu Pozytywnej Energii staje się to, że właściwie nie ma tu gdzie zmierzać i istnieje zaledwie garstka punktów orientacyjnych, po których można określić swoje położenie. Rawidy i podobne stworzenia wydają się mieć własne metody nawigacji, mogą być więc wykorzystywane jako przewodnicy po sferze.

Walka w pozytywnej energii

Ponieważ nie ma tu normalnej grawitacji, jedno stworzenie może atakować większą niż normalnie liczbą przeciwników (jak opisano w Rozdziale 1, w ramce Walka w trzech wymiarach).

Do pokonania kogokolwiek mogą przydać się wysokie wyniki rzutów, bo regenerująca natura planu, nawet w najspokojniejszych miejscach, wystarcza, aby przez spory czas utrzymywać walczących przy życiu. Oprócz wymienionych wyżej modyfikacji, walka na Planie Pozytywnej Energii przebiega normalnie.

WŁAŚCIWOŚCI PLANU POZYTYWNEJ ENERGII

Najpoważniejszym, bezpośrednim zagrożeniem na Planie Pozytywnej Energii jest sama jego natura. Potężne życiowe promieniowanie niesie wielkie ryzyko dla każdego podróżnika odwiedzającego ten świat.

W tej sferze nie ma powietrza. Choć tutejsza przestrzeń nie jest prawdziwą próżnią (pozytywna energia wytwarza odpowiednik typowego ciśnienia atmosferycznego), to nadal grozi uduszenie. Nawet szybka regeneracja dana wszelkim istotom szybkim przez sferę nie ma wpływu na duszenie. Podróżnicy muszą albo przybyć z własnym powietrzem, albo zapomnieć na czas pobytu o oddychaniu.

Podobnie jest z jedzeniem i piciem – na Planie Pozytywnej Energii nie występują w postaci naturalnej, a stłuczenia spowodowane głodem i pragnieniem nie podlegają naturalnemu leczniczemu wpływowi sfery.

Ten wymiar, podobnie do Planu Negatywnej Energii, podzielony jest na obszary o większej i mniejszej dominacji energii. Podróżnik nagle może usłyszeć dzwonienie w uszach, poczuć napinające się mięśnie i kości drżące od dodatkowej siły. Nie znajdzie jednak jasnych oznak wskazujących granicę między różnymi siłami cechy dominacji i w żaden sposób się nie dowie, w którą stronę musi ruszyć, aby zmniejszyć ciśnienie otaczających go życiowych sił. Pomóc mogą czary w rodzaju *bezpieczeństwa*, choć ryzyko gwałtownych fal energetycznych nadal istnieje.

Sfera pozytywnej energii jest oślepiąco biała, a wewnętrzna moc samego planu przyćmiewa wszelkie kolory i pozwala dostrzec jedynie niewyraźne cienie.

Zakres wyraźnego widzenia (włączając w to widzenie w ciemnościach) kończy się na 1,5 metra. Stworzenia i przedmioty znajdujące się dalej wyglądają na zamazane, ciemniejsze kleksy na idealnie białym tle. Nie da się w tym blasku oszacować odległości.

Wybuchy energii

Nawet wśród lśniącego i zabójczego promieniowania Planu Pozytywnej Energii zdarzają się obszary jeszcze intensywniejsze oraz niebezpieczniejsze dla podróżników. Wybuchają one niczym miniaturowe słońca, obdarzając wszystkich w rozprysku o niewielkim promieniu (zwykle 9 metrów, choć zdarza się nawet 36) dodatkowo 3k10 tymczasowych punktów wytrzymałości. Nadal pozostaje w mocy zagrożenie przekroczenia podwójnej puli punktów wytrzymałości (opisane przy przedstawieniu cechy dominacji pozytywnej energii).

Znalezienie się w polu działania wybuchu wymusza rzut obronny na Wytrwałość (ST 24) – porażka oznacza ślepotę na 1k10 rund.

Pole ożywienia

Na Planie Pozytywnej Energii istnieją też niewidzialne obszary tak przepełnione mocą, że są w stanie ożywiać przedmioty martwe. Te regiony zwykle mają kształt kuli o promieniu od 45 do 450 metrów. W każdej rundzie przebywania w takim

polu istnieje 50% szans na to, że jeden z przedmiotów z ekwipunku podróżnika zostanie ożywiony i zaatakuje właściciela. Sugestie znaleźć można w *Księdze potworów*, w opisie ożywionych przedmiotów. Ożywienie trwa przez czas pozostawiania przedmiotu w polu plus jeszcze 2k6 rund.

Strefy przybrzeżne

Tak nazywa się spokojniejsze obszary planu – wyspy czy wybrzeża wirującego chaosu energii. Rejony te posiadają cechę mniejszej dominacji pozytywnej energii i mogą zawierać fragmenty materii z innych światów, takie jak latające cytadele, kłęby astralnej mgły czy fragmenty z jeszcze dziwniejszych miejsc. Stabilniejsze fragmenty stref przybrzeżnych to przyczółki stworzeń na tyle potężnych, że potrafią opierać się zmiennej naturze planu. Twierdze takie muszą być bardzo dobrze zabezpieczone, bo w każdym momencie mogą je zalać intensywne fale pozytywnej energii.

Hospicjum

Latająca cytadela położona w strefie przybrzeżnej, otoczona skalnym wypiętrzeniem, które osłania budynek przed gwałtowniejszymi falami energetycznymi. Samo Hospicjum i teren w promieniu 90 metrów posiadają cechę mniejszej dominacji pozytywnej energii, choć czasem trzeba przemieszczać całą konstrukcję, aby te warunki utrzymać.

Hospicjum to siedziba małej społeczności świętych rycerzy i uzdrowicieli, którzy oddali się sztuce leczenia. Sława zakonu jest już legendarna. Na jego łono trafiają straszliwie poranione osoby, którym zakonnicy przywracają zdrowie. Członkowie tej społeczności dysponują czarami oraz sposobami pozwalającymi walczyć nawet z nieuleczalnymi schorzeniami. Ich umiejętności walczenia z chorobami ogranicza sama natura planu, ale nawet w takich warunkach mieszkańcy Hospicjum mogą znać sposób efektywnego uzdrowienia, niewymagający pozytywnej energii.

Twierdzy chronią jej humanoidalni mieszkańcy oraz oddział golemów. Mieszkają tu zaś pochodzące z wielu planów

postacie o dobrych charakterach. Jeśli nie mogą pozbyć się złego chorego, przetrzymują mniej zaufanych pacjentów w zamkniętych salach.

Cele z więźniami

Szczególnie potężnych wrogów można uwięzić, chwytając ich fizyczne formy, pętając ich dusze i wypychając do więzienia chronionego przed pozytywną energią. Takie „zamieszkanie” cele wysyła się na Plan Pozytywnej Energii. Choć nie jest to rozwiązanie ostateczne (unosząc się w pustce cele prędzej czy później otworzy jakiś ciekawski podróżnik, albo też międzywymiarowy wir wessie ją do innego świata), na całe dekady czy wręcz pokolenia może zapewnić danemu światu spokój i wytnięcie od szczególnie niebezpiecznych stworzeń lub przedmiotów.

SPOTKANIA POZYTYWNEJ ENERGII

Plan Pozytywnej Energii – podobnie do mniej sympatycznej bliźniaczej sfery – jest przeważnie pusty i niezwykle niebezpieczny. Nie da się spotkać tu wielu stworzeń czy obiektów, a szansa trafienia na coś przypadkiem pozostaje minimalna.

Prezentowana tabela jest odpowiednia dla typowych podróżników, ale MP może jej oczywiście użyć jako punktu wyjścia do tworzenia własnych zestawień spotkań, czy to dodając nowe pozycje, czy zmieniając procentowe szanse już istniejących

Przy wyniku 100 w rzucie k% następuje losowe spotkanie, wybierane z Tabeli 6-6: Spotkania na Planie Pozytywnej Energii. Rzut wykonuje się co godzinę.

TABELA 6-6: SPOTKANIA NA PLANIE POZYTYWNEJ ENERGII

k%	Spotkanie	Liczba	SW	PS
01-30	pole ożywienia	—	—	—
31-60	strefa przybrzeżna	—	—	—
61-75	energon, xag-ya	2k4	4	9
76-85	wybuch energii	—	—	—
86-100	rawid	2k4	5	10

KTO RZĄDZI PLANAMI ŻYWIÓŁÓW?

Bogów przyciągają sfery, które mogą formować własną wolą. Śmiertelnicy panują nad planami, w których dobrze im się żyje. A kto kontroluje Plany Wewnętrzne, szczególnie Plany Żywiółów? Odpowiedź zależy od tego, jak działają żywióły w twojej kosmologii. Oto kilka możliwości.

Bogowie żywiółów: Nie wszystkie bóstwa muszą mieszkają na mistycznie zmiennych Planach Zewnętrznych. Ci, którzy mają domeny żywiółów lub także pochodzenie, mogli wybrać na swe siedziby Plany Wewnętrzne. Bogowie żywiółów kształtują pałace z żywych sił własnych planów, używając objawionej mocy do łagodzenia najpoważniejszych zagrożeń naturalnych tak, aby przynosiły korzyści gościom. Mogą zechcieć zamieszkać na Planie Wewnętrznym, jeżeli mają dużo wyznawców używających danej energii czy żywiółu lub jeśli na liście domen posiadają odpowiednią. Mają wtedy takie same możliwości kontaktu z wyznawcami, jakby działali z Planu Zewnętrznego. W zależności od rozwiązań kosmologii dotyczących życia po życiu (patrz Rozdział 7), Plany Wewnętrzne mogą mieć nawet własnych oczekujących o odpowiednich niepodatnościach.

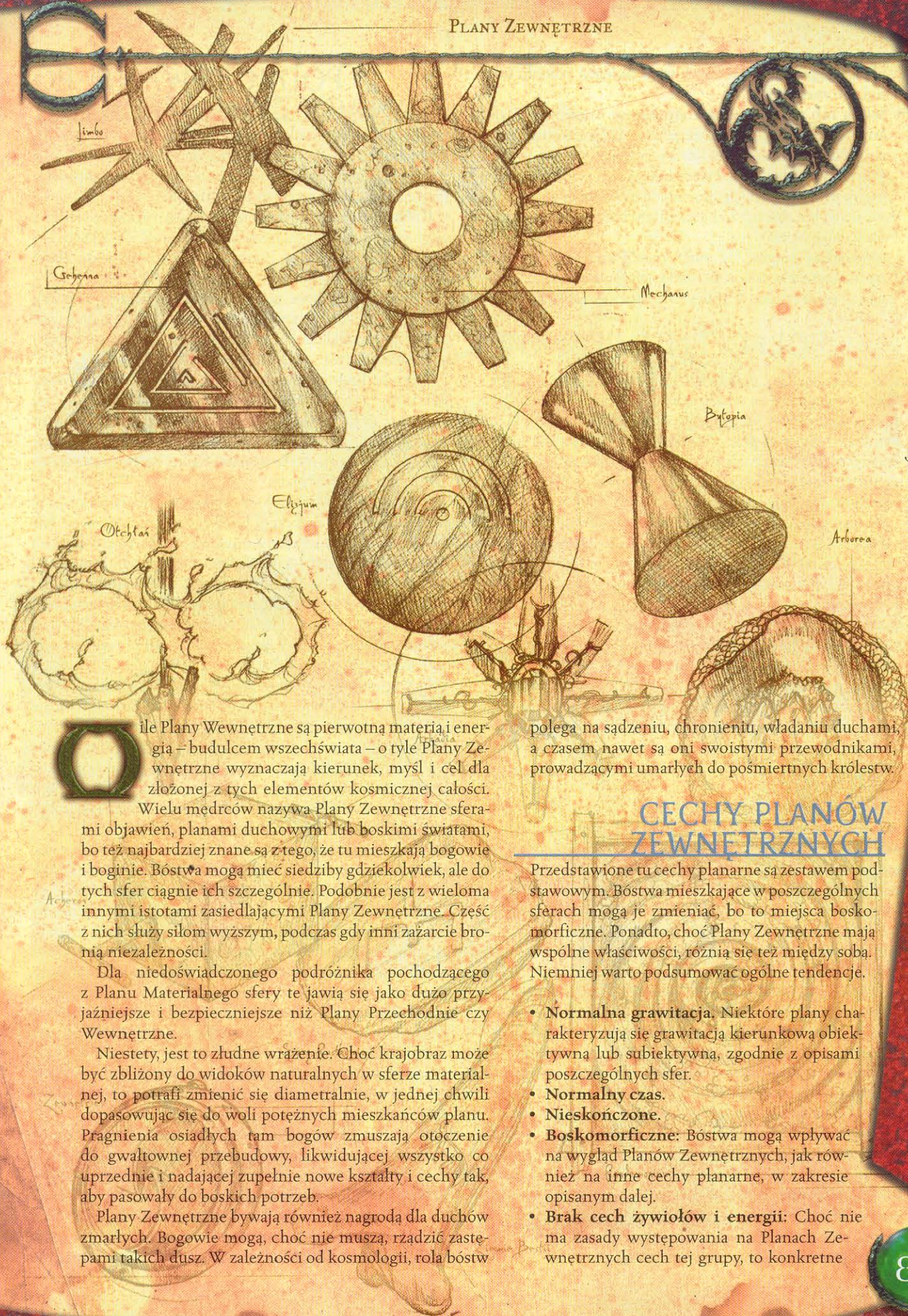
Władcy żywiółów: Te istoty przewyższają mocą starsze żywiółaki, są fizycznymi bytami o niemal boskich mocach. Różnią się od sił wyższych tym, że nie mają ze śmiertelnikami relacji podobnych do tych pojawiających się na linii bóstwo-wyznawca. Mogą jednak przy-

mować wsparcie od śmiertelnych, a innym oddawać przysługi, zaś zakres i styl podobnych interakcji zależy wyłącznie od ich chęci.

Dżinni: Dao, dżiny, ifryty czy maridy mogą być kimś więcej niż nam się wydaje. Być może dżinni zgłębili tajemnice sfer, w których żyją. Być może najpotężniejsi kalifowie i emirowie dzierżą moce o boskim wymiarze. W takim układzie żywiółaki są ich wasalami i sługami, informującymi co dzieje się na Planie Materialnym.

Plany Żywiółów bez zwierzchników: Plany Wewnętrzne są ciągle zmieniającymi się miejscami. Mogą przyjąć wolę każdego, kto przeżyje dostatecznie długo na ścieżkach skał, ognia, powietrza czy wody. Same są czystą entropią – miażdżącą, pałącą, rozrywającą lub topiącą wszystko, co nie pochodzi z ich żywiółaczego lub energetycznego budulca. W kosmologii D&D tak wyglądają Plan Pozytywnej i Negatywnej Energii – opuszczone i pozbawione władców, bo zbyt obce i wrogie. Nie w każdej jednak kosmologii musi to być prawdą.

Świadome Plany Żywiółów: Inne rozwiązanie sugeruje, że żywiółaki to przedłużenie potężnych bytów, których ciałami są Plany Żywiółów. Byłyby to świadome istoty przewyższające mocą bóstwa, a postzegające osoby korzystające z czarów i w ten sposób czerpiące z ich ciał jako nieistotne pasożyty. Wtedy jednak wiedza każdego żywiółaka przekazywana byłaby całemu świadomemu wymiarowi, zatem zainteresowanie sfery zwrócone na konkretne postacie zwiastowałoby naprawdę wielkie kłopoty.



Ryc. A. Suetkel

O ile Plany Wewnętrzne są pierwotną materią i energią – budulcem wszechświata – o tyle Plany Zewnętrzne wyznaczają kierunek, myśl i cel dla złożonej z tych elementów kosmicznej całości.

Wielu mędrców nazywa Plany Zewnętrzne sferami objawień, planami duchowymi lub boskimi światami, bo też najbardziej znane są z tego, że tu mieszkają bogowie i boginie. Bóstwa mogą mieć siedziby gdziekolwiek, ale do tych sfer ciągnie ich szczególnie. Podobnie jest z wieloma innymi istotami zasiedlającymi Plany Zewnętrzne. Część z nich służy siłom wyższym, podczas gdy inni zażarcie bronią niezależności.

Dla niedoświadczonego podróżnika pochodzącego z Planu Materialnego sfery te jawią się jako dużo przyjaźniejsze i bezpieczniejsze niż Plany Przechodnie czy Wewnętrzne.

Niestety, jest to złudne wrażenie. Choć krajobraz może być zbliżony do widoków naturalnych w sferze materialnej, to potrafi zmienić się diametralnie, w jednej chwili dopasowując się do woli potężnych mieszkańców planu. Pragnienia osiadłych tam bogów zmuszają otoczenie do gwałtownej przebudowy, likwidującej wszystko co uprzednie i nadającej zupełnie nowe kształty i cechy tak, aby pasowały do boskich potrzeb.

Plany Zewnętrzne bywają również nagrodą dla duchów zmarłych. Bogowie mogą, choć nie muszą, rządzić zastępami takich dusz. W zależności od kosmologii, rola bóstw

polega na sądzeniu, chronieniu, władaniu duchami, a czasem nawet są oni swoistymi przewodnikami, prowadzącymi umarłych do pośmiertnych królestw.

CECHY PLANÓW ZEWNĘTRZNYCH

Przedstawione tu cechy planarne są zestawem podstawowym. Bóstwa mieszkające w poszczególnych sferach mogą je zmieniać, bo to miejsca boskomorficzne. Ponadto, choć Plany Zewnętrzne mają wspólne właściwości, różnią się też między sobą. Niemniej warto podsumować ogólne tendencje.

- **Normalna grawitacja.** Niektóre plany charakteryzują się grawitacją kierunkową obiektywną lub subiektywną, zgodnie z opisami poszczególnych sfer.
- **Normalny czas.**
- **Nieskończone.**
- **Boskomorficzne:** Bóstwa mogą wpływać na wygląd Planów Zewnętrznych, jak również na inne cechy planarne, w zakresie opisanym dalej.
- **Brak cech żywiołów i energii:** Choć nie ma zasady występowania na Planach Zewnętrznych cech tej grupy, to konkretne

plany mogą przejawiać dominację jakiegoś żywiołu lub rodzaju energii.

- **Jedna lub więcej cech charakteru:** Konkretny plan może być silnie lub umiarkowanie ukierunkowany na zło/dobro, prawo/chaos lub po jednym nurcie z obu grup. Cechy charakteru sfery lokują ją w odpowiednim miejscu kosmologii. Ogólna zasada mówi, że te właściwości są zwykle zbieżne z charakterami bóstw zamieszkujących dany świat.
- **Normalna magia:** Na niektórych Planach Zewnętrznych magia jest osłabiona albo wzmocniona, ograniczona czy nawet dzika. Wynika to z natury danej sfery.

POŁĄCZENIA PLANÓW ZEWĘTRZNYCH

Plany Zewnętrzne są oddzielone od Planu Materialnego, dlatego podróżnicy często dostają się do nich poprzez Plan Astralny – czy to za pomocą czarów, czy międzywymiarowych portali. Poszczególne Plany Zewnętrzne mogą być od siebie rozdzielone albo sąsiadować ze sobą, co pozwala na przechodzenie między nimi.

W kosmologii D&D każdy Plan Zewnętrzny graniczy z dwoma innymi, formując Wielkie Koło opasujące Plan Materialny. Po Wielkim Kole przemieszczać się można zarówno za pośrednictwem Planu Astralnego, jak i fizycznie podróżując do rejonów, w których sfery stykają się ze sobą. Granice często nie są wyraźnie zaznaczone i wciąż się płynnie zmieniają, przez co można przenieść się między planami bez świadomego podjęcia takiej decyzji.

Oprócz połączeń z Planem Astralnym i sąsiednimi sferami, każdy Plan Zewnętrzny posiada portale, które łączą różne miejsca w jego obrębie. Tak powstaje wrażenie warstw – jakby jednych planów położonych na innych, z których można portalami przemieszczać się do następnych.

WARSTWY PLANÓW ZEWĘTRZNYCH

Plany Zewnętrzne posiadają wiele wewnątrzplanarnych portali, które nie prowadzą do innych sfer, ale do innych miejsc w obrębie tego samego świata. Przejścia te często łączą w sieć „podplany” z charakterystycznymi mieszkańcami i jednorodnymi cechami planarnymi. Najlepiej wyobrazić sobie owe obszary jako stos połączonych fragmentów tego samego planu, dlatego podróżnicy zwykli nazywać je warstwami.

Kosmologia D&D tradycyjnie używa pojęcia warstw do określenia wielu środowisk w sferach takich jak Dziewięć Piekieł, Siedem Niebiańskich Kondygnacji czy Nieskończone Warstwy Otchłani. Każdy zbiór warstw traktuje się jak jeden plan, choć mieszkańcy danej warstwy uznawani są na pozostałych za stworzenia miejscowe.

Większość portali z zewnątrz otwiera się na „pierwszej” warstwie złożonego planu. Jest ona określana jako „górna” lub „dolna” w zależności od świata. To punkt, do którego trafiają niemal wszyscy podróżnicy. Dla całego planu jest więc niejako miejską bramą. Przy użyciu odpowiednich czarów można dotrzeć bezpośrednio na inne warstwy złożonego planu, bo każda z nich współistnieje z Planem Astralnym (chyba że w opisie sfery podano inaczej).

PODRÓŻOWANIE PO PLANACH ZEWĘTRZNYCH

Większość podróżników przemierzających Plany Zewnętrzne używa do przenoszenia się z miejsca na miejsce (i ze świata do świata) *projekcji astralnej* lub portali, jednakże istnieją również inne metody wędrówki.

Rzeka Okeanos: Wody tej rzeki są wonne i słodkie, gdyż swój początek mają na Błogosławionych Polach Elizjum. Jej nurt przecina krainy, warstwy i pobliskie Plany Zewnętrzne.

Okeanos przepływa przez wszystkie warstwy Elizjum, następnie górną warstwę Dzicz Ziemi Bestii, górną warstwę Olimpijskich Polan Arborei i zanika gdzieś na drugiej warstwie Arborei.

Tę rzekę podróżnicy często wykorzystują do wędrówki między wspomnianymi planami i warstwami. Na całej jej długości spotkać można kupieckie statki przemierzające nurt w górę i dół, a na brzegach kwitną małe miasteczka. Zwykle na brzegu da się wynająć łódkę, która służyć może do żeglugi po Okeanosie.

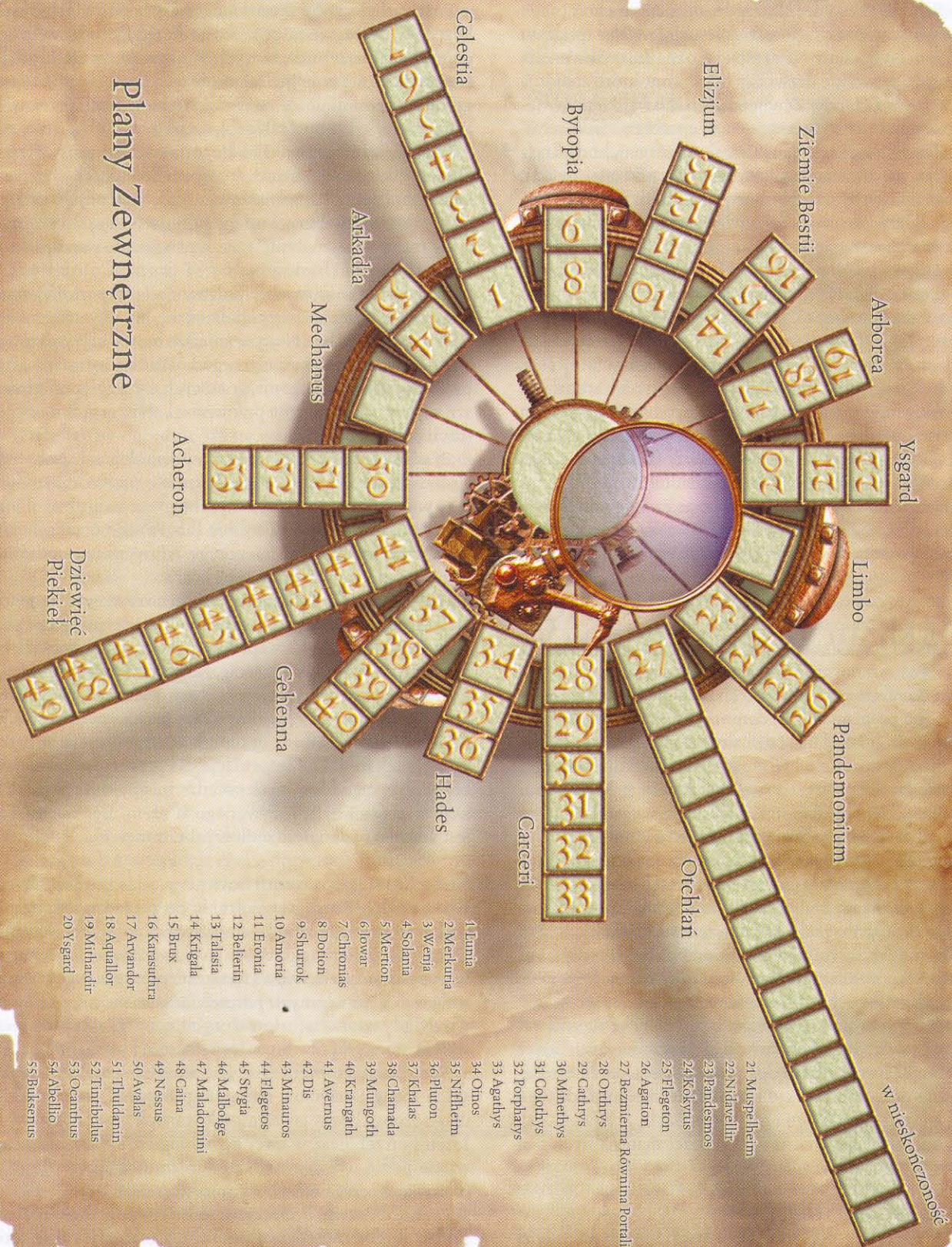
Rzeka Styks: Ta rzeka toczy spieniony, tłusty i cuchnący nurt, wyrzucając na brzegi bitewne szczątki. Wypicie lub nawet dotknięcie tej wody zmusza do rzutu obronnego na Wytrwałość (ST 17) – porażka oznacza całkowitą amnezję. Ofiary traktuje się tak, jakby były pod wpływem czaru *osłabienie umysłu*. Nawet ci, którym powiedzie się rzut obronny, tracą wszelkie wspomnienia z minionych 8 godzin. Przygotowane w pamięci czary pozostają, ale ofiara może nie zdać sobie z tego sprawy.

Styks przewala się przez górne warstwy Piekielnych Pól Bitewnych Acheronu, Dziewięciu Piekieł Baatoru, Czarnej Wieczności Gehenny, Szarych Pustkowi Hadesu, Więziennych Głębin Carceri, Nieskończonych Warstw Otchłani i Wietrznych Głębi Pandemonium. Odnogi rzeki spływają po niższych warstwach tych sfer. Na przykład, jedna z nich dociera do piątej warstwy Otchłani, a niezliczone strumienie spływają na różne inne obszary wielkiej dziury.

Po rzece płyną złowróbni przewoźnicy, umiejętnie radzący sobie ze zdrażliwymi nurtami i pułapkami. Za odpowiednią opłatą godzą się przewozić pasażerów między sferami. Niektórzy przewoźnicy to czarty, inni to duchy zmarłych stworzeń z Planu Materialnego (zwane oczekującymi lub orantami). Rzadko zdarza się między nimi żywy śmiertelnik, który dla umiejętności poruszania się rzekami znalazł tak dziwne zastosowanie.

Przechodzenie przez granice: Każda pierwsza warstwa Planu Zewnętrznego łączy się z dwoma sąsiednimi. W ten sposób połączone są wszystkie boskie światy. Podróżnicy znający odpowiednie ścieżki potrafią znaleźć miejsca, gdzie graniczne bariery są dostatecznie cienkie, aby udało się przejść między sferami po prostu spacerując.

Te granice nie mają zazwyczaj postaci gwałtownej zmiany krajobrazu, ale raczej stopniowych jego modyfikacji. Gdy podróżnik zbliża się do którejś z nich, otoczenie staje się coraz bardziej podobne do widoków powszechnych po drugiej stronie; jednocześnie cechy charakterystyczne świata, który opuszcza, występują coraz rzadziej i są coraz mniej wyraźne. W końcu jest już „tam”, choć właściwie nie



Plany Zewnętrzne

Dziewięć
Piekieł

w nieskończoność

- 1. Lunia
- 2. Merkuria
- 3. Wenja
- 4. Solandia
- 5. Merrion
- 6. Iowar
- 7. Chronias
- 8. Dotton
- 9. Shurrok
- 10. Amoria
- 11. Eronia
- 12. Belerth
- 13. Talasia
- 14. Krigala
- 15. Brux
- 16. Kaansuthra
- 17. Arvandor
- 18. Aquallor
- 19. Mithardir
- 20. Ysgard
- 21. Muspelheim
- 22. Nidavellir
- 23. Pandemonios
- 24. Kokytus
- 25. Plegeton
- 26. Agartion
- 27. Bezmierzna Rowińska Portali
- 28. Orthrys
- 29. Gathrys
- 30. Minechys
- 31. Coloblys
- 32. Porpharys
- 33. Agathys
- 34. Oinos
- 35. Niflheim
- 36. Pluton
- 37. Khalas
- 38. Chamada
- 39. Mungoth
- 40. Kirangath
- 41. Avernus
- 42. Dis
- 43. Minaurus
- 44. Elegetos
- 45. Strygia
- 46. Malbolge
- 47. Maladomini
- 48. Cairn
- 49. Nessus
- 50. Avalas
- 51. Thuladanin
- 52. Trimbulus
- 53. Ocanthus
- 54. Abellio
- 55. Bunksenus

da się dokładnie określić chwili, kiedy następuje właściwe przekroczenie granicy.

Nieskończone Schody: Oto wielka zagadka. Nieskończone Schody prowadzą do każdego miejsca, choć prawdziwe wyzwanie to odnalezienie właściwego podestu z wejściem i wyjściem. Najczęściej można dostać się na nie przez typowe, zwykle drzwi czy łuk bramy, które znajdują się na każdym z Planów Zewnętrznych. Za wejściem otwiera się mały podest i równie typowa, niepozorna klatka schodowa. Zazwyczaj przejścia na Nieskończone Schody kryją się za starymi drzwiami na strych, gdzie nikt nie zagląda, albo w zacienionym sklepionym przejściu na tyłach opuszczonego domu. Bardzo rzadko wiedza o takich przejściach jest powszechnie znana.

Podróżujący po Nieskończonych Schodach wspominają, że mogą one mieć różną postać – od zwykłych, kamiennych czy drewnianych stopni, aż po chaotyczną płataninę bloków zatopioną w promieniującej przestrzeni, z których żaden nie ma tak samo ukierunkowanej grawitacji. Mówi się, że każdy, kto odpowiednio długo będzie po nich wędrował w poszukiwaniu pragnień swego serca, odnajdzie je.

Tajemnicą pozostaje geneza i cel powstania Nieskończonych Schodów. Nie wiadomo nawet, czy faktycznie są nieskończone, czy tylko niewyobrażalnie długie.

Harmonijna Domena Zewnętrzna: Ze względu na wyjątkowe położenie na osi Wielkiego Koła, świat ten łączy się z pierwszą warstwą każdego Planu Zewnętrznego.

MIESZKAŃCY PLANÓW ZEWNĘTRZNYCH

Plany Zewnętrzne są domem większości przybyszów, począwszy od niebiańskich i czarcich zwierząt Planu Materialnego, aż po potężne diabły, demony i niebian. Wiele istot sprowadzanych na Plan Materialny za pomocą czarów *wewzwania potwora* pochodzi właśnie z rzeczonych wymiarów. Przybysze zwykli gromadzić się w tych sferach, które posiadają najbardziej podobne im cechy charakteru, bo światy o wrogim nastawieniu znacznie utrudniają interakcje.

Plany Zewnętrzne są również domem potężnych bóstw. Siły wyższe mogą istnieć w innych sferach, ale te wymiary wydają się dla nich idealne. Są boskomorficzne, a zatem w pewnym stopniu poddają się kształtowaniu wolą bóstw. I, podobnie jak to ma miejsce w przypadku przybyszów, bogowie i boginie czerpią korzyści z mieszkania w świecie, który wykazuje cechy zbliżone do ich charakterów.

Trzecią ważną grupą mieszkańców Planów Zewnętrznych stanowią duchy umarłych. Stworzenia umierające na Planie Materialnym mogą przenieść się na Plany Zewnętrzne na ostateczny sąd i/lub ostateczną nagrodę. Tylko od założeń kosmologii i przyjętego stylu gry zależy, czy duchy rzeczywiście wędrują po śmierci materialnych ciał na Plany Zewnętrzne.

KATEGORIE BOSKOŚCI

Są bóstwa i jeszcze potężniejsze bóstwa. Sposób mierzenia potęgi tych bytów zależy od przyjętej kosmologii, ale można stworzyć pewne szerokie kategorie, które ułatwią to zadanie. Oto podstawowy podział:

Pseudobóstwa/bohaterowie-bóstwa: Przedstawiciele tej grupy są bardzo nieznacznie boscy, choć posiadają pewne cechy przynależne bogom i mogą skupiać wyznawców.

Półbogowie: Najniższa kategoria prawdziwie boskich bóstw. W rzeczywistości znaczna liczba półbogów to legendarni śmiertelnicy, których w nagrodę wyniesiono do statusu bogów czy bogiń (albo też własnoręcznie po tę nagrodę się upomnieli. Ze wszystkich sił wyższych przejawiają najwięcej zrozumiałych cech śmiertelnych).

Pomniejsze bóstwa: Ta kategoria obejmuje siły dysponujące kilkoma domenami, dostępem do których obdarzają swym kapłanom. Posiadają też pewien obszar odpowiedzialności, zwany dziedziną, którego pilnują. Najczęściej zajmują się relatywnie „małymi” rzeczami i zwykle współpracują z potężniejszymi bóstwami.

Pośrednie bóstwa: Siły potężniejsze od pomniejszych bogów, władające większymi dziedzinami.

Większe bóstwa: Najpotężniejsze byty, z którymi mogą się spotkać poszukiwacze przygód. Władają najważniejszymi dziedzinami i często mają na swych usługach pośrednie siły wyższe. Niektóre przewodzą całym grupom bogów (czyli panteonom).

„**Nadbogowie**”: W niektórych kosmologiach pojawiają się byty dysponujące mocą wielokrotnie przekraczającą potęgę większych bóstw. Tacy superbogowie mogą być obiektem czci „zwykłych” siły wyższe lub. Ponieważ zaś władają w zasadzie nieograniczoną potęgą, ich wyznawcami mogą być zarówno śmiertelnicy, jak i bóstwa.

Nadbogowie, jeśli zdecydujesz się na wprowadzenie ich do własnej kosmologii, są całkowicie poza zasięgiem pojmowania śmiertelników i poza zasięgiem jakichkolwiek sił dostępnych we wszechświecie. Najwyraźniej nie zabiegają o wyznawców. Nie obdarzają czarami, nie słuchają modłów i nie odpowiadają na pytania. Tylko garstka uczonych Planu Materialnego może coś o nich wiedzieć – jeśli w ogóle ktokolwiek ma jakieś informacje. Na przykład, pomniejsze bóstwo Vecna oddaje cześć potędze magii, którą personifikuje w postaci bytu nazywanego Wężem. Być może Wąż jest właśnie nadbogiem o niewyobrażalnej mocy.

Bóstwa i plany boskomorficzne

Bóstwa lubią Plany Zewnętrzne, bo posiadana przez nie cecha boskomorficzności umożliwia im przebudowanie otoczenia ruchem ręki. Istoty o wystarczającej mocy mogą manipulować podstawową strukturą rzeczywistości i dopasowywać ją do własnych potrzeb. Bóstwa czynią to zwykle wtedy, gdy tworzą swe domeny – miejsca, gdzie zbierają się wierni, stacjonują święte zastępy i gromadzi się potęga.

Niniejsze zestawienie nie jest oczywiście pełną listą boskich mocy. Służyć ma raczej do pokazania skali, w jakiej działać mogą bóstwa w zamieszkiwanych przez nie sferach. Jeżeli potrzebujesz w swej kosmologii zmian, masz oczywiście pełne prawo zwiększać lub zmniejszać możliwości oferowane przez cechę boskomorficzności.

Pseudobóstwa/bohaterowie-bóstwa: Te byty nie posiadają umiejętności manipulowania otaczającym je terenem. W rezultacie albo wciąż wędrują, albo osiedlają się w krainach Planów Zewnętrznych powstałych w wyniku ciężkiej pracy, a nie działania mocy objawionej.

Półbogowie: Oni również nie potrafią przekształcać siłą woli boskomorficznego świata, który ich otacza. Również mogą wędrować, budować własne siedziby konwencjonalnymi metodami lub prosić potężniejsze byty o ukształtowanie dla nich krainy.

Pomniejsze bóstwa: Byty potrafiące wpływać na otaczające je ziemie i decydujące choćby o tym, jak można dotrzeć do ich krain. W promieniu około 1,5 kilometra decydują o naturze każdego planarnego połączenia. Na przykład, mogą ustalić, czy do danego miejsca można dostać się z Planu Astralnego. Ponadto decydują, że portale mogą otwierać się tylko w konkretnym miejscu, a stworzenia przebywające w obszarze boskiego wpływu nie będą wezwane za pomocą magii.

Pośrednie bóstwa: Te potęgi potrafią lepiej zmieniać otoczenie, a efekt ich działania ma większy zasięg. Moc analogiczna do tej przynależnej pomniejszym bóstwom w tym przypadku rozciąga się w promieniu 15 kilometrów. Ponadto mogą nakładać na teren cechę wzmocnionej magii lub osłabionej magii, dotyczącej do 4 grup czarów (wybieranych według szkoły, domeny lub określnika).

Wiele bóstw decyduje się na wzmocnienie magii z domen, które posiadają. Sprawiają w ten sposób, że na podległym im terenie takie zaklęcia będą maksymalizowane (analogicznie do atutu Maksymalizacja czaru). Cecha osłabienia magii nie dotyczy zaklęć i zdolności czaropodobnych bóstwa, ale już ze wzmocnienia magii jak najbardziej może korzystać.

Ponadto pośrednie bóstwo potrafi wznosić siłą woli budowle i dostosowywać teren w promieniu 15 kilometrów tak, że zmienia się on w obszar dowolnego spotykanego na Planie Materialnym typu.

Większe bóstwa: Promień obszar, na którym bóstwo może dokonywać zmian siłą woli, zwiększa się do 150 kilometrów. Na tym terenie może ono dodatkowo:

- zmienić lub wprowadzić cechę dominacji żywiołu lub energii;
- zmienić lub wprowadzić cechę dotyczącą czasu;
- zmienić lub wprowadzić cechę dotyczącą grawitacji;
- wprowadzić cechę ograniczonej magii, dotyczącą konkretnej szkoły, domeny czy określnika (zaklęcia i zdolności czaropodobne większego boga nie podlegają ograniczeniu).

Wykorzystywanie boskomorficzności planu w tak szerokim zakresie jest czasochłonne i wymaga wielkich nakładów objawionej mocy boga. W rezultacie większe bóstwa decydują się na poważne zmiany cech planu po to, aby wzmocnić swą władzę na danym obszarze. Z takich miejsc nie wycofują się łatwo.

OPCJA: PANTEON DZIAŁAJĄCY WSPÓLNIE

Zdarza się, że bóstwa łączą się w organizacje, zwane panteonami. Pośledniejsi członkowie panteonu czują się bezpiecznie w cieniu silniejszych pobratymców, a cała grupa może wspólnie modyfikować boskomorficzny krajobraz w stopniu niedostępnym pojedynczym bytom.

W kosmologii D&D bóstwa nie mogą wpływać na cechy charakteru zamieszkiwanego planu, zmieniać jego rozmiar lub negować cechy boskomorficzności. Nie potrafią także zawieszać efektów ograniczenia magii. Jeśli jednak stworzysz własną kosmologię, możesz dać takie moce większym bóstwom.

NATURA UMARŁYCH

W kosmologii Plany Zewnętrzne stają się „ostateczną nagrodą” lub „miejscem wiecznego potępienia” dla śmiertelników z Planu Materialnego. Natura nagrody/kary zależy od MP. Jest to chyba najbardziej podstawowe pytanie, na które odpowiedzieć trzeba tworząc własną kosmologię.

W grze D&D postacie mogą być przywracane do życia. Ich duchy odchodzą na pewien czas gdzie indziej, ale mogą powrócić do ciał, jeżeli użyje się odpowiednio potężnej magii. Położenie owego „gdzie indziej” zależy od założeń kosmologii.

Kosmologia D&D przewiduje, że po śmierci postaci jej duch dryfuje w stronę takiego Planu Zewnętrznego, który najbardziej odpowiada jej charakterem. Duchy, które za życia były praworządne i dobre poszycują do Celestii, podczas gdy wyznające zło i chaos wylądają w Otchłani. Gdy już się tam znajdują, cieszą się owocami nieśmiertelności lub cierpią za winy przeciw charakterowi, w końcu zapominając śmiertelne wcielenia (dlatego właśnie magia przywracająca do życia nie zadziała, jeśli upłynęło zbyt wiele czasu). Przekładając to na zasady gry, uznaje się, że martwe postacie odeszły do krain ostatecznych, chyba że przywróci się je do życia. Jeżeli pozostali przy życiu odwiedzą dany Plan Zewnętrzny i spotkają ducha byłego towarzysza, może on, choć nie musi, ich pamiętać.

Oto kilka możliwości tego, co dzieje się z duchem po śmierci ciała.

Sąd: Martwe postacie udają się na Plany Zewnętrzne, gdzie zostają osądzone przez bogów, których wyznają. Ukarani pozostają w tych wymiarach (i zwie się ich orantami bądź oczekującymi) lub dzięki reinkarnacji powracają na Plan Materialny. Dobrze ocenieni mogą włączyć się w samą esencję planu – zamieniają się w sługi bóstwa lub przechodzą na zupełnie inny poziom rzeczywistości, nieznanym nawet bogom. W każdym wymienionym przypadku postacie, które nie zostaną przywrócone do życia, bez względu na brzmienie wyroku stają się bohaterami niezależnymi (BN).

Zespolenie: Duchy zmarłych łączą się ze swoimi siłami wyższymi, bo wszystkie są w rzeczywistości odpryskami boskiej potęgi. Duchy przywróconych do życia postaci wyrzucają się gwałtownie z bóstwa i wracają do ciał bez świadomości wydarzeń mających miejsce pomiędzy śmiercią a wskrzeszeniem.

Panteon bóstw może stworzyć własne miejsce zgromadzeń dla wszystkich członków, bez względu na różnice światopoglądowe. W wybranym obszarze zawieszeniu ulega wpływ planarnych cech charakteru, dlatego też bóstwa panteonu o przeciwstawnych charakterach spotkać się mogą na tym – dosłownie – neutralnym gruncie.

Fuzja: Duchy zmarłych łączą się z samym Planem Zewnętrznym, stając się częścią mistycznie zmiennego pejzażu.

Nie wiadomo: Nikt nie wie, co dzieje się z duchami zmarłych, nawet bogowie (a może wiedzą, ale nie chcą tego zdradzić). Śmierć pozostaje wielką tajemnicą.

Wybierz opcję, która ci pasuje, lub wymyśl rozwiązanie odpowiadające twojemu stylowi gry. Jeżeli dla kampanii najlepsze będzie, by duchy poległych wojowników walczyły po śmierci w wiecznej bitwie, zrób właśnie tak. Jeśli wolisz, aby martwi rywale się godzili, pili razem wino i snuli opowieści o czasach życia – proszę bardzo. Wybór zależy wyłącznie od kosmologii i preferowanego stylu gry.

Bez względu na decyzję, niektóre duchy gubią się po drodze, inne cierpią po gwałtownej śmierci ciał, a inne to ofiary nieumarłych. Takie byty zamieniają się w nieumarłe potwory w rodzaju zjaw, widm czy wampirów.

BOHATERSKIE DOMENY YSGARDU

Miejsce bohaterstwa i chwały.

Tu szaleją wojny. Tu odwaga jest nagradzana.

Oto pole bitwy wieczności.

Ysgard jest planem o epickiej skali, ze strzelistymi górami, głębokimi fiordami i ciemnymi jaskiniami kryjącymi tajemne kuźnie krasnoludów. Tu ostry wiatr zawsze wieje bohaterom w plecy. Krajobraz Ysgardu – od cieśnin lodowatej wody po święte gaje Alfheimu – sprawia wrażenie potężnego i strasznego. Tu nie ma łagodnych pór roku: zima to czas ciemności i morderczego mrozu, a lato palącego słońca i czystego nieba.

OPCJA: BEZ PLANÓW ZEWNĘTRZNYCH

W swojej kosmologii możesz mieć dowolną liczbę Planów Zewnętrznych. Możesz również w ogóle się bez nich obejść. Jeśli zdecydujesz się na kosmologię pozbawioną tych sfer, musisz przenieść gdzieś dużą populację przybyszów, określić gdzie mieszkają bóstwa, a także wymyślić, co dzieje się z duszami po śmierci.

Przybyszów można traktować jako tubylców na Planach Wewnętrznych, półplanach, a nawet Planach Przechodnich. Zmiana taka sprawi, że wybrane sfery staną się gęściej zamieszkane, a więc i spotkania powinny być częstsze.

Analogicznie bogowie poradzą sobie bez Planów Zewnętrznych. Oto kilka propozycji miejsc, gdzie mogliby się osiedlić.

- Zamieszkują inne sfery, takie jak Plany Wewnętrzne, Plany Przechodnie, a nawet alternatywne Plany Materialne. Mogą także osiedlać się na oddalonych i niedostępnych obszarach Planu Materialnego. Nie będą tam jednak mogli modyfikować otoczenia tak, jak na Planach Zewnętrznych. Bóstwo mieszkające na Planie Materialnym musi używać fizycznych metod, jeśli chce sobie postawić złoty (czy piekielny) pałac. Choć będą to z pewnością wielkie dzieła, na podobne wyczyny stać będzie również śmiertelników rzucających czary.
- Mogą w ogóle zniknąć z oczu. Nie można ich osiągnąć ani odwiedzić. W efekcie mają własne krainy i sfery, ale żaden normalny śmiertelnik nie może do nich dotrzeć. Są poza zasięgiem Planu Astralnego i ich istnienie jest wyczuwane na Planie Materialnym tylko za sprawą mocy jaką przejawiają. Korzyścią takiego rozwiązania jest to, że mniej wtrącają się w codzienne

Najbardziej spektakularny jest fakt, że cały krajobraz płynie na gigantycznych „rzekach” ziemi, wijących się w nieskończoność. Najszerze są wielkie jak kontynenty, a mniejsze, zwane ziemnymi górami mają wielkość wysp. Pod każdą rzeką wrze ogień, choć na powierzchni kontynentu dociera zaledwie czerwonawa poświata. Ważniejsze są zderzenia, do których czasem dochodzi między potokami skał i ziemi, powodujące potworne wstrząsy, a nawet wypiętrzanie się łańcuchów górskich.

Ysgard jest domem zabitych bohaterów, którzy toczą teraz wieczną walkę na polach chwały. Ci z tych oczekujących, którzy giną, następnego ranka wstają z martwych i dalej toczą wojnę.

W Ysgardzie mieszka dwóch bogów: Kord, bóg siły, oraz Olidammara, patron łotrzyków.

Poniżej głównej przestrzeni Ysgardu rozciągają się dwie warstwy: Muspelheim oraz Nidavellir.

CECHY YSGARDU

Ysgard posiada następujące cechy:

- **Normalna grawitacja.**
- **Normalny czas.**
- **Nieskończony:** Ysgard rozciąga się w nieskończoność, ale znane krainy posiadają dobrze określone granice w obrębie planu.
- **Boskomorficzny:** Najpotężniejsze byty (takie jak bóstwa Kord czy Olidammara) mogą zmieniać Ysgard siłą myśli. Dla zwykłych stworzeń wymiar zachowuje się dokładnie tak samo jak Plan Materialny – da się go standardowo modyfikować magią lub normalną pracą fizyczną.

zycie Planu Materialnego, a osoby posługujące się magią objawioną mogą przygotowywać zaklęcia i w potrzebie kontaktować się z siłami wyższymi.

Tylko nieliczne zaklęcia i zdolności czaropodobne ucierpią przy eliminacji Planów Zewnętrznych. Jeśli zrezygnujesz z przybyszów, nie będą mogli być sprowadzani czarami *wezwania potwora*. Zaklęcia w rodzaju *kontaktu z innym planem*, jeśli są użyte do rozmowy z bóstwem, docierają po prostu do innej, odpowiedniej sfery.

WOJNA KRWI

Słowo „wojna” jest zbyt proste, aby opisać konflikt wrzący od tysiącleci, pustoszący plany od Otchłani po Dziewięć Piekieł. To brutalna misja wyniszczenia. Wojna pomiędzy czartami. Przebiega wzdłuż ideologicznego pęknięcia między demonami i diabłami, a ponieważ obie strony przeżarte są zdradą, chwilami przeraża się w walkę demonów z demonami lub diabłów z diabłami. W ten czy inny sposób wojna krwi dotyka każdego stworzenia na Planach Zewnętrznych.

Pierwotne powody konfliktu giną w pomroce dziejów. Teraz chodzi już tylko o eksterminację. Dopóki istnieć będą czarty, dopóty toczyć będą przerażającą wojnę, w której nikt nie ogłasza rozejmu ani o niego nie prosi. W sferach i warstwach bezpośrednio uwikłanych w starcie ujrzyć można przetaczające się maszyny obłężnicze wielkości gór, otoczone żywym morzem oddziałów czartów i najemników. Kiedy pod piekielnym słońcem zderzają się wrogie armie, rozszczępia się nawet krajobraz, zryty spuszczonej z łańcucha potęgą wojny.

Jednak bogowie mogą wpływać na wielkie obszary, wykrakając z nich własne krainy.

- **Brak cech żywiołów:** W Ysgardzie nie dominuje żaden żywioł; wszystkie pozostają w równowadze podobnej do panującej na Planie Materialnym. Jednak na drugiej warstwie, Muspelheimie, zdarzają się obszary, które traktować trzeba jak podlegające dominacji żywiołu ognia.
- **Mniejsza dominacja pozytywnej energii:** Ysgard wypełniony jest dzikimi przejawami życia w każdej postaci. Wszystkie stworzenia na planie z cechą mniejszej dominacji pozytywnej energii otrzymują zdolność szybkiego leczenia 2 i, jeśli poczekają dostatecznie długo, mogą im nawet odrosnąć utracone kończyny. Ponadto wszyscy zabici w niekończącej się walce na polach Ysgardu następnego ranka wstają w pełni sił i gotowi do kontynuowania boju, jakby został rzucony na nich czar *prawdziwe wskrzeszenie*. Nawet oczekujący, którzy jako przybysze nie mogą zostać normalnie sprowadzeni z martwych, również budzą się w pełni uleczeni. Efekt *prawdziwego wskrzeszenia* działa tylko na tych, którzy otrzymali śmiertelne rany na bitewnych polach Ysgardu; przyniesione z innej sfery zwłoki nie wrócą do życia.
- **Umiarkowanie ukierunkowany na Chaos:** Stworzenia praworządne cierpią w Ysgardzie karę -2 do wszelkich rzutów opartych na Charyzmie.
- **Normalna magia.**

POŁĄCZENIA YSGARDU

Istnieją stałe portale prowadzące z różnych sfer do Ysgardu. Sprawą wartą szczególnej wzmianki jest bardzo prymitywnie wycięte przejście na Nieskończone Schody, które z kolei prowadzą do niezliczonych planów. Ze wszystkich trzech warstwach Ysgardu znaleźć można półpiętra i podesty, z których da się podążyć schodami tak w górę, jak i w dół.

MIESZKAŃCY YSGARDU

Główni mieszkańcy Ysgardu to oczekujący (zwani też orantami) – w tym wypadku są to zabici bohaterowie niezliczonych epok. Na najwyższej warstwie (również zwanej Ysgard) spotkać można też przedstawicieli dowolnych ras humanoidalnych. Ognista warstwa środkowa – Muspelheim – jest domem przede wszystkim ogniowych gigantów, a ukryta w pieczarach warstwa najniższa – Nidavellir – to siedziba krasnoludów. Na planie żyje również nieco niebiań (ghaele eladrinów i firre eladrinów) oraz kilka dev.

Oczekujący Ysgardu

Są to głównie byli żołnierze, których agresywne i odważne duchy podążyły do miejsca, gdzie walka nigdy się nie kończy. Mają następujące cechy specjalne orantów:

Dodatkowe niepodatności: ogień, kwas.

Odporności: dźwięk 20, elektryczność 20.

Inne cechy specjalne: Brak. Podobnie do wszystkich przebywających w Ysgardzie czerpią korzyści z mniejszej dominacji pozytywnej energii.

RUCH I WALKA

Poruszanie się po Ysgardzie jest podobne do podróżyowania po Planie Materialnym. Wyjątkiem są rzeki ziemi na

pierwszej warstwie sfery, które mogą utrudniać wędrówkę. Osoby, które wpadną w płomieniste szczeliny, lądują w Muspelheimie – drugiej warstwie, gdzie również występują potoki skalne. Tu z kolei masy ziemi wciąż płoną, co sprawia, że podróże mogą być uciążliwe. Najniższą warstwę, Nidavellir, można przemierzać dzięki tunelom i szczelinom, choć niektóre przejścia mogą się zamykać, co niesie niebezpieczeństwo zarówno dla gości z zewnątrz, jak i lokalnych mieszkańców.

Walka w Ysgardzie

Bitwy w tej sferze toczą się tak jak na Planie Materialnym. Ponieważ jednak wszyscy walczący korzystają z szybkiego leczenia 2, potyczki są dłuższe, a polegli danego dnia wstają o świcie następnego, by kontynuować bój.

WŁAŚCIWOŚCI YSGARDU

Oprócz wymienionych wcześniej cech Ysgard przypomina Plan Materialny, więc podróżnicy nie dostrzegą wielu różnic w działaniu czarów czy umiejętności. Zasięg widzenia jest identyczny jak na Planie Materialnym.

Ysgard jest miejscem rozległym, wypełnionym życiem. Dalej opisujemy jego kolejne warstwy.

Ysgard

Najwyższa warstwa tego wymiaru, również zwana Ysgardem, jest obszerna i najlepiej poznana oraz najczęściej zwiedzana ze wszystkich. Większość mieszkańców żyje w obozach i prowizorycznych osadach, w których panują ciężkie warunki. Warstwa upstrzona jest wysokimi murami, dymiącymi polami bitew i górzystym terenem opadającym ku zimnym morzom. Tylko nieliczne osiedla przycupnęły w pobliżu rzek ziemi, a zamieszkują je osoby zainteresowane wymianą handlową.

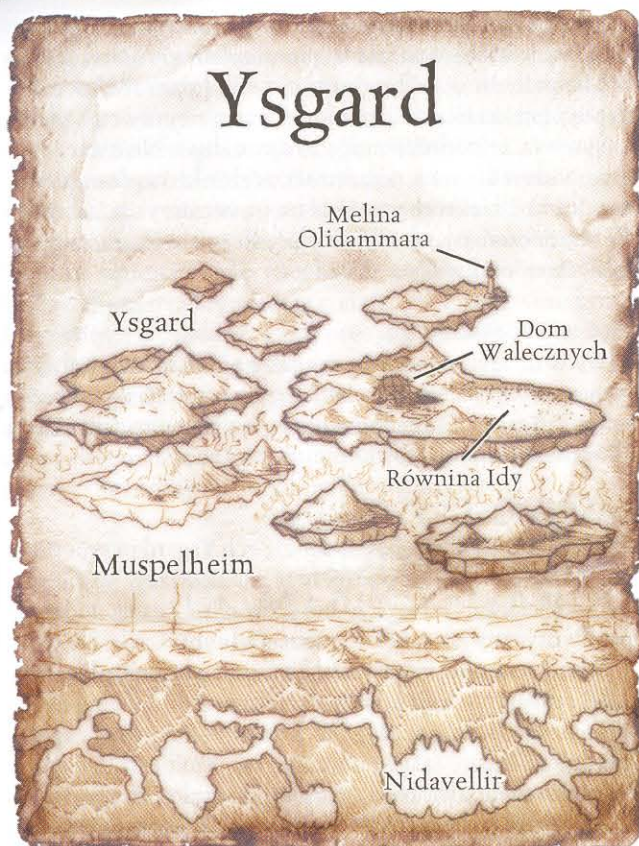
Kraina Korda: Tu w Domu Walecznych mieszka bóstwo siły i odwagi, Kord Zabijaka. Jego siedziba zbudowana jest z grubych bali, wyciosanych z pojedynczego, wielkiego jesionu. Wewnątrz Kord przewodzi niekończącej się uczcie, gdzie uhonorowani zaproszeniem goście przychodzą i odchodzą, a zabawa trwa dalej. Stoły i ławy otaczają dużą, pustą przestrzeń w środku, na której waleczni wojownicy ścierają się dla zabawy w zapasach. Czasem sam Kord odkłada zabójcę smoków *Kelmar*, inteligentny wielki miecz, oraz ekwipunek ze smoczej skóry, aby przy aplauzie wszystkich zebranych stanąć w szranki.

Równina Idy: Rozległa równina położona nieopodal Domu Walecznych i wielkiego wolnego miasta Himinborg (największego centrum populacyjnego tej warstwy).

OPCJA: YSGARD JAKO PLAN MATERIALNY

W kosmologii D&D Ysgard jest jednym z wielu Planów Zewnętrznych Wielkiego Koła. Możesz jednak w swej kampanii uczynić z niego materialny świat.

Lecząca natura Ysgardu oraz egzotyczne spotkania nakłaniają do heroizmu i odwagi. Ponadto dziwna geografia planu, jego warstwy, boscy mieszkańcy i Dom Walecznych – to wszystko bardzo pasuje do stylu gry „legendy stają się rzeczywistością”.



Codziennie odbywają się tu święta, w których wojownicy mogą udowodnić swą wartość. Odwaga i umiejętności wojenne są tu cenione ponad wszystko.

Alfheim: Ten wspaniały, zalany słońcem region zamieszkują elfy oczekujący. Alfheim to dziedziśnia światła i radości, a goście nie mogą zrobić nic innego, jak tylko zachwycić się panującą tu atmosferą szczęścia. Ziemię tę są dzikie i piękne, nieskażone cywilizacją. Przyroda bogata, okraszona naturalnymi strumykami, gajami i słonecznymi wzgórzami.

Mieszkające tu elfy są przyjacielskie, ale niewiele ich interesuje poza zabawą i medytacyjnym napawaniem się naturą, która ich otacza. Choć wiele elfów żyje w harmonii z przyrodą pomiędzy drzewami i polami, niektórzy chowają się w błyszczących jaskiniach pod powierzchnią Alfheimu.

Alfheim cechują pory roku. Lata są długie i łagodne, zimy mroczne i nieustępliwe. Na czas zimy wszyscy elfowie wycofują się do lśniących grot pod powierzchnią ziemi, a zapieczetowane wejścia szybko zakrywa gruba warstwa śniegu, zalegająca przez całą mroźną porę.

Melina Olidammara: Bóg łotrzyków, Olidammara Śmiejący się Łotrzyk, to pośrednie bóstwo zajmujące się głównie muzyką, balowaniem, winem, humorem i podobnymi rzeczami. Jego zbudowane z drewna, kamienia i dużo dziwniejszych substancji domostwo jest obszerne, choć nieco nieprzemysłane – wygląda niczym wiele dworów i domów z różnych kultur zlepionych ze sobą i wymieszanych.

Wnętrze to labirynt korytarzy, zamkniętych drzwi, ślepych zaułków i tajnych skarbców – wszystko to otacza salę

balową, gdzie muzyka i taniec są obowiązkowe. Do typowych gości należą łotrzykowie, bardowie, aktorzy i kuglarze wszelkich specjalności i autoramentu. Innymi słowy: wino, kobiety i śpiew. A pośrodku, na sofie, półleżący w niedbalej pozie Olidammara (chyba że akurat podszywa się pod któregoś ze swych gości, używając magicznej, uśmiechniętej maski). Ponieważ bóstwo często opuszcza swą kryjówkę, aby w innych światach wycinać przerażające „psoty”, inni bogowie traktują go z należytą ostrożnością, bez względu na to, gdzie aktualnie przebywa.

Muspelheim

Środkowa warstwa Ysgardu, Muspelheim, zbudowana jest ze wstęg unoszących się skał, wśród których zdarzają się tak szerokie jak kontynent, czy nawet większe. Grunt dymi i płonie, co sprawia, że nazwa Ziemia Ognista jest w pełni zasłużona. To wroga kraina, której podłoże powstało z ostrych, wulkanicznych skał. Większość terenu posiada planarną cechę dominacji żywiołu ognia.

Ziemia Muspelheimu wznosi się powoli aż do zębatego grani rozpalonych gór. Ten łańcuch, zwany Kregosłupem Węża, jest domem setek klanów ogniowych gigantów. Górskich przełęczy przed wrogimi klanami i niechcianymi gośćmi strzegą obserwacyjne wieże i cytadele.

W środku Kregosłupa Węża wyrasta strzelista, cienka wieża z czarnego kamienia, zwana Iglicą. Mówi się, że mieszkają tam pobożne kobiety ogniowych gigantów, służące jako kapłanki tajemniczego pośredniego boga tej rasy.

Nidavellir

Trzecią warstwą Ysgardu jest Nidavellir. To „podziemna” kraina, poprzecinana ciepłymi tunelami ogrzewanymi gorącymi źródłami i gejzerami. Dziksze rejony warstwy porasta tajemniczy, podziemny las, którego drzewa do wzrostu potrzebują jedynie ciepła, a obywają się bez słońca. Obszerne grotty przecinają żyły czystego kwarcu, zaś głębsze tunele ozdabiają wykwitły miki i pirytu. Niektóre odcinki tuneli zaścieniają szlachetne i półszlachetne minerały, a zdarza się nawet, że z nich składa się podłoga całych jaskiń.

Większość Nidavelliru podzieliły między siebie królestwa krasnoludów i gnomów. Lwią część mieszkańców stanowią śmiertelnicy, choć również zdarzają się oczekujący. To miejsce rozpalonych palenisk, dźwięczących kowadeł, ciągłego pędu ku doskonaleniu sztuki kowalskiej, kucia run i magii. Tunele wypełniają basowe zawodzenia krasnoludów i melodyjne piosenki gnomów. Choć wcześniej obie rasy często walczyły ze sobą, teraz zjednoczyły się w obliczu wspólnego zagrożenia: mrocznych elfów.

Svartalfheim: Drowy też mają na tej warstwie krainę. Gnomy i krasnoludy myślą o nich jak najgorzej, jednakże nastawienie tych konkretnych mrocznych elfów nie jest tak złe, jak wydaje się wielu podróżnikom. Drowy, podobnie do wszystkich innych istot z tej warstwy Ysgardu, po prostu chcą, żeby dać im spokój. I na pewno nie ucieszą się z niezapowiedzianych gości albo szpiegów.

Spotkania w Ysgardzie

Do określania losowych spotkań w Ysgardzie służy Tabela 7-9: Błogosławione spotkania.

WIECZNIE ZMIENNY CHAOS LIMBO

Tu wszystko jest możliwe i tu nic nie jest możliwe.

To miejsce przepelnione pierwotnym chaosem.

Tu żywioły przychodzą umierać.

Limbo jest planem czystego chaosu. Jego przestrzenie wyglądają jak niedokładnie wymieszana zupa czterech podstawowych żywiołów we wszystkich możliwych konfiguracjach. Kule ognia, pęcherze powietrza, bryły ziemi i wodne fale walczą ze sobą, zdobywają przewagę, by niedługo potem ulec chaotycznemu nurtowi kolejnej potyczki. W szaleńczym potopie dzikości wyróżnić można jednak elementy krajobrazu znane z Planu Materialnego – w miazmatycznej potrawce żywiołów pływają leśne zagajniki, łąki, zrujnowane zamki i małe skalne wysepki.

Ten plan zamieszkują jednakże żywe istoty. Najważniejszymi spośród nich są gitzerai i slaadowie. Większość miejscowych orantów ma postać bezrozumnych, półprzeżytych kul wirującego chaosu.

Limbo nie dzieli się na warstwy. A może się i dzieli, tyle że wciąż się one łączą, zlewają, przechodzą w siebie. Ponieważ wszystkie są tak samo chaotyczne, nawet najwięksi mędrcy mogą sobie nie poradzić z ich klasyfikacją.

CECHY LIMBO

Limbo posiada następujące cechy:

- **Grawitacja subiektywna kierunkowa:** Siła grawitacji zbliżona jest do spotykanej na Planie Materialnym, ale każdy sam wybiera kierunek jej działania. W przypadku pozostawionych samym sobie przedmiotów grawitacji nie ma, ale wszelkie noszone, trzymane lub ciągnięte obiekty podlegają grawitacji ustalonej przez ich właściciela. Dla żółtodziobów bywa to bardzo stresujące.
- **Normalny czas.**
- **Nieskończony:** Limbo rozciąga się w nieskończoność, choć jego składniki (takie jak bryły stabilizowanej materii, na których powstają klasztory i miasta gitzerai) są skończone.
- **Wysokomorficzny:** Limbo wciąż się zmienia i utrzymanie stabilności danego terenu to trudne zadanie. Jeżeli jakiś obszar nie jest magicznie uspokajany, może reagować na konkretne czary, świadomą myśl czy siłę woli. Pozostawiony sam sobie będzie cały czas podlegał modyfikacjom. Więcej informacji dalej, w części Kontrolowanie Limbo.
- **Sporadyczna dominacja żywiołu:** Żaden żywioł nie dominuje w Limbo w sposób ciągły. Każda siła (woda, ogień, powietrze, ziemia) od czasu do czasu zyskuje przewagę na jakimś obszarze, co sprawia, że jest to sfera niebezpiecznych niespodzianek. Dominacja zmienia się bez żadnego ostrzeżenia.
- **Brak cech dominacji energii.**
- **Silnie ukierunkowany na chaos:** Nie-chaotyczne postacie cierpią karę -2 do wszelkich testów opartych na Charyzmie, Roztropności i Intellekcje. Trzeba pamiętać, że cecha ta zanika wewnątrz murów klasztorów gitzerai (ale nie ich miast).

- **Dzika magia:** Zaklęcia i zdolności czaropodobne działają w Limbo dość dziwnie. Tylko w obrębie trwałych obiektów lub magicznie stabilizowanych obszarów mogą zachowywać się normalnie.

Każde użycie zaklęcia czy zdolności czaropodobnej w niekontrolowanym obszarze Limbo wymaga testu poziomu czarującego (1k20 + poziom czarującego) o ST równemu 15 + poziom zaklęcia. Porażka oznacza konieczność wykonania rzutu w Tabeli 1-1: Efekty dzikiej magii.

POŁĄCZENIA LIMBO

Istnieją stałe portale łączące różne sfery z Limbo. Trzeba się jednak liczyć z pewnym niebezpieczeństwem – otóż od strony tego wymiaru wyjścia mogą otaczać wielkie kule ognia, kamieniste piargi czy potworne zawieje. Wkraczanie na ten plan bywa niebezpieczne, chyba że podróżnicy są przygotowani na spotkanie ze światem przepelnionym chaosem.

KONTROLOWANIE LIMBO

Można wyróżnić trzy rodzaje obszarów Limbo: niekontrolowane, kontrolowane i stabilizowane. Ogromna większość planu to pierwotny, niekontrolowany chaos, w porównaniu z którym obszary kontrolowane (zwane spokojnymi) i stabilizowane są zaledwie maleńkimi wysepkami.

Dzikie Limbo: Niekontrolowane obszary są niebezpieczne, ale większość świadomych istot jest w stanie uspokajać je w swoim otoczeniu (patrz dalej, Kontrolowane Limbo). Czasem jednak trafia się do obszaru dzikiego – choćby docierając się przez portal do tej sfery lub gdy podróżnik straci przytomność. Teren, którego nikt nie próbuje uspokajać, zachowuje się tak, jak opisano w poniższej tabeli. Na potrzeby tej sytuacji zakładamy, że obszary działania mają kształt kul o promieniu 7,5 metra, choć mogą się zmieniać i przemieszczać. Dla danego obszaru wykonuj kolejny rzut co 1k10 minut.

TABELA 7-1: NIEKONTROLOWANE LIMBO

k%	Efekt
01-10	cecha dominacji powietrza
11-20	cecha dominacji ziemi
21-30	cecha dominacji ognia
31-40	cecha dominacji wody
41-50	mieszana dominacja: powietrze i ziemia
51-60	mieszana dominacja: ogień i ziemia
61-70	mieszana dominacja: woda i ziemia
71-80	mieszana dominacja: woda i powietrze
81-90	mieszana dominacja: powietrze i ogień
91-100	równowaga (jak przy dominacji powietrza)

Dominacja żywiołu: Podany żywioł dominuje na danym obszarze. Poprzednia cecha zanika w pierwszej rundzie od zmiany, a konsekwencje nowej dominacji pojawiają się od razu. Efekty opisano w Rozdziale 1, w części Cechy żywiołów i energii. Cecha grawitacji subiektywnej kierunkowej w Limbo bierze górę nad cechą grawitacji żywiołu, o ile następuje konflikt.

Mieszana dominacja: Dwa żywioły mieszają się ze sobą, tworząc efekt hybrydowy. Na dany obszar oddziałują jednocześnie wszelkie konsekwencje cech dominacji obu żywiołów. Oprócz tych efektów, obszar pokryty jest chaotyczną płataniną obu sił. Na przykład, w przypadku ognia i ziemi będzie miał postać gotującej się kuli magmy.

Równowaga: Siły żywiołów pozostają w dokładnej równowadze, tworząc obszar spokoju (na 1k10 minut). Traktuj taki rejon jak przy dominacji powietrza, bo nie niesie za sobą żadnych dramatycznych efektów.

Kontrolowane Limbo: Kontrolowanie dzikich obszarów planu wymaga pracy umysłu. Powodzenie takiej operacji wymaga udanego testu Roztropności (ST 16) – utrzymuje się wtedy w ryzach okoliczny obszar dzikiego Limbo. Rzut można powtarzać co rundę (akcja darmowa). Podróżnik, któremu nie powiodą się dwa kolejne takie rzuty, otrzymuje premię z okoliczności +6 do następnych. Jeżeli wchodzi się na niekontrolowany teren z obszaru kontrolowanego lub stabilizowanego, test wykonuje się tuż przed zanurzeniem w chaos.

Powodzenie testu Roztropności oznacza, że stworzenie zyskuje wpływ na pewny fragment otoczenia i może dowolnie go kształtować, zmieniając dominujący żywioł lub mieszanie żywiołów. Zestawem najczęściej wybieranym przez podróżników z Planu Materialnego jest fragment stałej ziemi otoczony pęcherzem atmosfery.

Niniejsze zestawienie prezentuje rozmiary kontrolowanego terenu.

TABELA 7-2: KONTROLOWANE LIMBO

Wartość Roztropności	Kontrolowany obszar	Stabilizowany obszar
1-3	żaden	—
4-7	w promieniu 30 cm	—
8-11	w promieniu 1,5 metra	—
12-15	w promieniu 3 metrów	—
16-19	w promieniu 4,5 metra	—
20-23	w promieniu 6 metrów	w promieniu 1,5 metra
24+	+1,5 metra za każde 4 punkty Rzt	+1,5 metra za każde 4 punkty Rzt

Wartość Roztropności: Jeśli test Roztropności zakończy się powodzeniem, znajdź wiersz odpowiadający wartości Rzt stworzenia, aby określić rozmiar kontrolowanego obszaru.

Kontrolowany obszar: „Żaden” oznacza, że stworzenia nie są w stanie kontrolować otoczenia. Zwiększający się promień dotyczy promienia wokół istoty – na tym obszarze ma ona wpływ na Limbo. Zatem pozycja „w promieniu 30 cm” oznacza, że stworzenie może kontrolować buforową strefę o grubości 30 cm oddzielającą ją od otoczenia.

Stabilizowany obszar: Przestrzeń stabilizacji rozciąga się od centrum obszaru kontroli i nakłada się na niego. Gdy wygasa kontrolowanie obszaru, stabilizacja pozostaje.

Kiedy kontrola zostanie ustanowiona, pozostaje w mocy dopóki stworzenie znajduje się na tym obszarze lub ktoś inny jej nie przejmie. Kontrolowany teren dryfuje w losowym kierunku z prędkością 1k4x3 metry na rundę. Jeżeli więcej niż jedno stworzenie w tym samym czasie przejmie kontrolę nad jakimś obszarem, kształtować go będzie istota o najwyższym Intellekcie. Jeśli dwa kontrolowane obszary

CO MOGĘ ZROBIĆ Z KONTROLOWANYM LIMBO?

Większość osób kontrolujących materię chaosu nie potrafi stworzyć z niej nic naprawdę skomplikowanego. Nawet zdawałoby się najlepszych stać za ledwie na wymieszanie dwóch czy trzech żywiołów – i to w dodatku niezbyt subtelnie. Naprawdę rzadko zdarza się istota o umyśle pozwalającym konstruować obiekty o ogromnej złożoności, wliczając w to budowle czy nawet proste formy wegetacji. Umiejętność ta jest wielką rzadkością wśród mieszkańców Limbo – częściej występuje u gości z innych światów. Rzeczona moc nosi nazwę autarchiczności.

nakładają się na siebie, ich część wspólna pozostaje w dyspozycji istoty o wyższym Intellekcie. W przypadku remisu decyduje wartość Charyzmy.

Stabilizowane Limbo: Obszary Limbo się stabilizują, jeśli kontrolę nad nimi przejmie stworzenie o dostatecznie wysokiej Roztropności. Sfera ustabilizowana – w centrum obszaru kontroli – zachowuje jego cechy. Również dryfuje, poddając się chaotycznym prądom świata i, jeśli nie jest chroniona, w końcu rozpadnie się pod naporem kolejnych fal żywiołowych. Na przykład, kula ognia o promieniu 1,5 metra staje się stabilna, jeżeli stworzy ją istota o Roztropności co najmniej 20. Jednak po wielu atakach fal wody rozpadnie się i zniknie. Grupa stworzeń może przyciągnąć do siebie takie fragmenty stabilizowanej materii chaosu, aby użyć ich jako fundamentu dla trwałych budowli, szczególnie jeśli będą później ich strzec i chronić przed wpływem wrogich żywiołów.

MIESZKAŃCY LIMBO

Z tą sferą wiąże się zwykle gitzerai i slaadów. Spośród tych dwóch ras tylko przedstawiciele drugiej mieszkają tu od początku czasów. Gitzerai dotarli tu dużo później, postrzegając świat chaosu jako wyzwanie dla swych nieugiętych duchów. Ponadto jest to miejsce, gdzie w brutalny sposób weryfikować można ich życiowe motto: „Ból to oznaka, że słabość opuszcza ciało”.

Choć slaadowie są miejscowymi stworzeniami, mogą kontrolować materię sfery tylko tak, jak wszyscy inni. Różnica polega jedynie na tym, że kontrola nie wygasa, gdy slaad jest nieprzytomny, a zmieniany teren trzyma się blisko jego ciała. Dla obserwatora wygląda to tak, jakby slaadowie wciąż pławili się w ognistej kąpieli.

Niektórzy gitzerai odpowiadający na zakonny zew poddają się również dyktatowi prawa, co czyni ich życie w chaosie Limbo prawdziwym wyzwaniem. Mają jednak to ułatwienie, że mury ich klasztorów znoszą cechę silnego ukierunkowania na Chaos. Większość populacji gitzerai nie jest zakonnikami i gromadzi się w dużych miastach.

Oczekującymi (czy inaczej orantami) Limbo stają się osoby, które chaos stawiają ponad wszystko. Niektórzy łączą się z planem, a inni dryfują wokół – to szalone duchy pozlepiane z wirujących szczątków świata.

Oczekujący Limbo

Te istoty mają następujące cechy specjalne orantów:

Dodatkowe niepodatności: ogień, zimno.

Odporności: elektryczność 20, kwas 20.

Inne cechy specjalne: Oczekujący, którzy nie zostaną wchłonięci w strukturę planu, często wyglądają niczym splątane twory z chaosu żywiołów, bełkoczące i chichoczące bez żadnego wyraźnego powodu. Podobnie jak slaadowie, automatycznie kontrolują chaos w swoim otoczeniu, nawet gdy są zaskoczeni lub nieprzytomni, przez co są niepodatni na gwałtowne środowisko.

RUCH I WALKA

Podobnie jak wszystko inne w Limbo, ruch zależy od lokalnych warunków. Tam gdzie dominuje żywioł powietrza, podróżnicy wykorzystują cechę grawitacji subiektywnej kierunkowej i spadają w wybranym kierunku z maksymal-

na prędkością 90 metrów. Na obszarach zdominowanych przez ogień również obowiązuje podobna grawitacja, o ile oczywiście uda się komuś przeżyć taką podróż. Gdzie indziej możliwe jest pływanie w wodzie lub przekopywanie się przez ziemię.

Zwykle podróżnicy próbują przejąć kontrolę nad pobliskim obszarem i zamienić go w teren dominacji powietrza lub powietrza i ziemi. Docierając do brzegu bezpiecznego obszaru, powtarzają operację, chcąc opanować następny fragment, i w ten sposób przemieszczają się przez plan. Przyjemnym sposobem podróżowania jest pozwolenie grawitacji na przyciągnięcie stóp podróżnika do wybranej bryły ziemi otoczonej powietrzem i normalne chodzenie po niej.

W wirującym chaosie mapy są zupełnie nieprzydatne. Nawet stałe, trwałe konstrukcje i budowle mogą przemieszczać się z nurtem chaotycznych prądów Limbo. Czas potrzebny podróżnikowi na dotarcie do wybranego miejsca zależy głównie od stopnia znajomości okolicy.

Znajomość danego obszaru	Czas podróży
Dobrze znane	2k6 godzin
Uważnie zbadane	1k4x6 godzin
Widziane okazynie	1k4x10 godzin
Widziane raz	1k6x20 godzin
Sam opis	1k10x50 godzin

Walka w Limbo

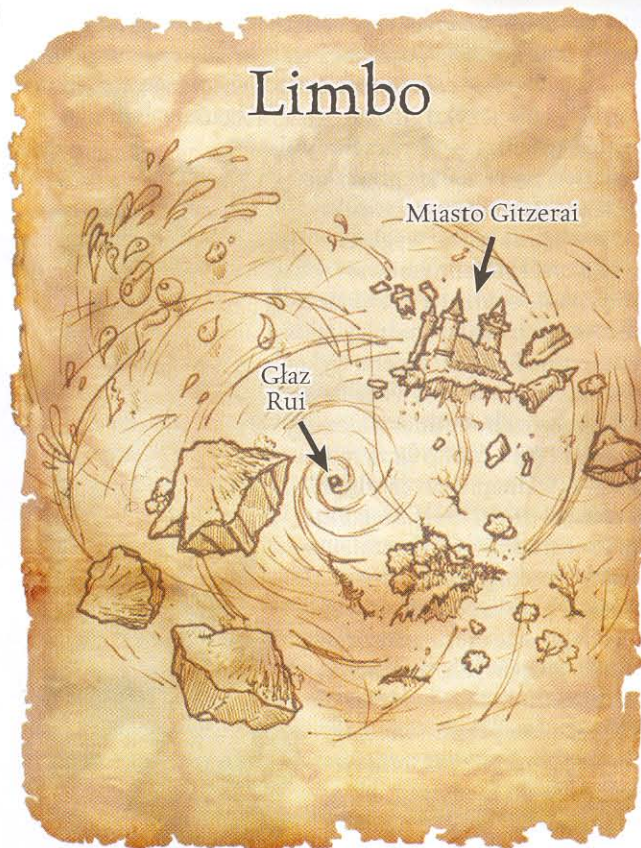
Walka, podczas której wszyscy uczestnicy używają tego samego kierunku grawitacji subiektywnej i stoją na twardej powierzchni, nie różni się niczym od typowego starcia. Jeżeli jednak ktoś będzie wiedział jak wykorzystać przewagę decydowania o grawitacji, może wykonywać zadziwiające skoki, odlecieć, jeśli sytuacja stanie się niebezpieczna czy biegać po ścianach i suficie.

Atakujący, który używa broni strzeleckiej bądź miotanej, decyduje o grawitacji działającej na pociski.

WŁAŚCIWOŚCI LIMBO

Plan wypełniony niezliczonymi wspaniałościami, z których zaprezentujemy tylko nieliczne. Całą sferę rozświetlają gwałtowne wybuchy żywiołaczego ognia. Niektóre są bardzo odległe i widać tylko stłumione już błyski przebijające się przez wirujący krajobraz, inne zaś zbyt bliskie i oślepiające niczym zawieszony w pobliżu słońca. Kipiąca mieszanka materii planu blokuje czasem całkowicie pole widzenia (na przykład w obszarze zdominowanym przez żywioł ziemi), ale innym razem pozwala patrzeć na wiele kilometrów przed siebie (na terenie zdominowanym przez powietrze).

W sferze Limbo nie występuje podział na noc i dzień.



Miasta i klasztory gitzerai

Gitzeraï zwący Limbo swym domem gromadzą się w klasztorach i miastach.

Wybierający miasta nie podążają zakonną ścieżką, z której rasa słynie. Zamiast niej oddają się zwykłej sprawności fizycznej i wszystkim zabójczym umiejętnościom wojowników czy magów. Szanują jednak współplemieńców o wielkim hartie ducha, którzy opuszczają mury miast, by trenować w klasztorach dryfujących przez chaos.

Shra'kt'lor: Największe miasto gitzerai. Władą nim generał wojownik/czarodziej, zwany Wielkim Gitzeraï. Mieszkańcy czczą go niczym boga.

Miasto jest surowym, pozbawionym ozdób miejscem z wielkimi, żelaznymi bramami przebijającymi się przez siedem koncentrycznych kręgów wysokich, granitowych murów. Mieszkania są raczej ciasne, choć targowisko pozostaje rozległe i wypełnione zarówno żywnością wyhodowaną na stabilizowanych połaciach ziemi, jak i wszelkimi innymi – normalnymi i nadzwyczajnymi – towarami.

Klasztor Zerth'Ad'lun: Jeden z wielu klasztorów gitzerai. Kieruje się naukami sensei Belthomaisa, 16-poziomowego

OPCJA: LIMBO – KRAWĘDŹ RZECZYWISTOŚCI

W kosmologii D&D Limbo jest jednym z wielu Planów Zewnętrznych tworzących Wielkie Koło. Możesz jednak stworzyć kosmologię, w której będzie krwawiącą krawędzią rzeczywistości, otoczoną pozostałymi sferami, na samej granicy Planu Astralnego. Jeśli zechcesz, możesz nawet zastąpić Plan Astralny przez Limbo.

W takim układzie otaczające pozostałe światy Limbo odzwierciedla miejsce, gdzie kończy się normalna tkanina rzeczywistości i gdzie rodzić się mogą nowe sfery. Może powstanie tam nowy plan, wyłaniając się w akcie auto-kreacji z chaosu Limbo? Może szczególnie potężne istoty sieją ziarna światów, dysponując wyścizną silną wolą.

mnicha. Belthomais uczy specyficznej sztuki walki (podobnie jak inni mnisi), a podopiecznych, którzy w pełni pojmą tę ścieżkę, zwie się cenobitami Zerth. Osoby doskonalące się w zerthi – co w języku gitzerai oznacza „naukę Zerth” – twierdzą, że aby uczynić walkę skuteczną, zerkają w przyszłość i przewidują ruchy przeciwnika.

Z zewnątrz klasztor wygląda na okoloną kamiennymi wieżami polaną osadzoną na kuli ustabilizowanych skał o średnicy jakiś 400 metrów. Budynek w pełni wykorzystują cechę subiektywnej grawitacji Limbo i schody mieszczące się wewnątrz nich często łączą „podłogę” ze „ścianami” czy „sufitem”. W rzeczywistości dla każdego, kto nie chce trudzić umysłu zmianą kierunku grawitacji, wszelkie powierzchnie są podłogami.

Rozległe sale oferują dość miejsca dla grupowych treningów, a setki małych, oświetlanych nikłymi płomykami świeczek cel zapewniają prywatność niezbędną do medytacji. Plan dnia mnicha w Zerth'Ad'lun jest rygorystyczny i napięty, ale duchowe nagrody z pewnością warte są poświęceń.

Klasztor chętnie przyjmuje gości i może zapewnić im kwatery nawet na tydzień. W zakonnych praktykach mogą również uczestniczyć nie-gitzerai, choć oczywiście wymaga to poświęcenia kilku miesięcy na naukę podstaw oraz dostosowania się do zasad cenobitów.

Slaadowie w Limbo

Slaadowie przemieszczają się przez chaos sfery niczym niepowstrzymani, niekrywdzeni przez wszystkie niemal zawieje oprócz najpotężniejszych burz. Zwykle tworzą bandy liczące od dwóch do pięciu osobników lub sfory liczące od sześciu do dziesięciu. Polują na jedzenie w odmętach chaosu, gotowi walczyć o terytorium z innymi drapieżnikami (w tym również slaadami z innych grup). Tutaj, w świecie chaosu, potwory te są zawsze rozmiaru wielkiego (co najmniej KW 13).

WŁADCY SLAADÓW

Niektórzy twierdzą, że przedstawicielami prawdziwych slaadów są potężni władcy tej rasy, Ssendam i Ygorl. Opowieści sugerują, że slaadowie są stworzeniami czystego chaosu, a ich materialne formy nie muszą podporządkowywać się żadnym zasadom. Według legend, gdy dawno temu Ssendam i Ygorl urosli w potęgę, nie chcieli, aby przypadkowe mutacje doprowadziły do powstania slaada potężniejszego od nich. Dlatego też stworzyli Głaz Rui

Głaz Rui: Pierwotnym domem slaadów jest Głaz Rui, zawieszony w krainie, którą władają. W okresie rui każdy typ tych istot pojawia się na nim. Te hermafrodytyczne stworzenia kopulują, zapładniając nawzajem jaja,

które noszą w swych ciałach. A gdy kolejny typ slaadów przejmuje Głaz

Rui, poprzedni zabierają ze sobą zapłodnione, podobne do ziaren jaja, aby później wszczepić je nosicielom. Czasem jednak się zdarza, że nowy slaad „rodzi” jest na miejscu, gdy w szale kopulacji zapłodnione jaja zostaje wszczepione innemu przedstawicielowi tej rasy. W okolicy kamienia nie dziwi więc widok martwych ciał dorosłych osobników, dryfujących w chaos Limbo.

Choć rzucana pływami sfery skała dryfuje, prądy chaosu zawsze kierują się od niej. Stąd też wyczuwający je slaadowie mogą tu trafić, kierując się „w górę” nurtu. Gdy głaz przechodzi z rąk jednego plemienia do drugiego, rodzą się tu fale, zmieniające się w tsunami, z których powstają burze chaosu.

Skąły cały czas pilnuje jeden zabójczy slaad, mający za zadanie bronić go przed obcymi przybyszami. Zwany jest Strażnikiem Głazu i ma 45 KW

oraz sporo poziomów wojownika i zaklinacza.

Slaadowie wierzą, że wyrwanie kamienia spod kontroli gwardzisty umożliwi zwycięzcy odrodzić się w postaci zabójczego slaada o mocy autarchiczności. Będzie on posiadał umiejętność nadzwyczajnej kontroli materii Limbo, pozwalającą siłą woli wznosić budowle, tworzyć rośliny i zwierzęta, czy wręcz powoływać do istnienia całe ekosystemy.

Spotkania w Limbo

Do określania losowych spotkań w Limbo służy Tabela 7-6: Otchłanne spotkania lub Tabela 7-9: Błogosławione spotkania (wybierz którąś z nich).

i w ten sposób kontrolują i ograniczają powstawanie nowych „ras” czy „typów”.

Głaz Rui otaczają płonące białe runy, które ograniczają mnogość form slaadów, ale nikt poza władcami nie zdaje sobie sprawy z ich znaczenia. Z racji chaotycznej natury Limbo zdarza się jednakże, że rodzą się nieco (a czasem nawet bardzo) zmutowane osobniki. Szczególnie te bardziej odmienione nie przypominają w niczym podstawowych form slaadów.



WIETRZNE GŁĘBINY PANDEMONIUM

Dom zawodzących, wyjących wichrów.

Podziemny świat egipskich ciemności.

Miejsce, gdzie zdrowy rozsądek ugina się pod wszechobecnym szaleństwem.

Pandemonium to wielka bryła materii, poprzecinana niezliczonymi tunelami wyciętymi przez szalejące w tej sferze zawodzące wichry. Jest tu wietrznie, głośno i ciemno – brak jakichkolwiek naturalnych źródeł światła. Wiatr szybko gasi normalny ogień, a dłużej trwający blask przyciąga uwagę upiórów oszalałych w wyniku ciągle rozbrzmiewających jęków podmuchów.

Wiatr porywa każde wykrzyzcane słowo i niesie je przez wszystkie warstwy planu. Rozmowę prowadzić można tylko wrzeszcząc, ale nawet wtedy słowa gubią się i odlatują, jeżeli rozmówców dzieli więcej niż 3 metry.

Wicher w Pandemonium jest zimny i okrada nieprzygotowanych podróżników z ciepła, popycha ich, ciska piach i pył w oczy, zdmuchuje pochodnie i porywa nieprzymocowane przedmioty. W niektórych miejscach jego porywy są tak silne, że może nawet unieść w górę postacie, nieść je przez kilka kilometrów, a potem cisnąć o ukrytą w ciemności skałę i zamienić w bezkształtną miazgę.

W nielicznych, osłoniętych miejscach wicher traci na sile, zamieniając się w lekką bryzę niosącą opętanicze zawodzenie i echa z odległych miejsc, choć te ostatnie są tak zniekształcone, iż przypominają raczej bolesne wycia.

Na Pandemonium ma swą przerażającą siedzibę Erythnul, bóg rzezi.

Plan składa się z czterech warstw: Pandesmos, Kokytus, Flegeton i Agation.

CECHY PANDEMONIUM

Pandemonium posiada następujące cechy:

- **Grawitacja obiektywna kierunkowa:** W pieczarach i korytarzach Pandemonium grawitacja skierowana jest w stronę najbliższej ściany. Z tego też powodu nie istnieje pojęcie podłogi, ścian czy sufitu – każda płaszczyzna staje się podłożem, o ile jesteś dostatecznie blisko. Niektóre wąskie tunele całkowicie pozbawione są grawitacji, dzięki czemu można poruszać się w nich niewiarygodnie szybko, „wystrzeliwując” siebie niczym kulę z armaty. Jedynym odstępstwem od podanych zasad jest warstwa Flegeton – tu mamy normalną grawitację.
- **Normalny czas.**
- **Nieskończony:** Pandemonium rozciąga się w nieskończoność, choć jego znane obszary są ograniczone.
- **Boskomorficzny:** Pewne konkretne potężne byty, jak choćby bóstwo Erythnul, mogą zmieniać Pandemonium. Dla zwykłych istot świat ten nie różni się od Planu Materialnego (innymi słowy, zachowuje się jakby był normalnie morficzny). Czary i wysiłek fizyczny zmieniają budulec Pandemonium w normalny sposób.
- **Brak cech żywiołów i energii.**

- **Umiarkowanie ukierunkowany na Chaos:** Istoty praworządne podlegają na tym planie karze –2 do wszystkich testów opartych na Charyzmie.
- **Normalna magia.**

POŁĄCZENIA PANDEMONIUM

Istnieją stałe portale między Pandemonium i różnymi innymi sferami. Sporo tuneli planu zaczyna się lub kończy na Planie Żywiołu Powietrza. Dodać też trzeba, że wody Styksu mają swe źródła właśnie na najwyższej warstwie tego wymiaru.

MIESZKAŃCY PANDEMONIUM

To chyba najślabiej zamieszкана sfera spośród Planów Zewnętrznych. Choć są światy gorętsze, zimniejsze czy zaludnione okrutniejszymi mieszkańcami, to ten jest zdecydowanie mniej od nich przyjazny. Żadna chyba sfera nie okazuje się również tak wyczerpująca umysłowo. Ciągłe, nieprzerwane zawodzenie wiatru może doprowadzić do szału zarówno najspokojniejszego niebianina, jak i najbardziej gruboskórnego diabła.

Oprócz nielicznych gniazd diabłów, spotkać tu można małe grupki ludzi, goblinoidów, gigantów, krasnoludów, drowów czy przedstawicieli pozostałych ras. Określa się ich wspólną nazwą Wygnanych. Starożytnie potwory, zapomniane

WICHURY PANDEMONIUM

Wiatr wiejący na tym planie może przebierać na sile tak, że staje się niebezpieczny.

Schwytani przez wicher i pozbawieni osłony podróżnicy mają poważne problemy: zagrożone są zarówno ich ciała, jak i umysły. Każdy obszar ma 10% szansę, że danego dnia przetoczy się przez niego potężny wiatr. Zwykle gwałtowne porywy trwają w danym miejscu przez 1 rundę.

TABELA 7-3: WICHURY PANDEMONIUM

k%	Efekt	Rzut obronny
01-10	Niesiony wiatrem żwir zadaje 1k4 obrażeń	Refleks neguje połowę (ST 15)
11-20	Fruwające kamienie zadają 2k6 obrażeń	Refleks neguje połowę (ST 18)
21-30	Zawodzący wiatr powoduje zaktopotanie na 1k4+1 rund	Wola neguje (ST 15)
31-40	Latające głazy zadają 2k8 obrażeń	Refleks neguje połowę (ST 20)
41-50	Niesiona wiatrem kakofonia dźwięków powoduje zaktopotanie na 2k4+1 rund	Wola neguje (ST 18)
51-60	Wiatr porywa podróżników i ciska ich o skały, powodując 2k10 obrażeń	Refleks neguje połowę (ST 22)
61-70	Wyjący wiatr powoduje zaktopotanie na 2k4+1 rund	Wola neguje (ST 20)
71-80	Wiatr porywa podróżników i ciska ich o skały powodując 4k10 obrażeń	Refleks neguje połowę (ST 24)
81-90	Wiatr porywa podróżników, ciska ich o skały powodując 4k10 obrażeń, a potem wpycha do któregoś z dopływów rzeki Styks	Refleks neguje połowę (ST 24), a następnie Refleks neguje (ST 20)
91-100	Wrzeszczący wiatr powoduje obłąd	Wola neguje (ST 22)

osoby rzucające zaklęcia czy bóstwa skazane przez odległych przodków na bytowanie w tym świecie, nigdy nie znajdują zapewne stąd drogi ucieczki. Wygnani różnych ras i rodzajów skupiają się w małych, smutnych osiedlach, które pozwalają przeżyć w tym strasznym miejscu.

Oczekujący Pandemonium

Oczywiście na tym planie dużo jest orantów. Większość od razu po przybyciu na ten plan wchłania wyjący wiatr. Niektórym jednak udaje się przetrwać. Zazwyczaj wyglądają podobnie jak za życia, choć stają się bardziej kościści, a wyjące wichry słabiej na nich wpływają. Są również zupełnie, całkowicie szaleni. Mają następujące cechy specjalne oczekujących:

Dodatkowe niepodatności: dźwięk, elektryczność.

Odporności: kwas 20, zimno 20.

Inne cechy specjalne: brak.

RUCH I WALKA

Poruszanie się po Pandemonium niewiele różni się od wędrówek po Planie Materialnym, tyle że tunele są długie, a wiatry silne. Ruch staje się bardzo trudny tylko wtedy, gdy poddmuchy przybierają na sile (patrz ramka Wichury Pandemonium).

Walka w Pandemonium

Walka toczy się normalnie, choć trzeba pamiętać, że zwykle towarzyszy jej silny wiatr. Dlatego też standardowo wszelkie ataki bronią dystansową podlegają karze -2, a stworzenia o rozmiarze malutkim i mniejsze muszą co rundę wykonywać rzuty obronne na Wytrwałość (ST 10) – nieudany oznacza wywrócenie się istoty

Zdarza się, że poddmuchy wiatru są na tyle potężne, że wpływają na walkę. Skutki znaleźć można w Tabeli 3-17: Wiatr, w Rozdziale 3 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI.

WŁAŚCIWOŚCI PANDEMONIUM

Pandemonium to wyraz oznaczający chaotyczny harmider, dziki hałas. Nic zatem dziwnego, że wymiar ten posiada liczne i głośnie właściwości.

Plan składa się z czterech warstw, przez które przetaczać się mogą straszne wichury. Pole widzenia jest ograniczone tak, jak w przypadku pozbawionych naturalnego oświetlenia podziemi Planu Materialnego.

Słuchanie na Pandemonium

Ze względu na wszechobecne wrzaski niesione wiatrem, nie można usłyszeć i rozróżnić żadnych dźwięków, które mają źródło dalej niż 3 metry od postaci. Dlatego też wszelkie czary i efekty opierające się na dźwięku mają zasięg ograniczony do 3 metrów. Podróżnicy tymczasowo głuchną po 1k10 rundach narażenia na zawodzący wiatr, a po 24 godzinach ciągłego wycia w uszach głuchota staje się trwała. Tymczasowo ogłuszone stworzenia dochodzą do siebie po godzinie spędzonej w osłoniętym miejscu.

Efekt ten mogą negować zatyczki do uszu czy podobne urządzenia. Oczywiście, zatkanie uszu sprawia, że postać – jak po ogłuchnięciu – nic nie słyszy.



Pandesmos

Na pierwszej warstwie Pandemonium znajdują się największe jaskinie, które mogą pomieścić całe nacje. Zarówno wielkie, jak i duże pieczary są zwykle niezamieszkałe i pozostawione w szponach wichru.

Oprócz wszechobecnego wiatru, wiele z jaskiń i tuneli Pandesmos posiada inną wspólną cechę. Z pieczary do pieczary płyną strumienie lodowatej wody, czasem biegnąc wprost przez powietrze środka tunelu, gdy cechy obiektywnej grawitacji bijącej ze ścian znoszą się nawzajem. Wiele z takich strumieni, choć nie wszystkie, są dopływami rzeki Styks.

Dom Szaleńców: Grupa przybyszów zwana Lożą Ponurych zajęła w Pandesmos cytadelę, która wielu podróżnikom służy za bazę wypadową. Dom Szaleńców to płatanina obłąkańczo porozrzucanych budowli, podzielona na dzielnice otoczone kamiennymi murami. Jest tak wielka, że zajmuje całe wnętrze ogromnej jaskini, pokrywając wszystkie jej ściany. Kręcą się tu tabuny podróżników, oczekujących i tubylców. W tym miejscu można się zatrzymać na dłużej, bo oprócz noclegu da się znaleźć większość usług, których spodziewać by się można w normalnym mieście. Pamiętać jednak trzeba, że znacząca część miejscowej populacji jest głucha, szalona, albo i taka, i taka.

Zimowe Korytarze: Ten region Pandemonium regularnie zasypuje śnieg i nawiedzają zamiecie. Widoczność, nawet gdy posiada się własne źródło światła, ograniczona jest do zaledwie metra czy dwóch. Śnieg nigdy się nie kończy – wiatr nieustannie podrywa jego tabuny, pokrywając tunele, a nawet miejscowe stworzenia jednostajną warstwą zmrożonej skorupy. Po zimnych pustkowiach włóczą się

lodowi giganci i śnieżne wilki. Służą oni pewnemu okrutnemu bytowi, który – choć znany pod wieloma imionami – najczęściej tytułowany jest Oszustem.

Kokytus

Tunele tej warstwy są węższe niż korytarze Pandemos, przez co wieją w nich gwałtowniejsze wiatry. W rezultacie zawodzenia pędzącego powietrza sprawiły, że Kokytus określa się mianem „warstwy lamentów”. Co dziwne, tutejsze przejścia noszą ślady ręcznego wykuwania, ale musiało mieć to miejsce na tyle dawno, że trudno ich historię określać miarą lat.

Rumowisko Wyjćów: W centrum warstwy znajduje się miejsce zasypane potrzaskanymi kamieniami. Jest to wysoka góra skał, głazów, obrobionych bloków kamiennych, tak jakby zawalił się tutaj gigantyczny pałac. Na samym szczycie znajduje się płaska platforma o średnicy 2,5 metra, otoczona niskim murkiem. Biję z niej efemeryczny, błękitny blask. Dolne partie rumowiska oznaczone są otworami jam. Niektóre kończą się ślepo, ale inne tworzą sieć łączących się tuneli. Na ścianach przejść znaleźć można symbole zapomnianych alfabetów, być może formujące się w dziwne psalmy, liturgiczne zapiski i ciągi liczb czy matematycznych wzorów.

Mieszkańcy Pandemonium mówią, że cokolwiek zostanie wykrzyżowane ze szczytu Rumowiska Wyjćów, trafi do uszu, dla których było przeznaczone, bez względu gdzie w Wielkim Kole przebywa adresat. Słowa wiadomości ulatują na skrzekliwym, lodowatym wietrze.

Demony przeróżnych maści nauczyły się już, że podróżnicy bez ustanku próbują włączyć na Rumowisko Wyjćów. Zwykle są to archeolodzy, wieszczowie oraz osoby szukające możliwości przekazania czegoś zgubionym przyjaciółom czy wrogom. Większość staje się ofiarami czatujących w załomach potworów.

Harmonijka: Krążą opowieści mówiące, że gdzieś na Kokytusie znajduje się miejsce zwane Harmonijką. Wiatr zawodzi tam w tunelach i rurach wyrąbanych w olbrzymich kolumnach skalnych, tworząc dźwięki straszniejsze niż wszystko inne na tym planie. Gdzieś w owym szalonym labiryncie przerażającej kakofonii znajduje się – jak mówi podanie – prawdziwa tajemnica przemierzania planów: wyjaśnienie sztuki podróżowania przez sfery bez portali, czarów czy magicznych urządzeń. Rzeczona tajemnica jest najprawdopodobniej legendą nieopierającą się na żadnych faktach, choć nie przeszkadza to tym, którzy kolumn Harmonijki szukają, znajdują, a następnie umierają między nimi.

Flegeton

W ciasnych korytarzach tej warstwy denerwujący odgłos kąpiącej wody miesza się z zawodzeniem wiatru. Skały pochłaniają światło i ciepło. Wszelkie źródła jasności – zarówno magiczne, jak i naturalne – mają mniejszy zasięg. W odróżnieniu od pozostałych warstw, tu obowiązuje normalna grawitacja, dzięki której formują się stalaktyty i stalagmity, atakowane, osłabiane i rozkruszane przez brutalne porywy powietrza.

Przybite Wiatrem: Miasto Wagnanych, położone w jaskini długiej i szerokiej na kilka kilometrów, z nienaturalnie wielkimi kolumnami sięgającymi sklepienia. Setki wiecznie płonących kul zapewniają mu oświetlenie, rzuca-

jąc promienie na setki chaotycznie ustawionych domostw. Domy otaczają ufortyfikowaną bryłę Cytadeli Władców.

W mieście panuje aura wiecznej podejrzliwości. Miejscowi nie zwykli ufać nieznanym, a dodatkowo wielu mieszkańców jest umyślowo nie zrównoważonych. Jest jednak gospoda, która chętniej wita podróżników. Zwie się Łuskowany Pies i to właśnie tam spotykają się postacie przemierzające plany, szukające najemników lub pracy czy zbierające informacje.

Cytadela Rzezi: Pośrednie bóstwo Erythnul, zwane też Wielością, to patron zazdrości, szaleństwa, paniki, brzydoty i rzezi. Jest to brutalny byt, którego domostwo wygląda niczym potrzaskane ruiny rozległej cytadeli. W korytarzach hulają lodowate wiatry, zawsze niosąc dźwięki strasznych bitew. Ogarnięci bitewnym szaleńcem oranci wszystkich ras biegają po tych tunelach i wyrzynają nawzajem.

W samym centrum gruzowiska przebywa Erythnul, który włącza się do morderczego tańca, rwąc na strzępy nieskończone potoki oczekujących i nielicznych żywych gości. W bitwie przybrać może postać człowieka, gnolla, niedźwieżuka, ogra czy trolla. Jeżeli w walce zostanie rozlana boska krew, tworzą się z niej jego poplecznicy, mający takie same formy, jak aktualna postać Erythnula.

Nikt nie wchodzi do Cytadeli Rzezi celowo, chyba że służy Erythnulowi i pragnie przyłączyć się do jego śmiercionośnego tańca.

Agation

Na czwartej warstwie zwiężające tunele w końcu mają swe zwięźczenie, zamieniając się w nieskończone łańcuszki zamkniętych, otoczonych litą skalą komór, wypełnionych zatęchłym powietrzem lub próżnią. Portale łączące tę warstwę z resztą Pandemonium otwierają się więc w niedostępnych w inny sposób bąblach, które raczej nie posłużą do dostania się gdzie indziej, ale przynajmniej można do nich uciec przed wichurą.

Jeżeli nie znasz portalu prowadzącego do konkretnego miejsca w Agationie, to raczej się do niego nie dostaniesz, bo właściwie niemożliwe jest korzystanie z tradycyjnych metod podróży. Z tego też powodu opuszczone i zapomniane komory skalne mogą służyć bóstwom (czy potężnym bytom, które wcześniej miały rangę bogów) za skarbcę czy schowki, w których chowa się potężne przedmioty. Wśród nich bywają artefakty niepoddające się kontrolowaniu, cenne zapiski, zaginione języki, nienarodzone kosmologie czy potwory o tak wielkiej sile, że nie dało się ich zabić lub zneutralizować w inny sposób.

Spotkania w Pandemonium

Do określania losowych spotkań w Pandemonium służy Tabela 7-6: Otchłanne spotkania.

NIESKOŃCZONE WARSTWY OTCHŁANI

Oto nieskończoność przerażającego strachu.

Dom demonów.

Miejsce, gdzie moralność się rozsypuje, a etyka więdnie.

Otchłań jest tak brzydka, tak zła i tak chaotyczna, jak tylko oddać można w nieskończonej różnorodności warstw.

Ciągnie się właściwie bez końca, w dół, przyjmując wciąż gorsze i gorsze postacie. Zgodnie z powszechnym mniemaniem liczy sobie 666 warstw, ale może ich być oczywiście dużo więcej. Cała trudność z Otchłanią polega przecież właśnie na tym, że jest dużo straszniejsza niż powszechnie się sądzi.

Każda warstwa Otchłani ma własne, odrębne i przerażające środowisko. Nie ma żadnego przewodniego tematu w składających się na ten plan krainach – może poza tym, że wszystkie są straszne i wrogie. Jeziora żrącego kwasu, chmury toksycznych oparów, jaskinie najeżone ostrzami skał, pejzaże złożone z lawy – tu wszystko jest możliwe. Są też mniej śmiertelne (przynajmniej bezpośrednio) tereny, takie jak słone pustynie, wiatry niosące subtelne trucizny czy równiny złożone z kąsających owadów.

Otchłań jest domem demonów – istot oddanych śmierci i niszczeniu, które patrzą na podróżników jak na źródło pożywienia i rozrywki. Czasem zdarza się, że wyjątkowo potężni goście są rekrutowani (dobrowolnie lub siłą) do odwiecznego, niekończącego się konfliktu między demonami i diabłami: wojny krwi.

Wśród mieszkańców Otchłani są także władcy demonów i bóstwa: Demogorgon, Graz'zt, Pazuzu, Blihdoolpoolp (bóstwo kuo-toa), Diirinka (bóstwo derro), Wielka Matka (bóstwo beholderów), Gruumsh (bóstwo orków), Hruggek (bóstwo niedźwiedzi) i wiele innych, jak choćby szeroko znana Lolth (bóstwo drowów i królowa demonicznych otchłani). Do demonicznych księży zaliczają się: Yeenoghu, Alzrius, Baphomet, Eldanot, Fraz Urblu, Juibleks, Kostchtchie, Lissa'aera, Lupercio, Lunkhab, Błada Noc, Verin i Vucarik.

Jak wspomniano wcześniej, warstwy Otchłani są nieprzeliczalne, choć górna jest szeroko znana: to Bezmierna Równina Portali.

CECHY OTCHŁANI

Otchłań posiada następujące cechy:

- **Normalna grawitacja:** Najwyższa warstwa Otchłani, Bezmierna Równina Portali oraz wiele innych warstw tej sfery posiada normalną grawitację, choć inne warstwy mogą różnić się tą cechą w dowolnym zakresie.
- **Normalny czas:** W Otchłani czas płynie w takim samym tempie jak na Planie Materialnym. Krążą jednak plotki, że jest taka warstwa, gdzie czas płynie w odwrotnym kierunku, jeśli chodzi o efekty starzenia. Podobno nie jest to stabilne i jednorodne cofanie się biologicznego zegara, tak więc podróżnicy mogą cofnąć się do dzieciństwa lub w ogóle przestać istnieć.
- **Nieskończony:** Otchłań ciągnie się w nieskończoność w tym sensie, że składa się z nieskończonej wielu warstw, choć jej dobrze poznane krainy są ograniczone.
- **Boskomorficzny:** Byty zaliczane do kategorii co najmniej pomniejszych bóstw potrafią kształtować Otchłań. Słabsze istoty nie widzą różnic pomiędzy tą sferą a Planem Materialnym (normalna morficzność) i mogą zmieniać materię za pomocą fizycznego wysiłku lub magii.
- **Różne cechy żywiołów i energii:** Cechy tej grupy mogą występować w zależności od warstwy. W Otchłani jako całości ich nie ma, czyli nie dominuje na stałe żaden ży-

wioł ani rodzaj energii, choć poszczególne krainy mogą mieć jedną, dwie lub więcej takich połączonych cech.

- **Umiarkowanie ukierunkowana na chaos i łagodnie ukierunkowana na zło:** Praworządne stworzenia podlegają w Otchłani karze –2 do wszelkich testów opartych na Charyzmie. Podobną karę cierpią wszelkie dobre stworzenia. Postacie praworządne dobre będą miały do wszystkich testów opartych na Charyzmie karę –4.
- **Normalna magia.**

POŁĄCZENIA OTCHŁANI

Dwa najbardziej znane sposoby dostania się do Otchłani to brama w mieście Straszliwa Plaga w Zewnętrzzu i rzeka Styks. Oba umożliwiają dotarcie do wierzchniej warstwy planu – Bezmierna Równiny Portali.

MIESZKAŃCY OTCHŁANI

Ten plan – zwany przez niektórych Domostwo Demonów – to siedziba demonów i przy tym największe ich źródło. Większość znanych warstw sfery znajduje się pod władaniem właśnie tych bytów. Owszem, mieszkają tam też inne, złe stworzenia, takie jak bebilythy, bodaki, nieumarli wszelkiej maści, renegaci spośród diabłów, wypaczeni śmiertelnicy i dużo więcej.

Niekwestionowanymi władcami Otchłani są demony tanar'ri, choć ze względu na różnorodność i potencjalną nieskończoność są zapewne warstwy, które znajdują się poza ich zasięgiem.

Oczekujący Otchłani

Te dusze z Planu Materialnego, które nie zwały się po prostu ze strukturą Otchłani, stają się orantami, tu zwanymi grzywami. Mają jasną, bladą skórę, długie pazury, ostre zęby, długie i skłębione włosy oraz białe oczy. Często w ich opuchłych ciałach daje się zauważyć pelzające robactwo. Ci, którzy przeżyją wieloletnie katusze, czasem stają się pomniejszymi demonami, choć z poprzedniego życia nie zostają im żadne wspomnienia. Mają następujące cechy specjalne oczekujących:

Dodatkowe niepodatności: elektryczność, trucizny.

Odporności: kwas 20, ogień 20.

Inne cechy specjalne: kwasowe opary, brak przywiązania do planu.

Kwasowe opary (zn): Ciało zabitego grzywy zamienia się w żrącą chmurę oparów. Każda osoba przebywająca w promieniu 3 metrów od oranta, który właśnie umarł, musi wy-

STATKI CHAOSU

Czasem demony przemieszczają się między sferami przy użyciu entropicznych wehikułów uformowanych z kości, złamanych duchów i oczekujących. Takie statki chaosu, zaprojektowane do walk z diabłami w wojnie krwi, mają zwykle potężne, unikatowe i dzikie moce, które przeciwstawiają się efektom praworządności. Tanar'ri wypuściły ze swych „stoczni” niewiele takich statków, ale nawet te nieliczne pływające między sferami, obsadzone załogą z demonów, stanowią wielkie zagrożenie. Kapitanowie tanar'ri mogą wziąć na pokład pasażerów, jeśli oczywiście znajdą się na tyle odważni czy głupi podróżnicy i zapłacą wystarczająco wysoką cenę.

konać rzut obronny na Refleks (ST 20) – nieudany oznacza 1k6 obrażeń.

Brak przywiązania do planu (zw): W odróżnieniu od większości innych oczekujących, grzywa może opuścić plan, który nazywa domem.

RUCH I WALKA

Jeśli chodzi o ruch i walkę, Otchłani jest bardzo podobna do Planu Materialnego. Tylko na warstwach, gdzie występują radykalne różnice w cechach planarnych, trzeba stosować specyficzne zasady. Poszczególne krainy sfery mogą mieć, na przykład, cechę dominacji ognia czy grawitacji subiektywnej kierunkowej. Jeżeli nie zaznaczono inaczej, cechy takie działają podobnie jak wszędzie indziej.

WŁAŚCIWOŚCI OTCHŁANI

Nikt, ani śmiertelnik, ani bóg, nie zna wszystkich warstw Otchłani. Tu opisujemy kilka najlepiej poznanych.

Pole widzenia w tej sferze jest normalne, chyba że cechy danej warstwy w jakiś sposób to zmieniają. Jeśli nie zaznaczono inaczej, to krainy Otchłani rozświetlają piekielne słońca, widmowy blask lub podobnie nieprzyjemne źródła.

Jeżeli dana warstwa w żaden odmienny sposób nie wpływa na dźwięki, również do nasłuchiwania należy wykorzystywać normalne zasady.

Bezmierna Równina Portali

Najwyżej położona spośród nieprzeliczonych warstw Otchłani jest pustym, zapylnym miejscem, pozbawionym zwierząt i zieleni, smażącym się w promieniach czerwonego, piekielnego słońca. Pustynną równinę naznaczają trzy

LOSOWE WARSTWY OTCHŁANI

Co się dzieje, gdy w przygodzie coś idzie źle i w rezultacie postać trafia do Otchłani? Albo ucieka po Bezmiernej Równinie Portali przed potężnym demonem i wskazuje do najbliższej dziury?

Poniższe zestawienie pozwala losowo wybrać ogólny typ terenu nieznannej warstwy. Jeśli to potrzebne, można rzucić dwa lub więcej razy i połączyć uzyskane rezultaty.

k%	Typ warstwy
01-05	demoniczne miasto
06-10	dominacja negatywnej energii (większa lub mniejsza)
11-15	dominacja ognia
16-20	dominacja powietrza
21-25	dominacja wody
26-30	dominacja ziemi
31-35	góry
36-40	kraina nieumarłych
41-45	kraina potężnej otchłannej istoty
46-50	morze kwasu
51-55	morze magmy
56-60	morze robaków
61-65	normalny (jak na Planie Materialnym)
66-70	ocean wody
71-75	płonące piekło
76-80	podziemia
81-85	pole bitwy wojny krwi (demony przeciw diabłom)
86-90	połączone dominacje żywiołów (jak w Limbo)
91-95	pustynia piasku, lodu, soli, popiołu
96-100	zielona równina (wypełniona drapieżnikami)

różne elementy krajobrazu: wielkie dziury w ziemi, żelazne twierdze i rzeka Styks.

Dziury pierwszej warstwy są portalami do krain niższych. Wskoczenie w którąś z nich przenosi na połączoną z nią warstwę, a wskakiwanie do losowych, których miejsc docelowych nie znamy, bywa szalenie niebezpieczne. Większość tych portali jest dwukierunkowa, choć przejścia jednokierunkowe również się zdarzają – zostawiają one podróżnika na nowej warstwie bez łatwej drogi powrotu.

Żelazne twierdze to w większości domy potężnych demonów i ich dwory. Te fortece zwykle służą jako punkty zbiórki demonicznych armii ruszających na wieczną wojnę krwi. Niektóre spośród największych bitew miały swój początek właśnie tutaj, na niższych warstwach lub w pobliskich Planach Zewnętrznych.

Przez tę warstwę wije się też Styks. Niektóre jego odgałęzienia wpływają w dziury, a z innych otworów tryskają fontanny cuchnącej breji, stające się dopływami tej wielkiej rzeki.

Postać docierająca do nowej, nieznannej warstwy Otchłani przez dziurę (lub inną metodą) może trafić na niemal dowolny rodzaj terenu. Możesz samodzielnie wymyślać te warstwy lub użyć ramki Losowe warstwy Otchłani, zawierającej pomocne informacje.

Strzaskana Krawędź: Tym miastem rządzi Czerwony Całun, czarodziejka będąca sukkubem. Służy ono za punkt zborny i miejsce rekrutowania najemników na wojnę krwi. Stąd też wyruszają podróżnicy na tyle szaleni, by chcieć przemierzać Otchłani. To także ośrodek handlu. Miasto składa się ze zrujnowanych wież otoczonych fosami, murami i barykadami najeżonymi kolcami.

Wiele ważnych punktów miasta ukryto pod powierzchnią ziemi. Na przykład, pod głównym placem znajduje się portal do Strasliwej Plagi, miasta Zewnętrzza. Podobnie ukryte są magazyny żywności, arsenały, sale przesłuchań czy połączone wąskimi tunelami krypty. Pomieszczenia dla przyjezdnych najemników i kupców mieszczą się na powierzchni, obok głównego placu otoczonego wieżami. Mieszkańcy to mieszanina niewolników-orantów, demonów wszelkiej maści oraz najemników z Planu Materialnego i innych.

Ferrug: Opuszczona żelazna twierdza położona w pobliżu Jezior Stopionego Żelaza („archipelagu” rozpalonych do białości, naturalnych dziur wypełnionych płynnym metalem). Poprzedni demoniczny władca Ferrugu został zabity, gdy jego ciało leżało bez świadomości, a on sam w astralnej postaci podróżował po Planie Materialnym, gdzie niszczył serca śmiertelników. Od tamtego czasu przez Ferrug prze-walają się niezliczone armie demonów, chcących przejąć kontrolę nad żelazem mogącym służyć do budowy kolejnych twierdz. Ponieważ demony bardzo cenią ten metal, a siły uderzeniowe diabłów często atakują Jezioro Stopionego Żelaza, Ferrug służy obecnie jako tymczasowe centrum dowodzenia demonicznymi hordami Demogorgona, mającymi strzec źródła surowca.

Azzagrat

To kraina Graz'zta, otchłannego władcy. Rozciąga się ona na trzy warstwy – czterdziestą piątą, czterdziestą szóstą i czterdziestą siódmą. Ze względu na to, że trzy warstwy mają

jednego władcę, posiadają one wiele cech wspólnych i łączą je wiele portali. Ich wspólnym elementem jest Rzeka Soli, tocząca krystaliczne masy płynnej soli. Nie trzeba chyba wspominać, że zanurzenie się w niej oznacza śmierć.

Inną cechą krainy są portale występujące na wszystkich trzech warstwach, które wyglądają jak drzewa żmij lub piec pełne zielonego ognia. Ponieważ Graz'zt ma dość okrutne poczucie humoru, niektóre rzeczywiście płoną prawdziwym zielonym ogniem i nie są żadnymi portalami.

Środowisko w tej krainie nie jest jakoś nadzwyczajnie groźne i przypomina raczej wypaconą wersję Planu Materialnego. Na przykład warstwa czterdziesta piąta przypomina szary, smagany deszczem step. Warstwę czterdziestą szóstą oświetla ziemia, a dziwaczne cienie strzelają w górę niczym kolumny mroku. Natomiast warstwę czterdziestą siódmą, do której dostać się można wyłącznie z dwóch poprzednich (a nigdy z Bezmiernej Równiny Portali) rozświetla niebieskie słońce. Tu płomienie są różowe, zamiast czerwonych, i zadają obrażenia od zimna. Z tego też powodu stworzenia naturalnie niepodatne na ogień mogą się zdziwić, gdy osiągną ich tutejsze płomienie.

Zelatar: Największe miasto krainy Graz'zta istnieje jednocześnie na trzech warstwach. Choć drzwi prowadzą na ulicę czy do budynku, to wewnątrz danej budowli lub uli-

ca mogą istnieć na innej warstwie Otchłani. Mieszkańcy Zelatar (demony, półczarty, diabłeta i inni wyznawcy Gra-z'zta) szybko poznają ścieżki prowadzące przez płataninę zmieniających się portali, ale większość gości z zewnątrz potrzebuje miejscowego przewodnika.

Z każdego miejsca miasta, bez względu na której warstwie się aktualnie znajdujemy, możemy dostrzec Srebrzysty Pałac. Składa się on z sześćdziesięciu sześciu wież z kości słoniowej i setki zimnych zwierciadlanych korytarzy. Pałac jest sterylnym, pustym miejscem, gdzie wśród ścian króluje echo, a pragnący audiencji muszą sami znaleźć drogę poprzez labirynt luster i portali, gdzie natknąć się można na polujące bodaki.

Thanatos

Sto trzynastą warstwę Otchłani wypełniają zimny lód, rzadkie powietrze. Tutejsze niebo rozświetla upiorny blask księżycy. Warstwa należy zarówno do nieumarłych, jak i tanar'ri – w rzeczywistości posiada cechę mniejszej dominacji negatywnej energii. Niemniej obrzeża tundry porasta piekielny mech i grzyby. Zamarznięty krajobraz znaczą grobowce o wszelkich wyobrażalnych (i niewyobrażalnych) kształtach. Niektóre stoją samotnie, a inne tworzą dziwaczne, spiętrzone nekropolie. Nieumarli kręcą się dosłownie wszędzie.

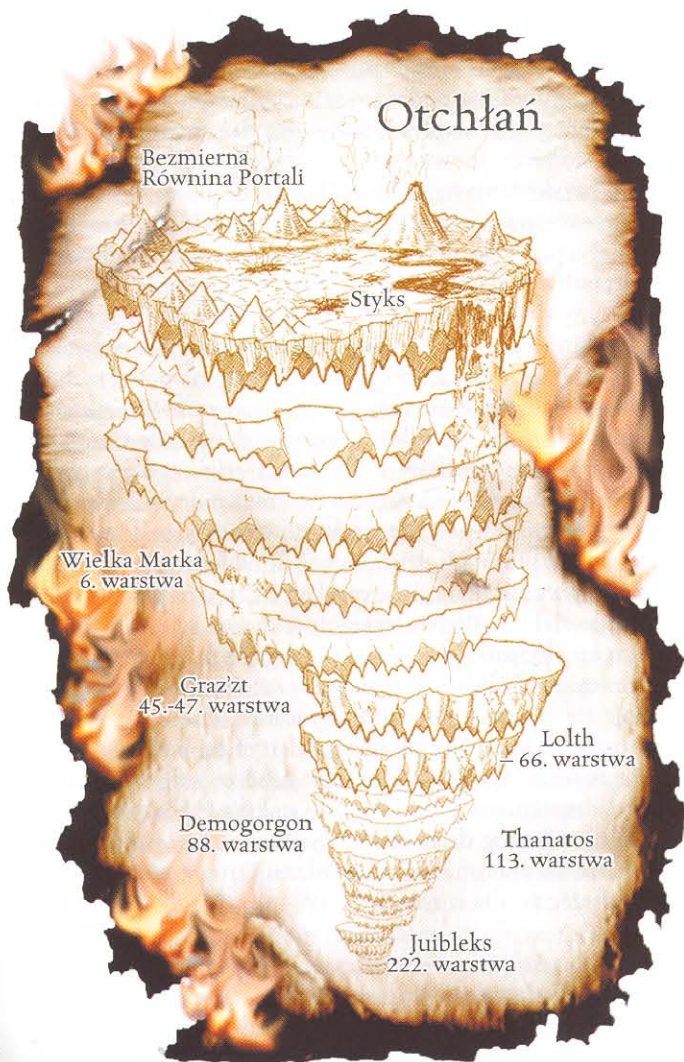
Naratyr: Miejsce zwane także Miastem Umarłych. Jest lodowatym tworem wyrzeźbionym na powierzchni zamarzniętego oceanu. Na lodową architekturę tej nekropolii składają się zarówno wysokie mauzolea czy nagrobne obeliski, jak i bryły krypt, gdzie znaleźć można dywany plecione z włosów tysięcy potępionych nieumarłych zamieszkujących Naratyr. Wśród obrońców miasta znaleźć można legiony odbieraczy, wampiry-giganty i liczków przeróżnych typów. Trzon populacji stanowią zombie, ghule, upiory i podobne rozkładające się trupy, które załatwiają tu swoje mroczne sprawy.

Kto włada Naratyr? Cóż, to dobre pytanie. W zamierzonych czasach władzę nad całą warstwą sprawował potężny demoniczny władca o imieniu Orkus, którego jednakże od jakiegoś czasu uważa się za zmarłego. Bóstwo drowów i nieumarłych twierdzi, że go pokonało, i teraz ono ma prawa do tej krainy, wraz z jej klejnotem koronnym – Naratyr. Od niedawna jednak pojawiają się dziwne wieści, że Orkus nie jest tak martwy, jak chcieliby jego wrogowie. Bóstwo drowów znikło i nikt właściwie nie wie, czy poległo, uciekło, czy się ukryło. Może Orkus znów władał będzie Thanatosem, dzierżąc w kościanej dłoni swe straszliwe berło?

Inne warstwy Otchłani

Żadna księga nie pomieści opisów wszystkich nieprzeliczalnych warstw Otchłani, dlatego wspomnimy tylko o kilku ciekawszych spośród nich. Oczywiście istnieje wiele innych, rządzonych przez demonicznych władców. Odważni poszukiwacze przygód, lekceważący własne bezpieczeństwo, mogą odkryć je podczas podróży.

Kraina Miliona Oczu: Szósta warstwa Otchłani jest domem Wielkiej Matki, którą czczą beholdery. Kraina składa się z niezliczonych, krętych tuneli, w ścianach których – niczym szlachetne kamienie – tkwią żyjące oczy. W rzeczywistości są to oczy Wielkiej Matki. Owe korytarze z wielkim zaangażowaniem przemierzają beholdery i beholderowate,



polując na siebie nawzajem oraz na wszelkie demony czy gości z zewnątrz, którzy mieli pecha wpaść do prowadzącej do tej krainy dziury na Bezmiernej Równinie Portali.

Lodowe Pustkowia: Dwudziesta trzecia warstwa Otchłani to kraina przejmującego zimna. Ten region kryje lodowa czapa grubości wielu kilometrów. Nic dziwnego, że jest niemal zupełnie pozbawiony oznak życia. Dalekie słońce nie daje więcej ciepła i światła niż księżyc na Planie Materialnym. Zamieszkują tu lodowi giganci, którzy służą demonicznemu księciu o imieniu Kostchtchie. Wraz z władcą w Zlodowacialej Cytadeli – fortecy wyciętej między dwoma szczytami górskimi ze skrzypiącego lodu – mieszkają magowie gigantów. Na Lodowe Pustkowia nigdy nie przybywa wiosna, a większość populacji kryje się w podziemnych grotach i twierdzach.

Demoniczne Otchłanie: Sześćdziesiąta szósta warstwa to dom Lolth, Pajęczej Królowej. Kraina zawija się i spleta sama ze sobą, przypominając pajęczynę. Jej tunele łączą się ze sobą i rozdzielają ze złożonością fraktalu. Każda nić łączona jest z portalem prowadzącym na plany, gdzie wyznaje się Lolth. Mówi się, że jej warowny pałac przypomina gigantycznego, żelaznego pająka, który wciąż kroczy po sieci tuneli składających się na tę krainę.

Smargard: Siedemdziesiąta czwarta warstwa to siedziba bóstwa yuan-ti, Merrshaulka. To kraina wiecznie zmieniających się kolorów, wilgotnej dżungli, deszczów kwasu i gnilnych trucizn. Być może w ogóle nie ma żadnego podłoża, a tylko coraz głębsze i ciemniejsze warstwy tropikalnego lasu.

Abis: Osiemdziesiąta ósma warstwa Otchłani, zwana Slonymi Moczarami, należy do Demogorgona – jednego z najpotężniejszych demonicznych książąt. Jest to kraina zdominowana przez słonowodne rozlewiska upstrzone wystającymi skałami, na których przysiadają i odpoczywają latające demony. W głębinach walczą abolethy, krakeny i demoniczne płaszczki, choć wszystkie te istoty oddają hołd Demogorgonowi. Tu znajduje się przerażający pałac księcia, zwany również Abis.

Nawodna część twierdzy przypomina dwie wężokształtne wieże zwieńczone minaretami w kształcie czaszek. Tu zasiada Demogorgon, który potężną mocą wciąż zmusza Otchłani, aby wypływała tajemnice. Korzenie pałacu sięgają głęboko pod wodę, opierając się w zimnych i ciemnych jaskiniach, które nigdy nie zaznały światła. Książę zazdrośnie strzeże swych mocy i rzadko miesza się bezpośrednio w wojnę krwi – jego ukryte cele i pragnienia sięgają dalek.

Czeluście Śluzu: Dwieście dwudziesta druga warstwa to dom Juibleksa, Boga Ślimaków oraz Zuggtmoy, Pani Grzybów. Tę krainę pokrywa bulgocąca masa lepkiego, cuchnącego śluzu, zwana Amebowym Morzem. Rozległe połacie kaustycznej mazi rodzą dziwaczne formy życia, niekiedy pod dyktando demonów, ale często zupełnie spontanicznie.

Forteca Obojętności: Trzysta czterdziesta ósma warstwa jest pustą, pozbawioną wszelkiego naturalnego życia, potrząskaną równiną, wypełnioną skalnymi usypiskami, zębiastymi wzniesieniami i strasznymi szczelinami. Przez niebo przetaczają się szkarłatne chmury, a lodowate wichry smagają nieostrożnych podróżników. Tu stoi Forteca Obojętności – samotna, wysoka na 60 metrów wieża z czarnych, żelaznych kratownic, w które wplecione są humanoidy wszelkich kształtów, ras i rozmiarów. Większość ciał jest martwa, choć inne są nieumarłe, przez co nieustannie zawodzą i drapią powietrze rozcapierzonymi pazurami.

W fortecy mieszkają wygnane demony, półczarty i diabły. Choć oczywiście są to istoty przeżarte złem, odwróciły się one od wojny krwi. Rządzi nimi demon nalfeshnee, zwany Tafeon. Jego ciało jest straszliwie zdeformowane, dlatego musi wciąż nosić zewnętrzny szkielet z zardzewiałego żelaza, którego długie haki utrzymują w jednym kawałku spalone cielsko.

Ulubioną zabawką Tafeona jest magiczne berło zwane *Przekształtaczem Ciał*, stworzone ze zszytych razem języków. Dzięki niemu może zmienić ciało każdej istoty w dowolną formę, jaką tylko sobie wyobrazi właściciel. Oczywiście, jako potężny demon wyobraża sobie głównie bardzo paskudne rzeczy, dlatego też berło powołuje do życia wyjątkowo ohydne monstra.

Ohydna Dolina: Czteryście osiemdziesiąt dziewięć warstw Otchłani niegdyś rządził potężny balora zwany Tarnhem, który ostatnio zniknął. Atmosfera krainy składa się głównie z kwaśnych gazów, wciąż ulatniających się z wulkanicznych szczelin znaczących bliznami pęknięć zrytą skorupę ziemi. Głębokich żłobień i kanionów nie wypełnia woda ani nawet płynny kwas – kanałami płynie żywa masa śliskich, wijących się robaków o długości od kilku centymetrów do trzech metrów. Wdychają one tak często tu spotykane siarkowe opary, a wydychają powietrze nadające się do oddychania dla normalnych istot. Dzięki temu w odległości do 15 metrów od brzegów rzek robaków powietrze pozbawione jest trujących składników.

Siedziba Tarnhema zbudowana jest w takiej rozpadlinie. Dzięki robakom posiada atmosferę mogącą podtrzymać

POWRÓT ORKUSA

Nie wiadomo, jak to się stało ani dlaczego, jednak prawdy dłużej już skrywać nie można. Orkus powrócił. I zżera go pragnienie zemsty.

Czy demoniczny władca był w ogóle martwy? To możliwe, co potwierdza jego długa nieobecność oraz nowsza inkarnacja w postaci władcy nieumarłych, nazywanego się Tenebrous. W tamtej postaci Orkus mógł mordować nawet bogów, bo władał starożytną mocą znaną jako Ostatnie Słowo. Stojących na swej drodze oszukał lub zabił. Ożywił różdżkę i za jej pomocą zainicjował czar

wskreszenia, który finalnie rzucił jeden z ostatnich wiernych mu sług, półogra Quah-Namoga. Bohaterowie z Planu Materialnego przerwali ceremonię w jedenastej godzinie jej trwania, ale mimo to Orkus powrócił.

Mimo utraty mocy Ostatniego Słowa Orkus pozostał okrutnikiem, pozbawionym serca władcą demonów, który sięga po swoje. Naratyr i otchłanna warstwa Thanatos należą się jemu i będzie je miał bez względu na wszystko. Niemniej to już zmartwienie jego wrogów.

życie, choć rozlegający się nieustannie dźwięk pełzających stworzeń może doprowadzić do szaleństwa. Służba demonicznego pana wciąż troszczy się o posiadłość, mimo jego nieobecności (wierzą, że został uwięziony gdzieś w innych sferach). Choć brak władcy, demony pilnujące domu krzywo patrzą na niezapowiedzianych gości.

Spotkania w Otchłani

Do określania losowych spotkań w Otchłani służy Tabela 7-6: Otchłanne spotkania.

WIĘZIENNE GŁĘBINY CARCERI

Oto sfera wygnańców.

Więzienny świat multiwersum.

Tu odrzuceni plotą intrygi powrotu.

Carceri wydaje się najmniej niebezpiecznym – przynajmniej bezpośrednio – niższym planem, ale wrażenie to szybko znika. Do rzadkości należą oceany kwasu, nie ma terenów owładniętych przez kłuszące zimno ani wrzących krajin ognia, bo zagrożenia są dużo subtelniejszej natury.

Plan jest siedliskiem ciemności i desperacji, żądź, trucizn i zdrad druzgocących całe królestwa. Tu nienawiść przelewa się głęboką rzeką. I nigdy nie wiadomo, gdzie w następnej kolejności uderzy nurt zdrady. Mówi się, że więźniowie tej sfery mogą się uwolnić tylko wtedy, gdy staną się najpotężniejsi spośród uwięzionych, co jest z pewnością trudne w miejscu, które od zawsze przepelnia żal, zdrada i nienawiść.

Bóg Nerull, w przeciwieństwie do większości mieszkańców Carceri, mieszka tu z wyboru, a nie na skutek wygnania.

Carceri składa się z sześciu warstw.

Każda z nich ma postać łańcucha kul – miniaturowych planet – ustawionych jedna za drugą. Bryły te oddzielone są od siebie zatokami powietrza. Planetki danej warstwy są do siebie podobne i możliwe, że każda warstwa ma ich nieskończenie dużo.

CECHY CARCERI

Carceri posiada następujące cechy:

- **Normalna grawitacja:** Bryły skalne mają taką grawitację, jaka występuje na Planie Materialnym. Pomiędzy nimi nie ma grawitacji, co ułatwia podróż wszystkim potrafiącym wyrwać się ze szponów sił przyciągania którejs z nich.

- **Normalny czas.**
- **Nieskończony:** Możliwe, że Carceri rozciąga się bez końca, choć jego części są skończone i przyjmują kształty niewielkich planet.
- **Boskomorficzny:** Nerull i inne byty kategorii co najmniej pomniejszych bóstw potrafią kształtować Carceri. Słabsze istoty nie widzą różnic pomiędzy tą sferą a Planem Materialnym. Mogą wpływać na materię pracą fizyczną lub magią.
- **Brak cech żywiołów i energii.**
- **Umiarkowanie ukierunkowany na zło:** Dobre stworzenia podlegają w Otchłani karze -2 do wszelkich testów opartych na Charyzmie.
- **Normalna magia.**

POŁĄCZENIA CARCERI

Na wielu planach istnieją portale prowadzące do Carceri, ale niemal żadne przejścia nie prowadzą w odwrotną stronę. Jednym z wyjątków jest rzeka Styks, przepływająca przez pierwszą warstwę tej sfery, która dzięki sieci kanałów i rozlewisk oplata należące do niej planetki i kieruje swój nurt na Szare Pustkowia Hadesu.

MIESZKAŃCY CARCERI

Niemal nie ma istot, które żyją tu z własnej woli. Wypędzeni, banicy i pokonani bywają tu zsyłani, podobnie jak zdrajcy, skrytobójcy i dusze o niezaspokojonych ambicjach. Proste i jasne – to sfera więzienna.

Z tego też powodu mieszkańcy planu to zadziwiająca mieszanka ras i kultur. Wciąż knują i próbują uciec, aby wrócić do rodzinnych światów i odzyskać dawne pozycje. Oprócz więźniów i orantów spotkać tu można biorące udział w wojnie krwi czarty.

Demony, diabły czy yugolothy płaczą się po Carceri, podobnie jak galopujące kosmary oraz inni piekielni przybysze.

Oczekujący Carceri

Nawet gdyby chcieli, oranci Karceru nie mogą opuścić tej sfery. Nic więc dziwnego, że mają wiele żalu do gości, którzy pojawiają się tu przejazdem. Rekrutują się głównie z dusz tych, którzy zawiedli zaufanie i zdradzili przyjaciół bądź rodziny. Podobnie jak oczekujący innych światów, nie pamiętają swego życia, choć pozostają równie zdardliwi. Kłamia – bezustannie, podświadomie i z wielką wprawą.



Oranci zajmują pięć warstw planu, w zależności od własnych przewin. Na Orthrys łądują politycy i zdrajcy narodów, Cathrys to miejsce dla tych, którzy folgowali zwierzęcym żądzom, gdy potrzeba było logicznego myślenia i ważenia argumentów. Minethys to warstwa dla sknerów, którzy mogli pomóc własnym majątkiem, ale tego nie zrobili. Colothys przeznaczona jest dla kłamców, których oszczerstwa raniły innych. I w końcu Porphatys, gdzie zamieszkują osobnicy płytki i samolubni, którzy nie dbali o innych w potrzebie.

Oranci Carceri mają następujące cechy specjalne.

Dodatkowe niepodatności: kwas, zimno.

Odporności: elektryczność 20, ogień 20.

Inne cechy specjalne: kłamią często i sprawnie, otrzymując premię z bieглиwości +10 do testów Błefowania.

RUCH I WALKA

Dla postaci przebywających na kulach Carceri ruch wygląda normalnie. Jeżeli jednak ktoś oddali się od powierzchni na więcej niż 30 metrów, grawitacja znika. Nie jest tak, jak w innych sferach posiadających cechę brak grawitacji i siła woli nie wystarcza do poruszania postaci. Chcąc dotrzeć do innej skalnej bryły musi ona używać czaru *lot* lub w podobny sposób zapewnić sobie metodę przemieszczania.

Mieszkańcy Carceri używają czasem żelaznych sań, które ślizgają się w powietrzu, jakby było twardą powierzchnią, skórzastych balonów wypełnionych gorącym powietrzem albo konstrukcji, których 30-metrowe, jedwabne żagle łapią wiatr i ściągając podróżnika z górskiego szczytu, wypychają go w losowym kierunku.

Niektóre odnogi Styksu oraz dobrze ukryte portale umożliwiają przedostawanie się pomiędzy warstwami Carceri.

Walka w tej sferze przebiega według tych samych zasad co na Planie Materialnym.

WŁAŚCIWOŚCI CARCERI

Carceri zwany jest sześciokrotnie złożoną sferą, bo jego sześć warstw tkwi wewnątrz siebie niczym kolejne zabawki-babuszki. Każda z warstw to ciągnący się w nieskończoność łańcuch małych planet położonych w prostej linii.

Wiele obszarów planu jest zniszczonych – to bliźny po wojnie krwi. Choć wiele regionów nie leży na wojennym szlaku przecinającym niższe plany, to inne wykorzystywane są jako miejsca postoju armii czy nawet pola bitew.

Wzrok działa w Carceri normalnie. W odróżnieniu od Planu Materialnego naturalne światło zdaje się świecić dookoła każdej planetki, zalewając je czerwonym blaskiem. Również słuch działa tu normalnie.

Orthrys

To pierwsza warstwa Carceri – obszar wielkich rozlewisk i ruchomych piasków. Przez warstwę przepływa Styks, nasycając ziemię magią. Kanały, przez eony wypłukiwane erozją, są szerokie i głębokie. Gdzie nie ma rzeki, tam pojawiają się bagna. Choć istnieją groble suchego łądu, należą do rzadkości, a poza tym pną się głównie w potrzaskane góry, gdzie mieszkają groźni tytani.

Nad rozlewiskami roją się komary, będące utrapieniem podróżników. Jeszcze większym utrapieniem mogą być miodouści pokutnicy, zasiedlający ten niegościnnie obszar.

Bastion Ostatniej Nadziei: Forteca wzniesiona z płyt czarnej, wulkanicznej skały, umiejscowiona w górach Orthrysu. Czerwonawe, piekielne światło planu sprawia, że twierdzą otacza bardzo ponura aura. Do środka prowadzi tylko jedno wejście i nie sposób nie zauważyć, że uformowane jest na podobieństwo paszczy jakiegoś demonicznego plaza.

Nikt Bastionem nie włada – to przyczółek anarchistów. Tu podróżnik może nabyć dowolne sfalszowane dokumenty czy operacyjnie zmienić swój wygląd – paleta podobnych dóbr i usług jest naprawdę szeroka. Łatwo też można znaleźć płatnego zabójcę, szpiega lub wynajętego specjalistę od innej brudnej roboty. Sprytni podróżnicy z pewnością będą przy okazji pamiętać, że znajdują się na planie pełnym zdrajców, więc i w murach bastionu nie można nikomu ufać.

Góra Orthrys: Najwyższe szczyty łańcuchów górskich dwóch planet warstwy sięgają niewiarygodnie wysoko, łącząc się w powietrzu i formując most między nimi. Na spojeniu tych gór wyrasta przeogromny pałac z marmurowymi kolumnami, amfiteatrami i spacerowymi galeriami. Tu mieszka rasa tytanów, dawno temu wygnanych z Planu Materialnego. Władcą tytanów z góry Orthrys jest Kronos, który zwykle przebywa w szerokiej na ponad kilometr sali tronowej pałacu. Goście mogą starać się o audiencję i wysłuchać mądrości płynących z jego ust, ale powinni liczyć się z tym, że zbierający się od eonów gniew władcy wybuchnie w niekontrolowanym spazmie i skieruje przeciw nim. Jeśli chodzi o morficzność materii planu na obszarze góry Orthrys, to Kronos ma moc pomniejszego bóstwa.

Cathrys

Planety drugiej warstwy porasta dzika dżungla i szkarłatna roślinność. Powietrze wypełnia odór rozkładu, a zgnilizne napędzają kwasowe soki roślinności. Pozostające zbyt długo między powykręcanymi drzewami istoty pozbawione niepodatności na kwas rozpuszczają się w zupę czynników pierwszych. Samo powietrze dżungli powoduje 1k4 obrażenia od kwasu na minutę, a niektóre rośliny gromadzą dużo silniejsze jady.

Obszary równinne okazują się bardziej przyjazne. Są to trawiaste krainy, gdzie bez przeszkód hula wiatr. Choć i tu trafić można na roślinność o liściach z ostrymi niczym brzytwy krawędziami, które mogą pociąć nieostrożnych podróżników. Wystarczy się spieszyć (podwójny ruch) lub biec, aby trzeba było co rundę wykonywać rzut obronny na Refleks (ST 20) – porażka oznacza 1k4 obrażenia.

Apteka Grzechu: Położona w głębi dzikiej dżungli, zbudowana z przemyślnie powiązanych szczap drewna i usadowiona na grubym konarze potężnego drzewa wznosi się ponad gałęzie i liście wypełnione kwasami. Prowadzi do niej napowietrzna ścieżka wyznaczona przez liny, sznurowe drabinki i wiszące mosty, choć część udogodnień niszcza kwaśne deszcze i burze. Tu sprzedawane są zwykle i egzotyczne trucizny oraz kwasy.

Aptekę prowadzi demon zwany Grzesznikiem. Jest to glabrezu o przeciętnej mocy, wyjątkowy natomiast ze względu na ogromną wiedzę o jdach, kwasach i truciznach. Uwielbia wszystko, co truje – im bardziej diaboliczne, tym lepiej. Można u niego kupić każdą rzecz z Tabeli 3-16: Trucizny Przewodnika MISTRZA PODZIEMI, a dodatkowo

wiele specjalnych, wymyślnych dekoktów, skupowanych od dziwacznych klientów lub syntetyzowanych na miejscu w laboratorium Grzesznika. Można się tu również zaopatrzyć w kwas, zarówno fiołkę z jedną porcją, jak i beczkę z tysiącami. Ani rozmiar zamówienia, ani natura kupującego nie zdziwi i nie zaskoczy Grzesznika.

Minethys

Trzecią warstwę Carceri wypełnia piach. Jeśli zdarzy się piaskowa burza, niesione wiatrem drobiny uderzają tak mocno, że w ciągu godzin mogą obrać z mięsa nieosłonięte ciało aż do kości. Na danym terenie istnieje 10% szans na 24 godziny, że pojawi się piaskowa burza (będąca odpowiednikiem tych opisanych w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Wszyscy mieszkańcy tego planu, śmiertelnicy czy czarty, chronią się przed piaskiem, owijając grubymi ubraniami.

Często zdarzają się tu też tornada. Chcąc uniknąć ich niszczącej siły, oczekujący żyją w marnych, wygrzebanych rękoma norach w piachu. Oczywiście, aby zapewniały choćby minimalne schronienie, trzeba je niemal bezustannie pogłębiać.

Piaskowe Grobowce Payratheonu: Payratheon to nazwa zniszczonego miasta, które przed eonami stało na jednej z planet Minethys. Choć od wieków jest martwe, ponad falującą powierzchnię pustyni wciąż wystawać mogą zasypane piachem aleje, potrzaskane wieżycy i łuki. Czasem piaski ustępują, odsłaniając je na godzinę czy dłużej, ale zawsze wracają na powrót, zasypując ruiny – oczywiście wraz ze wszystkimi istotami, które zwiły uliczki i budynki.

Dobrze przygotowani poszukiwacze przygód mogą dokończyć się do niego nawet w czasie „przyływu” piachu. Straszne opowieści mieszają się z relacjami, w których występują smokokształtne „piaskowe gorgony”, pływające w pyłe jakby to była woda. Wspomina się także o niedobitkach dawnych mieszkańców, którzy w postaci skamieniałych nieumarłych krążą po starożytnych ulicach, tak przeżarci erozją, że nie można rozpoznać pierwotnej rasy czy nawet właściwych rozmiarów.

Colothys

Czwarta warstwa Carceri to świat gór tak wysokich, tak stromych i tak okrutnych, że nie mieści się to w głowach podróżników z Planu Materialnego. Przemieszczanie się na nogach jest tu niemal niemożliwe, bo krajobraz przecinają kaniony głębokie na kilometry i szczyty wypiętrzone na absurdalne wysokości przez szalone ruchy tektoniczne. Istnieje kilka szlaków handlowych, składających się głównie

z szerokich na jednego podróżnika niebezpiecznych mostów i ścieżek wiodących skalnymi półkami.

Poza szlakami nie można poruszać się normalnie – trzeba nieustająco wykonywać udane testy Wspinaczki (ST 15), aby przemieszczać się z połową prędkości (specjalne akcje calorundowe).

Mordercze Ogrody: Na jednej z planetek Colothys znaleźć można wiszące ogrody, które lepiej omijać szerokim łukiem. Na pierwszy rzut oka strome skarpy i urwiska porośnięte są pnączami, które wypuszczają mnogość przepięknych, kolorowych kwiatów. Jeśli jednak ktoś zechce dołączyć je do swojej botanicznej kolekcji, szybko odkryje, że pnącza potrafią się poruszać, że oplatają go i że chcą wydusić z niego życie. Niebezpieczeństwo grozi zarówno tym, którzy zechcieliby się po nich wspinać, zrywać kwiaty lub choćby przejść w ich pobliżu.

Możliwe, że animowane pnącza stanowią część jednego, wielkiego organizmu, który po eonach wzrostu pokrył całą kulę. Co 600 dni pnącza wydają malutkie nasiona, które unoszą się w powietrzu i wyglądają na dmuchawce. Silne wiatry roznoszą je po setkach innych planetek tej górzywej warstwy. Choć wiele pada ofiarą małych zwierząt, inne znajdują glebę, zapuszczają w niej korzonki i rosną, żeby zwieszać pnącza na innych skalnych bryłach.

Porphatys

Piąta warstwa Carceri składa się z planet pokrytych lodem, których płytkie oceany zasilają nieustające opady śniegu. Śnieg i woda są lekko kwasowe, dlatego też zadają 1k6 obrażeń na każde 10 minut bezpośredniego wystawienia na nie niechronionego ciała.

Sztuczne obiekty nie przetrwają długo w aurze tej warstwy. Ponad fale wystają wysepki niewiele większe od samotnych wydm. Na takich piaskowych kopcach gromadzą się oczekujący, którzy za zabranie ich stąd gotowi są obiecać wszystko. Oczywiście, ze względu na swą naturę, za pomoc odpłacą zdradą i to przy najbliższej okazji.

Tu również żyje wygnany tytan, ale nawet jego pałac jest do połowy pogrążony w wodzie, powoli tonie i kruszy się od kwasowych fal.

Statek Stu: Ten okręt przemierza zimne oceany Porphatys. Zwany jest Statkiem Stu lub Białą Karawelą. Wygląda jak trupioblada karawela bez załogi. Przemieszcza się pomiędzy wysepkami wielu kul warstwy (znikając w jakiś sposób z jednej i pojawiając się na innej), z których zabrać może zarówno przeklęte dusze, jak i podróżników na tyle odważnych (czy głupich), by zechcieli wsiąść na pokład.

NIESPODZIANKA GRZESZNIKA

Demon lubi syntetyzować specjalną kwasową truciznę, którą używa z lokalnych roślin. Nazywa ją Niespodzianka Grzesznika. Mikstura składa się z dwóch substancji: trucizny i kwasu. Jest ona tak uwarzona, że kwasowe zdolności uwalnia dopiero przy kontakcie z żywą tkanką, nie rozpuszcza więc broni czy przedmiotów, na których zostanie rozsmarowana. Ofiary wykonują normalny rzut obronny przeciwko trującemu składnikowi, a jednocześnie automatycznie otrzymują obrażenia od składnika kwasowego.

Niespodzianka Grzesznika posiada następujące parametry:
Rzut obronny na Wytrwałość: ST 24 (rana) lub ST 18 (spożycie).
Początkowe obrażenia: tymczasowe obniżenie Budowy o 2k6 punktów (od trucizny).

Obrażenia od kwasu: 1k6 obrażeń na rundę przez 3 rundy.

Drugorzędne obrażenia: tymczasowe obniżenie Budowy o 2k6 punktów.

Cena: 4400 sz.



Carceri

Pasażerowie szybko odkrywają, że nie ma nikogo, kto kierowałby statkiem. Na dolnym pokładzie znajduje się dokładnie setka surowych i pozbawionych ozdób kamiennych sarkofagów. Nikomu nie udało się jeszcze otworzyć żadnego z nich i przeżyć, by o tym opowiedzieć. Za każdym razem, gdy ktoś próbuje, jakaś tajemnicza siła pochłania wszystkich pasażerów statku, który do następnego „portu” zawija zupełnie pozbawiony życia i pusty. Mówi się, że statek próbuje dostarczyć swój przerażający ładunek do docelowego miejsca, ale nie zrobi tego, zanim nie skończy się świat.

Pomiędzy „oczyszczeniami” następującymi wtedy, gdy jakiś ciekawski próbuje dostać się do sarkofagów, podróżnicy dość gęsto zasiedlają pokład (głównie są to oranci, demony itp.). Niektórzy uznają statek za tymczasowy dom, ciesząc się tym, że mogą przemieszczać się tak niezwykle szybkim środkiem transportu. Oczywiście tacy mieszkańcy bardzo wrogo podejść do podróżników, którzy będą chcieli otwierać sarkofagi.

Agathys

Najzimniejsza i najniższa warstwa planu, a także – ze względu na jego pudełkową naturę – najbardziej wewnętrzna. W odróżnieniu od innych warstw składa się tylko z jednej planety – kuli czarnego lodu poprzerastanej czerwonymi żyłami.

Powietrze jest tu kąśliwie lodowate i zadaje 1k2 obrażenia od zimna w każdej rundzie. Warstwa ma także cechę mniejszej dominacji negatywnej energii. Tutejsi oczekujący tkwią nieruchomo w lodzie, z kłamstwami przymarzniętymi do martwych warg.

Nekromanteion: Czarna cytadela wycięta z lodu, stanowiąca centrum krainy większego bóstwa – Nerulla, boga śmierci zwanego Rozpruwaczem, Wrogiem Wszystkiego co Dobre, Sprowadzającym Mrok i podobnie. W jego siedzibie, tak jak w całej tej warstwie, ze ścian, podłogi i sufitu sterczą zamrożeni pokutnicy.

Opuszczone wejście do Nekromanteionu prowadzi wprost do szerokiej sali zwanej Ukrytą Świątynią, w której pełzają nieumarli wszelkich rodzajów. Z rozwieszonych dookoła drżących, gbulowych latarni bije blady, zielonkawy blask. Wokół pomieszczenia rozstawiono setki onyksowych ołtarzy, przy których demoniczni kapłani wciąż odśpiewują strofy przerażających, nekromantycznych rytuałów. Oprócz inkantacji, duchowni przez niekończące się godziny dopełniają groteskowych eksperymentów na stosach martwych szczątków zaścielających płyty ołtarzy.

Pośrodku Ukrytej Świątyni stoi tron Nerulla. Biała każdemu, kto zakłóci rozmyślenia bóstwa – rdzawoczerwonego szkieletu odzianego w czarną, prostą szatę. W jego kościstych szponach zawsze tkwi mahoniowa laska, *Przecinacz Życia*, z której tryska ostrze kosy uformowane ze szkarłatnej energii – ma ona moc zabicia każdej istoty.

Wokół Ukrytej Świątyni rozrzucono też inne komnaty. W niektórych znajdują się zapasy i sypialnie demonicznych kapłanów, inne służą za więzienia dla żywych ofiar przeznaczonych na ołtarze (lub posiłek dla głodnych kapłanów), jeszcze inne są zapieczętowanymi skarbcami, gdzie przechowuje się relikwie kultów Nerulla.

Na końcu wspomnieć należy o wąskich tunelach, które prowadzą w dół, pod twierdzę, łączących się najpewniej

z miejscami tak przerażającymi, że nawet demoniczni kapłani boją się tam schodzić. Z głębin dobiegają dziwaczne zawodzenia i szept.

Spotkania w Karcerze

Do określenia losowych spotkań w Karcerze służy Tabela 7-6: Otchłanne spotkania.

SZARE PUSTKOWIA HADESU

Oto miejsce, gdzie biją źródła zła.

To plan wiecznej apatii i pogrzebanych nadziei.

Wielkie pole bitewne wojny krwi.

Można rzec, że Hades znajduje się w najgorszym punkcie niższych planów – to środek drogi pomiędzy światami dwóch, nienawidzących się czarcich ras. Często się zdarza, że szare równiny tej sfery roją się od wielkich armii demonów i diabłów, które wyrzynają się nawzajem, nie chcąc ustąpić ani o krok. Jeśli jakikolwiek plan odzwierciedla naturę prawdziwego zła, to są to właśnie Szare Pustkowia.

W Hadesie czyste, nierozcieńczone zło jest potężną siłą duchową, przyniatającą wszystkich. Tu nawet zżerana szaleńczo Otchłania i diabelskie knowania Dziewięciu Piekieł przytłoczone są beznadzieją. Na polach zła wszystko nasiąka apatią i klęską. Hades powoli dusi marzenia i pragnienia podróżników, zostawiając z każdego płomiennego zapalu tylko wypalone skorupy. Jeśli ktoś pozostanie tu dostatecznie długo, straci wszystkie wartości, które kiedykolwiek się dla niego liczyły, pogrążając się w całkowitej apatii.

Sfera składa się z trzech warstw, zwanych „mrokami”. Każda przesyciona jest bezrozumną siłą miażdżącą ducha.

CECHY HADESU

Hades posiada następujące cechy:

- **Normalna grawitacja.**
- **Normalny czas.**
- **Nieskończony:** Hades może rozciągać się w nieskończoność, choć znane krainy są ograniczone.
- **Boskomorficzny:** Byty kategorii co najmniej pomniejszych bóstw potrafią kształtować Hades, choć niewiele jest takich, które zechciałyby tu zamieszkać. Słabsze istoty nie widzą różnic pomiędzy tą sferą a Planem Materialnym. Mogą wpływać na materię fizyczną pracą lub magią.
- **Brak cech żywiołów i energii.**
- **Silnie ukierunkowany na zło:** Neutralne i dobre istoty cierpią w Hadesie karę –2 do wszelkich testów opartych na Charyzmie, Roztropności i Intellekcje.
- **Pochwycenie:** Specjalna cecha Hadesu, podobna do tej posiadanej przez Elizjum. W każdym nie-przybylszu przebywającym w Hadesie powoli narasta apatia i poczucie beznadziei. Kolory szarzeją i tracą życie, dźwięki stają się stłumione i nawet obecność dawnych towarzyszy staje się coraz bardziej odpychająca. Na końcu każdego tygodnia spędzonego na tym planie należy wykonać rzut obronny na Wolę (ST 10 + liczba tygodni spędzona

w Hadesie). Porażka oznacza, że postać pogrąży się w apatii i przechodzi całkowicie pod kontrolę sfery, co zamienia ją w oranta Hadesu. Podróżnicy złapani w sidła zła tej sfery nie mogą z własnej woli jej opuścić i nawet tego nie chcą. Wspomnienia dawnego życia rozmywają się i gasną, a żeby przywrócić ich do poprzedniego stanu potrzeba *życzenia* lub *czudu*.

- **Normalna magia.**

POŁĄCZENIA HADESU

Po najwyższej warstwie Hadesu płynie Styks, a kilka jego odnóg może ściekać na niższe warstwy. Podobnie jak na innych odcinkach tej rzeki, pływają straszni przewoźnicy, mogący zabrać pasażerów do innych sfer.

Portale do innych światów zdarzają się dość często, przynajmniej na najwyższej warstwie zwanej Oinos. Zazwyczaj wyglądają jak wielkie, wirujące, kolorowe monety. Złote prowadzą do Carceri, srebrne do Zewnętrzza, miedziane ku Gehennie, a platynowe – najrzadsze – na Plan Astralny. Ponieważ wszystko inne w Hadesie wyprane jest z kolorów, lśniące portale widoczne są z odległości wielu kilometrów.

MIESZKAŃCY HADESU

Tu spotkać można niemal każdy rodzaj złych istot. Ponieważ na polach Hadesu trwa wojna niższych planów, nie dziwi obecność demonów, diabłów, slaadów, formiatów czy nawet dev, szpiegujących wrogów lub dezertujących z szeregów. Oczywiście natknąć się można również na yugolothy, choć większość przedstawicieli tej rasy opuściła Hades – swój pierwotny dom – i przeniosła się do pobliskiej Gehenny.

Jest tu także sporo wiedźm nocy, wciąż szukających specjalnego rodzaju orantów – tak zwanych larw – których używają jako waluty dla swoich mrocznych targów z wcieleniami zła i bóstwami.

Oprócz nawozu wojny krwi, wiedźm nocy i oczekujących, przez Hades galopują tabuny ognistych koszmarów.

Oczekujący Hadesu

W większości są to szare zjawy, tak przeżarte atmosferą sfery, że właściwie bezcielesne. Rzadko się odzywają i zwykły tłoczyć się wokół obcych niby ćmy wokół świecy, szukając ciepła emocji i nadziei posiadanej przez żywych.

Przybywające do Hadesu duchy szczególnie samolubnych i przeżartych złem śmiertelników zamieniają się w specjalny rodzaj oczekujących, zwanych larwami. Wyglądają jak ludzkich rozmiarów robaki o głowach przypominających poprzednie, śmiertelne głowy. Służą za walutę na Niższych Planach, szczególnie wśród wiedźm nocy, liczów, demonów, diabłów i yugolothów. Większość z nich służy za paliwo sycący czary mocą. Nieliczni „szczęśliwcy” stają się po pewnym czasie pomniejszymi diabłami.

Normalni oczekujący Hadesu mają tylko jedną cechę specjalną: są bezcielesni. Natomiast larwy posiadają następujące cechy specjalne orantów.

Dodatkowe niepodatności: ogień, zimno.

Odporności: elektryczność 20, kwas 20.

Inne cechy specjalne: krwawienie, choroba, brak przywiązania do planu.

Krwawienie (zw): Jeśli larwa zada obrażenia, rana będzie krwawić i powodować automatyczną utratę dodatkowego obrażenia na rundę, aż do momentu, gdy powiedzie się test Leczenia (ST 15) lub do wyleczenia użyje się magii.

Choroba (zw): Po potyczce, w której larwa zada obrażenia, zraniona postać musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 17) – nieudany oznacza diabelskie dreszcze (opis tej przypadłości znajdziesz w części Choroba, Rozdział 3 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI).

Brak przywiązania do planu (zw): W odróżnieniu od większości innych oczekujących, larwa może zostać usunięta z Hadesu. Często owi oczekujący bywają zabierani w odmienne miejsce, gdzie traktuje się ich jak żywność, walutę na wymianę czy zwykłą „substancję dusz” w czarcich projektach – tak demonicznych, jak i diabelskich – wymagających takiego ezoterycznego komponentu.

RUCH I WALKA

Poruszanie się i walka w Hadesie wygląda właściwie tak jak na Planie Materialnym. Prześiąknięta nienawiścią aura tej sfery sprawia, że wrogowie rzadziej rzucają się do ucieczki, nawet jeśli są śmiertelnie ranni. Większość potyczek kończy się śmiercią.

WŁAŚCIWOŚCI HADESU

Mroki Szarych Pustkowi odpowiadają tej nazwie – są to puste, szare przestrzenie. Ziemia jest szara, niebo jest szare, oczekujący są szarzy. Kolory są dla tego świata obce, tak jakby ktoś przełączył wizję na czarno-białą. Kiedy podróżnicy tu docierają, wszystko, co posiadają, traci barwy, nabierając odcieni szarości. Nie ma słońca, nie ma księżyca ani gwiazd – tylko przytłumiony, szary, dochodzący z góry blask.

Szarość dominuje nie tylko w warstwie wizualnej – jest również duchowa. Wdziera się do serc każdego, kto spędzi tu więcej czasu. Ci, którzy zostają tu dłużej, jak wszyscy oczekujący, wyprani są z wszelkich odczuć. Nie śmieją się, nie potrafią płakać i na niczym im nie zależy. Wszystko ginie, nadzieja odchodzi, by już nigdy nie powrócić.

Manifestacjami szarości Hadesu jest planarna cecha pochwylenie oraz duchowa choroba zwana szarzyzną.

Oinos

Pierwsza warstwa Hadesu to kraina karłowatych drzew, band oczekujących i śmiertelnej niemocy. Co ważniejsze jednak, jest to również kraina szalejącej walki. To właśnie

centralne pole bitwy wojny krwi. Diabły, niewolnicy, tresowane potwory oraz wynajęci najemnicy zbierają się tutaj i toczą straszliwe walki na epicką skalę. Bitwy jeszcze bardziej rujną i tak przygnębiający krajobraz. Wszędzie słychać echa darcia pazurami, szczęk uzbrojenia i ryki umierających.

Khin-Oin, Wieża Wyczerpania: Wysoka na trzydzieści kilometrów wieża, wyglądająca jakby składała się z kręgów. Niektórzy twierdzą, że tym właśnie jest – kregosłupem boga zabitego przez yugolothy. Khin-Oin zagłębia się w szarej glebie Oinos tak głęboko, jak wysoko wystaje na powierzchnię (co znaczy, że podziemia mają trzydzieści kilometrów głębokości).

Wieża rządzi ultraloth, księżą Mydianchlarus. Jeśli wierzyć niektórym opowieściom, tu na świat przyszedł yugoloth jako rasa, wypelzając z otchłani na samym dnie katakumb. Nikt oprócz yugolothów nigdy nie władał tą wieżą, choć przecież na zewnątrz wciąż roją się piekielne armie.

Zdawać by się mogło, że komnaty i piętra ciągną się bez końca. Można tu znaleźć kadzie rozrodcze, magiczne laboratoria, komnaty medytacji, a także magazyny, kwatery yugolothów, sale treningowe i wojenne. Mydianchlarus zasiada w najwyższej komnacie na szczycie wieży, a za oznakę władzy ma *Obleżenie Boleści*.

Władającego Wieżą Wyczerpania często tytułuje się oinołothem. Każde stworzenie, które dostanie się do środka i dotrze na sam szczyt, może rzucić wyzwanie władcy i przejąć kontrolę nad tym miejscem. W tym celu trzeba pokonać obecnego księcia i usiąść na *Obleżeniu Boleści*. Jest to tron mający potęgę artefaktu i jako taki może dawać moc rządzenia całą warstwą Oinos.

Obleżenie Boleści: Potężny artefakt mający postać gigantycznego, nieruchomego tronu, wyciętego bezpośrednio z kamieni Wieży Wyczerpania. Inkrustowany jest starym srebrem, miedzią i mosiądzem. Jego szczyt wieńczy okrągła korona rubinów. Siedzisko jest na tyle duże, że dobrze czuć się na nim może nawet istota rozmiaru wielki (wiele stworzeń o średnich rozmiarach wygląda na tym tronie dość komicznie, ze stopami dyndającymi dwa metry ponad ziemią).

Moc tronu: Posługiwać się tym artefaktem może osoba siedząca na tronie, która pokonała poprzedniego oinołotha. Jeżeli ów władca jeszcze żyje, siedzący cierpi wyjątkowo silny atak choroby zwanej szarym wyczerpaniem i pada ofiarą trwałego wysączenia 3k6+6 punktów Charyzmy. Osoby niepodatne na choroby nie tracą punktów atrybutu, ale dla nich tron jest całkowicie pozbawiony mocy.

SZARZYŻNA

Ta duchowa trucizna działa na wszystkich (włącznie z przybyszami), którzy nie posiadają odporności na czary co najmniej 10. Istoty takie muszą wykonywać rzut obronny na Wolę (ST 13) na każde 24 godziny spędzone w Hadesie.

Porażka oznacza tymczasowe obniżenie Roztropności o 1 punkt. W ten sposób wartość tego atrybutu może spaść do 1. W odróżnieniu od normalnego obniżenia wartości atrybutu, szarzyzna

powoduje utratę punktów, których nie odzyskuje się automatycznie, dopóki ofiara pozostaje w Hadesie. Tak odzwierciedla się narastającą apatię, poczucie beznadziei i desperacji.

Ten efekt działa równolegle do planarnej cechy pochwylenia. Obniżanie wartości Roztropności sprawia, że tygodniowe rzuty obronne stają się trudniejsze i coraz gorzej przychodzi zachowanie resztek nadziei.

Jeżeli postać siedząca na tronie pokonała poprzedniego oinolotha, moce artefaktu otwierają się przed nią, choć jednocześnie naznacza on swego nowego władcę. Skóra postaci łuszczy się i odpada płatami, powodując trwałe wysączenie 1k4 punktów Charyzmy. Jest to oznaka władzy i nie można tego wyleczyć nawet magicznymi metodami, o ile postać nie zrzeknie się lub nie straci tytułu oinolotha.

Razem z deformacją przychodzi całkowite panowanie nad chorobami na warstwie Oinos. Nowy oinoloth (wszystko jedno czy jest yugolothem) może rozkazywać chorobom na tej warstwie planu, tworząc je, modyfikując czy wytłumiając zgodnie ze swą wolą. Nowe lub zmodyfikowane plagi mogą się teoretycznie roznosić poza Oinos, choć oinoloth zachowuje swą moc tylko przebywając w Hadesie. Władca zachowuje kontrolę nad chorobami bez względu na to czy siedzi na tronie, czy też nie.

Tworzenie lub modyfikowanie chorób: Oinoloth może stworzyć lub zmieniać istniejące choroby siłą swej woli w darmowej akcji (choć, na przykład, wymyślenie odpowiedniej nazwy bywa wysiłkiem intelektualnym mogącym zająć więcej czasu). Oto konieczne do określenia parametry każdej plagi: sposób infekcji, ST, okres wylegania i obrażenia; więcej informacji o chorobach w Rozdziale 3, *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

Ogólnie rzecz biorąc, nowe lub zmodyfikowane choroby muszą mieć jakiś standardowy sposób przenoszenia się, ST rzutu obronnego nieprzekraczające 20, czas wylegania nie krótszy niż jeden dzień i szkody nie większe niż tymczasowe obniżenie atrybutu o 1k8 punktów poza Budową (jeśli będzie to trwałe wysączenie, maksimum wynosi 1k6 punktów). Drugorzędny efekt zależy od decyzji oinolotha. Może to być głuchota, ślepotą, niemożność wydawania dźwięków czy inne osłabienie zmysłów (jeden efekt na chorobę). Efekt ten ma miejsce po drugim nieudanym rzucie obronnym o normalnym ST dla choroby.

Infekcja: Stworzoną lub zmodyfikowaną chorobę może przenosić oinoloth. Potrafi on zarażać dowolną żywą ofiarę w promieniu 90 metrów (standardowa akcja) – cel takiego ataku nie ma prawa do rzutu obronnego, pozwalającego uniknąć infekcji.

Niflheim

Drugą warstwę Hadesu spowija szara mgła przelewająca się między powykręcanymi drzewami i niebezpiecznymi

SZARE WYCZERPANIE

W normalnej postaci jest to groźna choroba, która powoduje dość paskudne efekty, bo skóra zarażonego zamienia się w gnijące mięso i śluz. Oto parametry:

Infekcja: kontakt.

ST rzutu obronnego na Wytrwałość: 20.

Wyleganie: 1 dzień.

Obrażenia: trwałe wysączenie 1k4 punktów Charyzmy.



urwiskami. Opary ograniczają widoczność do 30 metrów, tłumią dźwięki i pokrywają wszystko wilgocią. Na tej warstwie, w odróżnieniu od Oinos, nie szaleje wojna, prawdopodobnie dlatego, że mgła poważnie utrudnia toczenie bitew. Kraję przemierza wielu drapieżców, kryjących się w tumanach oparów, wśród których spotkać można czarcie złowieszcze wilki oraz trolle.

Pole widzenia (włączając w to widzenie w ciemnościach) ograniczone jest do 30 metrów, a testy słuchu wykonuje się z karą z okoliczności -4, ze względu na tłumiącą dźwięki mgłę.

Śmierć Niewinności: Małe miasto, które przycupnęło na skraju mglistego lasu. Składają się na nie domy z bali wyciętych z drzew pobliskiej puszczy. Żyje tu ponad 5000 śmiertelników i oczekujących (nie larw), którzy zwykle siedzą w swych domostwach, co nadaje całemu osiedlu wrażenie wymarłego. Co dziwne, mieszkańcy przebywający wewnątrz pierścienia miejskiej palisady czasami starają się odmienić los i otrząsają się z wszechobecnej apatii.

Wielka drewniana brama, która zagradza wejście do Śmierci Niewinności, jest najeżona lśniącoymi kolcami, podobnie jak otaczająca miasto palisada. Szeroka aleja przechodząca przez jej środek prowadzi do centrum, gdzie stoi fontanna z szarego marmuru. Drewno domostw i bramy, po nacięciu, mogą krwawić, co potwierdza opowieści, jakoby byli w nim uwięzieni oranci. Przez miejskie mury nie przedostaje się ani szarzyzna, ani planarna cecha pochwycenia.

Pluton

Trzeci mrok Hadesu jest warstwą umierających wierzb, rachitycznych drzewek oliwnych i smolście czarnych topoli. To kraina, do której nikt nie chce trafić i w której nikt nie pamięta, dlaczego tu trafił. Oczywiście, w tym względzie oczekujący nie mają wielkiego wyboru.

Zwykle wojna krwi w ogóle nie dociera na tę warstwę, choć czasem zdarzają się rajdy jednej czy drugiej strony, mające na celu wyciągnięcie stąd ducha jakiegoś upadłego śmiertelnika, którego taktyczne talenty mogłyby się przydać.

Podziemny Świat: Teren obudowany ścianami z szarego marmuru, szeroki na setki kilometrów, a widoczny z odległości tysięcy. Wejście do krainy zamyka podwójna brama wbudowana w mur. Wykonano ją z brązu i nosi rysy, ślady i uszkodzenia spowodowane przez wielu próbujących dostać się do środka bohaterów. Broni jej również potworny czarci pies o trzech głowach, rozmiaru ogromnego, którego ciało zbudowane jest z wijących się, gnijących ciał setek oczekujących.

Za bramą krajobraz wygląda podobnie jak na zewnątrz – poczerniałe drzewa, rachityczne krzewy i potrzaskane skały. Wszędzie widać larwy ryjące w pyłe oraz szarych orantów podobnych do widm, którzy są na dobrej drodze do utraty wszelkich emocji, wysysanych przez duchową zgniliznę toczącą cały plan. Gdy tracą ostatnią drobinę uczuć, splatają się z materią Plutona, jednocząc się cieleśnie z warstwą.

Zdarza się, że z dopływami Styksu lub przez portale ukryte w wielkich wulkanicznych stożkach przybywają tu wielcy bohaterowie lub zdesperowani kochankowie. Wierzą, że właśnie w Podziemnym Świecie odnajdą duchy przyjaciela czy ukochanej i wyrwą ją z wiecznej beznadziei. Oprócz larw, gasnących oczekujących i przypadkowych głupich bohaterów spotkać tu można demony, yugolothy czy diabły szukające odpowiedniego pożywienia.

Spotkania w Hadesie

Do określania losowych spotkań na Szarych Pustkowiach Hadesu służy Tabela 7-6: Otchłanne spotkania lub Tabela 7-7: Piekielne spotkania.

CZARNA WIECZNOŚĆ GEHENNY

To plan pozbawiony dobroci, litości czy żalu.

Oto Kocioł Potępienia i Poczwórne Palenisko.

Tu yugolothy wiją się na niekończących się zboczach wulkanów.

Wierzchnia warstwa Gehenny graniczy z Hadesem i Dziewięcioma Piekłami, nie jest więc miejscem sympatycznym. Przez nieskończoną, niezbadaną pustkę dryfują wielkie wulkaniczne góry, zdawałoby się pozbawione podstawy czy szczytu. Są skończone tylko w formalnym sensie tego słowa, bo ciągną się na setki tysięcy kilometrów we wszystkich kierunkach. Każdą warstwę planu domniuje pojedyncza, gigantyczna góra wulkaniczna, choć mniejsze wulkany również dryfują dookoła i czasem zderzają się z kolosami.

Nie ma tu naturalnie płaskich terenów; wszędzie są stoki o nachyleniu co najmniej 45 stopni, a wiele przypomina niemal pionowe urwiska. Czarci mieszkańcy Gehenny budują więc pomosty – niektóre tak duże, że można na nich osadzić całe miasto – oraz kręte ścieżki i mosty łączące je. Zdarza się jednak, że pomosty, których nie stworzyły tutejsze yugolothy lub bogowie, zawalają się posyłając budynki w długą drogę na dół.

Oto cztery warstwy Gehenny: Khalas, Chamada, Mungoth oraz Krangath. Różnią się między sobą aktywnością wulkaniczną.

Wśród bytów władających krainami Gehenny znaleźć można wielu władców yugolothów, a także Melifa, liczonego władcy, czy Memnora, boga złych gigantów chmurowych. Kiedyś znajdowała się tu również kraina Maanzicoriana, bóstwa illithidów, ale podbił ją Tenebrous (takie imię przyjął demoniczny władca Orkus, gdy powrócił po – jak się zdawało – śmierci). Teraz domena podupada i nie ma zwierzchnika.

CECHY GEHENNY

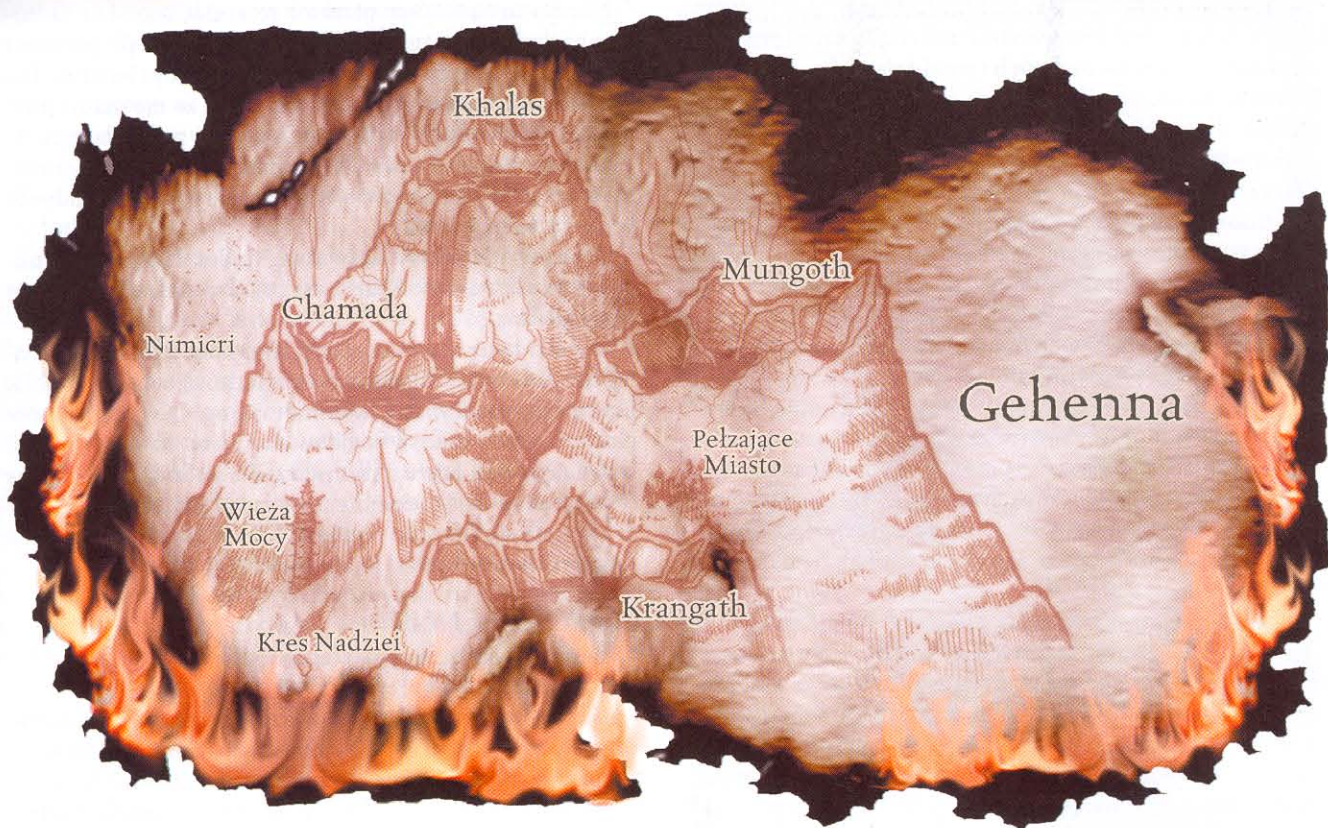
Gehenna posiada następujące cechy:

- **Normalna grawitacja:** Grawitacja podobna jest do tej występującej na Planie Materialnym, choć wulkaniczne góry, na których działa, dryfują bez przeszkód w nieskończonej większej pustce. Normalnie funkcjonuje na stromych stokach gór, a zatem upadek może spowodować odbijanie się o skały przez całe kilometry, dopóki nie uda się chwycić czegoś wystającego lub ciało pechowca nie rozerwie się na strzępy.
- **Normalny czas.**
- **Nieskończony:** Niezbadana pustka Gehenny pozostaje nieskończona, ale każda wulkaniczna góra ma ograniczone rozmiary. W sumie jednak każda z nich jest znacznie większa niż największy ład na Planie Materialnym.
- **Boskomorficzny:** Memnor i inne bóstwa mogą zmieniać górzysty krajobraz Gehenny. Dla zwykłych istot sfera jest tak samo morficzna jak Plan Materialny.
- **Brak cech żywiołów i energii.**
- **Umiarkowanie ukierunkowany na Zło:** Dobre postacie podlegają na Gehennie karze –2 do wszelkich testów opartych na Charyzmie.
- **Normalna magia.**

POŁĄCZENIA GEHENNY

Przez Gehennę (a przynajmniej przez jej górną warstwę – Khalas), podobnie jak przez inne niższe plany, płynie Styks. W rzeczywistości jest to największa rzeka warstwy, która przez przełomy, wodospady i kanyon mknie z wielką prędkością. Tutejsze katarakty Styksu są legendarne, a skalne progi tworzą wodospady o epickiej, choć wypaczonej skali. Oczywiście przemieszczanie się tą rzeką w celu opuszczenia Gehenny jest bardzo niebezpiecznym zadaniem.

Portale do innych światów występują dość często, podobnie jak przejścia między warstwami Gehenny. Zwykle wyglądają jak czarne, bezdenne czeluście. Czasami oznaczane są jako portale, choć zdarza się również, że yugolothy przez pomyłkę lub celowo oznaczają podobnie zwykłe przepaście.



MIESZKAŃCY GEHENNY

Yugolothy, mistrzowie knozań, czują się tu jak w domu, choć mędrcy twierdzą, że tak naprawdę pochodzą z Hadesu. Faktem jest jednak, że przedstawiciele tej rasy żyją w Gehennie dłużej niż większość bóstw mających tu aktualnie swoje siedziby.

Oczekujący Gehenny

Tutejsi oranci nie zostali przyjęci na innych planach. Są zawistni i chciwi, a dbają tylko o siebie. Nie oczekuj od nich żadnej przysługi, chyba że stać cię na zapłacenie za nią od ręki. W odróżnieniu od oczekujących innych Planów Zewnętrznych, ci wydają się dysponować większą wolą i kontrolą nad sobą, a nawet podróżują między warstwami w prywatnych wyprawach czy w poszukiwaniu potęgi. Szukają wyzwań szkolących wolną wolę, choć skazani są na nieodnajdywanie ich.

Mają następujące cechy specjalne oczekujących:

Dodatkowe niepodatności: kwas, trucizna.

Odporności: ogień 20, zimno 20.

Inne cechy specjalne: Pewny krok.

Pewny krok (zn): Wszyscy oczekujący otrzymują premię z biegłości +10 do testów Wspinaczki.

RUCH I WALKA

Poruszanie się niczym się nie różni od tego na Planie Materialnym, choć górzysty, spadzisty teren jest powodem nieustannego zagrożenia.

Spadanie w Gehennie

Ponieważ każda naturalna powierzchnia w Gehennie jest nachylona pod kątem co najmniej 45 stopni (oprócz rzadkich półek skalnych i sztucznych konstrukcji), przemieszczanie się jest zadaniem trudnym.

Opis Wspinaczki umieszczony w Rozdziale 4 *Podręcznika Gracza* określa sposoby poruszania się po pochyłościach Gehenny. ST testu Wspinaczki waha się od 0 dla normalnych pochyłości, przez 15 przy sporych nachyleniach, aż do 25 przy stromiznach.

Stworzenia mogą poruszać się z 1/4 szybkości, poświęcając akcję ruchu albo z połową prędkości w przypadku akcji calorundowej. Próba szybszego wspinania się oznacza karę -5 do testu Wspinaczki, tak jak opisano w *Podręczniku Gracza*.

Nieudany test oznacza, że postać się nie porusza. Jeżeli test nie powiedzie się o 5 lub więcej, zaczyna się upadek. Wtedy bohater się toczy, odbijając od skał i zsuwając po niemal niekończących się stokach Gehenny. Spadający podróżnik ma szansę złapania się czegoś, jeśli powiedzie mu się test Wspinaczki (ST 10 dla pochyłości, 35 przy dużym spadku, a 45 w przypadku urwiska).

Jeżeli upadek następuje w losowym miejscu, ofiara może zatrzymać się w naturalny sposób po 10k3+30 metrach staczania się, dostając 10k6 obrażeń z racji obić i innych urazów. W niektórych miejscach upadek może skończyć się szybciej – w rzece lawy.

Walka w Gehennie

Walka w Gehennie wygląda właściwie tak, jak potyczka wspinających się wrogów na Planie Materialnym. Wszyscy tracą premię ze Zręczności do KP oraz nie mogą używać tarcz. Atakujący otrzymuje premię +2, gdy uderza wspinającego się wroga, nawet jeśli sam też się wspina.

Postać, która otrzymuje obrażenia, musi natychmiast wykonać test Wspinaczki o ST zależnym od nachylenia zbocza. Jeśli rzut się nie uda, natychmiast spada, otrzymując obrażenia, o których mowa w części Spadanie w Gehennie (patrz wyżej).

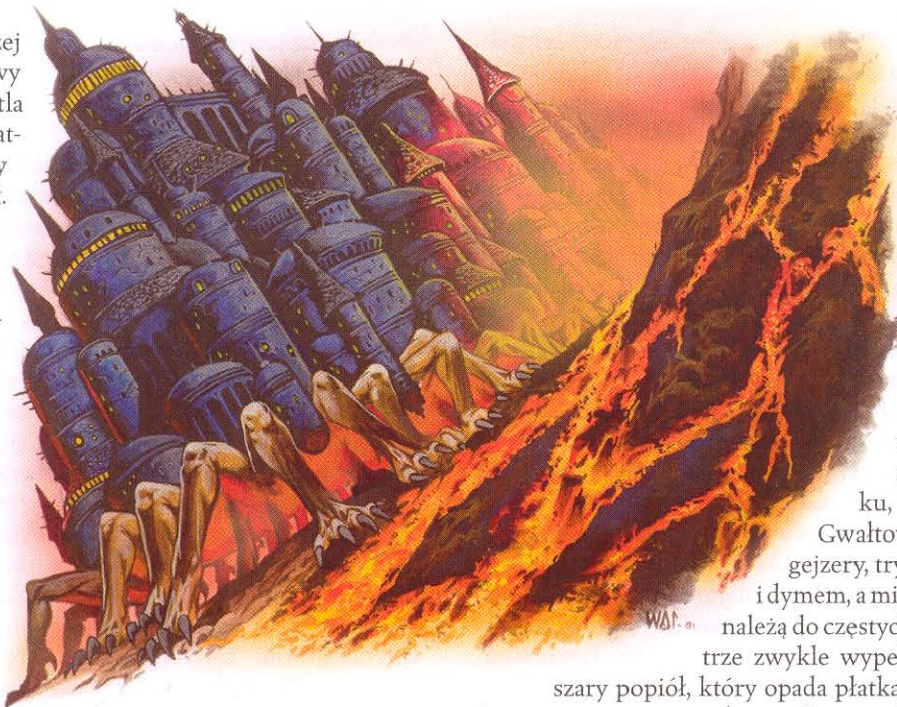
WŁAŚCIWOŚCI GEHENNY

Każda warstwa tego planu (zwana górami) jest trochę inna od pozostałych, ale również każda płonie od woli zła. Rzeki lawy zdają się szukać podróżników, a szczeliny i kratery otwierają się pod nogami na podobieństwo głodnych paszcz ziemi. Podobnie jak w Carceri sama skała się świeci, więc cienie rzucane są do góry.

Khalas

Powietrze pierwszej i najniższej warstwy Gehenny rozświetla przy gruncie szkarłatny blask rzeki lawy i żarzący się popiół. Niestety, jasność ta szybko gaśnie oraz czernieje i już kilka metrów nad ziemią jest ciemno. To dziwne, bo wśród ciemności widać następną górę, Chamadę, choć znajduje się ona tak daleko, że płonie niby mały, krwawy księżyc.

Stoki Khalas poprzecinane są wodospadami i spowite płaszczem pary. Woda nigdy nie



splywa na sam dół warstwy, prędzej wyparowując lub wpadając w szczeliny. Najpotężniejsze wodospady tworzy Styks, gdy przedziera się przez tę zakazaną krainę.

Pałac Łzy: Wznoszący się obok Styksu budynek wygląda niczym obła pagoda o dwóch mniejszych świątyniach po bokach. Cały pałac otacza wykuty z żelaza płot. Budowlę osadzono na pomoście z pewnością stworzonym przez bóstwo. Pagoda ma całe kilometry szerokości, podobnie jak mniejsze świątynie.

Między mniejszymi świątyniami rozciąga się zatłoczony bazar, wypełniony targującymi się yugolothami, oczekującymi, diabłami, demonami, innymi przybyszami i, rzadziej, śmiertelnymi podróżnikami. Tu kupuje się i sprzedaje wszystko – to czarny rynek, bo oczywiście większość ze wspomnianego „wszystkiego” została ukradziona w innych częściach Wielkiego Koła. Ceny są wysokie, a kieszonkowców tłumi. Niemniej bazar ma reputację miejsca, gdzie zdobyć można egzotyczne, trudno dostępne towary.

Chamada

Druga góra Gehenny jest najdziksza. Stoki wciąż płoną od magmy i trudno znaleźć kawałek twardego, chłodniejszego podłoża. Blask ogni bije daleko w niebo. Czasami kaskady lawy gęstnieją i ciemnieją, ale już po chwili tryskają w zupełnie innym kierunku, płonąc jaskrawo.

Gwałtownie otwierają się gejzery, tryskając w górę parą i dymem, a miniaturowe wulkany należą do częstych widoków. Powietrze zwykle wypełnia lekki, miękki szary popiół, który opada płatkami podobnymi do śniegu, ograniczając widoczność nawet do zera.

PEŁZAJĄCE MIASTO

Wielka metropolia z obsydianu i popiołu, chodząca po sferze i przemierzająca się pomiędzy warstwami, kierowana wolą swego władcy – generała Gehenny. Pełzające Miasto porusza się dzięki wysiłkowi tysięcy czarcich nóg niepodatnych na ogień, przytwierdzonych pod masywną podstawą miasta. Są one w stanie wczepić się w najbardziej nawet strome urwiska i brodzić przez najszerze rzeki lawy.

Generał jest ultrolothem, o którym powiadają, że osiągnął moc półboga. Teoretycznie podlegają mu wszystkie yugolothy, ale ich skłonność do spisków i tkania sieci zdrady oznacza, że wielu tylko udaje lojalność.

Dolne partie miasta to koszary diabelskich, demonicznych i innych najemników, a w wieżach magazynowana jest wojenna magia. Znajduje się tu również akademii wojskowa, w której błyskotliwe umysły piekielnych strategów szlifują potencjalnych oficerów, przygotowując ich do wojny krwi, a wielkie fabryki i kuźnie bez wytchnienia produkują najnowsze narzędzia mordu.

Przez tysiąclecia istnienia Pełzające Miasto nigdy nie brało bezpośredniego udziału w wojnie krwi. Starożytne przepowiednie utrzymują, że jeśli w końcu do tego dojdzie, wojna krwi dojrzeje do ostatecznej, apokaliptycznej bitwy, w której wszystko się wyjaśni.

Nimicri: Ze zbroczy Chamady Nimicri wygląda jak mały księżyc o średnicy 600 metrów. Unosi się nad szczytem góry, jakby porośnięty wieżycami, strzelistymi gmachami i innymi budynkami oraz opleciony siecią ulic. Wszystko jest czyste, budynki przestronne i w doskonałym stanie, a każdy mieszkaniec Nimicri okazuje się uprzejmy. Na targu dostrzec można wspaniałe towary wszelkiego typu, tak jakby miasto leżało na skrzyżowaniu kupieckich szlaków Planów Zewnętrznych.

Większość podróżników się nie domyśla, że wszystko – budynki, mieszkańcy, po prostu wszystko – jest jednym, wielkim stworzeniem, naśladującym miasto. Czasem Nimicri pochłania gości całkowicie, ale innym razem pozwala im opuścić swoją powierzchnię, nie wyrządzając im żadnej krzywdy. Jeśli choć pojedyncza kropla krwi postaci spadnie na powierzchnię miasta, Nimicri potrafi odtworzyć idealną kopię takiego gościa, razem ze wspomnieniami do momentu utoczenia owej kropli. Jeśli jakiegoś „mieszkańca” siłą zabierze się z miasta, natychmiast umiera, jak kończyzna odcięta od ciała.

Wieża Mocy: Budynek wznoszący się wysoko ponad rzeki lawy i chmury popiołów Chamady, ozdobiony ostrzami i kolcami obiecującymi bolesną śmierć wszystkim niechcianym gościom. Wieżę kontrolują czarodzieje yugolothów. Jest ona skarbcem historii całej tej rasy.

Tu znaleźć można informacje o historii yugolothów, choć są one dobrze strzeżone, chronione *glifami strzeżenia*, *symbolami* i podobną magią. W wewnętrznych komnatach znajdują się wiszące na łańcuchach ciała biczowanych oczekujących. Czarodzieje używają ich krwi (a także krwi niechcianych gości), aby spisywać swą historię. Nic zatem dziwnego, że na ścianach nie przeznaczonych na półki z książkami albo przejścia wiodące do zapieczętowanych archiwów, rozwieszono są kolekcje narzędzi tortur.

Głęboko pod wieżą całymi kilometrami rozciąga się wielka biblioteka, gdzie przechowuje się szczególnie ohydne kontrakty podpisane ze śmiertelnikami. Świętości zbioru strzegą najpotężniejsze czary ochronne z arsenału czarodziejów, powstrzymując zarówno strumienie płynnych skał, jak i lepkie ręce międzywymiarowych złodziei. Każdy kontrakt wytrawiony jest ognistą magią i rozpalonymi rylcami na skórze żyjącego oranta. Wiszą oni na łańcuchach, tworząc rozciągnięte równoległe sznury cierpiących strzępów. Jedyną rzeczą, o której mogą myśleć owi oczekujące, to ich własne kontrakty i ich własny ból.

Mungoth

Trzecia góra Gehenny jest dużo mniej aktywna wulkanicznie niż Chamada czy Khalas. Właściwie bywa całkiem chłodna i często pada tam śnieg. Blask nielicznych wulkanicznych kraterów porównywalny jest do pełni księżyca,

KWASOWY ŚNIEG

Mieszanka śniegu i popiołu na Mungoth powoduje 1k4 obrażenia od kwasu na każdą minutę, w trakcie której oddziałuje na niechronione ciało. Trwałą ochronę zapewniają tylko budynki i jaskinie; śnieg taki pada na każdym obszarze Mungoth 80% czasu.

co utrudnia poruszanie się po oblodzonych zboczach tej warstwy. Nawet to nieznaczne oświetlenie czasami ograniczają intensywne opady śniegu lub popiołu. Połączenie śniegu z kwaśnymi popiołami może być niebezpieczne dla podróżników pozbawionych dostatecznej ochrony.

Łód zalegający na zboczach powoduje karę z okoliczności –4 do wszystkich testów Wspinaczki.

Dolina Odrzuconych: Jedna z głębokich szczelin kryje w sobie dobrze ukrytą krainę osłoniętą przed opadami kwasowego śniegu. Stoi tu surowy w wyglądzie zamek, zbudowany zarówno z bazaltowych głazów, jak i gigantycznych kości. Jego rozmiary odpowiadają wielkości właścicielki – ogniowej gigantki Tastuo, będącej czarodziejem i przy okazji wygnańcem. Ośmioro jej rodzeństwa, również banitów, mieszka razem z nią. Są to czarodzieje oraz zaklinacze.

Yugolothy z tej warstwy mają kilka kontraktów z Tastuo, które zapewniają dolinie bezpieczeństwo na wypadek, gdyby pojawili się jej prześladowcy. Gigantka nigdy nie mówi przed kim ucieka i się chowa, ale położenie, w jakim się znalazła, sprawia, że ze zrozumieniem traktuje podróżników szukających azylu. Dlatego też dolina może stać się bezpieczną przystanią dla uciekinierów w potrzebie, o ile oczywiście będą w stanie ją znaleźć.

Krangath

Czwarta góra Gehenny, Martwe Palenisko, jest pozbawiona aktywności wulkanicznej – już przed mileniami popadła w uśpienie. Gigantyczna góra wygląda jak czarna kolumna wbijająca się w noc. Wszędzie zalega głucha cisza. Nie wieje wiatr, nie błyskają żadne światła. Krangath jest martwa.

Jest tu niewielu oczekujących, a jeśli się już jacyś pojawią, to bardzo szybko uczą się być cicho – żeby nie usłyszał ich Melif.

Kres Nadziei: Sztucznie wybudowany pomost podtrzymuje starannie zaprojektowany kompleks z obsydianu. Słabe czerwone światelka rozbłyskują z malutkich, wąskich okienek budowli. To Kres Nadziei, twierdza Melifa, licza i władcy w jednej osobie.

To cmentarne miasto, gdzie sarkofagi świecą niczym uliczne latarnie, a energia nekromantycznych rytuałów tańczy nad każdą ulicą. Tu wita się nieumarłych z otwartymi ramionami. Żywych i oczekujących nie czeka miłe powitanie – dla władczego Melifa są żalonymi ofiarami losu, nie potrafiącymi nawet znaleźć ucieczki z kajdan śmiertelnego żywota.

Tu, w Kresie Nadziei, Melif wraz z grupą liczków i innych potężnych nieumarłych rzucających zaklęcia prowadzi niekończące się studia nad naturą życia, śmierci i bytowania jako takiego. Czasem w eksperymentach wykorzystują czarcie istoty, choć są ostrożni i nigdy nie wybierają yugolothów, bo wtedy na ich siedzibę spadłaby nienawiść całej rasy.

Krażą też plotki, jakoby za życia sam Melif – zanim nie zgłębił przerażającej sztuki i nie przekroczył granicy nieśmierci – był yugolothem.

Spotkania w Gehennie

Do określania losowych spotkań w Gehennie służy Tabela 7-7: Piekielne spotkania.

DZIEWIĘĆ PIEKIEŁ BAATORU

Oto piekło, w którym wędnie współczucie, a ból przyćmiewa wszystko.

Oto dom diabłów.

Plan, gdzie rządy prawa opierają się na złu.

Dziewięć Piekieł Baatoru – czasem zwane po prostu Baatorem lub zwykłym piekłem – doskonale odzwierciedlają to, co podpowiada wyobraźnia podróżników, zachłanność poszukiwaczy skarbów i bitewny szal paladynów. To sfera ostatecznego prawa i ostatecznego zła, ucieleśnienie wyrachowanego, zaplanowanego okrucieństwa. Wszystkie tutejsze diabły służą wyższemu prawu, choć w głębi czarnych dusz pragną i dążą do buntu. Planują, knują i czynią rzeczy najpotworniejsze, byle wznieść się szczebel wyżej w hierarchii. Na samym szczycie stoi Asmodeusz, którego jeszcze nikt nie pokonał. Takie jest prawo Dziewięciu Piekieł.

Baator wyróżnia się na tle innych niższych planów różnorodnością wcieleń zła. Diabły są sprytniejsze, subtelniejsze i bardziej niebezpieczne od innych czarcich stworów – tak przynajmniej same twierdzą. Demony to okrutne, szalone, złe istoty. Jednakże to diabły zawsze mają pomysł czy plan, a w ostateczności starannie przygotowują się do zemsty.

Ten plan składa się z dziewięciu warstw, każda mniejsza od poprzedniej, niczym schody prowadzące w dół, do czeluści. Zstępowanie na kolejne warstwy daje podróżnikowi lepszy ogląd całości, warstwy bowiem pasują do siebie niczym puzzle i każdy krok w dół pozwala lepiej zrozumieć jaką całość tworzą fragmenty. Oto piekielna pokusa.

Dziewięć piekieł to siedziba zarówno pomniejszych, jak i potężniejszych diabłów, arystokracji tych istot, a także prawdziwych bóstw zła (między innymi boga koboldów Kurtulmaka czy sahuaginów Sekolah). Mroczna Ósemka to piekielne czarty, kierujący głównymi armiami diabłów uwikłanymi w wojnę krwi. Jeszcze straszniejsi są Władcy Dziewięciu – każdy kontroluje jedną warstwę sfery i każdy obdarzony jest mocą stawiającą ich pomiędzy najmocniejszymi piekielnymi czartami a półbogami. Oczywiście wszyscy składają hołd Asmodeuszowi, prawdziwemu Władcy Dziewięciu, rządzącemu z Nessus, najniższej warstwy Baatoru.

CECHY DZIEWIĘCIU PIEKIEŁ

Baator posiada następujące cechy:

- **Normalna grawitacja.**
- **Normalny czas.**
- **Nieskończony:** Wszystkie warstwy są nieskończone, choć obwód wewnętrznych pól czy tarasów (poza którymi rozciąga się Czeluść i przejścia do niższych warstw) jest skończony.
- **Boskomorficzny:** Byty o potędze co najmniej pomniejszych bóstw mogą zmieniać Dziewięć Piekieł. Dla zwykłych istot sfera jest tak morficzna jak Plan Materialny.
- **Brak cech żywiołów i energii:** Wpływy żywiołów i energii są zrównoważone, z wyjątkiem warstwy Flegetos, na której dominuje ogień. Na warstwie Cania rządzi mróz, dlatego tam dominuje zimno.

- **Umiarkowanie ukierunkowany na prawo i umiarkowanie ukierunkowany na zło:** Chaotycznie postacie podlegają w Dziewięciu Piekłach karze –2 do wszystkich testów opartych na Charyzmie. Podobnie rzecz się ma z dobrymi postaciami. Istoty chaotyczne dobre otrzymują karę –4 do wszystkich testów opartych na Charyzmie.
- **Normalna magia.**

POŁĄCZENIA DZIEWIĘCIU PIEKIEŁ

Przez górną warstwę planu, Avernus, płynie Styks – podobnie jak przez pozostałe plany niższe. Odnogi i wodospady tej rzeki spotkać można na każdej warstwie Baatoru.

Portale do innych sfer zdarzają się dość często. Takie bramy zwykle wyglądają na wolnostojące łuki czerwonego światła. Znanym powszechnie przejściem jest miasteczko Żebra położone w Zewnątrz. Zwykle podróżnicy potrzebują zaproszenia od Władcy Dziewięciu – inaczej nie zostaną przepuszczeni przez Przekłętą Bramę, choć diabła Paracsa, jej strażnika, da się przekupić. Nieskończone Schody mogą doprowadzić do trzeciej warstwy planu, Minauros, gdzie do wiszącego Miasta Dźwięczących Okowów.

MIESZKAŃCY DZIEWIĘCIU PIEKIEŁ

Najliczniejszą populacją są z pewnością przeróżne diabły: barbazę, cornugony, erynie, gelugony, hamatule, narzugony, osyluthy, piekielne czarty, spinagony i nieprzeliczone zastępy innych wywodzących się z diabelskich hierarchii. Wszystkie te stwory wręcz uwielbiają skomplikowane kontrakty z podróżnikami i śmiertelnikami z Planu Materialnego. Umowy takie spisywane są tylko po to, żeby je sprytnie omijać, nawet jeśli są kontraktami chwilowymi. Diabły wciąż szukają możliwości zdobycia większej mocy, która zapewni awanse w diabelskiej hierarchii.

Oprócz diabłów ten plan nazywają domem również impy, koszmary, kytony, piekielne koty, piekielne ogary, a nawet rakszasowie. Zdarzają się też, choć rzadko, na tyle twarde śmiertelnicy, że osiadają w Dziewięciu Piekłach na stałe, żyjąc w potężnych fortcach, bronionych przez pomniejsze diabły związane krótkoterminowymi kontraktami.

Oczekujący Dziewięciu Piekieł

Można tu znaleźć różne rodzaje orantów. Do Dziewięciu Piekieł trafiają dusze osób złych, dumnych i ambitnych, którzy nie zwracali uwagi na innych i wyprani byli z empatii. Większość dusz przybiera postać upiornie białych, cienistych fantomów, skorup przypominających śmiertelne kształty, które są okrutnie zlepiane i kształtowane przez diabły w przerażające kształty. Tylko wtedy, gdy wypaczenie i roztopienie będzie tak wielkie, że dusza ostatecznie zginie, jej esencja będzie mogła połączyć się z Baatorem. Często zdarza się, że diabły czy bóstwa szczególnie piekielnych krain formują oczekujących tak, aby pasowali do miejscowej, makabrycznej estetyki.

Przeciętni oranci piekieł, zwani również skorupami dusz, mają następujące cechy specjalne:

Dodatkowe niepodatności: brak.

Odporności: ogień 20, zimno 20.

Inne cechy specjalne: Potężne diabły mają wrodzoną moc kształtowania i lepienia skorup dusz, często nadając im kształty powodujące ciągły ból i szaleństwo.

Oranci szczególnie przesiąknięci złem stają się istotami zwanymi lemure. Tylko najpotworniejsi spośród śmiertelników mogą osiągnąć ten status – zwykle kończą oni tu, w Dziewięciu Pieklach, bez względu na to, któremu bóstwu za życia oddawali cześć. Diabły ich nienawidzą, dlatego też wypełniają najprostsze czynności w oddziałach, do których są przypisani. W każdej rodzącej się bitwie wojny krwi idą na pierwszą linię, na stracenie, odciągając ogień wroga.

Lemure wyglądają na obrzydliwe kluchy stopionego ciała z mgliście humanoidalnymi torsami i głowami. Jeśli cierpienie nie za bardzo je zdeformowało, można się w nich doszukać cech, jakie mieli za życia. Lemure są bezrozumne, choć odbierają telepatyczne sygnały diabłów i posłusznie wypełniają mentalne polecenia, dostosowując się do woli najsilniejszego diabła w okolicy.

Lemure posiadają następujące cechy specjalne orantów:

Dodatkowe niepodatności: ogień, trucizna.

Odporności: kwas 20, zimno 20.

Inne cechy specjalne: bezmyślność, redukcja obrażeń 5/srebro, odporność na czary 5, brak przywiązania do planu.

Bezmyślność (zw): Lemure jest niepodatny na wszelkie efekty wpływające na umysł. Jeśli nie otrzyma rozkazu, zachowuje się jak pod wpływem *osłabienia umysłu*.

Brak przywiązania do planu (zw): W odróżnieniu od większości innych oczekujących, lemure może opuścić plan, który nazywa domem.

RUCH I WALKA

Poruszanie się po Dziewięciu Pieklach podlega tym samym zasadom co na Planie Materialnym. Również przemieszczanie się między warstwami jest całkiem prostym zadaniem.

Punkty połączeń między warstwami znajdują się zawsze w najniższym punkcie wyższej warstwy i najwyższym punkcie niższej. Czasem jest to góra, wieżycy piekielnej fortecy czy inna wysoka budowla niższej warstwy, na którą można zejść z góry. Innym razem to po prostu najniższa platforma krainy, z której zeskakuje się na dół. Długość upadku może być różna, choć ponoć nigdy nie jest mniejsza niż 750 metrów. Istoty niebędące w stanie spowolnić upadku, muszą przygotować się na 20k6 obrażeń spowodowanych uderzeniem o powierzchnię niższej warstwy.

WŁAŚCIWOŚCI DZIEWIĘCIU PIEKIEŁ

Baator składa się z dziewięciu warstw, z których każda ma swojego pana. Ci władcy podlegają z kolei Asmodeuszowi z Czeluści. Każda warstwa posiada własne, odmienne środowisko i krajobraz, choć wszystkie są niegościnne, a czasem po prostu groźne. Podróżnicy powinni mieć zawsze na porządku sposób ucieczki z tego planu, chyba że chcą wpaść

w łapy werbowników szukających mięsa na wojnę krwi. Oczywiście nawet najmniejsza szansa przeżycia w bitwie jest lepsza niż wieczne uwięzienie w Dziewięciu Pieklach.

Baator od tysiącleci zmienia się pod wpływem politycznych machinacji, często wspieranych błyskotliwą retoryką, innym razem dyskretnym wykorzystaniem trucizny. Czasem wybuchają zaś jawne konflikty i armie diabłów stają naprzeciwko siebie. Położone na drugiej warstwie miasto Dis rozwścieczone diabły oblegały nie raz.

Mimo tych wszystkich politycznych intryg sprawowanym z najniższej z warstw, rządów Asmodeusza nie zaszkodził żaden bunt. Żaden diabeł nie zdołał go zastąpić. Samemu Asmodeuszowi nie przeszkodziło to natomiast uknuć planu, dzięki któremu jego rywale myśleli, że został strącony z tronu.

Choć na Dziewięciu Pieklach rządy sprawują diabły, niektórzy mędrcy przypuszczają, że podbiły one tę sferę podczas wojny z dużo starszą i dziwniejszą rasą, zwaną teraz po prostu starożytnymi baatorianami. Możliwe, że niedobitki tej rasy nadal zamieszkują odizolowane regiony Dziewięciu Piekieł.

Avernus

Pierwsza warstwa Baatoru to pustkowiec potrzaskanych, skalnych równin, gór i przerywających monotonię, stromo ściętych pagórków. Krainy pilnują legiony zakutych w stal diabłów, zawsze gotowych na międzyplanarną inwazję. Powietrze wypełnia krwistoczerwone światło, a nieboskłon od czasu do czasu przecinają gorejące kule, czasem wybuchając w potwornych eksplozjach. Podróżnicy niechroniący się w budynkach czy jaskiniach mają 10% szans dziennie na znalezienie się w miejscu, gdzie wybucha taka *kula ognista* (6. poziom czarującego), zadając 6k6 obrażeń.

Przez Avernus płyną potoki krwi, łącząc się ze Styksem. Nie wiadomo skąd krew pochodzi, choć diabły powtarzają, że to prawdopodobnie posoka wszystkich ofiar Avernusa.

Cytadela z Brązu: Niegdyś była to cytadela zbudowana z brązu, która przemieniła się w popłatanę, niewyobrażalne miasto, zajmujące dziesiątki kilometrów kwadratowych. Otacza je dwanaście koncentrycznych pierścieni murów upstrzonych wojennymi machinami. Miasto wypełniają oranci – zarówno skorupy dusz, jak i lemure – oraz setki tysięcy diabłów wszelkich rodzajów uczestniczących w wojnie krwi.

Avernus to najbardziej prawdopodobny cel inwazji demonicznych hord, dlatego wciąż dobudowuje się tu nowe fortyfikacje. Ekipy robotników – skorup dusz, lemure i impów – nieustannie rozbudowują metropolię. Prace budowlane są tak wszechobecne, że nie wiadomo do końca, którą ścianę podpira dane kościane rusztowanie.

MROCZNA ÓSEMKA

Oto generałowie wojny krwi – ośmiu piekielnych czartów, którzy co sześćdziesiąt sześć dni zbierają się na naradę. Dysponują potężną mocą, choć podlegają Władcom Dziewięciu, a ich najwyższym zwierzchnikiem jest Asmodeusz.

Oto generałowie składający się na Mroczą Ósemkę: Baalzefon, Corin, Dagos, Furcas, Pearza, Zapan, Zaebos oraz Zimmimar.

Dowodzą armiami diabłów i spotykają się w położonej na Nessus (dziewiątej warstwie) twierdzy Malsheem. Oprócz planów dotyczących wojny krwi decydują o awansach podległych im diabłów.

W rzadkich okresach, gdy nie prowadzą armii do boju, przebywają na Nessus. Jeśli wykonują jakieś tajne, przeklęte misje, często przyjmują powierzchowność złych ludzi.

Kolumna Czaszek: Potężny obiekt zbudowany z czaszek, które diabelskie oddziały zdobyły w wojnie krwi. Większość trofeów to powykręcane, demoniczne czaszki – od miniaturowych po wielkie jak dom. Kolumna wznosi się na wysokość niemal dwóch kilometrów, stoi w pobliżu pomostu, z którego łatwo zejść na niższą warstwę po szczególnie wysokiej, żelaznej wieży zbudowanej w mieście Dis (przechodzi się przez dymy rozciągające się między warstwami). Na spiralnych schodach wieży trwa dość intensywny ruch orantów i diabłów, więc zdarzają się przypadkowe oraz „nie do końca przypadkowe” upadki. W pobliżu wieży otwierają się wielkie, skaliste usta pieczary, w której mieszka niezwykle przerażający strażnik pomostu – Tiamat.

Tiamat: Ten chromatyczny smok jest czczony przez wszystkie złe smoki. Każda z pięciu głów Tiamat ma inny kolor, odpowiadający każdemu gatunkowi tych stworów. Ta bogini uwielbia uprzyjemniać sobie czas takimi zabawami jak torturowanie, klótnie czy niszczenie. Strzeże przejścia pomiędzy Avernusem a Dis, w pobliżu Kolumny Czaszek, choć wypelza właściwie tylko w przypadku demonicznego najazdu. Nieustannie towarzyszy jej pięciu kochanków – potężnych wielkich jaszczurów, po jednym z każdego gatunku (są zatem czerwony, czarny, zielony, błękitny i biały smok). Mówi się, że zgromadzone przez Tiamat bogactwa – ukryte głęboko w jaskiniach – dorównują wartością połączonym skarbcom setki światów.

Dis

Druga warstwa Dziewięciu Piekieł to płonące miasto z żelaza. Czerwony blask piekielnych ogni tańczy na okopconych, żelaznych murach, a unoszące się kłęby dymu zasnuwają niebo nad całą warstwą. Tak naprawdę, to całe miasto jest warstwą i cała warstwa jest miastem. Tym bowiem stało się Dis. Niektórzy twierdzą, że da się wyjść poza miejskie mury i zobaczyć, że wszystko otacza pierścień niebiosiężnych gór.

Kolejne szeregi rozświetlonych ognistym blaskiem budowli ciągną się aż po horyzont, opadając i wznosząc na dolinach i wzgórzach uformowanych przez podłoże. Od czasu do czasu z jednostajnego pejzażu miasta wyłamują się podobne pałacom siedziby ważnych diabłów lub oficerów biorących udział w wojnie krwi. Każda żelazna ściana

jest rozgrzana do czerwoności, a przypadkowe jej dotknięcie powoduje 1k6 obrażeń od ognia.

Nawet żelazne „kamienie brukowe” świecą od gorąca. Bez grubo podkutych buciorów podróżnicy szybko zaczynają się wić i smażyć na ulicy.

Tutejsze podziemne więzienia wypełniają wrzeszczący oczekujący, jeńcy więzi podczas wojny krwi i śmiertelnicy porwani z Planu Materialnego. Wszędzie doskonale słychać ich agonalne lamenty, a to dzięki małym otworom wywietrzników.

W niektórych częściach miasta znajdują się rynki i bazyry, gdzie spotykają się istoty z przeróżnych sfer. Większość próbuje sprzedać bądź kupić jakieś podejrzone towary lub wynająć krwiożerczą grupę najemników do zadań, które tylko diabłom mogłyby się spodobać.

Ulice wypełniają tłumy. Paradujący diabelscy arystokraci, którym towarzyszą lemure i rzeźbione skorupy dusz, mieszają się z niezliczonymi ekipami budowniczych, wciąż naprawiających, dobudowujących lub odmieniających miasto zgodnie z wolą Dispatera, Władcy Drugiej.

Żelazna Wieża: Z każdej części Dis widać ją, górującą nad miastem, przebijającą kłęby dymu wiszące nad całą warstwą. Wieża zdaje się ciągle lśnić i nieustannie zmieniać swój wygląd, a nawet swą architekturę.

Bez wątplenia jest to oczko w głowie Dispatera. W jej wnętrzu otrzymuje on premię +20 do Klasy Pancernia, odporności na czary i wszystkich rzutów obronnych. Jest tam niemal niepokonany, więc rzadko wychodzi na zewnątrz, przekazując rozkazy przez erynie służące mu za posłańców.

Minauros

Trzecia warstwa Dziewięciu Piekieł jest cuchnącym bagnem, rozlewiskiem nieczystości. Tymi mokradłami władają kwasowe deszcze, kłuszące wiatry i grad szatkujący nieosłonięte ciało. Gdziekolwiek woda rozlewisk jest tak zimna, że pokrywa się warstwą lodu. W innych gotuje się i bulgocze, podgrzewana piekielnymi ogniami.

W mętnej wodzie pływają przerażające potwory, którym nikt nie nadał nazw; nawet diabły boją się oddalać zbytnio od bezpiecznych miast. Tam, gdzie poziom warstwy jest najniższy, lepka i śluzowata woda spływa nieprzerwaną, długą kaskadą na czwartą warstwę planu. Wielu zagubionych po-

WŁADCA PIERWSZEJ: BEL

W centrum Cytadeli z Brązu wznosi się prywatna forteca Bela, piekielnego czarta kontrolującego Avernus. Jest on nie tylko Władcą Pierwszej Warstwy, ale również generałem na wojnie krwi, choć nie należy do Mrocznej Ósemki. Bel zdradził poprzednią władczynię warstwy, Zariel, i zajął jej tron. Jego stronnicy szepczą, że wciąż trzyma rywalkę uwięzioną w głębokich katakumbach pod Cytadelą z Brązu i wysysa z niej piekielne moce, budując swą potęgę i powoli zamieniając ją w kolejną, zwykłą skorupę duszy.

Belowi udało się to, co nie powiodło się wielu przed nim. Niemniej wygląda na to, że musiał się zatrzymać w drodze po władzę, bo pomocy nie chcą udzielić mu pozostali Władcy Dziewięciu (być może wszyscy, z wyjątkiem jednakże Asmodeusza).

WŁADCA DRUGIEJ: ARCYKSIĄŻĘ DISPATER

W odróżnieniu od Bela, Dispatera trudno zaklasyfikować do któregoś z diabelskiego „typu” czy prześledzić jego historię. Pewnikiem pozostaje jedynie fakt, że jest arcydiabłem. Podobnie do pozostałych Władców Dziewięciu dzierży przeogromną moc i nawet piekielne czarty padają pod jego ciosami. Zwykle objawia się w postaci nadnaturalnie wysokiego humanoida o ciemnych włosach, małych różkach i w olśniewającym odzieniu. Zawsze ma przy sobie oznakę władzy – berło wielkiej mocy.

Dispater raczej nie ryzykuje i nie lubi opuszczać Żelaznej Wieży. Wzywać go może jedynie Asmodeusz. Jeśli chodzi o politykę sfery, to sprzymierzył się z Mefistofeilesem, Władcą Ósmej. Knuje zazwyczaj przeciw Belzebubowi, Władcy Siódmej.

TIAMAT, CHROMATYCZNY SMOK

➔ **Tiamat:** SW 25; kolosalny smok; KW 49k12+588; pw 906; inicjatywa +4; szybkość 12 m, latanie 45 m (kiepska), pływanie 12 m; KP 50 (dotyk 2, nieprzygotowany 50); ataki +60/+55/+55 wręcz (4k6+19/19-20, 5 ugryzienie; 2k8+9 2 skrzydło; 3k6+9 plus zatrucie żądło na ogonie); Front/Zasięg 12 m na 24 m / 4,5 m; SA broń oddechowa, groza, naśladowanie dźwięków, czary, zdolności czaropodobne; SC węch, redukcja obrażeń 25/+4, niepodatności, *dostrzeganie niewidzialnego*, wyostrzone zmysły, *oddychanie pod wodą*; OC 30; Char PZ; MRO Wytrw +39, Ref +27, Wola +34; S 49, Zr 10, Bd 35, Int 28, Rzt 25, Cha 28.

Umiejętności i atuty: Alchemia +35, Błefowanie +61, Czarostwo +61, Dyplomacja +61, Koncentracja +63, Nasłuchiwanie +61, Przeszukiwanie +61, Tajniki dziczy +33, Wiedza (historia) +31, Wiedza (plany) +31, Wiedza (smoczy ród) +34, Wiedza (religia) +31, Wiedza (tajemna) +31, Wrózenie +61, Wyczucie pobudek +59, Zastraszanie +61, Zauważanie +61, Zbieranie informacji +59; Atak z powietrza, Czujność, Pochwycenie, Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (ugryzienie), Potężny atak, Przyspieszenie zdolności czaropodobnej (*dominacja*), Rzucanie w walce, Unoszenie się, Walka na ślepo, Wyspecjalizowanie, Zwrot przez skrzydło.

Broń oddechowa (zn): Każda głowa Tiamat zionie na inny sposób.

Biała: Stożek zimna długi na 21 metrów. Zadaje istotom znajdującym się na jego obszarze 12k6 obrażeń od zimna.

Błękitna: Błyskawica wysoka na 1,5 metra, szeroka na 1,5 metra i długa na 42 metry. Zadaje istotom znajdującym się na jej obszarze 24k8 obrażeń od elektryczności.

Czarna: Strumień kwasu wysoki na 1,5 metra, szeroki na 1,5 metra i długi na 42 metry. Zadaje istotom znajdującym się na jego obszarze 24k4 obrażeń od kwasu.

Czerwona: Stożek ognia długi na 21 metrów. Zadaje istotom znajdującym się na jego obszarze 24k10 obrażeń od ognia.

Zielona: Stożek gazu długi na 21 metrów. Zadaje istotom znajdującym się na jego obszarze 24k6 obrażeń od kwasu.

Udany rzut obronny na Refleks (ST 46) pozwala zmniejszyć o połowę obrażenia zadane przez każdą broń oddechową.

Pomiędzy zionieniami każdej głowy muszą minąć 1k4 rundy.

Groza (zw): Tiamat może wzbudzać we wrogach niepokój samą obecnością. Ta zdolność działa automatycznie za każdym razem, gdy atakuje, szarżuje lub lata nad głową przeciwnika. Efektowi podlegają stworzenia w promieniu 135 metrów, jeśli mają 48 KW lub mniej.

Potencjalne ofiary, którym powiedzie się rzut obronny na Wolę (ST 43), są niepodatne na grozę Tiamat przez jeden dzień. Niepododzenie ma różne efekty. Stworzenia o 4 lub mniej KW ulegają panice na 4k6 rund, zaś te o 5 lub więcej KW są wstrząśnięte przez 4k6 rund. Ta moc Tiamat nie działa na złe smoki oraz na Bahamuta, platynowego smoka.

Wiele głów (zw): Tiamat może gryźć wszystkimi głowami, nawet jeśli w danej rundzie się poruszyła albo szarżowała. Zamiast ugryzienia, każda z głów może użyć broni oddechowej lub zdolności czaropodobnej (akcja standardowa). Tiamat może rzucić tylko jedno zaklęcie w rundzie, co liczy się jako standardowa akcja którejś z głów.

Jeśli Tiamat otrzyma 185 obrażeń od jednego ciosu tnącego, któraś z jej głów zostaje obcięta, dokładnie tak, jak to ma miejsce w przypadku hydry.

Niepodatności (zw): Tiamat jest niepodatna na kwas, zimno, elektryczność, ogień, truciznę, uśpienie i paraliż. Całkowicie ignoruje efekty zaklęć i zdolności czaropodobnych z poziomu 5. i niższych, tak jakby rzucający nie przełamał jej odporności na czary.

Dostrzeganie niewidzialnego (zw): Tiamat posiada nadzwyczajną zdolność widzenia stworzeń niewidzialnych. Działa ona analogicznie do czaru *dostrzeganie niewidzialnego* o zasięgu 480 metrów i jest zawsze aktywna.

Wyostrzone zmysły (zw): Tiamat widzi cztery razy dalej niż człowiek w warunkach słabego światła i dwa razy dalej w normalnym świetle. Widzi w ciemnościach na zasięg 480 metrów.

Naśladowanie dźwięków (zw): Tiamat potrafi udawać każdy głos lub dźwięk, który kiedykolwiek słyszała. Ofiary mogą odkryć oszustwo po udanym rzucie obronnym na Wolę (ST 43).

Czary: Tiamat jest 20-poziomowym zaklinaczem i 20-poziomowym kapłanem z dostępem do domen prawo i zło (otrzymuje również moce związane z wymienionymi domenami). W naturalnej postaci może rzucać czary, wypowiadając pojedyncze słowo.

Zdolności czaropodobne: Tiamat może używać każdej z wymienionych zdolności trzy razy dziennie (20. poziom czarującego): *brzuchomówstwo*, *chmura mgły*, *ciemność*, *dominacja*, *kontrolowanie pogody*, *miraż*, *podmuchi wiatru*, *rozkazywanie roślinom*, *sugestia*, *wezwanie roju*, *wzrastanie roślin*, *zastona*. Raz dziennie może używać następujących mocy (20. poziom czarującego): *kaśliwy wzrok*, *wykrycie położenia*. ST rzutów obronnych wynosi 19 + poziom czaru.

Tiamat ma zdolność *zepsucia wody*, której może użyć raz dziennie, wpływając na 0,27 metrów sześciennych wody – staje się ona zastała i zaczyna śmierdzieć. Żadne zwierzę nie ugasi nią pragnienia. Ta moc pozwala niszczyć magiczne eliksiry i wszystkie inne ciecze zawierające wodę. Przedmioty, które nie są w niczym posiadaniu, automatycznie ulegają zepsuciu. W przeciwnym przypadku właściciel ma prawo do rzutu obronnego na Wolę (ST 43).

Tiamat może 3 razy/dzień *zauroczyć gada*. Ta zdolność działa analogicznie do czaru *masowy urok*, z tą różnicą, iż ofiary mogą paść tylko gady (udany rzut obronny na Wolę o ST 27 neguje tę moc). Tiamat jest w stanie komunikować się z każdym zauroczonym gadem, jakby rzuciła zaklęcie *rozmawianie ze zwierzętami*.

Zatrucie: Istoty ugodzone ogonem Tiamat tymczasowo tracą 3k6 Budowy, chyba że wykonają udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 46). Po minucie ofiara musi ponownie wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 46), albo straci kolejne 3k6 Budowy.

Oddychanie pod wodą (zw): Tiamat może oddychać pod wodą nieskończenie długo. Kiedy znajduje się pod powierzchnią, może korzystać z broni oddechowej, czarów i innych zdolności.

Wyposażenie: *Amulet planów*, *berło splendoru*, *berło władców*, *czaszka mroku*, *karwasze pancerza* +8, *kryształowa kula wykrywania myśli*, *kula burz*, *latający dywan* (1,8 m x 2,7 m), *piersiń ochronny* +5, *plaszcz przemieszczania*, *przenośna dziura*, *żelazne obręcze z Bilarro*, *żelazny flakon* (pusty). Zapewniane przez przedmioty premie nie zostały uwzględnione w charakterystykach.

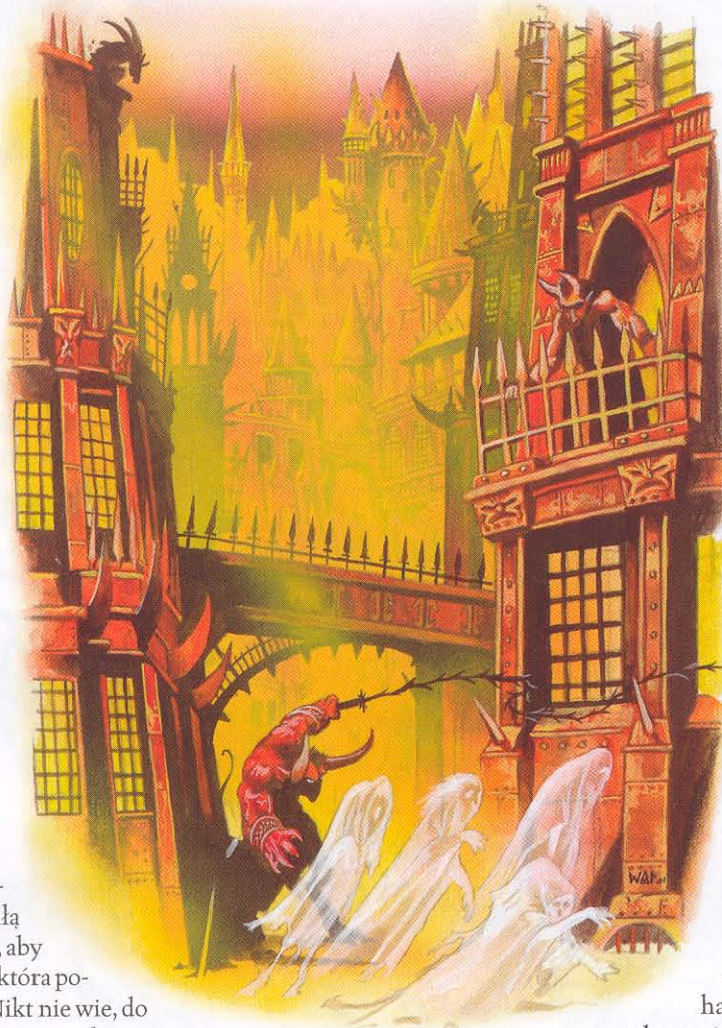
dróżników i orantów wpadło przez przypadek w to miejsce i po długim locie rozbiło się o Flegetos.

Miasto Minauros: Metropolia diabłów, od której wzięła nazwę cała warstwa. Zwie się ją też Tonącym Miastem, gdyż kamienna bryła wciąż zanurza się w muliste podłoże. Tylko dzięki ponadprzeciętnym wysiłkom nieprzerwanego strumienia orantów i niewolników udaje się nie dopuścić do katastrofy. Co nie zmienia jednak faktu, że miasto z roku na rok coraz bardziej osiada w bagnie.

Mówi się, że znajdujące się pod miastem ruiny wypełniają niezliczone skarby. Możliwe, że to pozostałości po mieście ściągniętym przed tysiącami w to miejsce z Zewnętrza.

Miasto Dźwięczących Okowów: Oto Miasto Łańcuchów wiszące ponad rozlewiskami Minauros na potężnych, żelaznych ogniach. Niepodzielnie rządzą tu kytony. Choć najniższe partie miasta rozdierają bulgoczące otchłanie bagniska, to potężne łańcuchy utrzymują całą konstrukcję i nie pozwalają, aby wszystko zapadło się w toń, która pożarła już wiele metropolii. Nikt nie wie, do czego przymocowane są potężne okowy utrzymujące miasto, choć rozsądne założenie mówi, iż przebijają w jakiś sposób międzywarstwową przestrzeń i zaczepione są od dołu do Dis. Udowodnienie tego faktu utrudniają gęste opary unoszące się w przestrzeni pomiędzy.

Choć kytony traktują się nawzajem jak równe, często słuchają szczególnie sprytnego, imieniem Quimath. Mieszka on w Panos Qytel – podobnej do katedry budowli o trzech wieżach, będącej sercem Dźwięczących Okowów.



Flegetos

Czwarta warstwa Dziewięciu Piekieł jest miejscem ognia i bólu, przypominającym nieco Plan Żywiotu Ognia. Przez tę krainę płyną rzeki ognia, a powietrze wypełniają tańczące płomienie – cała warstwa Flegetos posiada cechę dominacji ognia. Stworzenia nieposiadające niepodatności na ogień lub odpowiednich zabezpieczeń szybko topią się i spalają.

Abriymoch: Miasto z zastygłej magmy, obsydianu i kryształu, usadowione w kraterze niemal wygasłego wulkanu. Mówi się, że jego fundamentem jest grobowiec bóstwa pokonanego przez Asmodeusza. Miasto daje pewną ochronę przed ognistym środowiskiem Flegetosu, lecz mimo to niektóre domy płoną dzikim, nieposkromionym ogniem.

Tu stacjonuje ponad pięciotysięczny legion diabłów, hamatul – na wypadek, gdyby demoniczne siły przebiły się tak daleko w głąb Dziewięciu Piekieł. Dowodzi nimi piekielny czart Gazra, podległy bezpośrednio Władcom Czwartej, Fiernie i Belialowi, którzy mieszkają w Abriymoch, w obsydianowym pałacu zbudowanym na krawędzi krateru.

WŁADCA TRZECIEJ: WICEHRABIA MAMMON

Mammon jest arcydiabłem posiadającym moce niemal boskiej rangi. Wygląda na dziewięciometrowego węża o ludzkim torsie, głowie i ramionach. Używa włóczni podobnej do harpuna, której magia to najmniej istotny element potęgi Mammona. Rządzi z centrum miasta Minauros, zamieszkując budowlę o wyglądzie mauzoleum i iście gigantycznych rozmiarach.

Mammona to zdrajca zdrajców. Choć sprzymierzył się niegdyś z Dispatere i Mefistofešem przeciw Asmodeuszowi, to pierwszy skłonił się przed Władcą Dziewiętej, gdy ten okazał się zwycięzcą i rozgromił nieudaną rebelię zwaną teraz Porachunkami.

Niewielu spośród pozostałych władców zufa mu ponownie, więc mała jest szansa, iż weźmie udział w kolejnej próbie przejęcia władzy.

WŁADCY CZWARTEJ: LADY FIERNA I ARCYKSIĄŻ BELIAL

Belial i Fierna są arcydiabłami, którzy objawiają się pod postacią humanoidów nieco diabelskich wyglądom. Fierna walczy ostrzem z ognia, które przyzywa siłą myśli, a Belial wymachuje potężną runką. Fierna to córka Beliala. Publicznie ona zdaje się być przywódcą, jednak Flegetosem kierują wspólnie.

Dziewięć Piekieł

Avernus

Forteca Bela

rzeka
Styks

Legowisko Tiamat

Dis

Dis

Minauros

Dźwięczące Okowy

Minauros

Flegetos

Abriymoch

Tantlin

Stygia

Sheyruushk

Malbolge

Malagard

Maladomini

Grenpoli

Cania

Mefistar

Malsheem

rzeka
Styks

Nessus

Stygia

Piąta warstwa Dziewięciu Piekieł to kraina zimna i lodu. Większość terenu pokrywa ocean oznaczony krami i lodowcami. Jedyne „otwarte wody” to rzeka Styks, choć pływanie po niej nie należy do bezpiecznych, a to z uwagi na lodowe góry i czarcie rekiny. Nieboskłon wciąż przesyłają błyskawice, dlatego też stworzenia latające należą do rzadkości, z wyjątkiem nielicznych niepodatnych na elektryczność.

Lodowa powłoka to fundament wielu diabelskich miast i twierdz.

Tantlin: Największa metropolia warstwy, zwana również Miastem Lodu. Podobnie jak wiele pomniejszych osad zbudowane jest na krze, ale ma też „port” na brzegu pobliskiego Styksu. Miastem rządzi piekielny czart, choć rzadko rusza się ze swej cytadeli. Z tego powodu ulicami rządzą przeróżne gangi wprowadzające własne prawa i walczące o dominację. W skład tych organizacji wchodzi różne rodzaje diabłów, choć znaleźć w ich szeregach można także nielicznych śmiertelników o wyjątkowo czarnych sercach. Mimo niebezpiecznych ulic, Tantlin to miejsce postoju na międzyplanarnych szlakach handlowych – w końcu leży na brzegu Styksu.

Mieszkańcy Tantlin nie mogą na długo zapomnieć o władcy warstwy, Levistusie, bo tkwi on zamrożony w górze lodowej (Grobowiec Levistusa) dryfującej przy nabrzeżu miasta. Mimo uwięzienia, jest on świadomy wszystkiego, co dzieje się na jego warstwie i może komunikować się telepatycznie z innymi diablami w promieniu 15 kilometrów.

Sheyrushk: Podwodna kraina, do której dostać się można przez szczelinę pomiędzy dwoma lodowcami, niedaleko od Tantlin. Woda jest mroczna, ale nie przeszkadza to podobnym do rekinów sahuaginom, którzy zamieszkują ten obszar. Morskie diabły służą na dworze swego bóstwa, zwanego Sekolah. Tu odbywają się ohydne rytuały rekiniego boga, a pojmane diabły stają się ofiarami składanymi ku jego czci. Wody Sheyrushk wypełniają rekiny wszelkich odmian i rozmiarów. Z tego powodu zarówno rekiny, jak i sahuaginowie zapuszczają się w wody Styksu. Uwielbiają topić łodzie i statki handlowe płynące po rze-

ce, a błogosławieństwo Sekolah zapewnia im czasową niepodatność na negatywne działanie wód Styksu.

Malbolge

Szósta warstwa Dziewięciu piekieł to niekończące się kamieniste zbocze. Do częstych zjawisk należą tu lawiny druzgocące wszystko, co spotkają na drodze. Niebo wrze chorobowymi kolorami. Mieszkające tu diabły chronią się w miedzianych twierdzach, zaprojektowanych tak, aby przetrwać lawiny, spychając spadające kamienie na boki. Niemniej nic nie oprze się najpotężniejszym zawałom.

Kamieniste zbocza Malebolge podobne są do krajobrazów Gehenny i poruszać się po nich można tylko wykonując testy Wspinaczki. Konsekwencje porażki oraz ST tych rzutów są analogiczne do opisanych w części Spadanie w Gehennie, wcześniej w tym rozdziale.

Maggoth Thyg: Plotki mówią, że pod zboczami warstwy tkwią ukryte starożytne miejsca. Tam, pod płaszczem piekielnych skał i kamieni, mieszkają mogą stworzenia starsze od diabłów – starożytni baatorianie.

W głąb zboczy prowadzą trudne do odnalezienia jaskinie, których ściany lśnią szarym, o tępiącym umysł światłem. Kamienne lawiny często blokują wejścia do pieczar, ale w jakiś tajemniczy sposób wciąż otwierają się one na nowo. Diabły, wysyłane przez Władcę Szóstej do zbadania tego fenomenu, nigdy nie wracają.

Z jaskiń tych dobywają się czasami przerażające wrzaski, które odbijają się echem od kamiennych pochyłości Malebolge. Co dziwniejsze, krzyków tych nie mogą usłyszeć oczekujący tej warstwy. Niemniej diabły słyszą, co wypełnia je falami nieodpartego przerażenia.

Maladomini

Siódma warstwa Dziewięciu Piekieł oznaczona jest ruinami opuszczonych miast. Pod krwistoczarowym nieboskłonem oranci wciąż konstruują, rzeźbią i wznoszą nowe miasta dla Władcy Siódmej. Ziemię, niczym wrzody, pokrywają czeluście kopalń, hałdy gruzu i głęboko drążone kanały. Nowe miasta powstają na gruzach poprzednich. Za każdym razem, gdy budowa wreszcie dobiega końca, niezadowolony władca zmusza robotników do ponownego podjęcia trudu i wznoszenia kolejnych murów.

WŁADCA PIĄTEJ: KSIAŻĘ LEVISTUS

Nikt nie wie, jak wygląda Levistus, tkwi on bowiem głęboko zamrożony w lodowej górze. Z zewnątrz przypomina ciemny kłęb materii, niewyraźnie widoczny przez mętne warstwy góry.

To Asmodeusz uwięził Levistusa w lodowej górze, karząc go tak za zdradę. Pozwolił księciu kontrolować Stygię poprzez mentalny kontakt z innymi diablami, lecz nie zamierza go uwolnić. Mimo uwięzienia Levistus wciąż knuje mroczne plany. Jeżeli odzyska wolność, z pewnością będzie próbował wyrzucić zemstę na władcach Dziewięciu Piekieł, a w szczególności na Asmodeuszu.

WŁADCA SZÓSTEJ: HRABINA WIEDŹMA

Hrabina Wiedźma nie jest arcydiabłem, tylko wyjątkowo potężną wiedźmą nocy z Hadesu. Kiedyś władcą warstwy był Moloch,

ale Asmodeusza pokonał w trakcie buntu, który przetoczył się przez Dziewięć Piekieł jakiś czas temu. Większość orientujących się w temacie twierdzi, że to Hrabina Wiedźma, będąc wówczas najbardziej zaufanym doradcą Molocha, namówiła go do buntu. Rebelia padła i w czasie Porachunków zajęła ona pałac Molocha. On zaś uciekł i, gdziekolwiek się ukrywa, z pewnością knuje straszliwą zemstę.

Twierdza Hrabiny Wiedźmy znajduje się w środku gigantycznego głazu wielkości góry, który wciąż toczy się po zboczach Malbolge, przez co nikt z możliwych tej warstwy nie wie, gdzie jest obecnie, ani jaką drogę obierze. Goszczą oni natomiast władczynię, gdy składa niezapowiedziane wizyty w ich miedzianych twierdzach, o ile oczywiście uda im się przejrzeć świetne przebrania, które wykorzystuje.

Porzucone miasta nie są puste. Służą za dom oczekującym, którzy uciekli diabelskim oprawcom, oraz potworom z innych planów, które się zgubiły, a także podróżnikom, którzy z różnych powodów nie chcą być odnalezieni.

Malagard: Aktualnie budowane miasto, służące za siedzibę Władcy Siódmej – Belzebubowi. Jest piękne: idealnie proste bulwary, fontanny o delikatnym, acz przerażającym wyglądzie i strzeliste wieże wbijające się niczym ostrza w krwistoczarne nieboskłon. To najwspanialsze miasto, jakie dotąd stało na Maladomini, ale nikt nie ma wątpliwości, że wkrótce zostanie porzucone, gdyż Belzebub dąży do absolutnej perfekcji we wszystkim.

Grenpoli: Tak zwane Miasto Dyplomacji. Okrywa je kupa, a dostęp do środka umożliwiają jedynie cztery bramy w murach. Przed wejściem straża dokonują dokładnej rewizji i nakazują zostawić wszelką broń, którą odebrać można, opuszczając Grenpoli. Bójki i otwarta agresja magiczna oznaczają znaczne naruszenie prawa, a każdy, kto prawo łamie, jest natychmiast uśmiercany.

Tu mieści się Szkoła Polityki Dziewięciu Piekieł, gdzie błyskotliwi diabelscy arystokraci uczą się sztuki zdrady i oszustwa. Miastem rządzi erynia imieniem Falszeusz Krętosłów.

Cania

Ósma warstwa Dziewięciu Piekieł to kolejna kraina lodu, ale tu zimno jest jeszcze dotkliwsze i wciska się wszędzie, jakby było żywą istotą. Lodowce przesuwają się z prędkością biegnącego mężczyzny, uderzając o siebie i rozbijając, zasypując lawiną śniegu wszystkich, którzy mieli nieszczęście znaleźć się między walczącymi, lodowymi tytanami.

Przeziębłe zimno przedziera się nawet przez najcieplejsze naturalne odzienie. Postacie przebywające na odkrytych przestrzeniach Canii co rundę otrzymują 3k10 obrażeń od zimna. Sunące lodowce często odsłaniają tysiącletnie trupy ofiar bezlitosnego zimna.

Mefistar: Potężna cytadela stojąca na szczycie imponującego lodowca Nargus. Wygląda niczym białobłękitny

klejnot leżący na lodzie. Wokół ostrej wieżycy wciąż wiją się kłęby oparów. Ruch samego lodowca kontroluje władca twierdzy – Mefistofeles. Nargus przepływa obok jednych lodowców, inne znów miazdzy, podobnie jak zgniata diabelskie armie rywali, które uda się mu zaskoczyć na równinach Canii.

Wnętrze twierdzy jest ogrzewane. Właściwie wszędzie są kadzie z lawą, wonne paleniska i płomieniste gobeliny. W ciepłym sanktuarium Mafistaru przebywa szlachta gelugonów, czekający tylko na najmniejszy znak swego pana, Mefistofelesa, Władcy Ósmej.

Kształty w Lodzie: Niektóre lodowce Canii to grobowce z zamrożonymi, obcymi formami życia. Ponieważ mętny lód zniekształca widzenie, trudno powiedzieć, co dokładnie tkwi w takich zimnych więzieniach. Od czasu do czasu ciekawscy śmiertelnicy wytapiają przejścia do szczególnie obiecujących kształtów, mających niewyraźnie w lodzie. Czasem okazuje się, że to archoni lub devy, zamrożone w trakcie walki z dziwnymi potworami nieznanego pochodzenia. Innym razem są to opuszczone miasta – zarówno normalne, jak i zupełnie obce.

Czeluść: Potężne lodowce otaczają czarną dziurę średnicy setek metrów. Ta całkowicie czarna przepaść to podstawowa droga na najniższą warstwę Dziewięciu Piekieł. W dół prowadzą schody wycięte po spirali w ścianach lodowców, a co pewien czas rozszerzają się do podestu, na którym stoi strażnicza wieża rojąca się od gelugonów.

Oczywiście, można zrezygnować ze schodów i rzucić się bezpośrednio w czerni Czeluści. Wieją w niej jednak nadnaturalnie silne wiatry, które każdy lot czynią wysoce ryzykownym. Unosząca się w powietrzu osoba, która trafi na powietrzny prąd, wykonać musi rzut obronny na Refleks (ST 30) – porażka oznacza ciśnięcie nieszczęśnika na lodową ścianę, co powoduje 20k6 obrażeń. Jeżeli rzut się powiedzie, udaje mu się znaleźć wystarczająco stabilny tunel powietrzny i może opuścić się na Nessus.

WŁADCA SIÓDMEJ: BELZEBUB

Kiedyś Belzebub był archonem Celestii i zwał się wówczas Triel. Został jednakże strącony do Dziewięciu Piekieł. Asmodeusz szybko zamienił go w diabła podczas potężnego, ohydneho rytuału. Zżerające Triela niepowstrzymane dążenie do doskonałości dobrze mu się przysłużyło podczas pięcia się w górę diabelskiej hierarchii – w końcu stanął przed Władcą Siódmej. Nie tylko zrzucił go z tronu i zajął jego miejsce, ale również przejął wszystkie jego wspomnienia. Wraz ze starym życiem porzucił dawne imię i został Belzebubem, zwanym też Władcą Much, bowiem nawet mucha nie ucieknie z sieci intryg tkanych przez niego.

Jak niemal każdy władca piekieł, również i on zbuntował się przeciw Asmodeuszowi, zdołał jednak przetrwać okres Porachunków. W ramach kary Asmodeusz odmienił jego anielskie ciało, nadając mu bezkształtną, ślimaczą postać.

Obecnie Belzebub knuje wyłącznie przeciwko Mefistofesowi, Władcy Ósmej. Nadal jednak płonie w nim nieśmiertelny gniew

na Asmodeusza i równie niezniszczalne pożądanie tronu Króla Dziewięciu Piekieł.

WŁADCA ÓSMEJ: MEFISTOFELES

Mefistofeles sfingował niegdyś swoją śmierć, sadzając na tronie barona Molikrotha. Okazało się jednak, że sam był owym nowym władcą. Ostatnio kariera duplikatu dobiegła końca (podobnie jak życie konspiratorów, którzy knuli z „Molikrothem”). Mefistofeles to mierzący niemal 3 metry humanoid o piekielnie czerwonej skórze, rogach i skrzydłach. Władca magiczną runką, płonąca wiecznym ogniem. Ponieważ lubi robić wrażenie, ubiera się w czarne szaty o barwie niemal najgłębszej czeluści.

Jemu również – jak innym arcyksiężętom Dziewięciu Piekieł – nie udało się zrzucić z tronu Asmodeusza i zająć jego miejsca. Podobnie do wielu innych władców, odzyskał pozycję po Porachunkach. Największym rywalem Mefistofelesa jest obecnie Belzebub, dlatego na jego dworze aż gęsto od sieci intryg plecionych przeciw Władcy Much.

Nessus

Dziewiąta, najniższa warstwa Dziewięciu Piekieł to kraina pocięta przepaściami głębszymi niż oceaniczne odmęty. Wiele z owych szczelin i kanionów ciągnie się tysiące kilometrów, a ich ściany nieustannie tworzy ten sam martwy kamień. Większość z nich wygląda na powstałe naturalnie, ale zdarzają się też takie, które są jakby krajobrazem rozrąbanym jednym ciosem. Plotki mówią, że na tej warstwie spotkać można odnogi biorące początek ze Styksu, znikające w rozpadlinach lub wijące się między skałami. Niewiele wie, jak do nich dotrzeć, o ile w ogóle istnieje.

Malsheem: Pod granicą między Canią a Nessusem leży rozpadlina o niewyobraźalnej szerokości i głębokości (Czełuść w Canii prowadzi właśnie do Malsheem w Nessus). Tu, na jej brzegu, stoi Malsheem – Cytadela Piekla – spowita aurą piekielnego, mrocznego piękna. Twierdza jest kolasalna i wznosi się na całe kilometry ponad poziom równiny. Niemniej – podobnie do góry lodowej płynącej przez ocean, która tylko nieznacznie wystaje nad powierzchnię – wieżycy i fortyfikacje Malsheem są niewielkie w porównaniu z rozległymi salami i korytarzami umieszczonymi wewnątrz zbocza.

Jest to największa znana cytadela na Planach Zewnętrznych. Bez przeszkód mieści miliony diabłów – armię większą niż jakakolwiek, która brała udział w wojnie krwi. Tu swe hordy trzyma Asmodeusz, pan Malsheem, Władca Dziewiątej i bezdyskusyjny Król Dziewięciu Piekieł. Armia czeka na ostatnią, apokaliptyczną bitwę, która puści w niepamięć dziecinne potyczki wojny krwi. Cytadela jest tak rozległa, że niemal nie można jej opisać, a sekrety tego miejsca zna tylko Asmodeusz.

Wężowe Sploty: Pewne brutalnie zwalczane plotki sugerują, że Asmodeusz jest czymś więcej niż chce przyznać. Historie te opowiadają, iż jego prawdziwa postać spoczywa w najgłębszej rozpadlinie Nessusa, zwanej Wężowymi Splotami. To, co wszystkie diabły Dziewięciu Piekieł oglądać mogą w fortecy Malsheem, to tylko zaawansowany *wyświetlony obraz* albo pewnego rodzaju awatar.

Ta tajemnicza rozpadlina, uformowana przez spadające ciało Asmodeusza, gdy po raz pierwszy przybył do Dziewięciu Piekieł, rozciąga się spiralą sięgającą w dół na setki kilometrów. Tytaniczne ciało nadal tam leży – długie na całe kilometry – a jego rany wciąż wymagają leczenia. Czarna, kwasowa krew zbiera się w zagłębieniach ścian szczeliny, a jest to substancja potworniejsza od potworności.

Skąd spadł Asmodeusz? Czy był kiedyś większym bóstwem, które strącono z Elizjum lub Celestii? A może jest jeszcze starszy, jak sugerują opowieści? Może nawet repre-

zentuje jakiś fundamentalny byt, którego samo już istnienie sprawia, że wszechświat wygląda tak, a nie inaczej?

Nikt, kto powtórzy głośno historię „rzeczywistej” postaci Asmodeusza nie żyje dłużej niż 24 godziny od chwili, gdy ją opowiedział. Tę prawdę znaleźć można też na zakurzonych zwojach w trudno dostępnych bibliotekach (takich jak cytadela Demogorgona w Otchłani). Oczywiście pod warunkiem, że to prawda, a nie brednie wyssane z palca.

Spotkania w Dziewięciu Pieklach

Do określania losowych spotkań w Dziewięciu Pieklach służy Tabela 7-7: Piekielne spotkania.

PIEKIELNE POLA BITEWNE ACHERONU

Tu zagubione armie zderzają się w środku nocy.

To sfera uciekinierów po milionach nieudanych rebeliach.

Plan wymuszonego porządku, gdzie konformizm ważniejszy jest od dobra.

Szczęk broni i bitewne krzyki to pierwszy dźwięk, jaki słyszą żołnierze przybywający do Acheronu, a także ostatni, który dociera do uciekinierów z tego miejsca. Tu znaleźć można wszystko: konflikt, wojnę, bitwy, potyczki. Wiele armii zaludnia Acheron, choć dowódcy należą do rzadkości. Dużo pospolitsi są rebelianci pozbawieni celu, rekrutujący się z orantów, śmiertelników, czartów i niebian.

Acheron składa się z czterech warstw. Każda z nich to zbiorowisko żelaznych sześcianów dryfujących w powietrznej pustce; niektóre są wielkości wysp, a inne kontynentów. Zdarza się, że sześciany zderzają się ze sobą, a echa kolizji odbijają się po całym planie, mieszając się ze szczękiem miecza uderzającego o miecz, gdy czoła armii zderzają się ze sobą, mrowiąc się na powierzchniach żelaznych brył.

Na tym planie mieszka wiele bóstw, wśród których jest Wee Jas, bóstwo śmierci i magii, Gruumsh, bóg orków, Maglubiyet, bóstwo goblinów oraz Hextor, bóstwo tyranii, samozwańczone wybraniec zła.

CECHY ACHERONU

Acheron posiada następujące cechy:

- **Grawitacja obiektywna kierunkowa:** Siła grawitacji jest taka sama jak na Planie Materialnym, ale kierunek „dołu” zmienia się w zależności od tego, na której płaszczyźnie sześcianu się stoi. Przechodzenie przez krawędzie może być stresujące dla niedoświadczonych podróżników.

WŁADCA DZIEWIĄTEJ: ASMODEUSZ, KRÓL DZIEWIĘCIU PIEKIEŁ

Asmodeusz w najgorszym razie jest arcydiabłem, posiadać może bowiem moce prawdziwego bóstwa. Zamieszkuje w Malsheem, choć rzadko można go zobaczyć. Pojawia się tylko wtedy, gdy w jednej z setek komnat audiencyjnych zbiera się prawdziwa

elita Dziewięciu Piekieł. Zwykle przybiera postacię niczym niewyobrażającego się hunamoida o czarnych włosach, czarnej, przystrzyżonej bródce i płomienistym spojrzeniu. Wiele razy starano się go strącić z tronu – ostatnio podczas buntu, który nazwano Porachunkami i który ogarnął całe piekła – jednakże nikomu się to jeszcze nie udało.

- **Normalny czas.**
- **Nieskończony:** Choć każdy z sześcianów jest skończony, pustka, w której wiszą, jest nieograniczona.
- **Boskomorficzny:** Acheron zmienia się zgodnie z wolą jego bóstw. Zwykle istoty muszą jednak używać magii i pracować fizycznie, aby zmienić materię tego piekielnego pola bitwy.
- **Brak cech żywiołów i energii.**
- **Umiarkowanie ukierunkowany na prawo:** Postacie chaotyczne podlegają karze -2 do wszelkich testów opartych na Charyzmie.
- **Normalna magia.**

POŁĄCZENIA ACHERONU

Podobnie jak na innych niższych planach, także i tutaj przez pierwszą warstwę, zwaną Avalas, płynie rzeka Styks. Pojawia się ona na licznych sześcianach Avalasu, tryskając z jakiegoś krateru, płynąc przez całe kilometry i znikając w kolejnej dziurze, aby ponownie wypłynąć na innej bryle metalu. Czasami rzeka zmienia bieg na powierzchni, co potrafi całe miasta pogrążyć w fali zapomnienia i śmierci.

Bramy na inne plany zdarzają się dość często. Zwykle umieszczone są w otworach tuneli, którymi zryta jest większość sześcianów składających się na sferę.

MIESZKAŃCY ACHERONU

Po tej sferze błąkają się szukając wrogów, renegackie armie stworzeń wszelkiego rodzaju. Ponieważ bunty i szaleństwo pokonać mogą nawet najlepszego dowódcę, większość szybko traci cele inne niż niszczenie pozostałych oddziałów. Czasami dłużej utrzymują spójność armie nieumarłych lub konstruktów, bo bezrozumnie wypełniają ostatni dany im rozkaz.

Oddziały, których nie pochłonęło jeszcze szaleństwo, mogą realizować wcześniejsze cele, takie jak obrona kraju, zdobywanie zaopatrzenia, walka z samozwańczym królem czy dowolne inne. Na nieszczęście, większość z podobnych zadań ma sens wyłącznie na rodzimych, odległych od Acheronu planach, dlatego też nawet najkarniejsze armie wkrótce tracą z oczu poprzednie cele i zamieniają się w bandy renegatów.

Acheron zamieszkują również achajrusy, diabły, impy, fomory, rakszasowie, smoki i yugolothy. Klany rakszasów rządzą wieloma ukrytymi sześcianami dryfującymi przez pustkę tej sfery, otulonymi barierami potężnych iluzji. Na dwóch najniższych warstwach Acheronu napotkać można górnicze kolonie zrobotyzowanych istot z Mechanusa.

Trzeba też wspomnieć o nadzwyczaj wielkiej populacji ptaków zamieszkujących ten plan. Z wiatrem podróżują,

sycąc się na licznych polach bitew, stada kruków, sępów, mew czy jastrzębi.

Oczekujący Acheronu

Wiele armii Acheronu rekrutuje się z dezertersów i orantów. Jeśli żołnierze zabijali innych za sprawę, w którą sami nie wierzyli, jeśli do tego cieszyło ich zabijanie, mogą tu trafić, stając się oczekującymi. Również kończą tu szczególnie zjadli i nieobliczalni rewolucjonści czy terroryści zabici na Planie Materialnym, często zostając dowódcami armii orantów. Tacy renegaci-dowódcy nie zaznają spokoju, dopóki nie zostaną ostatecznie zgładzeni, a ich życiowa esencja nie splecie się z istotą planu.

Renegaci-dowódcy mają następujące cechy specjalne oczekujących.

Dodatkowe niepodatności: dźwięk, elektryczność.

Odporności: ogień 20, zimno 20.

Inne cechy specjalne: Podniesienie na duchu.

Podniesienie na duchu (zn): Wszyscy członkowie renegackiej armii przebywający w promieniu 30 metrów od dowódcy otrzymują premię z morale +2 do rzutów obronnych przeciw urokom i efektem strachu oraz premię z morale +1 do testów ataków i obrażeń.

RUCH I WALKA

Poruszanie się po Piekielnych Polach Bitewnych Acheronu jest bardzo podobne do przemieszczania się na Planie Materialnym. Jedynie przekraczanie krawędzi brył może wydawać się trudne dla nieprzygotowanych do tego, ale w sumie też nie stanowi problemu. Do poruszania się między sześcianami potrzeba umiejętności latania. Podróżnicy w Avalas i Thuldanie powinni uważać na zderzenia brył, bo wszystko, co stanie na drodze kolizji, ulega rozgnieceniu na pył. Sześciany mogące się ze sobą zderzyć są widoczne dzień czy dwa wcześniej, co daje wystarczająco dużo czasu na ewakuację.

WŁAŚCIWOŚCI ACHERONU

Sześciany składające się na cztery warstwy Acheronu są podziurawione i poznaczone bliznami oraz kraterami wielu zderzeń i bitew. Warto zaznaczyć, że na tym uporządkowanym planie bryły rdzewieją czy pękają wzdłuż prostych linii i właściwych kątów. Niektóre sześciany mają zaledwie kilkadziesiąt metrów długości, podczas gdy inne są wystarczająco duże, aby pomieścić miasto czy królestwo. Istnieją inne kształty geometryczne oprócz sześcianów, choć występują rzadko (wyjątkiem jest trzecia warstwa – Tintibulus).

Widoczność na Acheronie jest normalna. Plan rozświetla szare, zmienne światło o natężeniu wahającym się od blasku jasnej, księżycowej nocy, aż po ciemny, pochmurny dzień.

GOBLIŃSKO-ORKOWA WOJNA WŚRÓD SZEŚCIANÓW

Krainy Clangor i Nishrek były niegdyś jednym sześcianem, ale przeciwstawne bóstwa rozerwały go na dwie osobne bryły. Choć rozdzielone, gobliny z Clangoru i orki z Nishreku nadal pałają do

siebie wrogostw. Rywalizujące bóstwa potrafią zapobiec kolizjom, w których ich sześciany mogłyby zostać rozbite czy zmiażdżone, co wcale nie znaczy, że nie próbują zrobić tego przeciwnikom. Obecnie większość bitew toczy się wtedy, gdy jedna ze stron przeprowadzi inwazję na powierzchnię wrogiego sześcianu.

Również słyszalność jest normalna, choć w tle zawsze da się wychwycić odległe echa bitew czy zderzeń brył.

Avalas

Pierwsza warstwa Acheronu zwana jest także Bitewnymi Równinami. Tu znajduje się większość sześcianów oraz armii i twierdz – wystarczająco wiele, by zaludnić tę część sfery. Echa odległych zderzeń metalowych brył są nie do odróżnienia od pobliskich odgłosów toczących się bitew. Rozmiary sześcianów wahają się od wielkości miasta do kontynentu. Najmniejsze bryły są zwykle najstarszymi, obłupanymi w wyniku eonów zderzeń.

Clangor: Ta bryła jest zryta tunelami mieszczącymi jedną wielką sieć koszar. Tu żyją gobliny prowadzące odwieczną wojnę. Tu swą siedzibę ma także goblinińskie bóstwo – Maglubiyet.

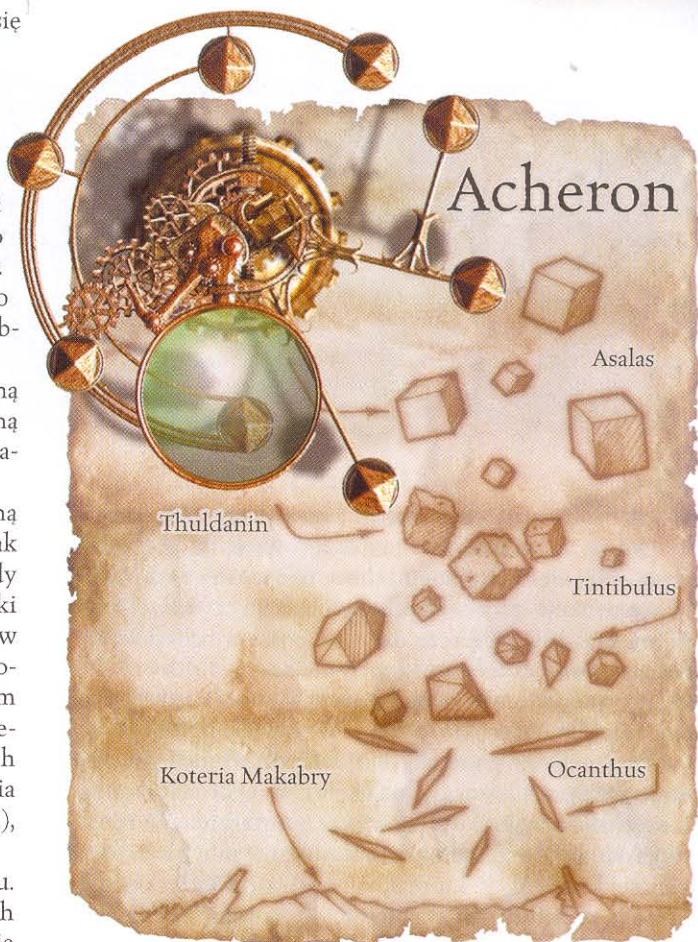
Wieże i mury Clangoru rozmieszczono ze śmiertelną precyzją – tak, aby zadawały atakującym oddziałom jak najdotkliwsze straty. Powietrze jest suche i zimne, a każdy oddech zamienia się w kłęb pary. Tam gdzie nie stoją baraki goblinów, spotkać można zagrody wilków – wierzchowców elitarnej jazdy tej rasy. Ponieważ przeważające siły Clangoru to goblinińscy i hobgoblinińscy oranci, nie potrzeba im wielkich magazynów żywności. Są tu jednak silnie strzeżone składy dostępne dla śmiertelników, wilków i innych mieszkańców Clangoru. Oczywiście magazyny uzupełnia się w odległych miejscach (i po wygórowanych cenach), wykorzystując dobrze strzeżone portale.

Shetring: Forteca zlewa się z resztą struktury sześcianu. Rozcina ją na pół wielka rzeka Dziwokła, a pięć potężnych mostów spina oba brzegi. Rzeka tryska ze źródła, pokonuje kilka kilometrów, po czym wpada pod powierzchnię bryły. Tam właśnie, u stóp podziemnego wodospadu, we wspaniale rzeźbionej stalowej jaskini, ociekającej skraplającym się pyłem wodnym mieszka sam Maglubiyet. Gobliny przed podjęciem każdej wielkiej wyprawy wojennej (najczęściej skierowanej przeciw Nishrekowi, siedzibie orkowego panteonu) zrzucają mu ofiary ze szczytu wodospadu.

Nishrek: Metaliczny sześcian będący siedzibą orkowego panteonu, na czele którego stoi Gruumsh – jednooki bóg orków. Na terenie bryły zanegowana jest normalna dla Acheronu cecha umiarkowanego ukierunkowania na prawo. Ten sześcian – podobnie do Clangoru – przecinają tunele. Stacjonują tu też liczne zastępy orkowych wojsk. Jednakże w odróżnieniu od Clangoru, baraki są chaotycznie porozrzucane, a korytarze wiją się bez żadnego planu. O ile Clangor wygląda z daleka na zbudowany na planie krzyżujących się prostopadłe ulic, o tyle Nishrek roi się od esowatych przejść i budowli z trudem trzymającymi pion.

Orkowie podlegli pomniejszonym bóstwom, takim jak Bahgtru czy Ilneval, z radością udają się na wojny z Clangorem. Natomiast Gruumsh od dawna stara się wyrzucić zemstę na znacznie odleglejszym wrogu: Corellonie Larethianie. W minionych wiekach ten elfi bóg pozbawił bóstwo orków lewego oka. Ten dług Gruumsh pragnie spłacić z nawiązką.

Pod bezpośrednią władzą Gruumsha znajdują się forteczne miasta Gnijące Oko, Biała Dłoń i Trzy Kły. W każdym z nich ma on rezydencję, a przemieszcza się między nimi



bez wyraźnego planu. Bahgtru i Ilneval kontrolują inne, mniej ufortyfikowane miasta. Jeśli zaś chodzi o skryte orkowe bóstwo imieniem Luthic, to kieruje ono plagami z głębin sześcianu – mówi się, że kryjówkę ma w samym sercu bryły.

Biczowisko: Kraina Hextora jest położona na wyjątkowo wielkim sześcianie, gdzie cały czas szaleją bitwy. Warownia tego boga to rozległa budowla z żelaza i kamienia, o wielu murach, strażniczych wieżach i ruchomych machinach wojennych. Jej sercem jest Wielkie Koloseum – wielopiętrowa arena długa na kilometry, skonstruowana z kutego brązu i szkła. To tutaj legiony bóstwa nieustannie szkolą się w wojennej sztuce.

W koloseum często pojawia się sam Hextor (lub jego awatar), przybierając postać przerażającego, szaroskórego, sześcioramiennego stwora wymachującego ulubionym orężem. Już widok symbolu nienawiści i buntu, symbolu tego bóstwa – sześciu strzał w pęk skierowanych w dół – wprawia wyznawców w krwawą, bitewny szal.

Thuldanim

Druga warstwa Acheronu jest podobna do pierwszej. Różni je to, że populacja Thuldanim jest dosyć nieliczna. Sześciany warstwy pokryte są dziurami i zagłębieniami. Otwory prowadzą pod powierzchnię, gdzie otwierają się labirynty wypełnione pozostałościami każdej wojny, która kiedykolwiek była toczona.



Wszędzie walają się szczątki potrzaskanych urządzeń i pojazdów. Tu kończą zatopione okręty wojenne, połamane wieże obelężnicze, wielkie maszyny, napędzane parą powozy, konstrukcje latające wszelkiego rodzaju czy nawet fragmenty urządzeń o jeszcze dziwniejszym napędzie lub przeznaczeniu. Większość z nich nie nadaje się do użytku i sterczy nieruchomo, skamieniała w wyniku „konserwującego” wpływu tej warstwy.

Po tym wielkim cmentarzysku narzędzi wojny myszkuje wiele grup poszukiwaczy, bo i wiele cennej broni czy urządzeń znaleźć można wśród śmieci i szczątków. Wytrwali mogą odnaleźć przedmioty o fantastycznej mocy lub zadziwiającej konstrukcji, które albo nadają się do użytku, albo da się je przynajmniej skopiować. Roztropnie jest jednak nie pozostawać tu zbyt długo, bo żywe stworzenia mogą tak samo skamienieć jak porzucone narzędzia zagłady.

Tintibulus

W odróżnieniu od innych warstw Acheronu, tu więcej niż sześcianów jest czworo-, pięcio-, ośmio-, dziewięcio-, dwunasto- i innych prostopadłościanów o parzystej liczbie ścian. Bryły te zbudowane są z wulkanicznej, szarej skały, pokrytej warstwą popiołu o grubości kilkudziesięciu centymetrów (a czasem nawet kilku metrów). Gdy zdarzają się kolizje, bryły pękają wzdłuż linii „uskoku”, tworząc dwie mniejsze. Ciągłe zderzenia sprawiają, że ta warstwa nieustannie rozbrzmiewa dzwoniącymi, trzeszczącymi dźwiękami. Warstwa ma mało mieszkańców – czy to orantów, czy innych istot.

UCHRONIENIE SIĘ PRZED KONSERWACYJNYM DZIAŁANIEM THULDANIN

Ta sama właściwość, która konserwuje przedmioty na Thuldanie, działa również na istoty żywe, nieumarłych i orantów. Każdy przedmiot i każde stworzenie ma 1% szans na każde 30 dni spędzone na tej warstwie, że zamieni się w kamień. Istoty, które padną ofiarą tej mocy, mogą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 18) – udany oznacza, że opierają się petyfikującemu działaniu warstwy. Przedmioty i osoby zamienione w kamień przez Thuldanie nie mogą wrócić do normalnego stanu bez użycia najpotężniejszej magii, takiej jak *życzenie* czy *cud*. Doświadczeni podróżnicy

Ciągłe dźwięczenie na tej warstwie jest tak uciążliwe, że wszyscy polegają karze z okoliczności –4 do testów Nasłuchiwanie.

Ocanthus

Czwarta warstwa Acheronu jest miejscem pozbawionym światła, wypełnionym szybko latającymi, ostrymi jak noże odłamkami. Niektóre z nich są niewiele większe od igły, podczas gdy inne mają całe kilometry długości. Największe stają się ośrodkami grawitacji obiektywnej kierunkowej, podobnie do sześcianów wyższych warstw; mają też zdolną do oddychania, choć lodowatą atmosferę. Ciągła burza wirujących ostrych odłamków sprawia, że Ocanthus jest miejscem bardzo nieprzyjaznym przedmiotom i stworzeniom.

Odłamki uformowane są z czarnego lodu, zamrożonego w cienkiej warstwie. Ciągłe zderzenia rozbijają je na coraz mniejsze fragmenty, aż do zupełnie malutkich igiełek, które rozsypują się w pył. Wszystkie pochodzą z jednego źródła: mrocznej jak noc granicy Ocanthusu – nieskończonego pola czarnego, naładowanego magią lodu.

Nikt nie wie czy lodowa granica jest rzeczywiście końcem tego świata, czy tylko barierą, za którą ciągną się dalsze, groźniejsze warstwy Acheronu. Niektórzy twierdzą, że lód jest źródłem bądź też końcem Styksu, a wszelkie wspomnienia ukradzione przez rzekę nie giną, tylko lądują zamrożone w czarnym lodzie. Bez względu na to czy to prawda, lodowe pole tworzy obiektywną kierunkową grawitację i możliwe jest, że to tylko wielki lodowy odłamek – tak ogromny, że można go wziąć za kres Acheronu.

pamiętają, aby przebywać na Thuldanie jedynie 29 dni, a potem udać się na odpoczynek poza tę warstwę.

PRZEŻYCIE BURZY OSTRZY NA OCANTHUSIE

Stworzenia, których nie chroni żadna bardzo potężna, sztuczna bariera (ona też i tak w końcu się rozpadnie), są bezustannie narażone na ataki odłamków tnących ciemność niczym latające ostrza. Wszystkie istoty i przedmioty w każdej rundzie padają ofiarą ataku wielkiego miecza (2k6 obrażeń) o premii +10 do testu ataku. Redukcja obrażeń nie ma wpływu na te rany, ale trwałość – już tak.

Koteria Makabry: Oto miejsce na Ocanthusie, gdzie mieszka Wee Jas – Wiedźmia Bogini Śmierci i Magii. Jej kryształowy pałac, zbudowany na granicznym polu lodowym, wygląda na ażurowy, choć jest przerażający. Cały świeci własnym bladym blaskiem. To jedyne źródło światła na tej czarnej jak smoła warstwie. Bliższe przyjrzenie się zewnętrznym murom pozwala dostrzec, że wyrzeźbiono je w lodzie na kształt splecionych szkieletów wszelkich ras żyjących w wieloświecie.

W środku Koterii Makabry Wee Jas nieustannie testuje rzucające czary istoty uprowadzone z ich rodzimych planów. Nikt jeszcze nie zdał tych egzaminów. Niemniej kara za porażkę – śmierć z ręki bogini – uznawana jest przez jej wyznawców za wielkie wyróżnienie.

Wee Jas spędza sporo czasu poza zamkiem, spacerując po lodowym polu i wysysając z niego mentalne, zamrożone wspomnienia utraconej magii i śmierci. W odległości do 350 metrów od miejsca, gdzie przebywa, ciągła burza ostrz Ocanthusa zostaje czasowo wstrzymana.

Spotkania w Acheronie

Do określania losowych spotkań w Acheronie służy Tabela 7-7: Piekielne spotkania.

MECHANICZNA NIRWANA MECHANUSA

Oto sfera najwyższego prawa.

Tu rodzą się wszelkie plany.

Witajcie w warsztacie multiwersum.

Mechanus jest sferą, na której niepodzielnie rządzi idealnie skonstruowane prawo. Światła i ciemności jest po równo, ciepło i zimno również stoją w doskonałej równowadze. Wszystko jest przewidywalne jak krople wodnego zegara i tak oczywiste, jak drzewo rosnące pośrodku pola. Na Mechanusie wszelkie prawa odzwierciedlone są w nieskończonym układzie kół zębatach, nawzajem się napędzających i kręcących we własnym rytmie. Cały mechanizm jest tak rozległy, wykonuje tak skomplikowane, złożone działania, że żadne bóstwo nie obejmuje umysłem jego celu, a rozumieć można tylko to, że to jakaś funkcja prawa.

Na pierwszy rzut oka wydawać by się mogło, że Mechanus jest równie prosty i wyraźny, co Plany Zewnętrzne. Oczywiście jest jednak, że subtelności i wątpliwości czają się tuż pod powierzchnią. Tu znaleźć można odzwierciedlenie każdego prawa, poczynając od ucieleśnienia prostego przysłowia, aż po diabelnie poskręcane zasady etykiety. Ale, co najważniejsze, na Mechanusie nie istnieją uczucia, iluzje czy ból. Gdy cała świadomość obejmuje całkowicie wszystko, pojawia się doskonałość.

CECHY MECHANUSA

Mechanus posiada następujące cechy:

- **Grawitacja obiektywna kierunkowa:** Siła grawitacji jest taka sama, jak na Planie Materialnym, ale ma kierunek zawsze do danego koła zębatego. Przechodzenie między owymi zębatkami może być trudne dla niedo-

świadczonych podróżników, a także niebezpieczne, jeśli wpadnie się między tryby.

- **Normalny czas.**
- **Nieskończony:** Każda przekładania to obiekt skończony, choć nawet mniejsze są wielkości wyspy. Pustka, w której wisi cały mechanizm, jest nieskończona.
- **Boskomorficzny:** Pomniejsze bóstwa mogą kształtować Mechanusa siłą swych myśli, a zwykle stworzenia potrzebują do tego wysiłku fizycznego bądź magii.
- **Brak cech żywiołów i energii.**
- **Silnie ukierunkowany na prawo:** Chaotyczne i neutralne stworzenia podlegają w tej sferze karze -2 do wszelkich testów opartych na Charyzmie, Roztropności i Intellekcje.
- **Normalna magia.**

POŁĄCZENIA MECHANUSA

Wolno stojące przejścia prowadzą zwykle do centrum danego koła zębatego. Niektóre portale otwierają się na inne Plany Zewnętrzne, Wewnętrzne czy nawet na Plan Astralny albo Eteryiczny. Część przejść prowadzi na drugą stronę przekładni.

Portale Mechanusa zwykle wyglądają jak jasnozielone koła zębate, które powoli się kręcą. Zwykle aktywują się raz na pełen obrót trybu, na którym się znajdują, choć zdarzają się również takie, które pojawiają się przy odpowiednim układzie wielu kół (a zasady prawidłowego ustawienia nie zawsze są oczywiste). Pozostają aktywne co najmniej godzinę i prawdopodobnie nie dłużej niż 24 godziny.

MIESZKAŃCY MECHANUSA

Mieszkańcy Mechanusa budują siedziby na zębatych kołach kręcących się w pustce. Zwykle powierzchnia trybów pozbawiona jest roślinności czy śladów życia, choć zdarza się czasem, że koloniści z innych sfer (np. Planu Materialnego, Dziewięciu Piekieł czy Celestii) zamieniają je w labirynty żywopłotów, parki czy rezerваты przyrody.

Dominujące na tym planie stworzenia nie są żywe – to konstrukty. Jako całość noszą miano nieuchronnych, a istnieją po to, aby pilnować naturalnych praw wszechświata. Trzema szeroko znanymi typami nieuchronnych są koljaruci (ścigający zbiegów), maruci (wrogowie wszystkich, którzy oszukali śmierć) oraz zelekuci (egzekutorzy przysiąg). Każdy nieuchronny bez wytchnienia ściga i karze tych, którzy przekroczyli pilnowaną przez niego zasadę.

Na Mechanusie spotkać można również roje ekspansjonistycznych formitów. Te mrówkowate centaury próbują podbić wszystko w zasięgu wzroku, a każdą żywą istotę chcą podporządkować rojowi – uczynić robotnicą wypełniającą polecenia królowych.

Inne mechaniczne stworzenia, oprócz nieuchronnych, również nazywają Mechanus domem, choć próbują mieć jak najmniej wspólnego z kimkolwiek z zewnątrz.

Oczekujący Mechanusa

Oranci tej sfery często oblekają się w stylizowane wersje swych poprzednich ciał. Pomijając różnice w zewnętrznym wyglądzie, wszyscy charakteryzują się przerażającą szczerością i porzuceniem indywidualizmu. Są krańcowo dosłow-

ni. Niektórzy w ogóle nie chcą rozmawiać, obawiając się, że źle zrozumieją interlokutora.

Mają następujące cechy specjalne oczekujących:

Dodatkowe niepodatności: ogień, zimno.

Odporności: brak.

Inne cechy specjalne: brak.

RUCH I WALKA

Poruszanie się po Mechanusie jest bardzo podobne do wędrówek na Planie Materialnym. Tylko przemieszczanie się pomiędzy kręcącymi się kołami zębatymi może być trudne dla nieprzygotowanych do tego osób i wymaga testu Równowagi (ST 10). To prosty rzut, ale jeśli nie powiedzie się o 5 lub więcej, podróżnik spada między tryby,



które zadają co rundę 20k6 obrażeń.

Wydostanie się spomiędzy kręcących się zębatek następuje po udanym teście Wspinaczki (ST 20).

Oczywiście, podróżnicy mogą przemieszczać się między kołami, teleportując się lub latając przez pustkę.

WŁAŚCIWOŚCI MECHANUSA

Mechanus jest pojedynczym, nieskończonym planem, bez wydzielonych warstw. Ogromny, rozległy układ zazębionych kół przypominający mechanizm wielkiego zegara jest zawieszony w pustce. Niektóre zębatki łączą się pionowo, inne znów leżą w tej samej płaszczyźnie. Koła zbudowane są ze skał, ziemi i rud metali, tak jakby bogowie wykroili je z Planu Materialnego.

Wiele trybów ma ponad tysiąc kilometrów szerokości i kręcą się tak wolno, że nie da się tego normalnie zauważyć. Jednakże się kręcą, co poznać można po mniejszych kółkach (takich wielkości wyspy) zazębionych z ich krawędziami.

Najmniejsze spośród kół kręcą się z niemal oszalałą prędkością – na całe szczęście przebywające na nich istoty nie są poddane sile odśrodkowej. Grawitacja obiektywna kierunkowa gwarantuje, że jeśli ktoś nie podejrze do krawędzi bliżej niż 3 metry, nie spadnie z wirującej zębatki.

Widoczność na Mechanusie jest normalna. Plan przez 12 godzin oświetla białe, dobiegające zewsząd światło, a przez następne 12 godzin panują ciemności. Również

słuch działa normalnie, choć czasem blisko krawędzi kół słychać wyraźnie niski chrzęst napędzających się trybów.

Zębatki rojów formitów

Formici budują wielkie miasta-mrowiska rozciągające się na obie strony kolonizowanych kół. Każdy taki tryb mieści tysiące robotników, wojowników i nadzorców oraz dziesiątki myrmarchów. Oczywiście, każde koło ma tylko jedną królową, której rozkazy stanowią prawo absolutne i niepodważalne.

Są też królowe rządzące innymi kołami. Zwykle współpracują one ze sobą, o ile oczywiście nie chcą zasiedlić tej samej zębatki, bo w takich sytuacjach wybucha wojna. Gdy któraś z nich postanawia skolonizować kolejną wyspę, wysyła kontyngent

broniący cennej królewskiej larwy, sama się jednak nie

przenosi, jeżeli mieszkają tam

inne stworzenia. Do czego wszak służą wojownicy, jeśli nie do wyczyszczenia następnego trybu i przygotowania go do skolonizowania? Całe szczęście, że narodziny kolejnej królowej w mnogości jaj zdarzają się tylko raz na sto czy tysiąc lat. W innym wypadku formici zajęliby znacznie większy obszar Mechanusa, niż ten, którym aktualnie rządzą.

Centrum: Podróżnicy przemieszczający się przez pustkę Mechanusa w kierunku, z którego przybyli formici, napotkają coraz więcej i więcej skolonizowanych przez nich kół, aż w końcu nie będzie wolnych terenów – zobaczą miliony lub więcej wysp pokrytych tymi drepczącymi stworami.

W sercu krainy formitów znajduje się centralne koło otoczone ze wszystkich stron przez skolonizowane zębatki, a żyje na nim Królowa Matka Dziedziczka. Formiccy myrmarchowie wierzą, że koło to (o średnicy co najmniej pięciu tysięcy kilometrów) jest centrum Mechanusa i napędza wszystkie pozostałe części układu.

Wszystko jedno czy to prawda, czy jedynie pobożne życzenia, splendor gigantycznego miasta-mrowiska zajmującego obie strony koła jest zaiste wielki. Samą Królową Matkę Dziedziczkę uważa się za równą potęgą pośrednim bóstwom, choć bardzo trudno to sprawdzić. Na każdym kroku towarzyszy jej eskorta trzydziestu trzech olbrzymich formickich królowych na maksymalnym poziomie rozwoju, ale i przyćmiewa ją ona swą potęgą.

Neumannus

Nieuchronnych zaprojektowano, zbudowano i przeznaczono do zadania utrzymania konkretnych praw. Nie wiadomo, kto stworzył pierwszych z nich – oni sami tego nie wiedzą. Niemniej po stworzeniu konstrukty te szybko nauczyły się trudnej sztuki replikowania samych siebie.

Neumannus jest jedną z takich „fabryk” położonych na niewielkiej zębatce. Nie ma tu normalnych, żywych stworzeń – zamiast nich wszędzie kręcą się konstrukty. Powierzchnię pokrywają dymiące kominy, a w pustkę unoszą się chmury dymu, wydobywające się z pieców i kuźni.

W środku, sala po sali, spotkać można oszalałającą różnorodność mechanizmów. Płynny metal jest chłodzony, formowany i hartowany, by nabrał odpowiedniego kształtu. Wykończone fragmenty składane są w całość i ożywiane w magicznej kąpieli w niezwykłym smarze. Po krótkim etapie rozruchu, nowy nieuchronny kierowany jest do dowolnej części Wielkiego Koła z pierwszą misją.

Zadania na konstruktach lśniącymi runami zapisuje zgromadzenie zwane Rdzeniem Starszych (każda fabryka posiada własny rdzeń), do którego należy kilkuset unikatowych nieuchronnych. Poświęcają oni swój czas na przemierzanie kosmosu i szukanie łamanych praw oraz wyznaczanie tych, którzy muszą za to zapłacić. Czasami nieuchronni podporządkowują się innym ważnym, stanowiącym prawo autorytetom z Planów Zewnętrznych i przez krótki czas służą im pomocą.

Regulus

Automatyczne stworzenia mieszkają również w krainie zwanej Regulus i wydają się bardzo dobrze do niej pasować.

Owe obce istoty, zwane modronami, wyglądają i działają jak konstrukty, ale oddychają i jedzą podobnie do innych przybyszów. Modrony kontrolują sześćdziesiąt cztery zębátky, a liczba ta nie zmienia się nigdy.

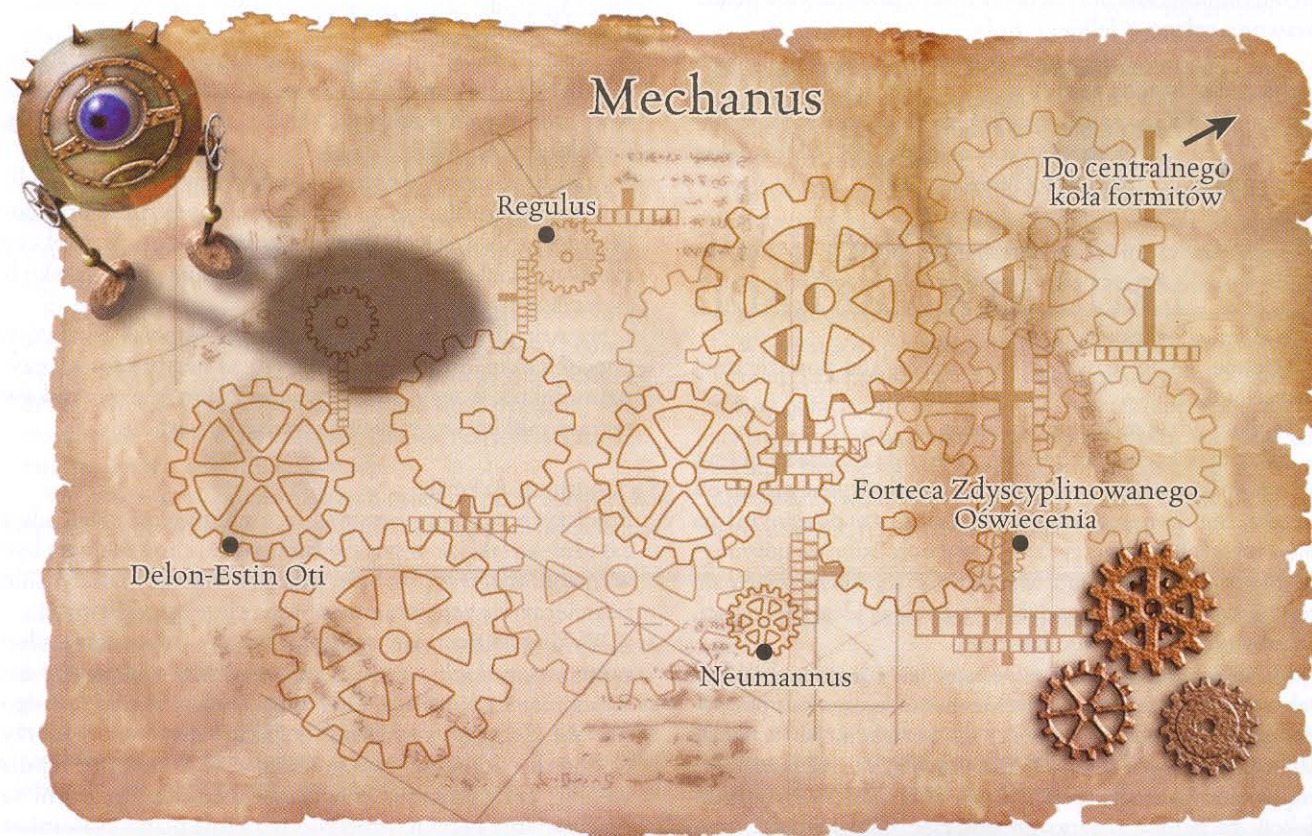
Choć wygląd zewnętrzny modronów sugeruje, że mają niewiele wspólnego z nieuchronnymi, nie próbują rozwijać własnego, uporządkowanego społeczeństwa ani nie interesuje ich karanie kogokolwiek za łamanie praw. Formicy nie sprawdzili jeszcze siły modronów, lecz biorąc pod uwagę ekspansywność tych pierwszych, konflikt jest bardzo prawdopodobny.

Inne miejsca Mechanusa

Jeżeli pustka Mechanusa jest nieskończona, to i nieprzeliczalne muszą być tryby planu. Ponieważ koła łączą się ze sobą, nie ma miejsc, które byłyby oddzielne i niedostępne. Z technicznego punktu widzenia nie ma więc koła, do którego nie dotrze zdeterminowany podróżnik, jeśli tylko będzie dostatecznie długo żył. Oprócz wszechobecnej porządkowości, znaleźć tu można wiele ciekawych miejsc.

Delon-Estin Ori: To idealnie symetryczne miasto położone jest na dużo większym kole, zajmuje zatem jedynie jego niewielką część. Delon-Estin Ori otacza dwadzieścia pierścieni murów, z jedną bramą z każdej strony. W ich obrębie rolnicy uprawiają owoce, warzywa i hodują zwierzęta. Widziane z góry, przypomina pajęczynę, z koncentrycznymi drogami rozchodzącymi się od środka, wielką przestrzenią porośniętą trawą i pojedynczym pierścieniem drzew w samym środku.

Miasto przepelnia pokój i spokój, a wszystko jest tak uporządkowane i jasne, że mieszkańcy przekraczają granice płynącego czasu i toczącej się rozmowy, niejako



przewidując przyszłość przerywają gościom, którzy nie wiedzą, co przyniesie przyszłość.

Jeśli ktoś szuka idealnej równowagi i uwolnienia się od niższych (czy również wyższych) namiętności, osiedla się właśnie tutaj. Na mieszkańców składa się zadziwiająca mieszanka przedstawicieli każdej z ras Wielkiego Koła, wśród których wszyscy są równi i gdzie nie ma żadnego władcy. Wielu orantów osiedla się w Delon-Estin Ori lub w jego okolicach, aby wieść szczęśliwe życie rolników.

Miasto cieszy się reputacją miejsca, gdzie rodzą się wróżbici i dokąd coś ciągnie jasnowiedzów, dlatego też często spotkać tu można gości szukających odpowiedzi na pytania o własną przyszłość.

Forteca Zdyscyplinowanego Oświecenia: Budowla stojąca samotnie na kole. Jej wieżycy strzelają wysoko w pustkę Mechanusa. Ma średnicę trzech kilometrów, a najwyższe dachy sięgają dwukrotnie wyżej. Po blankach krążą nieuchronni, strzegący prawa „zakazu wstępu”, broniąc fortecy przed złymi zakusami podstępnych szpiegów bądź ekspansjonistycznych formitów.

Twierdzą władza grupa śmiertelników z Planu Materialnego, zwąca się Stowarzyszenie Porządku. Jego członkowie wierzą, że jeśli będą w stanie wypełniać każde prawo kosmosu, dorównają mocą bogom. Dlatego też zbudowali własną siedzibę w sferze ostatecznych i najwyższych praw.

Fortecę Zdyscyplinowanego Oświecenia wypełniają tłumy pomocników, funkcjonariuszy, legalistów, tłumaczy, matematyków, filozofów i biurokratów. Większość z nich należy do Stowarzyszenia Porządku, choć zdarza się i tak, że goście spoza zakonu dostają pozwolenie na studiowanie pism przechowywanych w rozległych bibliotekach. Przestrzeń biblioteczna liczy setki komnat i przechowuje pisma prawne z całego Wielkiego Koła.

Spotkania w Mechanusie

Do określania losowych spotkań w Mechanusie służy Tabela 7-7: Piekielne spotkania lub Tabela 7-8: Niebiańskie spotkania (wybierz którąś z nich).

POKOJOWE KRÓLESTWA ARKADII

Oto ziemie doskonałości.

Miejsce, gdzie prawa ustanawiane są dla powszechnej szczęśliwości.

To plan, gdzie rodzi się harmonia.

Arkadia pokryta jest idealnie równymi szpalerami drzew, strumieniami płynącymi prosto niczym odrysowanymi od liniału, regularnymi polami i miastami zbudowanymi na przejrzystych, geometrycznych planach. Tutejsze góry nigdy nie poddają się erozji. Wszystko w tej sferze składa się na powszechną szczęśliwość i występuje w idealnej postaci, tak aby nic nie zakłócało harmonii.

Mówi się, że wszystko w Arkadii jest idealne, choć bez tak sztywnego rygoru jak w Mechanusie oraz bez podporządkowania indywidualności do perfekcji, jak w Celestii. Nie jest to jednak do końca prawdą. W rzeczywistości mieszkańcy Arkadii są tak silnie przekonani o własnej perfekcji, że bardzo trudno im dostrzec jakiegokolwiek wady

w sobie. To przed tysiącleciami przyczyniło się do tego, że najniższa warstwa Arkadii – Menaus – przeniosła się do Mechanusa i stała się częścią tego automatycznego świata ostatecznych praw.

Tu ma swą siedzibę św. Cuthbert od Pałki, bóstwo słusznej kary.

CECHY ARKADII

Arkadia posiada następujące cechy:

- **Normalna grawitacja.**
- **Normalny czas.**
- **Nieskończony:** Każda warstwa Arkadii to nieskończony, dobrze uporządkowany krajobraz.
- **Boskomorficzny:** Pomniejsze bóstwa mogą kształtować Arkadię samym tylko gestem, choć dla słabszych stworzeń sfera zachowuje się jak normalnie morficzna.
- **Brak cech żywiołów i energii.**
- **Umiarkowanie ukierunkowany na prawo:** Chaotyczne stworzenia podlegają w Arkadii karze -2 do testów opartych na Charyzmie.
- **Normalna magia.**

POŁĄCZENIA ARKADII

Mało jest na Arkadii portali na inne plany, ale przynajmniej istniejące są stale i wyraźnie rozpoznawalne. Przejścia do innych światów oznaczają łukowate kratownice z bluszczem, winoroślą i innymi pnączami. Istnieją również bramy do odległych miejsc Arkadii, jak również łączące obie jej warstwy. Te ostatnie portale zwykle umieszczone są między wielkimi słupami pokrytymi runami, sterczącymi na około 15 metrów.

MIESZKAŃCY ARKADII

W Arkadii mieszka wielu śmiertelników z Planu Materialnego, jak również archonów, aasimarów, dev oraz wszechobecnych policyjnych służb eihierarów (parz dalej, Oczekujący Arkadii).

Arkadia to również dom spokojnych zwierząt: złotych lisów, miedzianych zajęcy, owiec o srebrnym runie oraz dobrze zorganizowanych owadów w rodzaju os, pszczoł czy mrówek. Znaleźć tu można także ogromne gatunki takich zwierząt i insektów.

Na Arkadii znajduje się kilka miast-kopców formitów, choć ich ekspansjonistyczne zapędy są tu stłumione (przynajmniej tak to wygląda z zewnątrz). Marsze wojowników tej rasy zakłóciłyby przecież arkadyjską harmonię.

Oczekujący Arkadii

Tutejszych orantów nazywa się einhierarami. Wyglądają zasadniczo tak, jak w poprzednim życiu, choć zdają się być wyraźnie zdrowsi i bardziej krzepcy. Wszyscy fanatycznie poświęcają się zapewnieniu powszechnej szczęśliwości.

Wykorzystując swe specjalne cechy, rozpoznają charakter wszystkich napotkanych stworzeń, wykonując zadania planarnej milicji. Gdy spotkają kogoś nie-prawego lub nie-dobrego, mają trzy wyjścia. Chaotyczni dobrzy i neutralni dobrzy goście są tolerowani dopóki postępują według praw Arkadii. Prawdziwie neutralni proszeni są o załatwienie swoich spraw i opuszczenie planu. Natomiast

ci w jakimkolwiek stopniu dotknięci przez zło są natychmiast bez pardonowo atakowani.

Einheriarowie mają następujące cechy specjalne oczekujących:

Dodatkowe niepodatności: dźwięk, kwas.

Odporności: elektryczność 20, zimno 20.

Inne cechy specjalne: wykrycie chaosu, wykrycie dobra.

Wykrycie chaosu/dobra (zw): Einheriarowie potrafią wykrywać chaos i wykrywać dobro na życzenie (jak czary 5-poziomowego kapłana).

WŁAŚCIWOŚCI ARKADII

Na dwóch warstwach Arkadii istnieje tylko to, co zbliża się do perfekcji i pokoju. Pola i lasy uginają się pod ciężarem kłosów i owoców, wszystko rośnie samo, bez obaw o choroby. Nawet „dzikie” kwiaty rosną tak, by pozostawać w harmonii z otoczeniem.

Cudowne są również drzewa Arkadii. Owe potężne rośliny występują zarówno w postaci zwartych gajów, jak i prostych, regularnych szpalerów. Ich kora przyjmuje miedziany, złoty, srebrny lub żelazny poblask. Liście mają dowolny kolor między głęboką zielenią a ognistą czerwienią, choć nigdy nie opadają. Nieustająco rodzą owoce. W rzadkich, cudownych momentach, zerwany owoc zaczyna przejawiać magiczne właściwości, powielając efekt losowo wybranego eliksiru (patrz: Rozdział 8 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Przed zerwaniem owoce nie przejawiają swej magicznej natury.

Widzenie działa w Arkadii normalnie. Dni i noce wyznaczana Kula Dni i Nocy, unosząca się nad najwyższym wzniesieniem planu. Połowa kuli emanuje światłem, a druga połowa jest ciemna. Obraca się ona równomiernie, nie zatrzymując się i oświetlając jedną część nieskończonego planu, a drugą pograżając w naturalnych ciemnościach. Nie ma zmiernych i świtu, tylko noc i dzień.

Abellio

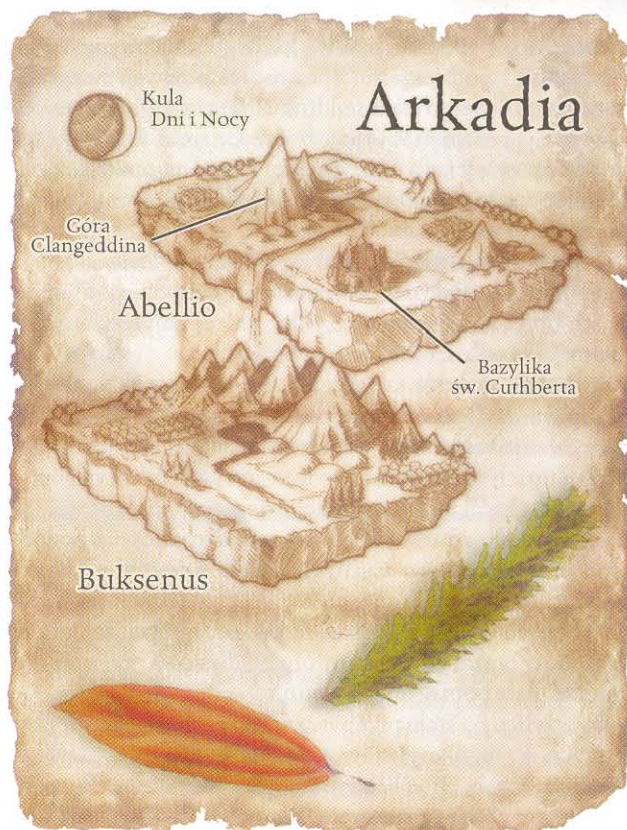
Pierwsza warstwa Arkadii jest w większości płaska, choć zdarzają się na niej góry i pagórki. Znaleźć tu można lasy, jeziora, pola i strumienie. To warstwa bogactwa, gdzie wszystko – także zwykle zwierzęta – podporządkowane jest ogólnemu dobru.

Szczęki: Choć zwykle formici sięją strach uporem w rozprzestrzenianiu się po wszystkich światach i planach, na Arkadii jest inaczej. Tutaj, przynajmniej gdy potrzeba demonstracji przed paranoicznymi einheriarami, myrmarchowie i królowa zdają się nad wyraz wyważeni. Ich miasto-kopiec nośi miano Szczęk.

W odróżnieniu od normalnych miast-kopców formitów, Szczęki są otwarte i znajdują się głównie nad powierzchnią.

KRÓLOWIE BURZY

Królowie Burzy (a właściwie trzech króli i królowa) to czterech byłych śmiertelników z Planu Materialnego, którzy objęli władanie nad Deszczem, Wiatrem, Błyskawicą i Chmurą. Nie są bóstwami, choć moc, którą dysponują, dorównuje półboskiej. Królowie Burzy rządzą pogodą w Arkadii, współpracując ze sobą wedle ściśle określonego planu. Do ich zadań należy upewnienie



Z zewnątrz osiedle wygląda jak geometryczna mieszanka dwu- i trzy-poziomowych budowli, parków i wież. Oczywiście, podziemne tunele rzadko odwiedzają istoty inne niż formici, którzy grzecznie podejmują gości na targowiskach czy w zajazdach.

Królowa Matka K'l'tk'thra (zwana przez nie-formitów Jasnoscia) rządzi społecznością z leża ukrytego w głębi podziemnych tuneli. Dni mijają jej na pilnowaniu interesów miasta, rozmnażaniu się i chronieniu Miejsca Jaj.

Góra Clangeddina: Góra o kształcie idealnego stożka, widoczna z każdego miejsca. Wznosi się na co najmniej 9 tysięcy metrów ponad polami, a jej szczyt spowijają chmury i burze. Powstała na cześć krasnoludzkiego bohatera – Clangeddina Srebrnobrodego.

Wnętrze góry poprzecinane jest wielkimi korytarzami, galeriami i krasnoludzkimi brukowanymi drogami. Kosztowne lampy, gorące i zimne kuźnie, jak również olbrzymie sale biesiadne zapewniają światło i radość wszystkim gościom podziemi. Chętnie wita się tu nieznanym, szczególnie tych, którzy przybyli zamówić specjalną broń u legendarnych kowali, pracujących w najgorętszej części kuźni.

się, że każdy kawałek planu otrzyma idealną mieszankę słoty i słońca.

Królowie Burzy mieszkają w czterech cytadelach otaczających Kulę Dni i Nocy, w kierunkach idealnie wyznaczanych kompasem. Każda z twierdz sięga wysoko w niebo, a najwyższe wieżycy giną w jasnym blasku. Każdą z cytadel nieustająco otacza aura podobna do reprezentowanej przez danego króla.

Krasnoludy żyjące pod tą górą – zarówno śmiertelnicy jak i oczekujący – spędzają połowę każdego dnia na musztrze, treningach i podnoszeniu sprawności bojowej, wszystko ku czci szacownego Clangeddina. Zdarza się, że to miejsce odwiedzają goście próbujący stworzyć armię, którzy kuszą bóstwo opowieściami o słusznej sprawie. Czasami Clangeddin odpowiada na wezwanie i dołącza podległe mu topory do prawej wojny.

Bazylika Św. Cuthberta: Ową wielką budowlę osłaniają mury patrolowane przez starannie dobranych paladynów. W ich obrębie stoi sama bazylika, której najwyższa wieża sięga ponad półtora kilometra w górę.

W samym centrum świątyni znajduje się tron Cuthberta, zwany Tronem Prawdy, choć bóstwo rzadko na nim zasiada. Tron osłania baldachim, wspierający się na czterech wężowych słupach – te kolumny to trofeum św. Cuthberta, przywiezione z krótkiej krucjaty do Dziewięciu Piekieł.

Jako bóstwo zdrowego rozsądku, roztropności i podobnych przymiotów, św. Cuthbert opiera swe czyny na prawości, filozofii i rozumności. Zwie się go jednak także św. Cuthbertem od Pałki, bo gdziekolwiek zmierza, zabiera ze sobą okuty brązem drewniany oręż. Gdy słowa przestają wystarczać, pała pomaga niezawodnie.

W bazylice na stałe przebywa wielu einheriarów, uprawnionych do tego kapłanów, paladynów i innych prawdziwie wierzących, choć bóstwo wysyła całe zastępy do zadań wypełnianych w jego imieniu. Dla przybyłych tu suplikantów, chcących spijać mądrość z ust bóstwa, czekają wygodne komnaty i smaczne jadło.

Buksenus

Druga warstwa Arkadii podobna jest do pierwszej – piękne doliny porośnięte trawą idealnej długości i naturalnymi szpalerami drzew oraz poznaczone okrągłymi jeziorami. To jednak także miejsce, gdzie siły Arkadii powoli się zbierają, aby zderzyć się z Mechanusem we wspomnianej już ideologicznej batalii i odbić utraconą warstwę Menausus. Jak przebiegnie owa „rebelia”, tego nie wie nikt.

Tu i ówdzie na tej warstwie trenuje szczególna sekta śmiertelników z Planu Materialnego, zwana Harmonium. Choć próbują oni czynić dobro, to ich „obozy nauki” czynią tylko więcej i więcej krzywd – tak przynajmniej twierdzą zorientowani.

W takich właśnie obozach Harmonium indoktrynuje „pożyczonych” śmiertelników o chaotycznym nastawieniu, narzucając im zasady prawa i harmonii, aby przelamać dotychczasowe uwarunkowanie i odmienić duchową przynależność do sił zamętu. Niestety, nie mogą się oni pochwalić dużymi sukcesami. W ogólnym spojrzeniu obozy takie pchają warstwę Buksenus raczej w stronę prawa, niż dobra. Jeśli kierunek ten zostanie zachowany, Arkadia może stracić kolejną warstwę na rzecz Mechanusa – drugą po najdalszej, która już znikła.

Menausus

Trzecia warstwa Arkadii już nie istnieje (właściwie nie istnieje od tysiącleci). Jej planarna esencja połączyła się z Mechanusem. Ten kataklizm wiąże się z przesyleniem

warstwy formickimi kolonizatorami i ich nieprzepartym, bezlitosnym instynktem praworządności. Nikt dokładnie nie wie, którą częścią Mechanusa jest obecnie Menausus, ale wydaje się prawdopodobne, że spora część istniejących na Mechanusie miast-kopców tworzyła niegdyś trzecią warstwę Arkadii.

Spotkania w Arkadii

Do określania losowych spotkań w Arkadii służy Tabela 7-8: Niebiańskie spotkania.

SIEDEM NIEBIAŃSKICH KONDYGNACJI CELESTII

Oto kraina splendoru.

Tu ucieleśnia się ostateczne dobro.

Tu mieszka prawość i ład, zrozumienie i litość.

Oto pojedyncza, niebotyczna, święta góra Celestia, wznosząca się nad nieskończonym morzem poświęconej wody. Tu rządzi sprawiedliwość, dobro, porządek, niebiańska łaska i litość. Stąd bystre oczy wypatrują zła we wszelkich jego odmianach. To tu wszystko jest cudowne.

Siedem Niebiańskich Kondygnacji jest planarnym domem dusz śmiertelników, którzy za życia odznaczali się szacunkiem i empatią dla wszystkich. To także raj, który diabły z niższych planów podbiłyby od razu, gdyby tylko mogły. Celestia obiecuje uwznioślenie i ostateczne zjednoczenie z siłami dobra i prawości wszystkim, którzy okażą się tego warci. Dlatego też suplikanci wspinają się po każdej ścieżce między warstwami, jedna po drugiej, aż na nieskończone wysokości Niebiańskiego Miasta, a stamtąd do Oświeconego Raju.

Na planie tym mieszka Bahamut, władca dobrych smoków, a także Heironeous, bóg męstwa, Moradin, ojciec krasnoludów, oraz Yondalla, bogini niziołków.

CECHY CELESTII

Celestia posiada następujące cechy:

- **Normalna grawitacja.**
- **Normalny czas.**
- **Nieskończony:** Każda warstwa Celestii jest nieskończona, choć również każda z nich to część wielkiej góry, położona jedna na drugiej.
- **Boskomorficzny:** Celestia poddaje się woli istot o mocy co najmniej pomniejszych bóstw. Dla mniej potężnych stworzeń pozostaje normalnie morficzna.
- **Brak cech żywiołów i energii.**
- **Umiarkowanie ukierunkowany na dobro, umiarkowanie ukierunkowany na prawo:** Złe albo chaotyczne postacie podlegają na Celestii karze –2 do testów opartych na Charyzmie. Chaotyczne złe postacie cierpią karę –4 do testów opartych na Charyzmie.
- **Normalna magia.**

POŁĄCZENIA CELESTII

Jedyne drogi prowadzące do Celestii łączą się z jej najniższą warstwą – Lunią – zwaną też Srebrnym Morzem. Podróżnicy pojawiają się na plaży oceanu otaczającego górę Celestia.

W inne miejsca niż na brzeg Srebrnego Morza prowadzi bardzo nieliczne przejścia.

Poszczególne warstwy łączą się szeregiem portali. Przejście z niższej warstwy na wyższą znajduje się zawsze w najwyższym fizycznie punkcie. Przemieszczanie się między warstwami zawsze przypomina wspinanie się po górze.

Jednak, aby dostać się wyżej, potrzeba czegoś więcej niż wspinaczki. Wiele dróg prowadzi w górę, ale tylko ktoś, kto znajdzie na ścieżce prawa i dobrej prawdy, może nią podążać. Dlatego też osiągnięcie szczytu wymaga serii prób, w których suplikant odrzuca po kolei wszystkie zasady i nawyki niepasujące do istoty sfery. Trzeba nadmienić, że krążą plotki, jakoby dało się bez duchowej przemiany podróżować na skrót, trzeba tylko wiedzieć, gdzie patrzeć i z kim rozmawiać.

MIESZKAŃCY CELESTII

Celestia jest domem wielu dobrych istot, takich jak aasimarowie, devy, planetarzy czy solarzy. Ponadto na najniższych stokach, przy plażach Srebrnego Morza, osiedliło się sporo grup dobrych mieszkańców Planu Materialnego.

Archoni to podstawami mieszkańcami tej sfery – są tym dla Celestii, czym diabły dla Dziewięciu Piekieł, czyli rdzennymi mieszkańcami i krzewicielami podstawowych idei. Żyje tu wiele ich typów, wśród których najpopularniejsze to archon-lampion, archon-ogar i archon-trębacz (patrz: *Księga Potworów*).

Większość oczekujących Celestii to archoni-lampiony. W odróżnieniu od wielu orantów innych sfer, ci dostają zarówno wiedzę, jak i moc. Celem każdego jest wzniesienie się przez kolejne warstwy planu i ewoluowanie w potęg-

BAHAMUT, PLATYNOWY SMOK

➔ **Bahamut:** SW 25; kolosalny smok; KW 53k12+742; pw 1086; Inicjatywa +4; Szyb 18 m, latanie 90 m (słaba), pływanie 18 m; KP 54 (dotyk 2, nieprzygotowany 54); ataki +66/+61/+61/+61 wręcz (4k8+21/19–20, ugryzienie; 4k6+10, 2 pazury; 2k8+10 2 skrzydło; 4k6+10 ogon); Front/Zasięg 30 cm na 15 m/3 m; SA broń oddechowa, groza, czary, zdolności czaropodobne; SC węż, redukcja obrażeń 25/+4, niepodatności, *dostrzeganie niewidzialnego*, wystrzone zmysły, *oddychanie pod wodą*; OC 30; Char PD; MRO Wytrw +43, Ref +29, Wola +42; S 53, Zr 10, Bd 39, Int 35, Rzt 36, Cha 35.

Umiejętności i atuty: Alchemia +40, Blefowanie +65, Czarostwo +68, Dyplomacja +65, Koncentracja +72, Leczenie +41, Nasłuchiwanie +71, Przebieranie +34, Przeszukiwanie +65, Tajniki dzicy +41, Wiedza (historia) +34, Wiedza (natura) +34, Wiedza (plany) +34, Wiedza (smoki) +37, Wiedza (religia) +34, Wiedza (tajemna) +34, Wrózenie +68, Wyczucie pobudek +69, Wyczucie kierunku +41, Wyzwalanie się +56, Zastraszanie +65, Zauważanie +71, Zbieranie informacji +65, Zwierzęca empatia +40; Atak z powietrza, Czujność, Pochwycenie, Poprawiona inicjatywa, Poprawione rozbrajanie, Poprawione trafienie krytyczne (ugryzienie), Potężny atak, Przyspieszenie zdolności czaropodobnej (*słoneczny wybuch*), Rzucanie w walce, Unoszenie się, Walka na ślepo, Wyspecjalizowanie, Zwrot przez skrzydło.

Broń oddechowa (zn): Bahamut posiada trzy różne rodzaje broni oddechowej.

Zimno: Stożek zimna długi na 24 metry zadający 36k10 obrażeń. Rzut obronny na Refleks (ST 50) pozwala zmniejszyć je o połowę.

Forma gazowa: Mgła wypełniająca obszar stożka długiego na 24 metry. Istoty znajdujące się na tym obszarze przyjmują gazową formę na 32 rundy. Udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 50) neguje ten efekt.

Dezintegracja: Promień niebieskiego światła wypełnia obszar o wysokości 1,5 metra, szerokości 1,5 metra i długości 48 metrów. Istoty, którym nie powiedzie się rzut obronny na Wytrwałość (ST 50), zostają zniszczone. Nawet jeśli rzut obronny się powiedzie, ofiara otrzymuje 18k10 obrażeń. Promień wycina w przedmiotach dziurę wielkości 1,5 metra na 1,5 metra na 48 metrów lub zadaje im 18k10 uszkodzeń, jeśli powiedzie im się rzut obronny.

Pomiędzy zionieniami Bahamuta muszą minąć 1k4 rundy, bez względu na to, której broni oddechowej użył.

Groza (zw): Bahamut może wzbudzać we wrogach niepokój samą obecnością. Ta zdolność działa automatycznie za każdym

razem, gdy atakuje, szarżuje lub lata nad głową przeciwnika. Efektowi podlegają stworzenia w promieniu 144 metrów, jeśli mają 52 KW lub mniej.

Potencjalne ofiary, którym powiedzie się rzut obronny na Wole (ST 48), są niepodatne na grozę Bahamuta przez jeden dzień. Niepowodzenie ma różne efekty. Stworzenia o 4 lub mniej KW ulegają panice na 4k6 rund, zaś te o 5 lub więcej KW są wstrząśnięte przez 4k6 rund. Ta moc Bahamuta nie działa na dobre smoki oraz na Tiamat, chromatycznego smoka.

Czary: Bahamut jest 20-poziomowym zaklinaczem i 20-poziomym kapłanem z dostępem do domen dobro i powietrze (otrzymuje również moce związane z wymienionymi domenami). W naturalnej postaci może rzucać czary, wypowiadając pojedyncze słowo.

Zdolności czaropodobne: Bahamut może używać każdej z wymienionych zdolności trzy razy dziennie (20. poziom czarującego): *chmura mgły, kontrolowanie pogody, kontrolowanie wiatru, kontrolowanie wody, poszukiwanie, przezorność, rozmawianie ze zwierzętami, słoneczny wybuch, spadanie jak piórko, stworzenie jedzenia i wody, wykrycie myśli*. Na życzenie może używać również *zmiany kształtu* (20. poziom czarującego). ST rzutów obronnych na te zdolności wynosi 14 + poziom czaru.

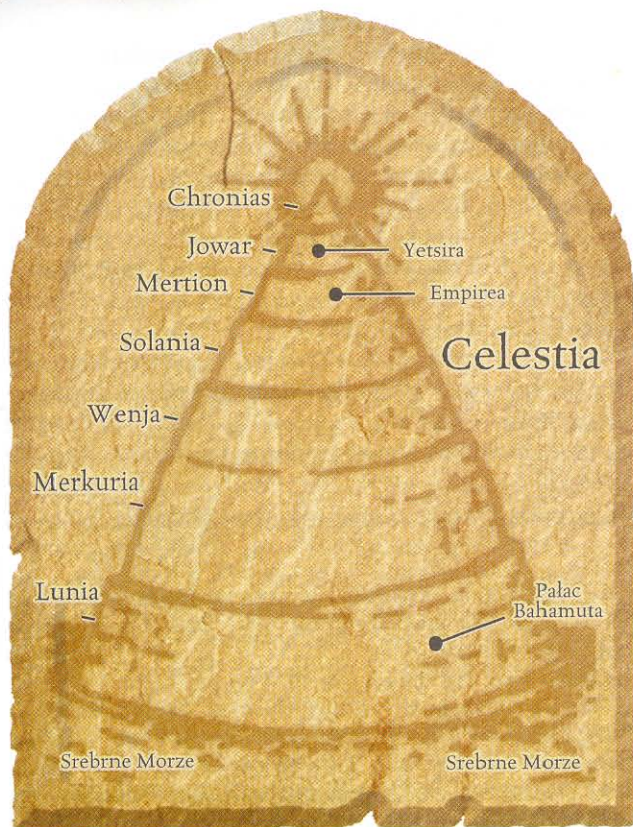
Niepodatności (zw): Bahamut jest niepodatny na kwas, zimno, elektryczność, ogień, truciznę, uśpienie i paraliż. Całkowicie ignoruje efekty zaklęć i zdolności czaropodobnych z poziomu 5. i niższych, tak jakby rzucający nie przełamał jego odporności na czary.

Dostrzeganie niewidzialnego (zw): Bahamut posiada nadzwyczajną zdolność widzenia niewidzialnych stworzeń. Działa ona analogicznie do czaru *dostrzeganie niewidzialnego* o zasięgu 480 metrów i jest zawsze aktywna.

Wystrzone zmysły (zw): Bahamut widzi cztery razy dalej niż człowiek w warunkach słabego światła i dwa razy dalej w normalnym świetle. Widzi w ciemnościach do 480 metrów.

Oddychanie pod wodą (zw): Bahamut może oddychać pod wodą nieskończenie długo. Kiedy znajduje się pod powierzchnią, może korzystać z broni oddechowej, czarów i innych zdolności.

Wyposażenie: *Amulet ochrony przed wykryciem i lokalizacją, berło czujności, berło niszczenia magicznych przedmiotów, heksaedr mocy, heksaedryczna brama, karwasze pancerza +8, klejnot jasności, laska potęgi, pierścień ochrony +5, płaszcz przemieszczania, przenośna dziura, rękawiczka-schówek*. Premie zapewniane przez przedmioty nie są wliczone w podane statystyki.



niejsze rodzaje archonów. Pozostali traktują ich jak dzieci, którym wybacza się błędy i kieruje na właściwą ścieżkę cnoty. Archoni-lampiony wyglądają niczym szybujące kule światła, lśniące jak pochodnie.

Archoni-lampiony mają następujące cechy specjalne oczekujących:

Dodatkowe niepodatności: elektryczność, petryfikacja.

Odporności: brak.

Specjalne: KW k8, atut Poprawiona inicjatywa.

Inne cechy specjalne: Redukcja obrażeń 20/+1, promień świetlny, zdolności czaropodobne, niebiańskie przymioty, brak przywiązania do planu.

Promień świetlny (zw): Archon-lampion może atakować na odległość 9 metrów dwoma promieniami światła, wykonując atak dotykowy na dystans z premią +2 i zadając 1k6 obrażeń każdym.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie *wspomożenie*, *wykrycie zła* oraz *nieustający płomień* – analogicznie do czarów rzuconych przez 3-poziomowego zaklinacza.

Niebiańskie przymioty: Aura grozy (ST rzutu obronnego 11), magiczny krąg przeciw złu, teleportacja, języki, +4 do rzutów obronnych na trucizny.

Brak przywiązania do planu (zw): W odróżnieniu od większości innych oczekujących, archon-lampion może opuścić plan, który nazywa domem.

WŁAŚCIWOŚCI CELESTII

Od obmywanego morzem podnóża aż po siódmą warstwę planu po mniejszych szczytach, w szczelinach, kanionach i po graniach góry Celestia wiją się ścieżki. W jakiś sposób każda szczelina pozwala spojrzeć na wyższą warstwę, która

świeci na niższe niczym słońce. Każda przepaść prowadzi w końcu – przez wodospady i piargi – do Srebrnego Morza. Nawet na wyższych warstwach wciąż słychać, choć coraz słabiej, szum fal łamiących się na skałach Lunii.

Lunia

Pierwsza i najniższa warstwa Celestii zwana jest Srebrnym Niebem. Tu właśnie prowadzą portale z innych sfer, na brzeg ciemnego Srebrnego Morza – rozległego akwenu poświęconej wody. Srebrne Morze nie jest słone i zamieszkuje w nim pełna gama wodnego świata, od małych rybek po przewalające się w głębinach lewiatany.

Niebo nad Lunią jest ciemne, choć wypełnione srebrzystymi gwiazdami oświetlającymi wybrzeże, gdzie morze spotyka się ze ścianami góry. Tam też zbudowano wiele cytatel z lśniącego kamienia, różniących się zarówno architekturą, jak i mieszkańcami. Sporo spośród nich handluje z morskimi elfami z Planu Materialnego.

Zamek Mahlhevika: Cudowności Lunii oferują wiele – nawet chaotycznemu złemu czarodziejowi chcącemu poznać ścieżki dobra. To właśnie wykorzystał Mahlhevik. Powołując się na przysługi oddawane różnym półbogom i okazując szczerą wysoce postawionym archonom, uzyskał zgodę i wybudował zamek na wybrzeżu Srebrnego Morza. Choć jego intencje są szczerze, długa jeszcze przed nim droga i wiele ze starych praktyk czy instynktów pozostało mu w podświadomości.

Mahlhevik z radością wita podróżników i pozwala istotom o dowolnym charakterze przebywać w zamku. Część z jego „starych przyjaciół” wciąż go odwiedza – wśród gości znaleźć można Sytrisa (zwanego niegdyś Kosiarzem Dusz) czy Jafeta (na którego wołano Pijawka). Niemniej przechodzenie przez portal i pojawianie się po szyję w świętej wodzie Srebrnego Morza przeraża i odstrasza większość z nich, wizyty takie nie należą do częstych. W zamku czarodzieja można znaleźć ciekawe towary na sprzedaż, a czasem jeszcze ciekawsze opowieści, tak więc jest to dobre miejsce dla podróżnych, którzy nie chcą zadawać się bezpośrednio z archonami.

Merkuria

Druga warstwa Celestii zwana jest także Złotym Niebem. To miejsce czystego powietrza i wielkich nadziei, gdzie wszystko oblewa złote światło. Tutaj stoki są łagodne, doliny wypełnia roślinność, a strumienie płyną szybko. Płaskowyże i dolinki zapewniają wystarczająco dużo miejsca dla małych osad, w których żyją zarówno archoni, jak i inne dobre stworzenia.

Tu także znajdują się wspaniałe grobowce i olśniewające mauzolea, gdzie wiecznym snem śpią najszlachetniejsi z wojowników. Tutaj też Celestia czci ich dokonania, w do rocznych obchodach Dnia Pamięci.

Pałac Bahamuta: Ta lśniąca cudowność zbudowana jest w całości ze skarbów Bahamuta, platynowego smoka, władcy dobrych smoków, rycerza rozsądku, wiedzy, przepowiedni i pieśni. Okna pałacu wykonano ze szlachetnych kamieni osadzonych w srebrze i złocie, ściany wyłożono miedzią i jadem, a posadzki wykuto z mithralu. W środku mieszka Bahamut oraz siedem wielkich jaszczurów, które pilnują gromadzonych od eonów skarbów; spoczywają tu



także kości tysięcy złodziei, którym się nie powiodło okradzenie platynowego smoka.

Pałac Bahamuta może na życzenie smoka przenosić się między czterema pierwszymi warstwami Celestii (niesiony jest powietrznym wirem). Jeśli podróżnicy są przyjaźnie nastawieni do platynowego smoka, mogą w ten sposób przebyć pierwsze warstwy, nie korzystając z normalnych ścieżek.

Wenja

Trzecia warstwa Celestii zwana jest też Perłowym Niebem. Tutejsze zbocza są stare, zaokrąglone, czasem pokryte śniegiem. Strumyki okazują się jednak ciepłe i czyste, choć zimą lód często mrozi ich brzegi. Tarasowe pola i lasy są częstym widokiem na zboczach Wenji.

Szklany Staw: Górskie jezioro o lodowatej wodzie, wypełniające dolinę wyciętą niczym misa pomiędzy trzema szczytami, zasilane strumykami z błękitnego lodowca górującego nad taflą. Jeśli wierzący wrzuci do niego jako ofiarę coś naprawdę dla niego ważnego i cennego, z nieogarnionych głębin tryśnie promień światła. Gdy dotrze do powierzchni, przyjmie postać przepowiedni dotyczącej owej osoby lub też potężnego archona, którzy rzuci się do walki ze świętokradcą, jeśli ofiara nie była szczerą.

Zielone Pola: Tu plony nigdy nie marnieją, pogoda jest zawsze łagodna, a zbiory obfite i błogosławione, bowiem kraina ta należy do Yondalli, bogini niziolków, której imię oznacza bezpieczeństwo. Ten obszar stanowi połączenie ziemnych nerek mieszkalnych, małych wiejskich domków i niekończących się pól. Nie żyją tu żadne większe drapieżniki, za to sporo jest kretów, królików czy borsuków.

Solania

Czwarta warstwa Celestii zwana jest Kryształowym Niebem. Nad cichymi stokami tej krainy niebo lśni srebrzystym blaskiem. Doliny wypełniają skrząca się mgła i ożywcze zapachy. Nad wieloma zboczami wiszą potężne

lodowce, a pod nimi rozciągają się złoża bogate w rudy i cenne minerały. Na szczytach Solanii pyszną się klasztorry, katedry i inne święte miejsca. Często są miejscem międzyplanarnych pielgrzymek, których uczestnicy szukają odpowiedzi na pytania o stworzenie, pracę czy miłość.

Erackinor: Zbocza Solanii przecinają głębokie korytarze rozległej, podziemnej siedziby krasnoludów, zwanej Erackinor. Tu przebywać mogą wyłącznie przedstawiciele tej rasy i wywodzący się z niej oczekujący. Ci, którzy odwiedzili to miejsce, szeptem mówią o kamieniarskich dziełach i rzemiośle daleko przerastającym wszystko, co krasnolud zobaczyć może na Planie Materialnym.

Kiedy Moradin rozpalil ogień Kuźni Dusz głęboko pod korzeniami góry Celesii, we wszystkich tych korytarzach i salach rozbrzmiały odgłosy kucia. Krasnoludscy kapłani tego bóstwa mówią, że bóg używa tych kuźni do kształtowania duchów swego ludu oraz dusz oręża. Możliwe, że warsztaty te mają jeszcze inne zastosowania.

Zbrojownie Erackinoru są również wspaniałe, dlatego też krasnoludscy weterani i oranci zasiedlający to miejsce zamieniają siedzibę w twierdzę właściwie nie do zdobycia.

Mertion

Piąta warstwa Celestii zwana jest także Platynowym Niebem. Jej zbocza są łagodne, wznoszą się wspaniałymi łąkami, na których górują cytadele i kopuły. W zamkach Mertionu przebywają paladyni, niebianie i inne stworzenia dobra i prawa.

Empirea: Miejsce noszące także miano Miasta Pokornych Dusz, położone na brzegu zimnego, czystego, górskiego jeziora. W Empirei jest wiele leczniczych fontann i źródeł, które potrafią odtworzyć obcięte kończyny, przywrócić zabrany język, uleczyć szaleństwo czy oddać samą życiową energię – potrzebujący musi tylko odnaleźć właściwą fontannę. Empirea słynie również z uzdrowicieli i szpitali, a wielu pielgrzymów poszukuje tego legendarnego miejsca doskonałego zdrowia.

Jowar

Szósta warstwa Celestii zwana jest Błyszczącym Niebem. Zbocza nabijane są wielkimi rubinami i granatami tak lśnącymi i pięknie błyszczącymi, że pierwsze spojrzenie zapiera dech w piersiach. Tutaj zastępy archonów spacerują po polach kosztowności, zatopieni w kontemplacji nad chwałą poprzedniego życia.

Yetsira, Niebiańskie Miasto: Miasto widoczne z każdego punktu Jowaru, jak również z widokowych punktów niższych warstw. Całe ma formę siedmiopiętrowego zikkuratu. Tarasy miasta łączą ze sobą wielkie schody na każdej z czterech stron. Szlachetne kamienie ogromnej wartości i urody znaczą każdy krok i każdy kamień budowli, a wszystkie lśnią wewnętrznym blaskiem. Zastępy archonów przemierzają schody w górę i w dół, ale rozmiary miasta są tak wielkie, że przejścia nigdy nie wyglądają na zatłoczone.

Na najniższym tarasie znajduje się Skarbiec Dusz – budowla z czarnego marmuru, o pięknych łukach i kopułach, podkreślonych liniami złota i srebra. Tu potężni archoni ważą cnoty niższych archonów, decydując, czy zasługują na wyniesienie w wyższą postać.

Na czwartym tarasie mieści się Błyszczący Arsenal – długi, wąski budynek z zamkniętymi komorami i rozległymi piwnicami. Tu przechowywana jest broń, zarówno magiczna jak i normalna, którą zastępy archonów pobierają w razie potrzeby. Mówi się, że najważniejszy oręż zawiera esencję potężnych archonów. Spoczywa ona w komorach zabezpieczonych znakami wypisanymi przez bóstwa.

Na siódmym, najwyższym tarasie, znajduje się most al-Sihal, wyglądający na promień oślepiającego światła. To portal do siódmego nieba, Chronias, strzeżony przez solara o imieniu Kserona, który zawraca z drogi wszystkich niegodnych.

Chronias

Siódma warstwa Celestii zwana jest również Oświeconym Niebem. To wielka tajemnica. Niektórzy mówią nawet, że to jedyna tajemnica jaka istnieje. Nikt, kto osiągnął Oświecone Niebo, nie powrócił, dlatego też w ogóle nie wiadomo, czym się charakteryzuje. Legendy sugerują, że każdy, kto tam wejdzie, na tyle powiększa swą wewnętrzną dobroć, że zlewa się z samą istotą planu Celestii. A jeśli nosi w sobie zło, jego dusza zostaje ugaszona, a egzystencja na zawsze wymazana ze sceny multiwersum.

Spotkania w Celestii

Do określania losowych spotkań w Celestii służy Tabela 7-8: Niebiańskie spotkania.

BLIŹNIACZE RAJE BYTOPII

To plan zwrócony ku sobie.

Dom gnomów.

Dwie strony tej samej monety.

Bytopia jest jedyna w swoim rodzaju spośród Planów Zewnętrznych, bo powierzchnie jej dwóch warstw zwrócone są ku sobie, niczym karty przymkniętej książki. Patrząc w górę z Dotionu („górną” warstwą sfery) można zobaczyć Shurrok – drugą warstwę. Podobnie z Shurrok można dostrzec nad głową miasteczka i farmy Dotionu.

Każda z warstw Bytopii jest wyidealizowanym światem. Dotion to spokojne, wiejskie krajobrazy, a Shurrokiem widać niepowstrzymana przyroda. Obie twarze świata przenika filozofia sfery – praca nad własnymi sukcesami połączona społeczną współzależnością.

Obie warstwy dzieli odległość około półtora kilometra, a strome góry wyrastające z obu stron czasem spotykają się w połowie drogi. Przemieszczanie się między krainami zwykle dokonuje się latając lub wspinając na odpowiednie góry.

CECHY BYTOPII

Bytopia posiada następujące cechy:

- **Normalny czas.**
- **Nieskończony.**
- **Grawitacja obiektywna kierunkowa:** „Dół” istnieje w dwóch przeciwnych kierunkach, oddzielnie dla każdej warstwy. Grawitacja działa normalnie aż do momentu przekroczenia niewidzialnej granicy między krainami – wtedy się odwraca. Ten, kto się przez nią przedrze z jednej strony, zaczyna spadać na drugą.
- **Boskomorficzny:** Pomniejsze bóstwa potrafią kształtować pejzaż bliźniaczej Bytopii, podczas gdy dla słabszych stworzeń jest on tak morficzny jak inne Plany Zewnętrzne.
- **Brak cech żywiołów i energii.**
- **Umiarkowanie ukierunkowany na dobro:** Złe postacie cierpią karę –2 do wszystkich testów opartych na Charyzmie.
- **Normalna magia.**

POŁĄCZENIA BYTOPII

Spośród Zewnętrznych Planów, Bytopia sąsiaduje z Elizjum i Celestią. Naturalne portale na granicach wyglądają jak jaskinie oznaczone błyskającymi, powtarzającymi się wzorami. Przejścia oznaczone wzorem koncentrycznych kół wiodą do Celestii, promieniujące linie oznaczają Elizjum, a jaskinie ze znakiem pajęczyny prowadzą na Zewnętrzne.

Bytopia składa się z dwóch warstw zwróconych ku sobie i rozdzielonych otwartą przestrzenią. Półtorakilometrowa pustka zwięza się w rejonach górskich, a czasem góry przechodzą przez barierę. Możliwa jest więc wspinaczka na szczyt w Shurrok i „spadnięcie” na szczyty Dotionu. W niektórych miejscach góry spotykają się w pół drogi, zatem podróżnik może podczas wspinaczki „zmienić orientację” i zacząć schodzić na drugą, gdy minie punkt zmiany kierunku grawitacji.

Postacie przechodzące w ten sposób przez barierę muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 20), aby na skutek dezorientacji nie zacząć spadać na drugą stronę. Jeżeli wiedzą dokładnie, w którym miejscu zmienia się grawitacja, mogą się oczywiście odpowiednio zabezpieczyć i żaden rzut nie jest wtedy potrzebny. Przekraczanie granicy w czasie lądowania lub lewitacji może powodować chwilowe, lekkie oszołomienie, ale poza tym nie ma nieprzyjemnych skutków.

Istnieje kilka portali łączących obie warstwy, ale albo są zablokowane po stronie Dotionu, albo są silnie strzeżone – Dotion broni się w ten sposób przed niebezpiecznymi stworzeniami Shurroku. Ogromna większość przejść odbywa się poprzez granicę wiszącą nad głowami mieszkańców.

MIESZKAŃCY BYTOPII

W Bytopii mieszka wielu niebian, wśród których znaleźć można guardinali, archonów, jak również planetarów, solarów czy nielicznych eladrinów.

Wiele spośród zwierząt zamieszkujących ten plan to niebiańskie wersje analogicznych stworzeń z Planu Materialnego. Mniej pospolite są stworzenia aksjomatyczne (patrz: Rozdział 9), ale one również tu występują. Można ogólnie stwierdzić, że łagodniejsze zwierzęta żyją na Dotionie, podczas gdy dziksze i bardziej drapieżne wzięły we władanie Shurrok.

Podstawowym bóstwem Bytopii jest Garl Świetlistozłoty, bóg gnomów. Do pomocy w kontrolowaniu dziedziny ma całą społeczność. Wśród jego „asystentów” znaleźć można Baervana Włoczykija – opiekuna lasów, Baravara Cienistą Szatę – mistrza iluzji i oszustwa, Flandala Stalowskórego – zwierzchnika kowali, Gaerdala Żelazorękiego – gnomiego generała, Nebulun – muzę wynalazków i odkryć, Segojana Herolda Ziemi – patrona rolnictwa, Callardurana Gładkorękiego – posłańca podziemnych gnomów oraz Urdlena – znanego tylko z przydomka „chciwy”.

Kohorty Garla Świetlistozłotego rezydują w części Dotionu zwanej Złotymi Wzgórzami, choć Callarduran często odwiedza podziemne gnomy Planu Materialnego, a Urdlen twierdzi, że jego domem jest fragment 399. warstwy Otchłani.

Ze względu na obecność Garla w Bytopii, większość orantów przyjmuje tu na stałe postać gнома, bez względu na rasę, z której się wywodzili w śmiertelnym życiu. Dla tych, których dusze przybyły do Bytopii wyłącznie ze względu na przymioty charakteru (dobro, z ledwie odrobiną praworządności), może być wielkim zaskoczeniem, że inkarnowali w gnomiego oranta.

Gnomi oczekujący Bytopii mają następujące cechy specjalne:

Dodatkowe niepodatności: ogień, zimno.

Odporności: elektryczność 20, zimno 20.

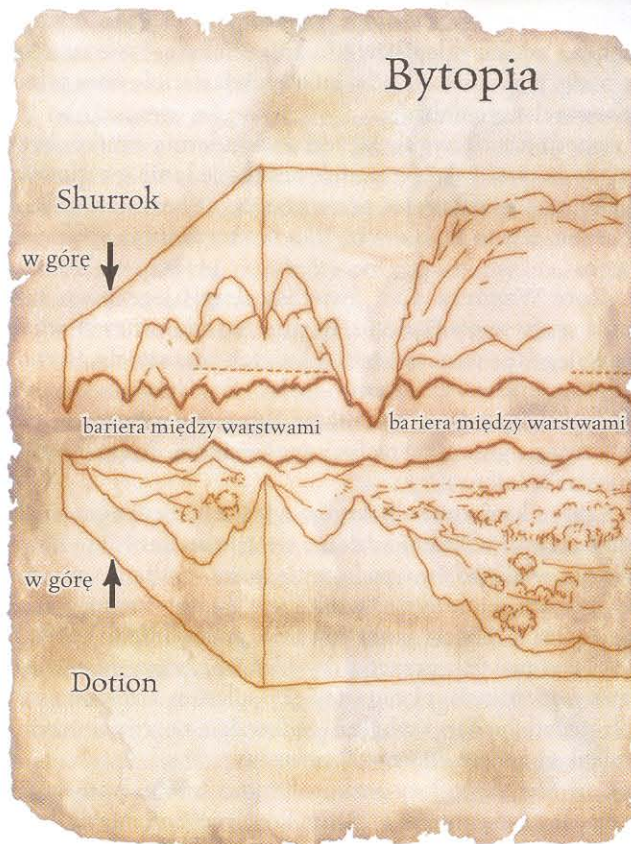
Inne cechy specjalne: Na życzenie – magiczny krąg przeciw złu (analogicznie do czaru 5-poziomowego zaklinacza).

Oczekujący wiodą w Bytopii podobny żywot co w śmiertelnym życiu: dążą do uporządkowania przyjaznego miejsca, zaspokajają ciekawość czy w inny sposób czerpią radość z własnej pracy. Wyraźnie odznaczają się humorem i swobodą, czego brakuje na planach bardziej rygorystycznie traktujących prawo. Do tego zachowują poczucie wspólnoty, czego brak na Elizjum czy dalszych, bardziej chaotycznych sferach.

OPCJA: SAME GNOMY W BYTOPII

W kosmologii D&D Garl Świetlistozłoty jest bogiem gnomów. Jeśli jednak zechcesz stworzyć cały gnomi panteon obrazujący przymioty (a także wady) tej rasy, możesz użyć pomocników Garla, jako pomniejszych i średnich bogów.

Będziesz musiał zdecydować, które domeny gnomie bóstwa oferują kapłanom, jakie mają charaktery i jaka jest ich ulubiona broń.



WŁAŚCIWOŚCI BYTOPII

Plan podzielony jest na dwie warstwy leżące naprzeciwko siebie. Obie obmywa Plan Astralny, choć przyjmuje się, że pierwszą warstwą jest gęściej zaludniony Dotion. Ogólnie mówiąc, przybysze i oranci mieszkają w Dotionie, a do Shurrok udają się w poszukiwaniu przygód.

Widoczność w Bytopii jest taka jak na Planie Materialnym w odpowiedniej porze dnia. Obie warstwy mają wspólny cykl nocy i dni, a światło dobiega ze szczeliny między nimi. Coraz bardziej się rozjaśnia w dzień, aż do pięknego południa, a potem przygasa, aż granice przestają być widoczne, i zapada noc.

Na Bytopii nie ma księżyca, a gwiazdami są ogniska i światła miasteczek na warstwie nad głowami. Dlatego też mało „gwiazd” widać z Dotionu, podczas gdy na dzikim Shurroku nocne „niebo” jest rozświetlone ognikami światła.

Dotion

To gęściej zamieszкана warstwa planu i zarazem dom gnomów. Mieszkańcy tej krainy prowadzą spokojne życie rolników i rzemieślników. Łagodne wzgórza gromadzą się wokół ostrych, wulkanicznych szczytów, wskazujących bliźniaczą, bardziej dziką warstwę. Na pejzaż składa się mozaika równin, gospodarstw, zagajników i przestronnych lasów.

Dotion jest bardzo łagodną krainą, gdzie oranci pasą owce o srebrzystej wełnie i złociste jagnięta. Na równinach rozciągają się duże pola pszenicy, żyta i kukurydzy. Mieszkańcy uregulowali wiele łagodnych strumyków, które napędzają wodne koła młynów mielących bogate płony na wspaniałą mąkę. Miasteczek nie otaczają mury obronne, a łączą

je brukowane, proste drogi. To kraina barci i pszczelarzy, wełny i mleka, sklepików i kuźni. Większość warsztatów to małe, prywatne zakłady, których właściciele chcą tylko „powszechnego dobra”.

Pogoda jest tu zwykle łagodna, z regularnie zmieniającymi się porami roku. Porządek niszczy jedynie gwałtowne burze przedzierające się przez granicę z Shurrok. Ogólnie mówiąc, jest to raj dla wszystkich, którzy lubią spokojne życie.

Złote Wzgórza: Garl Świetlistozłoty i jego dwór zajmują spory teren Dotionu. Region ten zdominowany jest przez łagodne wzgórza, wśród których zdarzają się ostrzejsze, kamieniste wzniesienia – jedno dla Garla i po jednym dla każdego z jego pomocników. Pomiedzy wzniesieniami rozciąga się gnomi raj małych społeczności, drobnego rzemiosła i rolnictwa.

Każde z kamienistych wzgórz wieńczy pojedyncza wieża lub cytadela, w której znajdują się sale audiencyjne i biesiadne, gdzie bóstwa podejmują gości. Czasami miejsca te opuszczają ich możni właściciele, którzy ruszają gnani ciekawością, chęcią podróżowania, pragnieniem nowych skarbów, nowych przygód czy idei. Niektórzy zostawiają wtedy guardinali, planetarów czy solarów, aby pilnowali ich siedzib, podczas gdy inni zadowolają się zwykleszymi pułapkami odstrasżającymi intruzów.

Garl Świetlistozłoty rozkopał sporo terenu pod wzgórzem, aby dać gnomim orantom kopalnie, a rzemieślnikom kuźnię. W głębi podziemnych tuneli znaleźć można wiry do Planu Żywiota Ziemi i Planu Żywiota Ognia, z których gnomy czerpią surowce i energię. W rezultacie to właśnie na Złotych Wzgórzach najłatwiej spotkać przybyszów i żywołaki z wymienionych planów.

Całe roślinne życie w okolicy odznacza się łagodnym, złotym poblaskiem, co daje takie właśnie zabarwienie miejscowemu pejzażowi. Łatwo tu również spotkać niebiańskie zwierzęta o złotej skórze czy futrze.

Shurrok

Oto dziki brat Dotionu. Podczas gdy na przeciwległej warstwie wszystko jest dobrze poukładane, tutaj dominuje dzikość. Dotion to miejsce spokojne, a Shurrok – gwałtowne. To kraina o ostrej rzeźbie terenu i gwałtownej pogodzie, z ciężką, śnieżną zimą i suchymi upalnymi latami.

Ziemie Shurrok wypełnione są podstawowymi, pierwotnymi składnikami. Tuż pod powierzchnią znaleźć można żyły złota i cennych minerałów, gęste lasy dostarczają doskonałego drewna, a dzikiej zwierzyny jest więcej niż pod dostatkiem. Wiele tu kamieniołomów czy młynów, wokół których skupiają się małe społeczności. Miasteczka są otaczane murami i strzeżone, bo po Shurrok stąpają niebiańskie wersje potężnych zwierząt i magicznych bestii.

Warstwa ta jest areną nieustannej walki. Ci, którzy chcą dowieść swoich zdolności i potrafią przetrwać, doświadczają zupełnie innego rodzaju raju niż w przypadku bliźniaczego, spokojnego Dotionu. Zdarza się, że jakaś dzika bestia wyrwie się z tej krainy i przedostanie się do Dotionu, ale w zasadzie wszelkie niebezpieczeństwa i wyzwania pozostają po tej stronie granicy.

Spotkania w Bytopii

Do określania losowych spotkań w Bytopii służy Tabela 7-8: Niebiańskie spotkania.

BŁOGOSŁAWIONE POLA ELIZJUM

Tu ma źródło rzeka Okeanos.

Oto miejsce ostatecznego dobra.

Kraina tak piękna, że nigdy nie będziesz chciał jej opuścić.

Elizjum jest najsilniej ukierunkowanym na dobro planem w całym Wielkim Kole. To miejsce, gdzie dobro rozwija się nieskażone ani prawem, ani chaosem. Tu najbardziej ceni się dobre uczynki.

Na pierwszej warstwie panuje feeria kolorów. Podróżnicy podziwiać mogą przepiękną zieleń łąk, okraszoną rozblaskami kwiatów, stawy błękitne jak brzuch zimorodka i srebrzyste chmury dryfujące po idealnym niebie. Cały plan wręcz wibruje życiem i intensywnością. Jest też bardzo uspokajającym miejscem, gdzie radość i zadowolenie przesiąkają aż do kości podróżników.

Elizjum składa się z czterech warstw, połączonych niezliczonymi odnogami rzeki Okeanos. Pierwsza najbardziej przypomina Plan Materialny swym słodko pachnącym igliwem sosen, drzewami obsypanymi kwieciami, porastającymi brzegi rzeki czy otwartymi łąkami i łagodnymi pagórkami. Druga warstwa jest skalista i górzysta; łatwo tam spotkać rzeczne wodospady czy tunele, przez które płynię. Trzecia warstwa to wielkie rzeczne rozlewisko, kipiące od wszelakiego życia. Najniższą warstwę stanowi morze, z którego początek bierze wielka rzeka; gdzieniegdzie pojawiają się tu wyspy, na których zasłużeni bohaterowie dobra odpoczywają przez wieczność.

Rozmiary Okeanosa zmieniają się – czasem jest to wąski kanał, a innym razem potężny, szeroki nurt, który wylewając zalewa całe połączenie planu. Wzdłuż biegu rzeki spotkać można wyspy, niskie kamienne nabrzeża czy cypłe, które często wskazują, że na brzegu mieszkają oczekujący lub inne, potężniejsze istoty.

CECHY ELIZJUM

Elizjum posiada następujące cechy:

- **Normalna grawitacja.**
- **Normalny czas.**
- **Nieskończony.**
- **Boskomorficzny:** Bóstwom łatwo zmieniać materię Elizjum. Słabsze stworzenia muszą jednak używać w tym celu siły fizycznej lub magii.
- **Brak cech żywołów.**
- **Mniejsza dominacja pozytywnej energii:** Postacie w Elizjum zyskują zdolność szybkiego leczenia 2.
- **Silnie ukierunkowany na dobro:** Nie-dobre istoty cierpią tu karę –2 do wszelkich testów opartych na Roztropności, Intellekcji i Charyzmie. Dlatego też neutralne i złe stworzenia trzymają się od Elizjum z daleka, chyba że zmusza je do odwiedzin wyższa konieczność.
- **Pochwycenie:** To specjalna cecha Elizjum, podobna jak w przypadku Hadesu. W każdym nie-przybywszu

przebywającym na tym planie powoli narasta zadowolenie i satysfakcja z przebywania w tym miejscu. Kolory stają się coraz piękniejsze, żywsze niż na Planie Materialnym, dźwięki są bardziej melodyjne i łagodne, a towarzysze zdają się być przyjaźniejsi. Na końcu każdego tygodnia spędzonego na tym planie należy wykonać rzut obronny na Wolę (ST 10 + liczba tygodni spędzona w Elizjum). Porażka oznacza, że postać poddaje się kontroli sfery, co zamienia ją w oczekującego Elizjum.

Podróżnicy złapani w sidła tej sfery nie mogą z własnej woli opuścić Elizjum i nawet tego nie chcą. Wspomnienia dawnego życia rozmywają się i gasną, a żeby przywrócić ich do poprzedniego stanu potrzeba *życzenia* lub *cudu*.

- **Normalna magia.**

POŁĄCZENIA ELIZJUM

Elizjum w Wielkim Kole sąsiaduje z Bytopią i Ziemiami Bestii. Istnieją między nimi naturalne portale, a zmienne granice planu oznaczają, że po drugiej stronie znaleźć się można także, nie zdając sobie z tego sprawy. Portale z Elizjum do innych planów często przyjmują postać jaskiń.

Sfera składa się z czterech warstw, z których każdą charakteryzuje zupełnie innym teren. Mieszkańcy przemieszczają się między nimi dzięki portalom, jak również płynąc po rzece Okeanos – co jest chyba najprostszą metodą.

Okeanos obmywa wszystkie warstwy planu, a z Amorii – pierwszej warstwy – płynie ku Ziomom Bestii. Zdarzają się miejsca, szczególnie na granicach, gdy rzeka przepływa na inną warstwę, że nurt jest gwałtowny i spieniony, ale raczej nie występują tam wielkie wodospady czy podobne niebezpieczeństwa. Większość aktywności Elizjum ma miejsce wzdłuż brzegów tej wspaniałej rzeki.

MIESZKAŃCY ELIZJUM

W Elizjum spotkać można wszelkie rodzaje dobrych przybyszów, zarówno o praworządym, jak i chaotycznym nastawieniu, a nawet istoty z Planów Żywiółów, takie jak dżiny. Choć mieszkają tu niebianie dowolnych typów, najwięcej jest guardinali, a wśród nich skrzydlatych avorali czy potężnych leonali.

Sfera roi się też od niebiańskich zwierząt i półniebian. Te istoty zwykle mają złocistą skórę, srebrne oczy i zdają się wręcz emanować blaskiem, mocą oraz godnością. W odróżnieniu od stworzeń z pobliskich Ziemi Bestii, niebiańskie zwierzęta mają taką samą wartość Intelaktu co ich odpowiedniki z Planu Materialnego, choć zdają się dysponować większą empatią i instynktownym rozumieniem.

Elizjum to również dom bóstw oddanych dobru. Najpotężniejszy z nich jest Pelor, bóg słońca, który rządzi ze złotej fortecy na czwartej warstwie sfery.

Oczekujący Elizjum

Orantami w Elizjum zostają wyznawcy mieszkających tu bóstw dobra oraz istoty, których dusze w naturalny sposób przyciągnęła sfera ostatecznego dobra i pokoju. Wyglądają oni tak jak za życia (dobro nie przejmuje się zbyt wygórowanym zewnętrznym), ale jako oczekujący zachowują się spokojniej i dostojniej.

Oczekujący Elizjum chwytają za broń tylko wtedy, gdy sferze zagraża inwazja zła. Stają się wtedy bardziej niebezpieczni niż ich odpowiednicy z innych planów. W odróżnieniu od pozostałych zachowują bowiem część wspomnień z przeszłości, co często przejawia się pewną nostalgią. Zdarza się, że ich pamięć ma bardziej praktyczne zastosowanie: jeśli za życia zdobywali jakieś poziomy klas postaci, teraz mogą zachować do czterech z nich (postacie wieloklasowe wybierają, które cztery poziomy klas śmiertelnego życia zachowają).

Oranci Elizjum mają następujące cechy specjalne.

Dodatkowe niepodatności: elektryczność, zimno.

Odporności: ogień 20, zimno 20.

Inne cechy specjalne: Zachowują do czterech poziomów klas postaci zdobytych zanim zostali orantami.

Na brzegach rzeki Okeanos spotkać można wielu planarnych podróżników, jak również kupców, którzy spławiają towary, handlując między miastami zamieszkałymi przez orantów i półniebian.

Złe i neutralne stworzenia zazwyczaj gubią się gdzieś między brzegami rzeki, nie mogąc ogarnąć i wchłonąć dobra emanującego z całego krajobrazu. Zagubieni, zdezorientowani, szybko stanąć się mogą celem patrolu avorali. Jeżeli niebiański zwiad napotka wyjątkowo silny opór zła, wzywa potężniejszych leonali. Złe stworzenia są na Elizjum zabijane. Neutralnych gości avorale często przesłuchują, oceniając ich intencje, i albo im pomagają, albo ich wyganiają. Zarówno pomocy, jak i wydaleni towarzyszą łagodne (ale długie) kazania z upomnieniami.

RUCH I WALKA

Na tym planie dominuje Okeanos oraz jego dopływy i kanały, dlatego też popularnym środkiem transportu są łodzie. Nurt rzeki ma średnią prędkość 4,5 kilometra na godzinę. Okeanos płynie z najniższej warstwy – Talasii – przez Belierin, Eronię, ku Amorii.

W górę rzeki łodzie i barki ciągnięte są przez niebiańskie zwierzęta, a w głębi nurtu kryją się fantastyczne morskie stworzenia. Miejscami Okeanos rozszerza się do jezior czy rozlewisk, gdzie prąd nie jest w ogóle wyczuwalny, by innym razem rozdzielać się na mniejsze potoki i gnać przez ciasne przesmyki oraz skalne przełomy, co zdarza się głównie na drugiej, górzyskiej warstwie sfery.

Walka w Elizjum

Elizjum nie powoduje żadnych premii czy kar do samej walki. Mało tu tolerancji dla zła, dlatego też niebiańscy mieszkańcy wiedzą, jak sobie z nim radzić. Potyczki mogą trwać dłużej i rzadziej kończyć się śmiertelnie ze względu na dominację pozytywnej energii, obejmującą cały plan.

WŁAŚCIWOŚCI ELIZJUM

Górną warstwą Elizjum jest Amoria – ze wszystkich warstw najbardziej przypomina Plan Materialny. W górę biegu Okeanosa kraina staje się coraz bardziej skalista i górzysta, aż w końcu podróżnik osiąga kaskady Eronii – drugiej warstwy. Tu brzegi stają się strome i niedostępne, a nurt wije się przez wąskie przesmyki.

W końcu góry się kończą, a rzeka rozlewa się w szerokie moczary, przepelnione insektami i gadami. To już Belierin. Dalej dno rozlewisk obniża się coraz bardziej i bardziej, a my docieramy do czwartej warstwy Elizjum, Talasii, gdzie pomiędzy Wyspami Błogosławionych rodzi się Okear os.

Choć rzeka przepływa przez wszystkie warstwy, nie jest to wcale prosta droga. Wielki Okeanos rozdziela się na bardzo wiele rzek, rzeczulek i odnóg, miesza się, płacze, po czym łączy znowu. Czasem odnogi zwracają zupełnie i wracają na warstwę, którą rzeka już pokonała.

Widzialność jest, podobnie jak na Planie Materialnym, zależna od pory dnia. Elizjum ma podobny cykl dni i nocy co Plan Materialny oraz zbliżoną (choć nieco łagodniejszą) aurę pogodową. Dni są zwykle ciepłe i spokojne, a noce chłodne i dające wytchnienie.

Noce również ożywać mogą małymi światełkami. Z jednej strony mamy rzekę gwiazd nad głową, która z grubsza imituje nurt Okeanosa, nad drzewami i polami wirują świetliki, a jarzące się meduzy przemykają pod powierzchnią wody.

Amoria

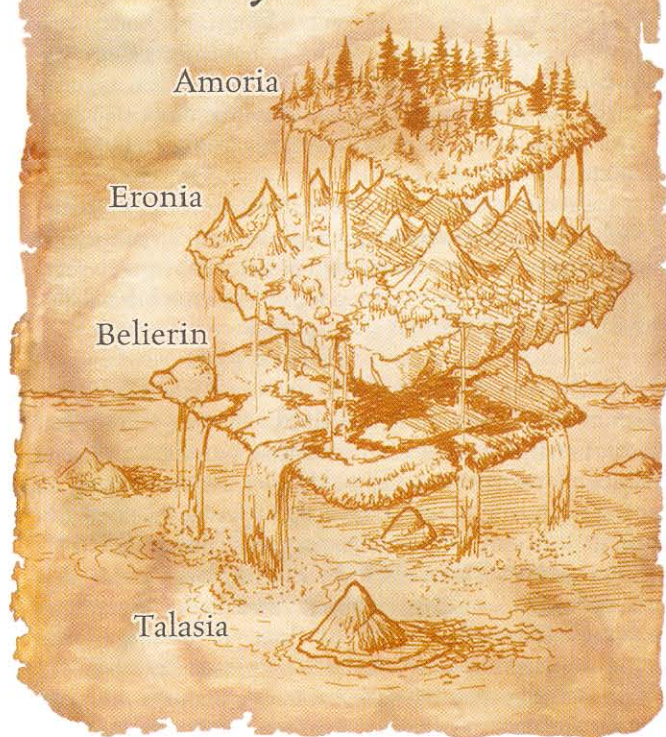
Amoria jest najwyższą warstwą Elizjum i jednym z najbardziej przyjaznych podróżnikom miejsc na Planach Zewnętrznych – oczywiście jeśli pominąć wpływ planu, który stara się zmienić gości długo tu przebywających w normalnych orantów. Brzegi Okeanosa znaczą małe miasteczka, a wyspy i wzgórza wyrastają wprost z wody. Poruszanie się łodziami jest popularne, a większość populacji planu zamieszkuje właśnie tutaj.

Amoria jest krainą względnie spokojną, gdzie żyje wiele istot chcących cały czas pomagać i wykazywać się dobrocią. Mogą zdarzyć się tu wypadki i nieprzyjemności, ale zdają się istnieć tylko po to, aby podkreślać wielką moc dobra. Właśnie po losowych zdarzeniach, takich jak pożar w wiosce czy przewrócenie się łodzi, poznać można przybyszy z innych światów. Podróżujących po Amorii otaczają zewsząd drobne testy i sprawdziany, ale jeśli uda się im podolać, znajdą wielu potężnych sprzymierzeńców.

Występują tu pory roku, ale dla przybysza z Planu Materialnego są bardzo trudno rozróżnialne. Latem nie bywa zbyt gorąco, zimą nie zdarzają się za duże mrozy, a kiedy pada deszcz, od razu po nim na niebo wyskakuje piękna tęcza. Guardinale często napominają wywołujących gwałtowne nawałnice druidów burzowych gigantów lub inne stworzenia mogące kontrolować pogodę, nawet jeśli mieli oni słuszne powody sprowadzenia ulewy.

Również tutaj mieszkają władcy guardinali. Owe niebotycznie potężne istoty dysponują mocą odpowiadającą arcyksiążętom Dziewięciu Piekieł czy demonicznym władcom Otchłani. Pierwszym spośród nich jest książę Talisid – najmądrzejszy i najpotężniejszy z leonali. Jego porucznicy, zwani Pięcioma Towarzyszami, to: wilczy diuk Lukan, niedźwiedzioksiężna duchessa Callisto, uskrzydłony diuk Windheir, koński lord Hwyn oraz rogaty lord Ranok. Razem kierują siłami guardinali, posyłają oddziały do walki ze złem, a czasem nawet atakują niższe plany, by odbijać jeńców ze szponów sił zła.

Elizjum



Eronia

Eronia to górzysta kraina stromych wzgórz, najeżonych skałami przepaści i białych, granitowych dolin, przez które płynie Okeanos. Potrzaskane wzgórza rosną u stóp wyższych wzniesień, poznaczonych ostrymi percami, płaskowyżami i ściętymi, maczugowatymi skałami. Społeczności gromadzą się na płaskowyżach, bądź w miasteczkach wiszących między górami a rzeką Okeanos.

Pogoda jest tu ostra i gwałtowna. Wielkie zawieje niosą śnieżyce, a burze z piorunami nie należą do rzadkości. Lata są gorętsze, zimy zaś bardziej kąśliwe niż na Planie Materialnym. Warstwa ta jest dobrym miejscem dla dusz, które po śmierci nadal chcą się sprawdzać i być wystawiane na próbę.

Ci, którzy tu mieszkają, zdają się na łaskę gór. Zdarza się, że wielkie fragmenty wzgórz osuwają się do rzeki, blokując ją i zmuszając do szukania nowego koryta. Eronia jest miejscem twardego pokoju. Jej szczyty ukrywają się w srebrnych chmurach i stanowią wyzwanie dla każdego śmiałka. Tu wiatr smaga bez litości i nawet uskrzydleni avorale mają problemy z lataniem. Wszystkie stworzenia latające mają zwrotność zmniejszoną o jedną kategorię (doskonała do dobrej, dobra do przeciętnej, przeciętna do słabej, słaba do kiepskiej. Istoty mające kiepską zwrotność taką zachowują).

Belierin

Ta warstwa to kraina mglistych moczarów, bagnisk zasnutych oparami zupełnie niespodziewanych, jak na sferę ostatecznego dobra. Rzeka zamienia się tu w wielkie

rozlewiska, powoli toczące wody przez niezliczone kanały obok łań naniesionego piasku i namorzynowych zarośli okupujących brzegi.

Nadal jednak w tym opustoszałym miejscu widać pozytywną naturę Elizjum. Mgła zdaje się emanować srebrzystym blaskiem, otaczając każdą pochodnię jarzącą się aureolą światła.

Nieliczne społeczności warstwy trzymają się skalnych wysp wyrastających z bagiennych rozlewisk. Miasteczka otaczają zwykle podobne katedrom latarnie, których ostre promienie przenikają mgłę, prowadząc podróżników do bezpiecznych przystani.

Belierin jest więzieniem dla pewnej potężnej istoty czy też istot. Opowieści mówią, że zakładnikiem warstwy jest ogromny stwór wywodzący się z linii tarrasqua'ów czy podobnych bestii z legend. Inni znów twierdzą, że osadzono tu potężnego arcyksięcia z niższych planów, władcę żywiołaków lub nawet rannego boga. Bezsprzeczny pozostaje tylko fakt, że łapie się tu czasem złych szpiegów myszkujących po rozlewiskach, a miejscowi guardianale mają dużo roboty przy odpieraniu powtarzających się najazdów na tę warstwę.

Prawdziwa natura więźnia Belierinu zależy od twojej kosmologii i planowanych kampanii. Warstwa ta może być niebezpiecznym miejscem zesłania i trudną do przebycia krainą.

Talasia

Stąd początek bierze Okeanos – wielka rzeka przepływająca przez całe Elizjum, prześlizgująca się między rozświetlonymi słońcem drzewami Ziemi Bestii i kończąca się gdzieś w Arborei. Całą Talasię znaczą wyspy i wysepki dające schronienie małym społecznościom.

Wyspy znane są pod różnymi nazwami, mówi się na nie Wyspy Świętych Umarłych, Wyspy Błogosławionych, Wzgórza Avalonu, Wyspy Poza Światem czy Heroiczne Wyspy. Tu siedziby tworzą najlepsi spośród dobrych orantów, odzyskując część wiedzy i zapewne część mocy z poprzedniej egzystencji. Tu bohaterscy królowie czekają na dzień, gdy znów będą potrzebni swym narodom, a religijni mędrcy zgłębiają wielkie tajemnice w przepastnych bibliotekach.

Często wielcy bohaterowie podróżują na Talasię jeszcze za życia, gdy czują zbliżający się kres czy to od ciężaru przeżytych lat, czy od szlachetnych ran w zbliżającej się bitwie. Elizjum powoli zamienia ich w potężnych oczekujących, zdejmując z ich ramion brzemię lęku przed śmiercią. W Talasii odzyskują swoje moce i wspomnienia, mogą pogodzić się ze sobą i z innymi, aby zasłużyć na ostateczną nagrodę dobra.

Celem istnienia Talasii może być zapewnienie wybranym duszom odpowiedniej, uczciwej nagrody. Może również służyć jako miejsce rekrutacji tych, którzy stają się guardianami. Może wreszcie chronić przed tym, co uwięziono na Belierinie, albo też stanowić punkt zborny armii przygotowującej się do ostatecznej bitwy z siłami zła.

Forteca Słońca: Siedziba Pelora, Ojca Słońca, Jaśniejszego. Niegdyś nazywano ją Błogosławieństwem Światła. Pelor jest większym bogiem słońca, światła, siły i leczenia.

Niegdyś za dom służyła mu rozległa siedziba, otoczona gajami, winnicami i całymi kilometrami pól. Teraz jest to obita złotem cytadela stojąca na szczycie Krigali, największej wyspy Talasii.

Forteca Słońca góruje nad całą wielką okolicą i jest dobrze widoczna z brzegu Okeanosa. Wciąż rozświetlają ją smugi światła, przez co w promieniu wielu setek kilometrów jest jasno jak w dzień. W granicach krainy Pelora wszelkie stworzenia oddane są takiemu oddziaływaniu światła, jak w pełnym blasku dnia, bez względu na to jak się chowają.

Pelor zasiada w sali audiencyjnej położonej w najwyższej wieżycy twierdzy, gdzie rozmawia z guardianami, planetarami i solarami, rozdzielając zadania, których celem jest walka z siłami zła.

Ponieważ Pelor jest jednym z najpotężniejszych bóstw Wielkiego Koła, ma odpowiednio większą kontrolę nad boskomorficzną naturą Elizjum. Wszędzie tam, gdzie docierają złote promienie jego światła, pojawia się słabsza grawitacja. W tym samym obrębie cecha wzmocnionej magii maksymalizuje wszystkie zakłęcia z domeny słońca i z określnikiem światło (analogicznie do atutu Maksymalizacja czaru). Pojawia się tu również cecha osłabionej magii, ograniczająca działanie wszelkich iluzji z podszkół uludy, wzorca i zwidu. Pelor, jeśli zechce, dysponuje mocą wprowadzania dalszych zmian do magicznych cech tego terenu.

Spotkania w Elizjum

Do określania losowych spotkań w Elizjum służy Tabela 7-8: Niebiańskie spotkania lub Tabela 7-9: Błogosławione spotkania (wybierz którąś z nich).

DZICZ ZIEMI BESTII

Oto domena naturalnej dzikości i dostatku.

Świat wiecznego lasu.

Tu trafiają po śmierci najbardziej lojalni zwierzęcy towarzysze.

Ziemia bestii to plan nieposkromionej natury. Tu spotkać można namorzynowe drzewa obwieszane brodami mchów i pnączy, ośnieżone sosny czy hektary porośnięte gigantycznymi sekwojami, których gęste korony nie dopuszczają do ziemi ani promyka światła. Dęby, buki, jesiony, klony trafiają się niemal na każdym kroku, a w głębokich zakamarkach ciekawski podróżnik trafić może na całe pola gigantycznych grzybów. Zdarzają się tu również rozległe pustynie, choć trudno o nich powiedzieć, że są połaciami martwej ziemi – te połacie planu porastają kaktusy, aloes i cała gama innej pustynnej roślinności.

Powietrze planu jest idealne dla wszystkiego, co chce rosnąć. Na bagniskach i rozlewiskach wilgotne i ciepłe, łagodne i chłodne w cieniu sekwoi, porywiste i czyste wśród choin, a nad równinami gorące i suche.

Ziemia Bestii składają się z trzech warstw, a każda jest jakby zatrzymana w innej porze dnia. Najwyższa to miejsce wiecznego dnia, na drugiej bez przerwy panuje zmierzch, a trzecia rozświetla jedynie blade oblicze księżyca.

Najważniejszym aspektem planu jest to, że bardzo sprzyja wszelkiemu zwierzęcemu i roślinnemu życiu. Podobnie jak

Arkadia, wypełniają je zwierzęta i magiczne stwory dowolnego rodzaju. Tradycyjne miasta, miasteczka czy warowne siedziby są nieliczne i oddalone od siebie. Ci, którzy się tu osiedlają, chcą przecież żyć wśród drzew, a nie wbrew im.

CECHY ZIEM BESTII

Ziemie Bestii posiadają następujące cechy:

- **Normalna grawitacja.**
- **Normalny czas.**
- **Nieskończony:** Obszar Ziemi Bestii znany podróżnikom jest dość mały, ale poza nim rozciągają się tak rozległe tereny, że nawet bóstwa do końca ich nie zgłębiły.
- **Boskomorficzny:** Bogowie mogą zmieniać ten plan siłą myśli, natomiast śmiertelnym stworzeniom zostaje wysiłek fizyczny i magia.
- **Brak cech żywiołów i energii.**
- **Umiarkowanie ukierunkowany na dobro:** Złe istoty cierpią tu karę –2 do wszelkich testów opartych na Charzmie.
- **Normalna magia.**

POŁĄCZENIA ZIEM BESTII

Ziemie Bestii graniczą w Wielkim Kole z Arboreą i Elizjum. Naturalne portale między tymi planami są dość częste, a płynne granice mogą przenosić podróżników między światami bez ich wiedzy. Naturalne bramy przyjmują zwykle postać pustych drzew. Wejście do wypalonego przez piorun dębu może przenieść gości do Arborei, a zanurkowanie w zwały, wypróchniały pień sekwoi do Elizjum.

Portale między warstwami są niematerialne i bywają błędne, a często również jednokierunkowe. Przejście między drzewami lub pochylenie się pod gałęzią może spowodować, że oświetlenie zmieni się z pełnego na półmrok (z Krigali do Bruks) lub z półmroku w ciemność (z Bruks do Karasutry). Tego rodzaju bramy występują często, więc nie jest trudno trafić potem z powrotem na górną warstwę Ziemi Bestii.

Rzeka Okeanos przepływa przez Ziemię Bestii w drodze z Elizjum do Arborei. Przez plan przepływa wprost, przecinając go na pół, ale obszary przy granicach najeżone są spienionymi, skalnymi przelomami. Lepiej nie ryzykować tamtędy przeprawy łodzią.

MIESZKAŃCY ZIEM BESTII

Jak sugeruje nazwa, żyje tu wiele stworzeń. Po pierwsze i najważniejsze są to przybysze, często niebiańskie wersje dzikich stworzeń spotykanych na Planie Materialnym. Takie niebiańskie zwierzęta, bestie, robactwo czy magiczne bestie żyją w każdej ekologicznej niszy tego wymiaru. Zdarza się czasem, że nawet nie-złe wynaturzenia nazywają ten plan swym domem, ale niewiele inteligentnych istot, oprócz magicznych bestii w rodzaju jednorożców, pozostaje dłużej w ostępach.

Niektórzy mędrcy głoszą, że duchy dzikich stworzeń dryfują po śmierci na Ziemi Bestii, gdzie inkarnują w postaci niebiańskich wersji swych poprzednich, śmiertelnych form. Od twojej kosmologii zależy, czy jest to prawda, choć dobrze tłumaczy to różnorodność i liczebność niebiańskich stworzeń zasiedlających sferę.

Niebiańskie stworzenia, oprócz dodatkowych cech wynikających z tego szablonu, mają zwiększoną wartość Intelaktu do 3, a nadto potrafią mówić językiem niebiańskim. Zwiększenie Intelaktu nie tępi ich naturalnych skłonności, także nawet w tej planarnej puszczy wciąż trwa śmiertelny taniec drapieżników i ofiar. Zwiększenie Intelaktu ofiar sprawia tylko tyle, że próbują się one czasem wybronić z niebezpieczeństwa, bo bardziej efektywna komunikacja pozwala na negocjacje i targi z watahami drapieżców.

Na Ziemiach Bestii mieszka dość sporo niebian, głównie eladrinów, ale również planetarów czy solarów. Znaleźć można także lillendów. Tu dom znalazło sporo legendarnych bestii – ogromnych wersji potężnych zwierząt, bestii oraz magicznych bestii. Likantropy o dobrym charakterze (a także ich duchy po śmierci) mogą tu odnaleźć szczęście wśród swych zwierzęcych kuzynów, choć tracą zdolności wynikające z klątwy i choroby zarazem.

Zarówno na Krigali, Bruks jak i Karasutrze spotkać można planarnych podróżników, głównie dzięki gęstej sieci portali pomiędzy warstwami. Czasami goszczą tu wędrowcy przemierzający się między Elizjum a Arboreą. Inni to znowu mędrcy i akolici szukający wiedzy, która dostępna jest jedynie w najciemniejszych lasach. Część okazuje się myśliwymi z innych planów szukającymi specyficznej zwierzyny. Często stają oni przed zagrożeniami przerastającymi ich możliwości i muszą ratować się szybką ucieczką z tej sfery.

Nie mieszka tu zbyt wiele bóstw, choć teren jest boskomorficzny, jak wszystkie plany Wielkiego Koła. Te, które tworzące tu królestwa, powinny podzielać miłość do przyrody i dzicy, a ich królestwa musiałyby dopasować się do otaczających je lasów. Taką potęgą z pewnością jest Ehlonna – bogini lasów, a także Skerrit – bóg centaurów. Oboje osiedli we własnych krainach położonych na Krigali, pierwszej warstwie tej sfery.

Oczekujący Ziemi Bestii

Ponieważ niewiele bóstw ma tu swą siedzibę, większość trafiających na Ziemię Bestii dusz śmiertelników trafiła tu ze względu na życiową filozofię: dobro i sprawiedliwość, z lekką przewagą wolności nad sztywnymi prawami. Zwykle żyją oni w małych społecznościach u podnóża wielkich drzew, wiodąc życie proste, w harmonii z otaczającym ich bogactwem przyrody.

Tacy oranci dość szybko po przybyciu zaczynają wykazywać zwierzęce cechy. Rosną im długie i gęste włosy, na czołach pojawiają się różki, czasem oczy zmieniają kształt na koci, albo uszy przybierają lisi wygląd. Po stuleciach zamieniają się całkowicie w niebiańskie stwory lub zwierzęta.

Oranci tej sfery mają następujące cechy specjalne:

Dodatkowe niepodatności: elektryczność, trucizna.

Odporności: ogień 20, zimno 20.

Inne cechy specjalne: szybkie leczenie 2.

RUCH I WALKA

Ziemie Bestii nie utrudniają bardziej poruszania niż podobny las na Planie Materialnym. Stworzenia potrafiące się wspinać lub zwieszać z gałęzi mogą przemierzać tę sferę nie dotykając podłoża. Plan sam z siebie nie powoduje

w walce żadnych premii ani kar, choć oczywiście zapewnią pełną gamę miejsc do osłony.

WŁAŚCIWOŚCI ZIEM BESTII

Plan podzielony jest na trzy warstwy: na szczycie ziemie wiecznego dnia zwane Krigala, po środku terytorium zmroku – Bruks, a najniżej księżycy i spadających gwiazd, zwane Karasutra.

Krigala

Najwyższą warstwę Ziem Bestii dzieli na pół Okeanos. Jego nurt rwie szybko pomiędzy drzewami, których gałęzie często łączą się ponad wodami. Małe kanały i odnogi oddzielają się od międzyplanarnej rzeki, pozostawiając po sobie zatoki i jeziora, gdy tylko zmienia się jej koryto.

Krigala to teren wiecznego popołudnia. Gorące słońce oblewa krainę nieustannym blaskiem. Jest tu wystarczająco ciepło dla wszelkiego roślinnego życia, a temperatury wahają się w komfortowym przedziale, o ile oczywiście nie zostaną zmienione magią czy boską wolą.

Czas płynie normalnie, choć nie odmierza go ruch słońca. Zamiast tego raz na dobę spada delikatny deszcz odświeżający powietrze. Dużo rzadziej trafiają się burze z piorunami, zmuszając zwierzęcą populację Krigali do szukania kryjówek.

Mieszka to bóstwo centaurów – Skerrit – oraz świta najbliższych mu oczekujących. To pomniejszy bóg, ale cieszy się wielkim szacunkiem wśród przedstawicieli wspomnianej rasy. Jego kraina nie różni się zbyt wiele od otaczających ją lasów, a za schronienie jego orantom wystarczają małe chaty i szopy. Gdy urządzana jest uczta (co u centaurów zdarza się dość często), wszyscy gromadzą się wokół wielkich stołów ustawionych w lesie, ufając łagodnej naturze Krigali i ochronnej mocy bóstwa.

Oranci Skerrita mają postać centaurów, ale poza tym przypominają innych oczekujących Ziem Bestii. Walczą jak centaury (dwa ataki kopytami, premia +3 do ataku, obrażenia 1k6+2). W szczególnych przypadkach Skerrit ich uzbraja, ale taka potrzeba zachodzi niezmiernie rzadko.

Większość stworzeń spotykanych w Krigali na Planie Materialnym wiodłoby dzienny tryb życia. Rdzenni mieszkańcy instynktownie czują jak działają portale między warstwami, więc mogą ich unikać, jeśli tylko chcą.

Gaj Jednorożców: Głęboko w ostępach Ziem Bestii leży kraina Ehlonny, bogini lasów i puszczy. Jej siedzibę znaleźć można u stóp gaju sekwoi, których korony składają się w naturalną katedrę. Najniższe gałęzie tych potężnych drzew wiszą dziesiątki metrów nad ziemią, dlatego też

Ziemie Bestii



unoszące się w powietrzu stworzenia mogą bez kłopotów latać w tej niezwykłej budowlu.

Osoby mieszkające w granicach krainy Ehlonny są pokojowo nastawione do drzew i zwierząt, a dzikie stworzenia odwiedzają im się tym samym i zostawiają je w spokoju. Myślące istoty niniejszego planu wielbią tę boginię, dzięki czemu szybko dowiaduje się ona o zdarzeniach mających miejsce daleko od jej siedziby.

Jak wskazuje nazwa tego obszaru, gaj przyciąga stada jednorożców. Są to zarówno zwierzęta posiadające niebiański szablon, jak i półniebianie/półjednorożce (opisane w *Księdze Potworów*). Ponadto spotkać tu można stada służących bogini bariarów. Gaj nie leży daleko od siedziby Skerrita, dlatego też można tu spotkać jego orantów, a na jego terenie pojawiają się półniebianie/półjednorożce.

Ehlonna wykorzystuje boskomorficzność sfery do wzmocnienia magii. Na terenie Gaju Jednorożców wszelkie zaklęcia rzucane przez tropicieli ulegają wydłużeniu (analogicznie do atutu Wydłużenie czaruj), a wszystkie te

EHLONNA, BOGINI LASÓW

Ehlonna pojawia się w swojej krainie w postaci ciemnowłosej, ludzkiej kobiety, czasem złotowłosej elfki. Zawsze towarzyszy jej planetar imieniem Novalee. Ten ostatni bardzo rzadko się odzywa, wszyscy oranci bogini zgadzają się jednak co do tego, że serce ma czyste, a duch w nim łaskawy i nieskażony.

Wyjątkowi oranci Ehlonny powoli zamieniają się w niebiańskie jednorożce. Bogini ma również normalnych oczekujących Ziem

Bestii, choć częściej niż normalnie pojawiają się u nich cechy jednorożców bądź koni.

Bogini różni się znacznie – w kontekście filozoficznym – od Obad-Hai, boga natury z Zewnętrzza, dlatego parę tę postrzega się za rywali. Ehlonna uznaje naturę za dawczynię, płodną i spokojną. Obad-Hai wielbi raczej dzikie i twarde aspekty przyrody – czerwień na zębach i pazurach. Postacie mające coś wspólnego z któryś z tej dwójki powinny uważać, gdy zbliżają się do siedziby drugiego.

tworzące wodę lub jedzenie – zmaksymalizowaniu (analogicznie do atutu Maksymalizacja czaru). Ehlonna dysponuje mocą pozwalającą na dalsze zmiany cech jej krainy, o ile oczywiście tego zapagnie.

Bruks

Druga warstwa Ziem Bestii i zarazem kraina wiecznego półmroku. Widoczne tu słońce to czerwona kula zawieszona tuż nad horyzontem, rzucająca długie cienie w ciemniejszym lesie. Jeśli wznieść się nad poziom koron drzew, po drugiej stronie nieba widać wiszący nisko na niebie księżyc. Czas płynie tu normalnie, choć nowoprzybyli często czują się tak, jakby wszystko zatrzymało się w porze zachodu słońca.

Jest tu nieco chłodniej niż w Krigali, a opary i mgły przesączają się między drzewami. Zwierzęta są aktywne o poranku i wieczorem, przespiając ciepłotę dnia i polując, gdy słońce jest nisko.

Podróżnicy, którzy przez przypadek trafią na tę warstwę, mogą wrócić na Krigalę, podążając za strumykami i rzeczkami – wiele z nich prowadzi w końcu do Okeanosa, inne natomiast kończą się w rozlewiskach i bagnach.

Karasutra

Najniższa warstwa Ziem Bestii – Karasutra – okryta jest płaszczem nieustającej nocy. Srebrny księżyc wiszący wciąż na nieboskłonie leniwie zmienia fazy, a otaczające go gwiazdy powoli dryfują przez niebo. Tylko nieliczne promienie srebrzystego blasku przedzierają się przez gęsty sufit koron drzew, tworząc lśniące smugi muskające leśne poszycie.

Karasutra to dom dla najniebezpieczniejszych nocnych stworów, drapieńców nieustających w polowaniach i zasadzkach. Myśliwi z Planu Materialnego zapuszczają się tu czasem w poszukiwaniu trofeów z najgroźniejszych bestii. Niektórzy nawet przeżywają na tyle długo, żeby spróbować drugi raz.

Jeśli w tworzonej przez siebie kosmologii Plan Cieni sąsiaduje lub współlistnieje z Ziemią Bestii, ciemności Karasutry są dobrym miejscem na wejścia. W przypadku takiej kosmologii mieszkać tu będą bestie zmroku, zaćmienia czy cieniste figowce, a także cieniste wersje zwierząt i potworów (stworzone za pomocą szablonu cieni). Złe stworzenia nie będą się tu czuły komfortowo, gdyż niebiańskie, gdy tylko złapią ich trop, będą je ścigać. Może się jednak okazać, że w wyjątkowych okazjach Karasutra stanie się bezpieczniejszym schronieniem dla zdesperowanych złych istot niż ich rodzime plany wypełnione potwornościami większego kalibru.

Spotkania na Ziemiach Bestii

Do określania losowych spotkań na Ziemiach Bestii służy Tabela 7-9: Błogosławione spotkania.

OLIMPIJSKIE POLANY ARBOREI

Oto plan namiętności i pokoju.

Tu dzika natura tka gobelin piękna.

Przed wami kraina elfich władców.

Polany Arborei to szaleńcza mieszanina klimatów i środowisk, gdzie wszystko drży od piękna. Są tu wielkie lasy, ze strzelistymi jesionami, bukami i dębami sięgającymi nieba. Ziemi między nimi nie przerastają chaszczki krzaków i chwastów, korony tworzą wspaniałe sklepienie ponad falującymi dywanami mchów i drobnych roślin poszycia. Są tu też wspaniałe, otwarte polany porośnięte dzikim kwieciami i trawami. Są równe rzędy owocowych drzew, których nigdy nie dotknęła ludzka dłoń. Tutejsze drzewa nie czuły nigdy toporów drwali, łany na polach gną się pod ciężarem kłosów, a gałęzie sadów obsypują soczyste owoce.

Nawet powietrze Arborei zdaje się być wypełnione oczekiwaniem i ekscytacją. Gwałtowne podmuchy wiatru pojawiają się znikąd, szalejąc po ścieżkach wytoczonych szpalerami drzew. Trwają kilka minut, a potem znikają, oddając krainę we władanie ciepłych promieni słońca przesączających się przez sklepienie korony lasu. Z dala zdaje się dobiegać muzyka – czasem to elfy grają wraz z baśniowymi istotami, ale równie często to tylko wiatr niesie echa odległych melodii, odbijając je od pni drzew.

Arborea to miejsce, gdzie drzewa mogą jednocześnie kwitnąć i wydawać owoce, gdzie wyżej położone tereny pokrywa śnieg, ale i on lśni ciepło pod czystym niebem. To kraina o niemal przytłaczającej urodzie – miejsce spotkania dzicy i piękna.

Co ciekawe, tylko górna warstwa pasuje do nazwy sfery, bo już druga jest bezkresnym oceanem, a najniższa – nieogarnioną pustynią białego pyłu. Na wszystkich trzech pogoda bywa bardzo gwałtowna i atakuje zaciekle oraz z wielką pasją. Arborea to miejsce zarówno wielkiej radości, jak i stonowanego smutku.

CECHY ARBOREI

Arborea posiada następujące cechy:

- **Normalna grawitacja.**
- **Normalny czas.**
- **Nieskończony:** Część Arborei najlepiej poznana przez podróżników z Planu Materialnego mieści w sobie Elfi Dwór. Mogą tu jednak istnieć krainy, o których istnieniu nie wiedzą nawet bóstwa.
- **Boskomorficzny:** Bogowie mogą zmieniać wygląd planu i jego cechy, natomiast śmiertelnicy muszą do tego celu wykorzystać fizyczny wysiłek lub magię.
- **Brak cech żywiołów i energii.**
- **Umiarkowanie ukierunkowany na dobro i na chaos:** Złe albo praworządne stworzenia podlegają karze –2 do wszelkich testów opartych na Charyzmie. Postacie praworządne złe cierpią podobną karę, lecz w wysokości –4.
- **Normalna magia.**

POŁĄCZENIA ARBOREI

Arborea graniczy z Ziemią Bestii oraz Ysgardem. Naturalne portale między tymi światami zdarzają się dość często, a dodatkowo podróżników może przenosić zmienna, płynna granica rozdzielająca sąsiednie sfery.

MIESZKAŃCY ARBOREI

Łatwo można spotkać tu niebian, szczególnie eladrinów, silnych, elfopodobnych obrońców sfery. Najlepiej znani i najczęściej występujący są ghaele, którzy zwykli polować w lasach tego planu. Oprócz ghaele eladrinów sporo tu także firre eladrinów – strażników piękna i sztuki. Obie grupy wyglądem przypominają elfy, choć są bardziej dostojni niż przedstawiciele tej rasy żyjący na Planie Materialnym. Choć noszą się po królewsku, okazują się zawzięci i sprawni w walce. Złe stworzenia, które trafiają do Arborei, rzucają się do ucieczki na samą myśl o polowaniu urządzanym przez eladrinów.

W Arborei osiedla się również wielu lillendów, sycąc się emocjami wypełniającymi tę sferę.

Nie wypada nie wspomnieć o przeróżnych niebiańskich i anarchicznych wersjach stworzeń, które normalnie spotkać można na Planie Materialnym. Niebiańskie odmiany zwykły zostawiać podróżników w spokoju, dopóki ich ścieżki się nie przecinają, bo wtedy z pasją rzucają się do ataku. Z kolei anarchiczne istoty są zupełnie nieprzewidywalne i trudno podać jakiegokolwiek zasady ich zachowania.

Oczekujący Arborei

Oranci tego planu występują w dwóch rodzajach. Pierwszy to duchy zmarłych elfów, dla których trafienie w to miejsce jest ostateczną nagrodą. Niektórzy zlewają się w końcu z materią sfery, podczas gdy inni zamieniają się w niebiańskie bądź anarchiczne stworzenia. Pozostali służą jako oranci elfiej krainy Arvador, na pierwszej warstwie Arborei. Stają się oni zwiadowcami i obrońcami społeczności planu, pełniąc służbę na polanach i w pałacach Elfiego Dworu. Bóstwo elfów, Corellon Larethian, nagradza warte tego dusze pośmiertnym życiem w dawnej postaci i służbą w swoich wyłożonych dębina komnatach. Tu cieszą się istnieniem, spędzając czas na polowaniach, balach i elfich zabawach.

Tych orantów zwie się Wybrańcami Arvadoru. Mają oni następujące cechy specjalne:

Dodatkowe niepodatności: elektryczność, trucizna.

Odporności: ogień 20, zimno 20.

Inne cechy specjalne: redukcja obrażeń 10/+1.

Do Arborei oprócz elfich duchów trafiają też inni oczekujący, zwani bachianami. Tworzą dziki tłum pijanych biesiadników, którzy biegają po lasach i polanach w korowodzie wiecznej zabawy, dobrze podlewanej winem.

Z wyglądu przypominają trochę satyrów, tak jakby uchwycono ich w połowie transformacji między człowiekiem a zwierzęciem. Po równo w nich dobra i chaosu, żyją chwilą i ze wszystkich sił się starają, aby chwile owe były jak najlepsze. Podróżnikom z ich strony grozi ogromne niebezpieczeństwo – zaproszenie przyłączenia się do zabawy.

Bachanie mają następujące cechy specjalne:

Dodatkowe niepodatności: elektryczność, polimorfia.

Odporności: kwas 20.

Inne cechy specjalne: zbałamucenie.

Zbałamucenie (zn): Jeśli podróżnik znajdzie się w odległości do 30 metrów od rozbawionego korowodu, musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 10 + liczba bachian w rzeszonym promieniu, maksymalnie ST 25) – nieudany oznacza, że przyłącza się do zabawy. Będzie odtąd z tymi

orantami jadł, pił i dokonywał wszelkich psikusów oraz głupot. Niestety, jadło i napitki nie sycą, a zbałamucenie działa przez 101 dni lub dopóki podróżnik nie padnie z głodu, pragnienia i wycieńczenia. Oddalenie się od bawiących na ponad 30 metrów kończy działanie tej mocy, ale osoby przebywające pod jej wpływem nie zrobią tego z własnej woli.

Ci oczekujący w zasadzie nie są wrogo nastawieni do nikogo i niczego, a zaatakowani po prostu uciekają lub nawet proponują wrogom skosztowanie ich wybornych dań i napitków. W poprzednim życiu byli dobrze nastawionymi do świata opojami, obzartuchami czy podobnymi błękitnymi ptakami czerpiącymi radość z życia.

RUCH I WALKA

Arborea nie narzuca żadnych ograniczeń co do zasad ruchu, więc nie powinna zaskakiwać podróżników z Planu Materialnego. Na Arvadorze wijące się przez chaszczce i otwarte polany ścieżki są tak liczne co obszary gąszczu zarośli i gałęzi. Stworzenia potrafiące przeskakiwać z gałęzi na gałąź mogą przemierzać duże obszary lasu, nie dotykając w ogóle podłoża.

Aquallor, druga warstwa, jest całkowicie pokryta wodą, dlatego przemieszczanie się z miejsca na miejsce umożliwia umiejętność pływania.

Walka na Arborei: Plan nie powoduje żadnych specjalnych kar czy premii do walki. Lesisty Arvador zapewnia wiele osłon i kryjówek, a walka w Aquallorze przebiega wedle tych samych zasad wodnej walki co na Planie Żywiołu Wody.

WŁAŚCIWOŚCI ARBOREI

Arborea podzielona jest na trzy warstwy. Pierwsza z nich – Arvador – poznana jest najlepiej. Tu znajduje się Elfi Dwór oraz miejsce wiecznego odpoczynku wielu dobrych elfich duchów oraz ich sprzymierzeńców. Drugą warstwę – Aquallor – całkowicie pokrywa woda. Najgłębszą spośród poznanych warstw jest Mithardir – równina białego pyłu.

Arvador

Większość podróżników zna Arvador z tego powodu, że znajduje się tu Elfi Dwór Corellona Larethiana – mityczne Seldarine.

Warstwę tę charakteryzują rozległe polany wśród drzew. Pod baldachimem koron lasu kryją się osady Wybrańców Arvadoru, prowadzących wyidealizowane elfie życie. Za dnia pojedynkują się i polują, a wieczorami urządzają uczty i snują opowieści przy ogniskach.

Cykl dnia i nocy jest podobny jak na Planie Materialnym, ze złotymi promieniami słońca tańczącymi ponad szczytami drzew za dnia i srebrnym księżycem pośród mlecznej drogi gwiazd w nocy. Arvadorskie noce są ciepłe, a roje świetlików latających pod koronami dębów i buków tworzą własne, ruchome konstelacje.

Seldarine: Władcy Arvadoru rządzą krainą, nie zapominając o sztuce. W Seldarine spotkać można wielkie, naturalne komnaty z żywych drzew, uformowane na podobieństwo katedr. Zrosnione z nimi zdają się być pałace z kryształu i białego marmuru, ze złotymi wieżami, jako oznaką siedzib boskich sił tej dumnej rasy. Taką właśnie wieżę ma

Corellon Larethian – obwieszoną kolorowymi proporcami oraz chorągwiami i górującą nad całą okolicą. Tylko elfowie i sprzymierzeńcy Corellona mogą przejść jej wrota, aby cieszyć się wspólnymi pieśniami i biesiadowaniem z bóstwem.

Dwór Corellona: Corellon przekazał część boskich obowiązków elfom ze swojego dworu. I tak Sehanine Księżycowy Łuk włada śmiercią i snami, Hanali Celanil opiekuje się miłością i pięknem, a Labelas Enoreth zarządza czasem. Aerdrie Faenya włada powietrzem i pogodą, Erevan Ilesere stoi za większością dworskich intryg, a Fenmarel Mestarine jest ambasadorem dzikich elfów. Jest jeszcze Sashelas z Głębin – bóg morskich elfów.

Aquallor

Drugą warstwę Arborei pokrywa niezmierny ocean. Przypomina przez to Plan Żywiołu Wody. Występują tu nawet wiry łączące te światy. W odróżnieniu jednak od wspomnianego Planu Wewnętrznego Aquallor posiada powierzchnię i dno. Warstwy przydenne spowijają mrok, niczym najczarniejsza noc.

Ta warstwa to siedziba Sashelasa z Głębin – boga morskich elfów. Jego kraina powstała z koralowców, złota i marmuru poznaczonego zielonymi oraz niebieskimi żyłkami. Woda dookoła siedziby jest krystalicznie błękitna i lśni własnym, wewnętrznym blaskiem. Ci, którzy znajdą drogę do niebieskich wód Sashelasa, zostają z woli bóstwa obdarzeni mocą oddychania pod wodą.

Warstwa pozbawiona jest jakichkolwiek wysp, a jej powierzchnię burzą straszliwe sztormy, które wysyłają na dno każdy statek czy łódź ośmielające się tu zapaść. Pod powierzchnią występuje planarna cecha dominacji wody, a na terenach objętych władztwem Sashelasa z Głębin nie pojawiają się negatywne skutki ciśnienia wody.

Podobnie jak na pierwszej warstwie Arborei, tak i w Aquallorze pogoda zmienia się gwałtownie i bezustannie. Często objawia się to gwałtownymi, podwodnymi prądami, które mogą porwać podróżnika i o całe kilometry znieść go z kursu.

Krainę wypełnia bogactwo podwodnego życia, a większość występujących form ma naturę niebiańską bądź anarchiczną. Tym, którzy zapuszczają się głębiej w odmęty, zdarza się spotkać większe bestie czy wynaturzenia.

Aquallor to ujście rzeki Okeanos, która wije się przez plany wyższe. W głębinach występują jednak wielkie wiry, które mogą – kto wie? – prowadzić z powrotem do jej źródeł, tak że nigdy się nie kończy, na podobieństwo węża polykającego własny ogon. Ci, którzy próbują uciec z Aqualloru, mogą dać się porwać, o ile oczywiście chcą zaryzykować spotkanie z groźniejszymi stworzeniami gdzie indziej.

OPCJA: WIĘCEJ BÓSTW W ARVANDORZE

Gra D&D proponuje Corellona Larethiana na bóstwo elfów. Jeśli jednak w twojej kampanii elfów jest więcej i potrzebna ci więcej bogów tej rasy, możesz wykorzystać członków dworu Corellona jako pomniejsze i pośrednie potęgi.

Pamiętaj, że gdy stworzysz własnych elfich bogów, powinieneś wybrać im charakter, ulubioną broń i przyporządkować domeny.

Arborea

Arvandor

Aquallor

Mithardir

Mithardir

Słowo Mithardir oznacza w języku elfów „biały pył” i rzeczywiście: ta warstwa to ciągnąca się bez końca pustynia drobnego, białego, pylistego piasku. Kiedyś porośnięta była wielkim lasem i zamieszkiwały ją istoty, które w legendach opisywane są jako giganci lub podobne tytanom bóstwa. Nie wiadomo dlaczego już tu nie mieszkają, nie zmienia to jednak faktu, że Mithardir jest obecnie puste.

Poszukiwacze i podróżnicy znajdują tu czasem wielkie wieże i grobowce zaginionej rasy, których minarety wybijają się ponad pustynię niczym palce przedwcześnie pogrzebanego człowieka próbującego wydostać się z grobu. Odważni poszukiwacze przygód przybywają na Mithardir w nadziei, że uda im się wyrwać opuszczonej krainie tajemnic legendarnych gigantów. Często jednak kończy się tym, że gwałtowne wiatry siekące drobinami pyłu mielą kości nieszczęśników na drobny pył.

Tak jak na pozostałych warstwach Arborei, pogoda Mithardiru jest gwałtowna, a jej zmiany niespodziewane. Nad pustynią przewalają się burze z piorunami, pchając przed sobą gigantyczne chmury pyłu. Podróżnikom grozi nawet pogrzebanie przez taki gwałtowny atak (patrz: Burze piaskowe w Rozdziale 3 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI).

Wieczne Złoto

Gości do Arborei przyciąga też Sadzawka Piękności, zwana przez elfów Wieczne Złoto. Jej piękne, krystalicznie błękitne wody otacza złocisty piasek, a światło odbija się od niej tak silnie, że niemal rani wzrok patrzących. Ten, kto zanurzy się w jej wodach, zyskuje premię z usprawnienia 1k4+1 do Charyzmy na czas miesiąca i jednego dnia.

Dokładne położenie sadzawki nie jest znane, a różne doniesienia lokalizują ją w różnych, sprzecznych miejscach. Takie opowieści są najprawdopodobniej rozsiewane wśród podróżników przez elfich orantów i bachianów, aby ich zmylić. Sama sadzawka przemieszcza się po całej Arborei i pojawia się tam, gdzie jest potrzebna. Mówi się, że Hana-li Celanil – członek dworu Corellona Larethiana – zawsze wie, gdzie można ją znaleźć.

Spotkania w Arborei

Do określania losowych spotkań w Arborei służy Tabela 7-8: Niebiańskie spotkania.

HARMONIJNA DOMENA ZEWNĘTRZA

Oto miejsce spotkań przeciwstawnych charakterów.

Oś wszystkich Planów Zewnętrznych.

Piasta, na której kręci się Wielkie Koło.

Zewnętrzze to wyjątkowy Plan Zewnętrzny, ponieważ graniczy ze wszystkimi innymi boskimi sferami. Dlatego też stanowi skrzyżowanie dróg wszelkich planarnych stworzeń. Można tu znaleźć istoty zarówno czarcie, jak i niebiańskie, praworządne oraz całkowicie oddane chaosowi. Ponadto tu krainy posiadają bóstwa prawdziwej neutralności oraz idei takich jak wiedza czy natura.

Plan ma kształt nieskończenie wielkiego koła, z gigantycznym wzniesieniem pośrodku. Przybysze twierdzą, że owo cylindryczne wypiętrzenie jest sercem Planów Zewnętrznych i osią, wokół której kręci się całe Wielkie Koło. Wzniesienie to widać z każdego miejsca sfery. Przebija się przez obłoki i strzela w górę na niebotyczną wysokość. Nad jego szczytem unosi się Sigil, Miasto Drzwi.

Pozostała część Zewnętrzza to mozaika krain o różnym ukształtowaniu terenu – od otwartych prerii, aż po skaliste góry i wijące się potoki. Po nich porozrzucane są osiedla oczekujących i innych mieszkańców. Jednak na rozległej, szerokiej mapie dzikich obszarów planu, osady są tylko rzadkimi, malutkimi kropkami.

CECHY ZEWNĘTRZA

Zewnętrzze posiada następujące cechy:

- **Normalna grawitacja.**
- **Normalny czas.**
- **Nieskończony:** Zewnętrzze to okrąg o nieskończonym promieniu, ciągnącym się na niemierzalną odległość od centrum. Najważniejszym obszarem planu są tereny wokół centralnego wypiętrzenia. Sama idea odległości jest tu płynna i elastyczna, co opisano dokładniej w części Ruch i walka.
- **Boskomorficzny:** Cecha ta zanika w miarę zbliżania się do środka planu. Tam nawet bogowie nie mogą wpływać na materię sfery.
- **Brak cech żywiołów i energii.**
- **Umiarkowanie ukierunkowany na neutralność:** W odróżnieniu od pozostałych Planów Zewnętrznych, w Zewnętrzzu wszelkie charaktery są równo traktowane.

- **Normalna magia, osłabiona magia i ograniczona magia:** Daleko od centralnego wzniesienia magia działa normalnie, jednak im bliżej środka planu, tym zaklęcia, zdolności czaropodobne, a nawet nadnaturalne moce są ograniczone. Tam, gdzie powierzchnia wypiętrzenia staje się niemal pionowa, nie działają już prawie żadne zdolności, a z mocy boskich da się zastosować tylko nieliczne.

Daleko od osi magia działa normalnie. Na 1650 kilometrów od podstawy zaczyna się obszar osłabionej magii, który powoduje, że do użycia czaru 9. poziomu potrzeba udanego testu o ST 35. Bliżej podnóża wypiętrzenia, osłabienie działa na zaklęcia niższych poziomów, zgodnie z poniższą tabelą.

Oprócz tego występuje cecha ograniczenia magii, pojawiająca się na 1350 kilometrów od środka, która blokuje zaklęcia i zdolności czaropodobne 9. poziomu. Im bliżej centrum, tym blokowane jest więcej czarów i zdolności, aż w końcu nawet boskie potęgi są bezradne. Ta cecha nie wpływa na zdolności nadzwyczajne.

TABELA 7-4: WPŁYW ZEWNĘTRZA NA CZARY I ZDOLNOŚCI

Odległość od wypiętrzenia	Oslabione czary	Ograniczone czary	Inne efekty
1800 km	Brak	Brak	Brak
1650 km	9. poziom	Brak	Brak
1500 km	8-9. poziom	Brak	Brak
1350 km	7-9. poziom	9. poziom	Wszystkie stworzenia stają się niepodatne na trucizny
1200 km	6-9. poziom	8-9. poziom	Psioniczne zdolności czaropodobne nie działają
1050 km	5-9. poziom	7-9. poziom	Nie można korzystać z pozytywnej i negatywnej energii
900 km	4-9. poziom	6-9. poziom	Przestają działać zdolności nadnaturalne
750 km	3-9. poziom	5-9. poziom	Dostęp do Planu Astralnego zostaje zamknięty
600 km	2-9. poziom	4-9. poziom	Moce boskie poziomu półboga i słabsze są anulowane
450 km	Wszystkie	3-9. poziom	Moce boskie poziomu pomniejszych bogów i słabsze są anulowane
300 km	Wszystkie	2-9. poziom	Moce boskie poziomu średnich bogów i słabsze są anulowane
150 km	Wszystkie	Wszystkie	Wszystkie moce boskie są anulowane

POŁĄCZENIA ZEWNĘTRZA

Ten wymiar graniczy z pierwszymi warstwami wszystkich pozostałych Planów Zewnętrznych. W odległości około 1500 kilometrów od centrum znajduje się sporo na wpół trwałych przejść, zwanych portalowymi miastami – tworzą je społeczności osiedlające się wokół bram, egzystujące dzięki ciągłemu tranzytowi między konkretnymi sferami a Zewnętrzzem.

Ponadto na planie tym znaleźć można wiele wolnostojących portali na Plan Materialny, a także do Sigil, Miasta Drzwi. Ponieważ Sigil jest połączone przejściami ze wszystkimi portalowymi miastami, stało się skrzyżowaniem skrzyżowań Planów Zewnętrznych.

MIESZKAŃCY ZEWNĘTRZA

Ponieważ w Zewnętrzzu krzyżują się wszystkie szlaki Planów Zewnętrznych, można tu spotkać wszelkie istoty żyjące w tych sferach. Zwykle przybysze tacy grupują się w portalowym mieście prowadzącym do ich rodzimego świata. Oprócz nich mieszkają tu również inni, jak na przykład merkanci, którzy całą krainie zapewniają wymianę handlową.

W domenie zwanej Ukrytym Lasem mieszka Obad-Hai, bóstwo natury. Zewnętrzze na siedzibę wybrał sobie również Boccob – bóg magii – który włada z Biblioteki Wiedzy.

Oczekujący Zewnętrzza

W krainach neutralnych bóstw występuje sporo orantów, podobnie jak w portalowych miastach i konkretnych miejscach, takich jak starożytne biblioteki, muzea czy krypty rozsiane na całym planie. Zwykle wyglądają na ludzi lub stworzenia humanoidalne i w stosunkach z podróżnikami najczęściej kierują się zasadą „żyj i daj żyć innym”. Dopóki goście ich nie niepokoją, nie zwracają na nich uwagi.

Oczekujący Zewnętrzza, których spotkać można na otwartym terenie pomiędzy osadami i miastami, to zwykle niespokojne dusze, odkrywające nowe krainy, wyznawcy szukający bóstw czy pasterze wiodący spokojne życie po życiu.

Mają oni następujące cechy specjalne orantów:

Dodatkowe niepodatności: elektryczność, polimorfia.

Oporności: kwas 20.

Inne cechy specjalne: Redukcja obrażeń 10/+1.

Ponadto w Zewnętrzzu zdarzają się oranci, którzy pasują bardziej do innych Planów Zewnętrznych: odważni wojownicy, którzy winni się znaleźć pośród splendoru Ysgardu czy zniekształcone lemure należące do Piekła. To ci, którzy pomylili drogi lub zostali źle ocenieni. A może byli za mało dobrzy lub źli, aby od razu trafić do swoich sfer? Wszystko jedno czy szukają drogi do własnego, ostatecznego świata, czy też przed nią uciekają, stanowią wyjątek od zasady, która zabrania oczekującym przemieszczać się między sferami.

RUCH I WALKA

Zewnętrzze zdają się stabilne w okolicach centralnego wypiętrzenia, ale poza pierścieniem portalowych miast podróżnicy mogą odkryć, że krajobraz jest zmienny i podlega niustannym modyfikacjom.

Ważnym aspektem owej płynności jest elastyczność pojęcia odległości poza kręgiem wspomnianych osiedli. Nie ma znaczenia, jak bardzo ktoś się oddali – najbliższe portalowe

miasto zawsze będzie w granicach kilku tygodni marszu. Na tym terenie obowiązuje zasada, że do sąsiedniej osady jest 4k8×15 kilometrów. Można przemierzyć i 4000 kilometrów, oddalając się od centrum sfery, a potem się przekonać, że powrót to tylko 4k8×15 kilometrów.

Nie wiadomo dlaczego odległości ulegają tu takiemu zaburzeniu. Możliwe, że powodem jest fakt, iż im dalej od wypiętrzenia, tym Zewnętrzza tracą na znaczeniu. Nikt jeszcze nie doszedł do krawędzi sfery.

Plan nie wpływa bezpośrednio na walkę. Nie są z nim związane żadne przyrodzone premie czy kary. Warto jednak wspomnieć, że często zdarzają się mgły czy kłęby oparów zapewniających ukrycie, a teren jest zazwyczaj pofałdowany.

WŁAŚCIWOŚCI ZEWNĘTRZA

Większość planu składa się z otwartych przestrzeni, głównie poza pierścieniem portalowych miast i krain neutralnych bóstw. Na mozaikę krajobrazu składają się pofałdowane równiny, zarośnięte łąkami wzgórz, głębokie kaniony, gęste lasy i ostre szczyty górskie.

Podobnie jak na Planie Materialnym występuje tu cykl nocy i dni, choć nie ma widocznego słońca czy gwiazd. Podczas dnia niebo jest po prostu jasne, a dwanaście godzin później ściemnia się jak w nocy.

Często występują tu mgły i zamglenia. Zdarza się, że podróżnicy gubią się na otwartym terenie, aby potem wyjść bliżej nieprzyjaznych miast portalowych, niż by sobie tego życzyli.

Portalowe miasta

Tworzą one okrąg wokół centrum planu o promieniu około 1500 kilometrów. To niejako łańcuch niedużych osiedli. Mówi się o nich „portalowe miasta”, ponieważ powstały w pobliżu naturalnych bram prowadzących na inne Plany Zewnętrzne. Choć istnieją również odmienne przejścia do tamtych sfer, to te znaleźć najłatwiej, dlatego też są najpopularniejszymi punktami tranzytowymi dla podróżników podążających do konkretnych światów.

Wiele spośród portalowych miast naśladuje cechy sfer, do których prowadzą ich bramy. Osady graniczące z planami ładu i prawa będą więc schludne i uporządkowane, podczas gdy graniczące z chaosem będą bardziej dzikie i nieskładne. Miasteczka bliskie planom dobra zazwyczaj będą bardziej gościnne dla pokojowo nastawionych podróżników, natomiast osady pokrewne złu nieść mogą zagrożenie i wrogość.

OPCJA: ZEWNĘTRZA AGRESYWNIE NEUTRALNE

W wielu kosmologiach postrzega się istoty neutralne jako niemierzające się do niczego lub przynajmniej tolerancyjnie nastawione do sił dobra, zła, chaosu czy prawa. Mogą jednak istnieć wszechświaty, gdzie neutralność jest wartością samą w sobie, walczącą z ekstremizmem innych charakterów. Taka „bojowa neutralność” za najwyższy cel stawia sobie równowagę.

Jeśli zechcesz stworzyć taką kosmologię, Zewnętrzze powinno mieć cechę silnego ukierunkowania na neutralność. Wtedy nie-neutralne postacie będą podlegać tu karze –2 do wszystkich testów opartych na Charyzmie, Intellekcji i Roztropności. Ponadto

postacie, które nie będą neutralne ani w aspekcie prawo/chaos, ani dobro/zło, będą cierpiały analogiczne kary o wartości –4.

Jeśli zdecydujesz się na Zewnętrzze tak aktywnie neutralne, powinieneś zmienić całą dynamikę planarnej polityki. Sfera ta przestanie być bezpieczną przystanią dla dowolnych sił, ale wejdzie do gry jako nowa wartość z własnymi zasadami, na którą mieszkańcy pozostałych planów patrzeć będą podejrzliwie. Tu bezpieczne pole do działania znajdują ci, którzy mają prawdziwie neutralny punkt widzenia – istoty czczące naturę, mędrcy poszukujący ostatecznej prawdy czy mnisi strzegący równowagi.

Mieszkańcami portalowych miast są głównie oczekujący i przynależni odpowiednim planom miejscowi. W Straszliwej Pladze podróżni spotkają demony, bo jest to połączenie z Otchłanią, podczas gdy niebiańskie stworzenia będą powszechne w pobliżu Wytrwałości czy Doskonałości.

TABELA 7-5: MIASTA PORTALOWE I ODPOWIADAJĄCE IM PLANY

Portalowe miasto	Plan
Glorium	Bohaterskie Domeny Ysgardu
Xaos	Wiecznie Zmienny Chaos Limbo
Harmider	Wietrzne Głębie Pandemonium
Straszliwa Plaga	Nieskończone Warstwy Otchłani
Kłątwa	Więzienne Głębiny Carceri
Beznadzieja	Szare Pustkowia Hadesu
Pochodnia	Czarna Wieczność Gehenny
Żebra	Dziewięć Piekieł Baatoru
Rigus	Piekielne Pole Bitewne Acheronu
Automata	Mechaniczna Nirwana Mechanusa
Wytrwałość	Pokojowe Królestwa Arkadii
Doskonałość	Siedem Niebiański Kondygnacji Celestii
Brama Kupiecka	Bliźniacze Raje Bytopii
Ekstaza	Błogosławione Pola Elizjum
Faunel	Dzicz Ziem Bestii
Matecznik	Olimpijskie Polany Arborei

Od czasu do czasu portalowe miasta znikają nagle, przenosząc się na plan, z którym są związane. Może wynikać to z faktu, że suma charakterów mieszkańców przekroczyła punkt krytyczny i całe osiedle, wraz ze społecznością, pa-

TABELA 7-6: OTCHŁANNE SPOTKANIA

k%	Spotkanie	Liczba	SW	PS
01-02	armanite	1k4+1	7	11
03-04	balor	1	18	18
05-06	bebilith	2	9	11
07	czarny smok, dojrzały dorosły	1	13	13
08-11	błękitny slaad	1k4+1	9	12
12-14	bodak	1k4	8	10
15	canoloth	1	6	6
16	bestia chaosu	1	7	7
17-18	śmiercionośny slaad	1	13	13
19	pożeracz	1	11	11
20-23	dretch	3k4+2	2	8
24	gitjanki	oddział*	—	14
25-27	gitzera	sekta*	—	13
28-29	glabrezu	1	15	15
30-32	goristro	1	12	12
33-36	szary slaad	2	10	12
37-39	zielony slaad	1	9	9
40-43	hezrou	1	14	14
44-45	wyjec	3k6	3	9
46	larwa	3k6	1	6
47-52	grzywa	3k6	1	6
53-55	marilith	1	17	17
56	misja handlowa merkantów	grupa*	—	12
57	mezzoloth	1	7	7
58	łupieżca umysłów	2	8	10
59-61	nalfeshnee	1	16	16
62	koszmar	1k4	5	7
63	nycaloth	1	13	13
64-68	pokutnik**	1k4	1	2
69-70	quasit	1	3	3
71	czerwony smok, młody dorosły	1	12	12
72-74	czerwony slaad	1k4	7	9
75-76	odzyskiwacz	1	10	10
77	szkielet	3k6	1/3	3

suje już bardziej do innego Planu Zewnętrznego. Fenomeny takie wynikają bezpośrednio z natury Zewnętrza, które odrzuca obcą tkankę przyczółków innych sfer.

Część populacji z pewnością będzie bardzo wrogo nastawiona do wszystkich, którzy zechcieliby zapobiec podobnym wypadkom, choć również znajdują się na pewno tacy, którzy zechcą zakotwiczyć osadę (głównie jako punkt wymiany handlowej) w Zewnętrzu, upewniając się uprzednio, że w każdym promieniu światła drzeć będzie odrobina ciemności, a każdą ciemność rozproszy choć promyczek blasku.

Ukryty Las Obad-Hai

Kraina Obad-Hai to mieszanina gęstej puszczy, otwartych polan i falujących łąk. Opowieści badaczy umiejscawiają ten teren w różnych częściach Zewnętrza, często w pobliżu portalowych miast Faunel lub Wytrwałość. Trudno tam jednak trafić i jedynymi właściwie gośćmi są podróżnicy, którzy zgubili się w kniei.

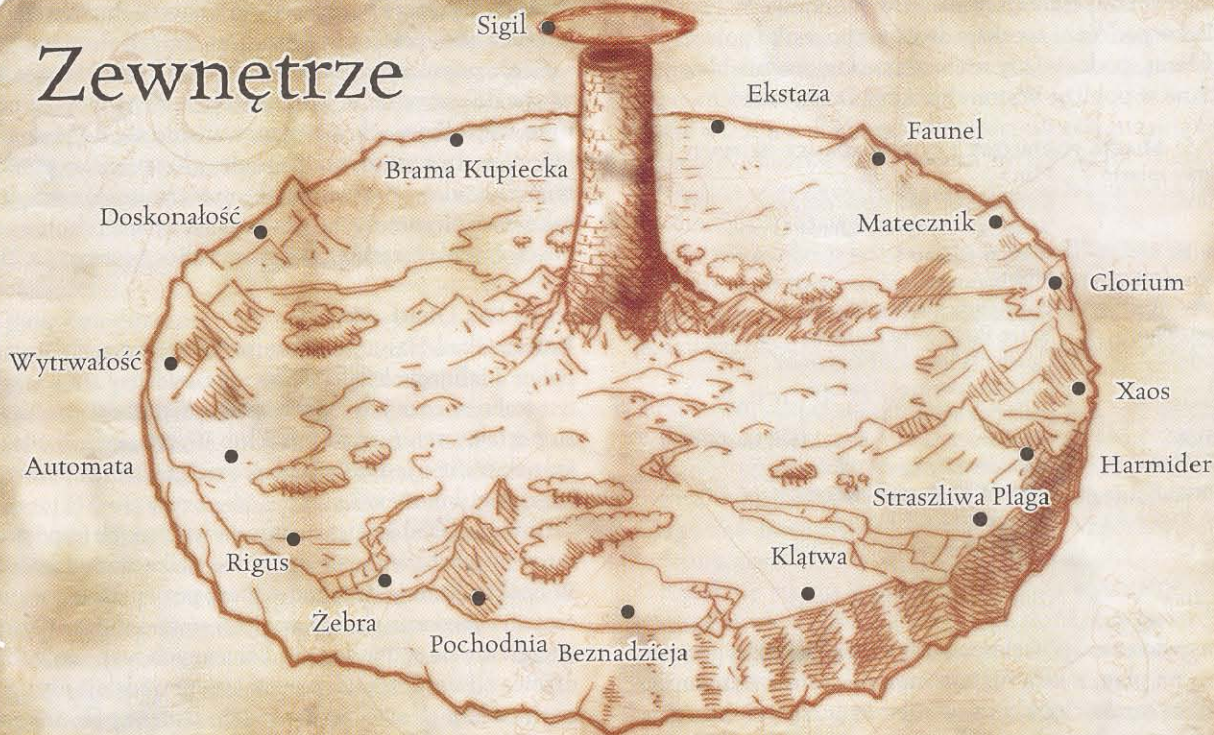
Domeną Obad-Hai jest natura we wszystkich jej postaciach: zarówno gwałtowna, jak i spokojna, dzika oraz udomowiona. W boskiej krainie wszystkie cztery pory roku trwają jednocześnie, utrzymują się w swoistej równowadze. Wystarczy oddalić się na 300 metrów od śnieżnych zasp, aby zobaczyć drzewa z liśćmi pomalowanymi jesienią, a dalej sady uginające się od letnich owoców czy świeżo zaożone pola. Stworzenia spotykane w Ukrytym Lesie są zwykle aksjomatyczne lub

k%	Spotkanie	Liczba	SW	PS
78	spektra	1k4	7	9
79-82	sukkub	1	9	9
83	tytan	1	21	21
84	ultroloth	1	16	16
85-87	uridezu	1k4+1	6	10
88	wampirzy pomiot	2k4	5	9
89-93	vrock	1	13	13
94	biały smok, dojrzały dorosły	1	12	12
95	xill	1k4	6	8
96-97	ogar yeth	2k6	3	8
98	szablon czarciego stworzenia, rzuć w poniższym zestawieniu:			
	01-20 szary rozpruwacz	1	10	10
	21-40 hydra (siedmiogłowa)	1	7	7
	41-60 mimik	2	5	7
	61-80 remorhaz	1	9	9
	81-100 hydra (dwunastogłowa)	1	13	13
99	szablon półczarta, rzuć w poniższym zestawieniu:			
	01-20 meduza	1	9	9
	21-40 troll	2k4	7	11
	41-60 przetrwawiacz	2	8	10
	61-80 megaraptor	1	8	8
	81-100 kolosalny pajak	1	12	12
100	szablon stworzenia anarchicznego, rzuć w poniższym zestawieniu:			
	01-20 gigant burzowy	1	15	15
	21-40 złowieszczy lew	2k4	6	10
	41-60 girallon	2k4	6	10
	61-80 bazyliżek	1	6	6
	81-100 tytan	1	23	23

* Więcej informacji w linijce „Organizacja” w opisie danego stwora (Księga Potworów lub Rozdział 9).

** Rodzaj pokutnika zależy od planu, dla którego losuje się spotkanie.

Zewnętrze



anarchiczne, ale również sporo jest zwierząt, bestii czy roślin z Planu Materialnego. Miejskowa fauna jest najczęściej wrogo nastawiona do podróżników, co bardzo podoba się Obad-Hai.

Obad-Hai zmienia działanie magii na obszarze swojej krainy, dodając planarną cechę wzmocnienia magii (czary rzucane przez druidów są automatycznie poszerzone, a zaklęcia wpływające na zwierzęta lub rośliny podniesione o dwa poziomy). Bóstwo może zmieniać cechę wzmocnienia magii w swojej krainie jak tylko sobie zażyczy.

Oranci służący Obad-Haiowi wyglądają na ludzi i posiadają normalne cechy oczekujących Zewnętrza. Dodatkowo jednak otrzymują nieograniczoną czasowo ani ilościowo zdolność rozmawiania z roślinami i zwierzętami (analogicznie do czarów *rozmawianie ze zwierzętami* i *rozmawianie z roślinami* rzuconych przez 1-poziomowego druida). Oranci często zajmują się ogrodnictwem, wypasem bydła, polowaniem, sadownictwem, siewami czy żniwami. W tej krainie często wyprawia się wielkie uczty.

Obad-Hai jest bardzo skłócony z Ehlonną, Boginią Lasów z Ziemi Bestii. Tę boską dwójkę uznaje się za rywali. Obad-Hai wierzy w prymat selekcji naturalnej i dziką przyrodę jako bezlitosny, nieoceniający miernik wartości. Elhonna natomiast skłania się do spokojniejszych aspektów przyrody.

Biblioteka Wiedzy

Boccob, Pan Wszecmagii, mieszka w rozległej cytadeli zwanej Biblioteką Wiedzy. To wielki kompleks usadowiony na szczycie stromego urwiska. Prowadzi do niego tylko jedna droga – schody strzeżone przez potężne żywiołaki, po jednym z każdego rodzaju. Nikt nie może dostać się do

biblioteki bez ich pozwolenia, a one słuchają tylko Boccoba. Mury twierdzy chronią przed teleportacją i astralnymi wędrownkami, a każdy, kto próbuje tego sposobu, pojawia się u stóp wielkich schodów. Wewnątrz cytadeli nie działają czary wymagające dostępu do innych planów.

Biblioteka to płatanina krzyżujących się korytarzy, dróg przechodzących pod sobą czy wręcz przez siebie bez żadnego śladu, co potrafi zmylić najlepszych kartografów. Znaleźć tu można prywatne komnaty medytacyjne czarodziejów, zapieczętowane zbrojownie z magicznymi przedmiotami oraz biblioteki – prawdziwe i fałszywe – przechowujące magiczną wiedzę z całego świata. Ci, którzy uzyskają dostęp do prawdziwej biblioteki (na co zgodę wyrazić musi sam Boccob), mogą znaleźć odpowiedzi na dowolne pytanie – analogicznie do czarującego 12. poziomu rzucającego zaklęcie *obcowanie*. Na każdą odpowiedź potrzebna jest godzina poszukiwań źródeł w bibliotece.

W cytadeli znajdują się kopie wszystkich przedmiotów magicznych nie będących artefaktami, które stworzyli śmiertelnicy. Magazyny chronią potężne magiczne pieczęcie i pułapki, a korytarze patrolują golemi i mechaniczni strażnicy.

Boccob jest większym bóstwem, dlatego też efekty planarne nakładane przez niego działają w promieniu 150 kilometrów wokół biblioteki. Na tym terenie może, kiedy tylko chce, powołać do istnienia cechę ograniczonej magii na czary o określniku prawo, chaos, dobro lub zło, choć w danym czasie jedynie na jedną grupę.

Dodatkowo Boccob utrzymuje w swojej krainie cechy wzmocnionej magii. Wszystkie czary wieszczenia są wydłużone, a zaklęcia w Bibliotece Wiedzy – wyciszone (analogicznie do atutu Wyciszenie czaru). Oczywiście, może on

zmieniać cechy planarne modyfikujące magię na terenie swej krainy.

Oranci Boccoba wyglądają na ludzi i wykazują typowe cechy oczekujących Zewnętrzza. Dodatkowo mogą dwa razy dziennie użyć *wykrycia chaosu/dobra/prawa/zła* (analogicznie do zaklęcia rzuconego przez 2-poziomowego kapłana); używają tej zdolności do oceny, czy gość pragnący jakiejś informacji zasłużył na jej otrzymanie. Oczekujący są tu zwykle bibliotekarzami, skrybami, badaczami, odkrywca-
mi czy przewodnikami.

Sigil

W sercu Zewnętrzza, w miejscu postrzeganym za środek sfery, znajduje się Sigil, zwane też Miastem Drzwi. Każda dzielnica roi się od portali prowadzących w dowolne miejsce wszechświata. Ponad szczytem szpicy wyrastającej nad Zewnętrzzem wisi w przestrzeni gigantyczny pierścień, a miasto Sigil skonstruowane jest na jego wewnętrznej powierzchni.

Sigil ma wiele cech specjalnych. Jedną z nich jest grawitacja obiektywna kierunkowa, gdzie „dół” to kierunek w stronę wewnętrznej powierzchni pierścienia. Ci, którzy wyrwą się z pierścienia, zawisają nagle w powietrzu, aby po chwili runąć na zbocze centralnego wzniesienia Zewnętrzza.

Choć w pobliżu szpicy magia jest bardzo ograniczona, samo Sigil posiada cechę normalnej magii. I znów – tuż poza murami miasta w mocy pozostają typowe cechy Zewnętrzza.

TABELA 7-7: PIEKIELNE SPOTKANIA

k%	Spotkanie	Liczba	SW	PS
01-02	achajerus	2k6	5	10
03-04	grotostrzab	1k4+1	7	11
05-07	barbazu	1k6	7	10
08-09	barghest	1k6	5	8
10	dorosły błękitny smok	1	13	13
11-14	canoloth	1k6	6	9
15-17	cornugon	1	10	10
18	pożeracz	1	11	11
19-22	erynia	1	7	7
23-24	formit, myrmarcha	1	10	10
25-27	formit, nadzorca	1k4	7	9
28-32	formit, wojownik	3k6	3	10
33-36	formit, robotnik	4k6	1/2	5
37-39	gelugon	1	13	13
40	gitjanki	oddział*	—	14
41	gitzerai	sekta*	—	13
42	dorosły zielony smok	1	12	12
43-45	hamatula	1	8	8
46-47	piekielny kot	2	7	9
48-51	piekielny ogar	3k6	3	9
52-54	imp	1	2	2
55-58	koljarut	1	10	10
59-61	kyton	3k6	6	12
62-65	larwa	3k6	1	6
66-68	lemure	1	6	6
69	grzywa	3k6	1	6
70-71	marut	1	15	15
72	misja handlowa merkantów	grupa*	—	12
73-74	mezzoloth	1	7	7
75	łupieżca umystów	2	8	10
76-77	koszmar	1k4	5	7
78-79	nycaloth	1	13	13
80-82	osyluth	1k4	6	8

Sigil jest w jakiś sposób chroniona przed interwencją bóstw. Nie wchodzi one do miasta, choć nie wiadomo, czy to efekt woli Pani Bólu, położenia miasta nad iglicą Zewnętrzza czy porozumienia między boskimi siłami.

W Sigil znajduje się tak wielka liczba portali, że nawet mieszkańcy nie wiedzą dokładnie, ile ich jest. Prowadzą one na każdy znany Plan Zewnętrzny, każdy Plan Wewnętrzny, a nawet (jak mówią plotki) na alternatywne Plany Materialne. Znaleźć można także przejścia w obręb Zewnętrzza, zwykle do uaktywnienia konkretnych słów rozkazu lub przedmiotów będących kluczami.

Sigil to miasto handlu. Tu krzyżują się szlaki towarów, usług i informacji ze wszystkich światów. Często poszukiwanym typem informacji są słowa rozkazu lub wiedza o przedmiotach otwierających konkretne bramy. W mieście sporo jest podróżników, którzy szukają sposobu na otworenie upatrzonych przejść i kontynuowanie podróży.

Miasto Drzwi kontroluje wiele grup, których członków można uprzejmie nazwać „filozofami z maczugami”. Odróżniają się od siebie podejściem czy tradycyjnie rozumianym charakterem, działają w różnych częściach miasta i mają pieczę nad różnymi rodzajami aktywności. Najwyższą władzę w Sigil sprawuje tajemniczy byt zwany Panią Bólu, wyglądający jak lewitujący kobiecy humanoid z włosami z ostrzy. Nie wiadomo jak potężna jest Pani Bólu, ale powszechnie uznawane założenie mówi, że swą mocą dorównuje albo przewyższa bogów.

k%	Spotkanie	Liczba	SW	PS
83-86	oczekujący**	1k4	1	2
87	piekielny czart	1	16	16
88	szkielet	3k6	1/3	3
89	spektra	1k4	7	9
90	tytan	1	21	21
91-92	ultraloth	1	16	16
93	wampirzy pomiot	2k4	5	9
94	xill	1k4	6	8
95-97	zelektut	1k4	9	11
98	szablon czarciego stworzenia, rzuć w poniższym zestawieniu:			
01-20	szary rozpruwacz	1	10	10
21-40	hydra (siedmiogłowa)	1	7	7
41-60	mimik	2	5	7
61-80	remorhaz	1	9	9
81-100	hydra (dwunastogłowa)	1	13	13
99	szablon półczarta, rzuć w poniższym zestawieniu:			
01-20	meduza	1	9	9
21-40	troll	2k4	7	11
41-60	przetrawiacz	2	8	10
61-80	megaraptor	1	8	8
81-100	kolosalny pajak	1	12	12
100	szablon stworzenia aksjomatycznego, rzuć w poniższym zestawieniu:			
01-20	bulette	2	9	11
21-40	bazyliszek	1	7	7
41-60	niedźwiedziotak	2	7	9
61-80	złowieszczy tygrys	2	10	12
81-100	gigant chmurowy	1	13	13

* Więcej informacji w linijce „Występowanie” w opisie danego stwora (*Księga potworów* lub Rozdział 9).

** Rodzaj oczekującego zależy od planu, dla którego losuje się spotkanie.

TABELA 7-8: NIEBIAŃSKIE SPOTKANIA

k%	Spotkanie	Liczba	SW	PS
01-03	grotostrząb	1k4+1	7	11
04-09	astralna deva	1	14	14
10-12	avoral	1k6	9	12
13-14	dorosły spizowy smok	1	14	14
15-20	couatl	1k6	10	13
21-23	formit, myrmarcha	1	10	10
24-27	formit, nadzorca	1k4	7	9
28-32	formit, wojownik	3k6	3	10
33-36	formit, robotnik	4k6	1/2	5
37	gitjanki	oddział*	—	14
38	gitzerai	sekta*	—	13
39-40	złoty smok	1	15	15
41-47	archon-ogar	3k6	4	10
48-52	koljarut	1	10	10
53-61	archon-lampion	1k6	2	5
62-64	leonal	2	12	14
65-66	marut	1	15	15
67-68	misja handlowa merkantów	grupa*	—	12
69-72	oczekujący**	1k4	1	2
73-77	planetar	1	16	16
78-81	pseudosmok	1	1	1
82-83	srebrny smok	1	14	14
84-86	solar	1	19	19
87	tytan	1	21	21
88-91	archon-trębacz	1	14	14
92-94	xill	1k4	6	8

TABELY SPOTKAŃ DLA PLANÓW ZEWNĘTRZNYCH

Dla całej szalanej różnorodności i nieskończonych możliwości Planów Zewnętrznych skonstruowaliśmy tylko cztery tabele spotkań. Są one niezłym przykładem typów spotkań, jakie czekają na podróżników przemierzających te wymiary.

Szansa na spotkanie jest taka, jak w dzikich ostępach, co opisano w Spotkaniach w dżicy (Rozdział 4 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI).

TABELA 7-9: BŁOGOSŁAWIONE SPOTKANIA

k%	Spotkanie	Liczba	SW	PS
01-03	grotostrząb	1k4+1	7	11
04-10	astralna deva	1	14	14
11-15	avoral	1k6	9	12
16-21	bariaur	stado*	—	12
22-23	stary mosiężny smok	1	16	16
24-25	dorosły miedziany smok	1	13	13
26-32	firre	2	10	12
33-39	ghaele	1	13	13
40-42	gigant burzowy	2	13	15
43	gitjanki	oddział*	—	14
44	gitzerai	sekta*	—	13
45-48	archon-lampion	1k6	2	5
49-53	leonal	2	12	14
54-62	lillend	1k6	7	10
63-64	misja handlowa merkantów	grupa*	—	12
65-72	oczekujący**	1k4	1	2
73-77	planetar	1	16	16
78-81	pseudosmok	1	1	1
82-83	srebrny smok	1	14	14
84-86	solar	1	19	19
87	tytan	1	21	21
88-91	archon-trębacz	1	14	14
92-94	xill	1k4	6	8

k%	Spotkanie	Liczba	SW	PS
95-97	zelekt	1k4	9	11
98	szablon niebiańskiego stworzenia, rzuć w poniższym zestawieniu:			
01-20	lew	3k6	3	9
21-40	ogromna osa	3k6	3	9
41-60	nosorożec	1k6	6	9
61-80	słoń	1	10	10
81-100	niedźwiedź polarny	2	5	7
99	szablon półniebianina, rzuć w poniższym zestawieniu:			
01-20	jednorożec	2k6	4	9
21-40	ogromny orzeł	2k6	4	9
41-60	gryf	1k6	5	8
61-80	ifryt	1	9	9
81-100	gigant burzowy	1	14	14
100	szablon stworzenia aksjomatycznego, rzuć w poniższym zestawieniu:			
01-20	bulette	2	9	11
21-40	bazyliżek	1	7	7
41-60	niedźwiedź polarny	2	7	9
61-80	złowieszczy tygrys	2	10	12
81-100	gigant chmurowy	1	13	13

* Więcej informacji w linijce „Występowanie” w opisie danego stwora (*Księga potworów* lub Rozdział 9).

** Rodzaj pokutnika zależy od planu, dla którego losuje się spotkanie.

A oto zestawienie, którego z Planów Zewnętrznych dotyczy dana tabela.

Tabela 7-6: Pandemonium, Otchłań, Carceri.

Tabela 7-6 lub Tabela 7-7: Hades.

Tabela 7-6 lub Tabela 7-9: Limbo.

Tabela 7-7: Gehenna, Dziewięć Piekieł, Acheron.

Tabela 7-7 lub Tabela 7-8: Mechanus.

Tabela 7-8: Arkadia, Celestia, Bytopia.

Tabela 7-8 lub Tabela 7-9: Elizjum.

Tabela 7-9: Ziemie Bestii, Arborea, Ysgard.

k%	Spotkanie	Liczba	SW	PS
95-96	szablon niebiańskiego stworzenia, rzuć w poniższym zestawieniu:			
01-20	lew	3k6	3	9
21-40	ogromna osa	3k6	3	9
41-60	nosorożec	1k6	6	9
61-80	słoń	1	10	10
81-100	niedźwiedź polarny	2	5	7
97-98	szablon półniebianina, rzuć w poniższym zestawieniu:			
01-20	jednorożec	2k6	4	9
21-40	ogromny orzeł	2k6	4	9
41-60	gryf	1k6	5	8
61-80	ifryt	1	9	9
81-100	burzowy gigant	1	14	14
99-100	szablon stworzenia anarchicznego, rzuć w poniższym zestawieniu:			
01-20	gigant burzowy	1	15	15
21-40	złowieszczy lew	2k4	6	10
41-60	girallon	2k4	6	10
61-80	bazyliżek	1	6	6
81-100	tytan	1	23	23

* Więcej informacji w linijce „Występowanie” w opisie danego stwora (*Księga Potworów* lub Rozdział 9).

** Rodzaj pokutnika zależy od planu, dla którego losuje się spotkanie.

Ryc. A. Suetel



Półplany to małe, ograniczone przestrzenie pozawymiarowe rządzące się własnymi, odrębnymi prawami. Są fragmentami rzeczywistości, które nie wydają się pasować gdziekolwiek indziej. Posiadają zatem bardzo różnorodne cechy.

Półplany powstają z rozmaitych przyczyn. Niektóre są tworem czarów wtajemniczeń lub objawień. Mogą powstać na życzenie potężnego bóstwa lub innej siły. Mogą też zaistnieć naturalnie, jako fałda istniejącej rzeczywistości odcięta od reszty uniwersum, albo jako rosnący w siłę załazek nowego wszechświata.

Półplany na ogół sąsiadują z większymi sferami, lecz posiadają własne środowisko i własne cechy planarne. Stworzenia zrodzone na półplanach często bardzo się różnią od mieszkańców większego planu, sąsiadującego z ich rodzinnym niewielkim wymiarem.

Ten rozdział to solidny fundament, na którym możesz budować własne półplany. Zaprezentowaliśmy tu też trzy półplany przykładowe: Neth – Żyjący Plan, Obserwatorium oraz Ziemię Niczyją.

CECHY PÓŁPLANU

Półplany miewają bardzo zróżnicowane cechy i ustalenie ogólnych reguł jest niemal niemożliwe.

- Dowolna cecha grawitacji.
- Dowolna cecha czasu.

- **Skończony rozmiar:** Mogą być niewiarygodnie wielkie, ale zawsze mają ograniczony rozmiar. Wiele półplanów jest zamkniętych w taki sposób, że krawędzie nakładają się na siebie, więc wędrowiec podróżujący wciąż w jednym kierunku prędzej czy później dotrze z powrotem do punktu wyjścia.
- **Dowolna cecha morficzności.**
- **Dowolne cechy żywności i energii:** Albo zupełny brak cech żywności i energii.
- **Dowolne cechy charakteru:** Podobnie, półplany mogą wcale nie mieć cech charakteru.
- **Dowolna cecha magii.**

POŁĄCZENIA PÓŁPLANÓW

Półplany niemal zawsze sąsiadują z innym, głównym planem, połączone z nim w jednym miejscu. Zazwyczaj tym większym planem jest Plan Materialny, ale można także napotkać portale do półplanów na Planie Astralnym, Eteryicznym i na dowolnym z Planów Wewnętrznych i Zewnętrznych.

Ze względu na małe rozmiary półplany mają pewne ograniczenia dostępu. Po pierwsze, można na nie dotrzeć tylko ze ściśle określonego punktu na większym planie. Półplan z reguły

posiada stacjonarny portal w jakimś miejscu większej sfery. Niektóre półplany sąsiadują z kilkoma planami i wówczas łączą się ze ściśle określonymi lokacjami na każdym z planów sąsiadujących. Takie półplany na ogół stają się trasami komunikacyjnymi pomiędzy sferami, które w inny sposób nie są połączone, albo służą za miejsce spotkań w niektórych kosmologiach. Jeśli stworzysz kosmologię, w której rywalizujące ze sobą bóstwa potrzebują miejsca spotkań (jak góra Olimp w mitologii greckiej), albo „kraju umarłych” służącego kilku bóstwom, takie krainy będą najprawdopodobniej półplanami.

Po drugie, postacie nie mogą używać *zamiany planów* i podobnych czarów do odwiedzania lub opuszczania półplanów, chyba że w ściśle określonych miejscach, w których jest on blisko sąsiadującej sfery. W takich miejscach zwykle znajdują się portale lub naturalne wiry. Niemniej istnieją też półplany zupełnie pozbawione portali – często są to więzienia potężnych stworzeń.

Półplany nie współistnieją z Planem Eteryicznym ani z innym Planem Przechodnim, więc czary wymagające dostępu na Plan Astralny, Eteryiczny lub Cieni nie działają (lista takich czarów znajduje się w Rozdziale 3). Niektóre ograniczone lokacje mogą mieć słabe połączenie z Planem Astralnym nawet na półplanie więziennym. Czary wykorzystujące Plan Astralny działają tylko w odległości 30 metrów od takich słabych punktów, a nawet wtedy ulegają osłabieniu (jak gdyby półplan miał cechę osłabiona magia).

Większość połączeń z półplanami ma postać trwałych portali. Jednak są możliwe inne rodzaje komunikacji, zwłaszcza przesuujące się granice. Niektóre półplany sąsiadujące z Planem Materialnym mają granice pokryte na przykład mgłą, po przejściu której podróżnicy mogą pewnej nocy znaleźć się już na półplanie.

LOSOWY GENERATOR PÓŁPLANÓW

Na podstawie tabel z sąsiedniej strony można w kilka chwil stworzyć półplan wraz z jego mieszkańcami. Tabele nie wygenerują półplanów drastycznie różniących się od siebie, ale będą przydatne, gdy masz mało czasu, albo gdy potrzebujesz kilku pomysłów na początek.

Tabel używa się, po prostu rzucając kośćmi lub wybierając kolejno z Tabel od 8-1 do 8-10, notując na bieżąco kolejne aspekty półplanu – niektóre z nich omówiono poniżej.

Cechy żywiołów i energii (Tabela 8-6): Określone dominacje są bardziej prawdopodobne, jeżeli półplan graniczy z jakimś Planem Wewnętrzny. Na przykład, półplan połączony z Planem Żywiołu Ognia będzie raczej pod dominacją ognia, a nie wody.

Cechy charakteru (Tabela 8-7): Półplany ukierunkowane na charakter inny niż neutralny często dryfują, prędzej czy później łącząc się z większym planem o podobnym charakterze.

Cechy magii (Tabela 8-8): Najbardziej niebezpieczne półplany to te z cechą martwej magii – jedynym sposobem wydostania się z nich jest stały portal.

Mieszkańcy: Mieszkańcami półplanu o cechach żywiołu najprawdopodobniej będą stworzenia o szablonie żywiołu,

półżywiolaki lub żywiołaki i przybysze. Mieszkańcy półplanu z cechą żywiołu lub energii są zapewne niepodatni na obrażenia wynikające z wpływu danej cechy.

Mieszkańcy półplanu z cechą charakteru są zapewne przybyszami o takim samym charakterze lub potworami przekształconymi według odpowiedniego szablonu (anarchicznego, aksjomatycznego, niebiańskiego lub czarcięgo). Półplany z dwoma cechami charakteru zamieszkują stworzenia powstałe w wyniku nałożenia szablonów obu typów.

Tabela 8-9 zawiera losowe szablony, które należy zastosować do stworzeń na półplanach bez silnych cech żywiołów, energii czy charakteru.

Dostęp: Większość półplanów ma tylko jeden portal komunikacyjny albo jedno słabe miejsce, w którym działają czary typu *projekcja astralna*.

NETH, ŻYJĄCY PLAN

Nazywa siebie Neth.

Jest krainą świadomej materii.

I jest żywy.

Na normalnym planie tkanka rzeczywistości utkana jest z martwej materii, tu i ówdzie ozdobionej kawałkami życia. Natomiast Neth, Żyjący Plan, to pojedyncza, żywa, myśląca istota.

Żyjący półplan stał się zgubą wielu pechowych podróżników, którzy na niego trafili – czy to za sprawą przypadku, czy celowego zamysłu Netha. Jest on bowiem tworem wyjątkowo ciekawskim, a wiedzę o innych planach poznaje po prostu wchłaniając w siebie ciała odwiedzających i przejmując ich wspomnienia.

Nikt nie wie, jakim sposobem półplan zyskał świadomość, jako jedyny spośród półplanów. Powód własnego istnienia jest najważniejszą zagadką Netha i napędza jego dociekliwość. Pod wieloma względami Żyjący Plan to byt znacznie słabszy od prawdziwego bóstwa. Jednakże tak jak wszystkie żywe stworzenia – Neth rośnie.

CECHY NETH

Żyjący Plan posiada następujące cechy:

- **Grawitacja subiektywna kierunkowa:** Siła grawitacji jest taka sama jak w świecie materialnym, ale to Neth wybiera kierunek przyciągania. Może go zmieniać na życzenie w darmowej akcji.
- **Normalny czas.**
- **Skończony:** Neth jest żywą membraną rozmiaru kontynentu, zwiniętą i pofałdowaną jak kawałek pergaminu zgnieciony w kulkę o promieniu około 40 kilometrów. Odległości między fałdami membrany różnią się znacznie, od wąskiej szczeliny nie dłuższej niż długość ręki aż do przepaści większych niż całe miasta. Przestrzenie wypełnia napowietrzony płyn, który utrzymuje funkcje życiowe półplanu. Gdyby rozwinąć i rozprostować Netha, miałby mniej więcej 750 kilometrów średnicy, a przeciętną grubość 9 metrów.
- **Rozumny (świadomy):** Neth może rozciągać i fałdować wewnętrzną błonę według własnego życzenia, dowolnie tworząc i niszcząc wypełnione płynem przestrzenie.
- **Brak cech żywiołów i energii.**

TABELA 8-1: ROZMIAR

k%	Rozmiar
01-10	Bardzo mały (3k10×27 m ²)
11-30	Mały (3k10×270 m ²)
31-60	Średni (1k10×25 km ²)
61-90	Duży (1k10×50 km ²)
91-100	Bardzo duży (3k10×250 km ²)

TABELA 8-2: KSZTAŁT

k%	Kształt i krawędzie
01-50	Zamknięty (krawędzie nachodzą na siebie)
51-90	Sztywne krawędzie (niepokonane bariery na krawędziach)
91-100	Miękkie krawędzie (mgły lub inne przeszkody na krawędziach, ale nic – najwyższej granica planów – poza krawędziami)

TABELA 8-3: CECHY GRAWITACJI

k%	Cecha
01-50	Normalna grawitacja
51-60	Słabsza grawitacja
61-70	Silniejsza grawitacja
71-80	Brak grawitacji
81-90	Grawitacja subiektywna kierunkowa
91-100	Grawitacja obiektywna kierunkowa

TABELA 8-4: CECHY CZASU

k%	Cecha
01-60	Normalny czas
61-70	Czas płynie szybciej: 1 dzień na półplanie = 1 godzina na Planie Materialnym
71-80	Czas płynie wolniej: 1 dzień na półplanie = 1 tydzień na Planie Materialnym
81-100	Bezczasowy

TABELA 8-5: CECHY ZMIENNOŚCI

k%	Cecha
01-50	Normalnie morficzny
51-70	Wysokomorficzny
71-90	Statyczny
91-95	Magicznie morficzny
96-100	Świadomy

TABELA 8-6: CECHY ŻYWIŁÓW I ENERGII

k%	Cecha
01-60	Brak cech żywiłóW i energii
61-65	Dominacja powietrza
66-70	Dominacja ziemi
71-75	Dominacja ognia
76-80	Dominacja wody
81-88	Mniejsza dominacja negatywnej energii
89-90	Większa dominacja negatywnej energii
91-98	Mniejsza dominacja pozytywnej energii
99-100	Większa dominacja pozytywnej energii

TABELA 8-7: CECHY CHARAKTERU

k%	Cecha charakteru
01-50	Umiarkowanie ukierunkowany na neutralność
51-60	Silnie ukierunkowany na neutralność
61-65	Umiarkowanie ukierunkowany na zło
66-70	Umiarkowanie ukierunkowany na dobro
71-73	Silnie ukierunkowany na zło
74-76	Silnie ukierunkowany na dobro
77-81	Umiarkowanie ukierunkowany na chaos
82-86	Umiarkowanie ukierunkowany na prawo
87-89	Silnie ukierunkowany na chaos
90-92	Silnie ukierunkowany na prawo
93	Umiarkowanie ukierunkowany na zło, umiarkowanie ukierunkowany na chaos
94	Umiarkowanie ukierunkowany na dobro, umiarkowanie ukierunkowany na chaos
95	Umiarkowanie ukierunkowany na zło, umiarkowanie ukierunkowany na prawo
96	Umiarkowanie ukierunkowany na dobro, umiarkowanie ukierunkowany na prawo
97	Silnie ukierunkowany na zło, silnie ukierunkowany na chaos
98	Silnie ukierunkowany na dobro, silnie ukierunkowany na chaos
99	Silnie ukierunkowany na zło, silnie ukierunkowany na prawo
100	Silnie ukierunkowany na dobro, silnie ukierunkowany na prawo

TABELA 8-8: CECHY MAGII

k%	Cecha
01-40	Normalna magia
41-50	Oslabiona magia: 1k4 różnych poziomów czaru, szkół, podszkół lub określników według wyboru MP
51-60	Wzmocniona magia: 1k4 różnych poziomów czaru, szkół, podszkół lub określników według wyboru MP. Czary ulegają maksymalizacji (01-25), poszerzeniu (26-50), wzmocnieniu (51-75) lub wydłużeniu (76-100) – analogicznie do atutów. Na każdy poziom, szkołę, podszkołę lub określnik może działać inna forma tej cechy, albo jedna forma może działać na wszystko
61-70	Ograniczona magia: 1k4 różnych poziomów czaru, szkół, podszkół lub określników według wyboru MP
71-100	Martwa magia

TABELA 8-9: MIESZKAŃCY

k%	Szablon dla mieszkańcÓw
01-20	Niebiański
21-40	Czarci
41-60	Aksjomatyczny
61-80	Anarchiczny
81-90	Żywiółak
91-92	Pólniebianin
93-94	Półczart
95-96	Póżywiółak
97-100	Półplan jest bezludny

TABELA 8-10: DOSTĘP

k%	Dostęp
01-50	Standardowy portal
51-75	Portal z kluczem, otwierany tylko w określonym czasie (01-25), ściśle określonym przedmiotem (26-50), specjalnym słowem rozkazu (51-90) lub dla konkretnej klasy (91-95) albo typu stworzeń (96-100)
76-90	Jeden portal prowadzi na półplan, a inny portal z niego wychodzi
91-100	Jak powyżej, ale oba portale mają osobne klucze

- **Umiarkowanie ukierunkowany na neutralność:** Sam Neth jest neutralny; kary nie wpływają na żaden charakter.
- **Normalna magia.**

POŁĄCZENIA NETH

Neth ma ograniczony dostęp do reszty wszechświata poprzez jedno jezioro koloru na Planie Astralnym.

Podróżnicy zbliżający się do portalu Neth widzą metaliczne jezioro brzoskwińowej barwy. Jeśli nie liczyć koloru, jest takie samo jak inne jeziora. Postacie, którym powiedzie się test Zauważania (ST 35), dostrzegają ogromne oko pojawiające się na powierzchni jeziora. Oko szybko się jednak

rozwiewa i obserwator czasem nie jest pewien, czy to nie było tylko złudzenie.

MIESZKAŃCY NETH

Naturalnym mieszkańcem planu jest sam Neth. Po fałdach istoty porusza się wiele stworzeń średniego rozmiaru, zwanych Dziećmi Neth, ale są to jedynie mniejsze elementy Żyjącego Planu. Neth czasami tworzy je przez pączkowanie do specjalnych, krótkoterminowych zadań, a potem wchłania z powrotem.

Dzieci Neth to samoistnie poruszające się „awatary” planu. Jeśli nie powstały w jakimś szczególnym przeznaczeniu,

niemal niczym się nie różnią od cielesnych golemów, choć wyglądają niczym masa ciała w kształcie z grubsza humanoidalnym. Nigdy nie wpadają w berserk i mają szybkość pływania 9 metrów. Każde Dziecko Neth posiada przybliżony szablon osobowości Neth i stara się wypełniać wszelkie obowiązki wyznaczone mu podczas procesu pączkowania. Dzieci Neth nie są tak naprawdę świadome. Reagują na bodźce zgodnie z wcześniej zaprogramowaną wolą półplanu.

Neth czasami tworzy dzieci do służby jako wewnętrzne „antyciała”, ale częściej rozprasza je po innych planach, nakazując im prowadzenie badań i powrót w celu wchłonięcia w fałdy Neth. W ten sposób przekazują mu całą wiedzę zdobytą w czasie podróży.

Sam Neth ma tylko jedną wyraźną żywą cechę – Ścianę Twarzy, czyli zbiór głów przemawiających jego głosem.

RUCH I WALKA

Chcąc przemieszczać się po Neth, podróżnicy muszą płynąć przez pełne płynu jaskinie. Musujący płyn wypełnia niemal wszystkie szczeliny pomiędzy fałdami półplanu. Płyn jest tak mocno nasączony powietrzem, że stworzenia oddychające nim mogą w tej substancji przeżyć dowolnie długo. Magiczne właściwości nethowego płynu pozwalają gościom normalnie rozmawiać w zanurzeniu.

Neth może napinać i zwierzać swoje membrany, aby gwałtownie przemieścić podróżników w dowolne miejsce wewnątrz siebie. Gdy zauważy gości, często wysyła ich, kółkujących się w niepowstrzymanym prądzie, prosto przed Ścianę Twarzy.

Walka Netha

Postacie podejmujące walkę z Nethem od środka, raniąc membranowe ściany bronią, magią i niszczącą energią, mogą spowodować miejscową śmierć tkanki – część membrany wielkości kwadratu o boku 1,5 metra ma KP 5, trwałość 5 oraz 120 punktów wytrzymałości. Niemniej Żyjący Plan jest tak wielki, że uszkodzenia zadane przez bohaterów to dla niego nieznaczne ukłucie.

Mimo to Neth nie ma zamiaru tolerować takiej bezczelności i przerywa ataki, porywając sprawców strumieniem przed Ścianę Twarzy, gdzie może nawiązać z nimi jakieś porozumienie. Jeśli okaże się to bezowocne, dla powstrzymania uszkodzeń mogą wypączkować Dzieci Neth albo sam Neth może po prostu otorbić wrogów i wchłonąć całą grupę.

Otorbienie: Gdy nie dojdzie do porozumienia lub gdy Neth nadmiernie się zaciekawi bądź rozniewia, żyjący półplan może spróbować otorbić intruzów. Otorbienie ma miejsce, gdy dwie fałdy membrany zetkną się razem, odcinając i więżąc ofiary. Mogą one wypłynąć na większą przestrzeń po udanym rzucie obronnym na Refleks (ST 17), ale Neth szybko ponawia próby otorbienia (w każdej kolejnej rundzie ST rośnie o 2), dopóki cel nie ucieknie z półplanu lub nie zostanie pochwycony.

Otorbiona ofiara staje się bezradna i nie jest w stanie się uwolnić. Postacie znajdujące się poza kapsułą muszą przebić się przez membranę (KP 5, trwałość 8, 180 punktów wytrzymałości), aby uwolnić otorbionego.

Neth może wypełnić otorbioną kapsułę jednym z dwóch płynów – konserwującym lub trawiącym. W obu przypad-

kach ofiara musi wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 23) co rundę. Nieudana obrona przed płynem konserwującym wprawia ofiarę w tymczasowy zastój (jak czar 20-poziomowego zaklinacza). Ofiarę można ożywić po odsączeniu płynu. Działanie płynu trawiącego jest zabójcze – nieudany rzut oznacza, że nieszczęśnik rozpuszcza się i zostaje bezpośrednio wchłonięty w masę Netha. Gdy spotyka to żywą istotę, Żyjący Plan przejmuje 10k10 wspomnień ofiary. W ten sposób Neth stopniowo dowiadyuje się coraz więcej o otaczającym go multiwersum.

Ponieważ Neth jest planem, a nie przedmiotem czy stworzeniem, nie działają na niego czary zabójcze ani *dezintegracja*.

WŁAŚCIWOŚCI NETH

Odwiedzający Neth zostają zawieszani w silnie napowietrzonym płynie, unosząc się pomiędzy ogromnymi fałdami czegoś, co wygląda na organiczną membranę. Istoty oddychające powietrzem lub wodą bez kłopotu oddychają tutejszym płynem. W bocznej ścianie szerokiej na 6 metrów jamy podobnej do paszczy, widnieje portal z Planu Astralnego. Neth może na życzenie otwierać i zamykać jamę, tym samym otwierając i blokując dostęp na Plan Astralny poprzez portal.

Istoty pływające w środku Neth niezauważone widzą organiczne bąble większe od kwartałów miasta, pełniące niezrozumiałe funkcje organiczne, dziwne istoty za membranami kapsuł konserwujących, antyciała wielkości człowieka bezmyślnie wypełniające nieodgadnione zadania.

Normalne widzenie i widzenie w ciemnościach są ograniczone do 9 metrów z uwagi na musujący płyn wypełniający wnętrze Neth. Łagodny, różowy blask przenika każdą część żywego półplanu.

Dźwięk rozchodzi się w głębinach Neth tak jak w wodzie, więc odgłosy są głębsze i mniej wyraźne niż w normalnym powietrzu. Ta sama magia, która pozwala oddychającym powietrzem istotom mówić ze strunami głosowymi zanurzonymi w płynie, umożliwia również prawie normalne słyszenie.

Miejsca na Neth

Określone fragmenty membrany wyspecjalizowane są w zaspokajaniu określonych potrzeb. W samym centrum zgniecionych fałd Neth membrana grubieje, tworząc gęsty węzeł o średnicy co najmniej 1,5 kilometra. Ten węzeł, w którym zbiegają się wszystkie fałdy, stanowi „mózg” z organicznej tkanki, koordynujący procesy myślowe całego półplanu. Inne części membrany służą odmiennym specjalnym zadaniom – są między innymi obszary, w których membrana daje się łatwo kształtować dla celów komunikacji, otorbienia i wypączkowania Dzieci Neth.

Neth ma 40% szansy na zauważenie intruzów za każde 10 minut, które spędzają na tym półplanie. Po dostrzeżeniu gości przesuwają ogromne fałdy membrany jak miechy, „splukując” ich do zamierzonego miejsca strumieniem o niepowstrzymanej sile. Nowo wykryci goście zwykle trafiają przed Ścianę Twarzy.

Ściana Twarzy: Specjalny fragment tkanki Neth posiada wypustki kilku tysięcy mięsistych guzów w kształcie głów. Każda głowa przypomina osobę wcześniej wchłoniętą przez półplan. Neth zaczyna rozmowę, przemawiając jednocześnie pięcioma czy sześcioma głowami położonymi najbliżej

gości. Wypytuje ich mieszanym, szepczącym głosem, zniekształconym przez płyn. Jeśli podczas wypytywania intruzi przemieszczają się wzdłuż Ściany Twarzy, Neth mówi kolejno przez coraz to inne głowy – nowe przejmują wypowiedź w pół zdania, a te pozostawione z tyłu milkną.

Co Neth pragnie wiedzieć? Wszystko. Jeśli określić by jego charakter jednym słowem, byłaby to ciekawość podszyta naiwnością. Neth nie wie, w jaki sposób powstał i niewiele rozumie z otaczającego go wieloświata. Wciąż jest trochę zaskoczony istnieniem czegoś prócz siebie samego. Gdy ktoś powie Nethowi coś ważnego, o czym półplan wcześniej nie wiedział, sprawia mu wielką radość. Postacie niewiedzące niczego użytecznego ryzykują srogię rozgniewanie półplanu.

OBSERWATORIUM

Obserwuje wszystko i wszędzie.

Samo pozostaje ukryte przed wzrokiem.

Jest okiem na niebie.

Obserwatorium dla wielu podróżników to mit. Jego położenie jest nieznanne, twórcy niezidentyfikowani, a sposoby dotarcia do niego są ściśle strzeżonym sekretem. Podróżnicy czasami dostrzegają je na Planie Astralnym – widmowy okręt wielkich rozmiarów. Ci, którzy go widzieli, powiadają, że pojawia się tylko na skraju pola widzenia, jako słabe migotanie na tle mgły Planu Astralnego. Istnieje poza strukturą samej kosmologii – a może jest najbardziej podstawowym wymiarem, wokół którego skupiają się wszystkie inne plany.

Wiedza o planach opisuje Obserwatorium jako wielką, mechaniczną sferę wewnątrz wielkiego torusa, a na powierzchni i sfery, i torusa tkwią przytwierdzone urządzenia o nieznanym przeznaczeniu. Widoczne powierzchnie pokrywają wizerunki zapomnianych bogów i martwych przybyszów. W pewnym sensie z grubsza przypomina *wymiarowy sekstant*, ale w większym, bardzo ozdobnym wydaniu.

Półplan Obserwatorium poza tym obejmuje kawałek nicości, rozciągającej się tylko na 1,5 kilometra w każdym kierunku, a graniczący z bezkształtną, nieprzenikalną pustką. W sferze nie ma nic prócz Obserwatorium, w którego wnętrzu cicho szumi maszynaria.

CECHY OBSERWATORIUM

Obserwatorium posiada następujące cechy.

- **Grawitacja obiektywna kierunkowa:** Poza Obserwatorium grawitacja przyciąga ku sferze i torusowi. Wewnątrz budynku grawitacja ciąży ku podłodze.
- **Bezczasowe:** Obserwatorium jest beczasowe, jeśli chodzi o naturalne leczenie punktów wytrzymałości i obniżonych wartości atrybutów. Goście cierpią głód, pragnienie i brak snu normalnie.
- **Skończony:** Sam półplan ma średnicę około 4,5 kilometra, a centralna budowla Obserwatorium ma około kilometra od jednego końca do drugiego. I półplan, i budynek są kuliste.
- **Statyczny:** Obserwatorium jest niezmiennie i nie można go uszkodzić ani zniekształcić. Poruszenie mechanizmów wewnątrz Obserwatorium wymaga testu Siły (ST 16), to samo dotyczy nietrzymanyh przedmiotów.
- **Brak cech żywołów i energii.**

- **Umiarkowanie ukierunkowany na neutralność.**
- **Wzmocniona magia:** Czary wykorzystujące inne plany egzystencji (patrz lista w Rozdziale 3) są wzmocnione, wydłużone i zmaksymalizowane. Jednak ze względu na statyczną cechę nie są w stanie zmienić niczego na samym półplanie.

POŁĄCZENIA OBSERWATORIUM

Położenie Obserwatorium w kosmologii D&D jest nieznanne. Jeśli opowieści są prawdziwe, porusza się ono po Planie Astralnym, na krótko zaglądając na Plan Materialny oraz na Plan Wewnętrzny i Zewnętrzny. Rzadko pozostaje w jednym miejscu dłużej niż 1k6 minut, więc jeśli ktoś chce je obejrzeć, musi wchodzić do półplanu natychmiast. Jednak ciekawscy bohaterowie mogą użyć czarów w rodzaju *wieszczenia i kontaktu z innym planem* (albo zawrzeć umowę z bóstwem lub potężnym przybyszem), aby dowiedzieć się, gdzie półplan pojawi się w następnej kolejności.

Obserwatorium posiada własny, odrębny Plan Eterychny. Czary wykorzystujące Plan Eterychny działają na tym półplanie, ale nie ma tam wiele miejsca do zwiedzania.

Obserwatorium graniczy z Planem Cieni, ale nikt jeszcze nie znalazł drogi wiodącej tamtędy.

Najważniejszymi połączeniami planarnymi tego półplanu są mechanizmy w budynku Obserwatorium. Pozwala ono postaciom zaglądać na dowolny Plan Zewnętrzny i Wewnętrzny, a potem przenieść się tam jednokierunkowym efektem *bramy*. Nie da się powrócić podobną *bramą* do Obserwatorium, a wysiłki zmierzające do zapamiętania położenia półplanu okazują się bezowocne, ponieważ cały wymiar zmienia miejsce pobytu.

MIESZKAŃCY OBSERWATORIUM

Obserwatorium rzadko bywa bezludne, ale mieszkańcy nieczęsto spędzają tu więcej czasu. Niektórzy uciekają przed niszczącą Roztropność naturą tego miejsca (patrz dalej: Właściwości Obserwatorium), inni jedynie przechodzą przez nie w drodze na inny plan. Jak dotąd, wszystkie próby zdobycia Obserwatorium poniosły klęskę wskutek wrogich podróżników i nieustannego spadku Roztropności.

Pośród gości często odwiedzających Obserwatorium bywają:

- Kilka grup merkantów. Jedni twierdzą, że to oni są pierwotnymi stwórcami tego półplanu, a inni, że wiedzą jak sterować nim pomiędzy rzeczywistościami.
- Różne postacie rzucające czary, szaleńcy i jeszcze przy zdrowych zmysłach, żywiące nadzieję na opanowanie mocy tego miejsca.
- Drużyny najeźdźcze gihtjanki, szukające ściśle określonego wroga.
- Grupy uderzeniowe diabłów i demonów, planujące atak na Plan Materialny.
- Konstrukty niewiadomego pochodzenia, przesuwające dźwignie oraz tarcze i znikające w rozbłysku światła. Mędrzy sprzeczą się, czy są to słudzy potężnego czarodzieja, czy kontroluje je samo Obserwatorium.
- Raz zdarzyło się, że trzy (lub więcej) astralne pancerniki krążyły na zewnątrz budynku Obserwatorium. Nie wiadomo w jakim celu.

WŁAŚCIWOŚCI OBSERWATORIUM

Odcięte nicością Obserwatorium ma niepokojący wpływ na przebywających w środku. Postacie w środku muszą wykonać rzut obronny na Wolę (ST 30) albo będą tymczasowo tracić 1 punkt Roztropności na godzinę.

W miarę obniżania Roztropności postać coraz łatwiej może wpaść przypadkiem w któryś z licznych portali w Obserwatorium i teleportować się w losowo określone miejsce na innym planie. Określenie, dokąd prowadzi dany portal, wymaga udanego testu Roztropności (ST 5). Postacie odczuwające osłabienie rzeczoności atrybutu często starają się uciec z półplanu, a kończą w zupełnie przypadkowym miejscu.

Wnętrze budynku Obserwatorium pełne jest kładek i mechanizmów, portali i kryształowych kul. Ustawieniem i funkcjonowaniem maszynierii rządzi skomplikowany porządek. Istoty zdolne go zrozumieć mogą wykorzystać działanie Obserwatorium. Jeśli elementy maszynierii zostaną przeniesione lub zniszczone, stają się bezużyteczne, dopóki nie naprawią ich tajemnicze konstrukty.

Mechanizmy wewnątrz Obserwatorium pozwalają użytkownikom dojrzeć, co dzieje się w dowolnym miejscu na Wielkim Kole. Żaden plan nie ukryje się przed Obserwatorium, bez względu na podejmowane środki ostrożności. Można podglądać nawet siedziby bogów, półplan planarnego budowniczego oraz wnętrza planów martwej magii.

Test Wiedzy (plany) o ST 30 pozwala poprawnie korzystać z komnat obserwacyjnych tego miejsca. Nieudany test oznacza, że komnata nie może zogniskować się w wymaganym punkcie docelowym. Testy nieudane o 5 lub więcej punktów dostarczają fałszywych obrazów lub przywołują do Obserwatorium potężnego przybysza bądź żywiołaka.

Tak jak przy zaklęciu *wrózenie*, Obserwatorium stwarza magiczny czujnik na podglądanym planie. Obecne tam istoty o Intelcie 12 lub wyższym mogą dostrzec ten czujnik, wykonując test *Wrózenia* (lub *Intelektu*) o ST 20.

ZIEMIA NICZYJA

Tutaj zawiera się szlachetne rozejmy i mroczne układy.

Jest to sala bankietowa i gmach sądu.

Tego obszaru nigdy nie widziały oczy śmiertelnika.

Bóstwa pyszną się swoją potęgą, możliwościami i wszechogarniającą wiedzą. Gdy kontaktują się między sobą, często korzystają z pośrednictwa osób trzecich – kapłanów, oświeconych wysłanników czy innych sług – a czasami poprzez manifestację awatara. Jednak zdarza się też, że bogowie muszą spotkać się osobiście, i to nie narażając się na napaść czy zdradę. Ponieważ bóstwa często reprezentują ekstremalnie przeciwstawne charaktery, miejsce spotkania musi być bezpieczne od mocy zdolnej wstrząsać planami.

Miejszem takim jest Ziemia Niczyja – półplan dostępny tylko dla istot o statusie od pomniejszego bóstwa wzwyż. Na tym półplanie bogowie i boginie są niepodatni na moce oraz zdolności swych kuzynów. Tutaj zbierają się na konklawe, gdy sprawy śmiertelników wymagają osobistego omówienia.

CECHY ZIEMI NICZYJEJ

Ziemia Niczyja ma następujące cechy:

- **Normalna grawitacja.**

- **Normalny czas.**
- **Skończony:** Ten półplan ma tylko 150 metrów średnicy. Jego granicę stanowi krawędź pojedynczej, rozległej komnaty, którą jest Ziemia Niczyja.
- **Statyczny:** Niewiele znajduje się w komnacie Ziemi Niczyjej, a poruszenie stołów i krzeseł wymaga testu Siły (ST 16). Czary nie działają na przedmioty ani na stworzenia na tym planie. Ziemia Niczyja jest jeszcze silniej statyczna – w murach komnaty nie działają żadne ataki, a punkty wytrzymałości i wartości atrybutów jej mieszkańców nigdy nie spadają.
- **Brak cech żywiołów i energii.**
- **Umiarkowanie ukierunkowany na neutralność.**

POŁĄCZENIA ZIEMI NICZYJEJ

Ziemia Niczyja znajduje się na Planie Astralnym, w równej odległości od jezior kolorów wszelkich Planów Zewnętrznych zamieszkałych przez bóstwa. Żaden śmiertelnik nigdy nie odkrył portalu do tego miejsca, aczkolwiek wielu próbowało.

Ziemia Niczyja istnieje u zbiegu otwieranych kluczem portali na Plany Zewnętrzne. Przepuszczają one jednak jedynie istoty o statusie pomniejszych bóstw lub wyższym. Śmiertelnicy, choćby i najpotężniejsi, nie przedostaną się przez nie.

W twojej kosmologii bóstwa być może mogą przenosić się na Ziemię Niczyją poprzez *zamianę planów*. Niemniej bóstwa, które (świadomie lub nie) starają się zabrać ze sobą nie-bogów, gubią takich współtowarzyszy na przypadkowym planie po drodze, aczkolwiek same przybywają bez szkody. Skutkiem tego bóstwa muszą porzucić święte wyznawców, gdy wybierają się na Ziemię Niczyją.

MIESZKAŃCY ZIEMI NICZYJEJ

To jak w danej chwili zatłoczona jest Ziemia Niczyja, zależy od towarzyskości bogów. Jeśli wszystkie bóstwa w twojej kosmologii zamieszkują ten sam plan, raczej nie mają potrzeby podróżowania do Ziemi Niczyjej. Jednakże sieciom bogów rozrzuconych po odległych planach taki półplan jest przydatny i mogą tam spędzać sporo czasu.

We wszechświecie, gdzie wszystko bywa możliwe, śmiertelnik mógłby znaleźć drogę na ten półplan, zapewne wskutek planarnego wypadku o randze kataklizmu. Szansa spotkania bogów oko w oko jest ekscytująca, ale wiąże się z dużym niebezpieczeństwem. Statyczna cecha planu może rozciągać się na śmiertelników, ale nie musi – nawet bogowie mogą nie wiedzieć, co się stanie, gdy śmiertelnik spróbuje zaatakować lub rzucić zaklęcie.

WŁAŚCIWOŚCI ZIEMI NICZYJEJ

Wnętrze półplanu to ogromna, okrągła komnata zwieńczona łukowatą, złocistą kopułą. Na środku, na podłodze z wypolerowanego jadeitu, znajduje się wielki stół ze złociście żyłkowego czarnego marmuru, otoczony czarnymi krzesłami, choć bardziej oficjalni bogowie czasami wolą stać. Ściany komnaty przebijają wrota wypełnione kłębiącą się mgłą. Są to portale do rodzinnych planów poszczególnych bogów.

Na środku stołu widnieje czarna kula. Dotykające jej bóstwo może wysłać *posłanie* do innego bóstwa, często proponując spotkanie. Adresat *posłania* może je zignorować.



Już sam rozmiar
wzbudza
w przeciwnikach
grozę.

Jedynie oko
potwora
emituje stojek
antymagii.

Strzałki rozdzierają
szczegółę skóry i połyskac
ofiary w całości.

Ryc. A. Szwed

Istnienie wielu planów skutkuje nieskończoną różnorodnością i niezliczonymi odmianami stworów, niewyobrażalnych dla mieszkańców Planu Materialnego. Rozdział ten prezentuje wybór planarnych istot najczęściej spotykanych przez poszukiwaczy przygód na Planie Materialnym i poza jego granicami. Szczegółowe opisy ataków specjalnych i specjalnych cech znajdują się we Wstępie do Księgi Potworów.

ASTRALNY PANCERNIK

- Olbrzymi przybysz**
- Kości Wytrzymałości:** 18k8+234 (315 pw)
- Inicjatywa:** +2 (-2 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)
- Szybkość:** latanie 54 m (słaba)
- KP:** 20 (-4 rozmiar, -2 Zr, +16 naturalny)
- Ataki:** 2 pazury +30 wręcz, ugryzienie +28 wręcz
- Obrażenia:** pazury 2k6+16, ugryzienie 2k8+8
- Front/Zasięg:** 6 m na 12 m/3 m
- Specjalne ataki:** zerwanie srebrnej nici, poprawione łapanie, połyskanie w całości, rozrywanie 4k6+24
- Specjalne cechy:** OC 28, stojek antymagii, groza
- Rzuty obronne:** Wytrw +24, Ref +8, Wola +13
- Atrybuty:** S 42, Zr 7, Bd 37, Int 5, Rzt 14, Cha 18
- Umiejętności:** Ciche poruszanie +29, Tajniki dziczy +8, Ukrywanie +15, Wycucie kierunku +23, Zauważanie +23

Atuty: Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (pazury), Poprawione trafienie krytyczne (ugryzienie), Potężny atak, Wielokrotny atak

Klimat/Teren: każdy region i podziemia
Występowanie: pojedynczo
Skala Wyzwania: 17
Skarb: żaden
Charakter: zawsze neutralny
Rozwój: 19-32 KW (olbrzymi); 33-54 KW (kolosalny)

Bezszelestnie przeslizguje się przez mgły Planu Astralnego, pożądam dusz wszystkich przechodzących tamteży podróżników. Astralny pancernik poluje na ciała astralne, rozdziera je na strzępy i połyska w całości.

Astralny pancernik rozmiarami dorównuje gigantom burzowym. Od łba do ogona okrywa go warstwy grubych, kolczastych płyt. Dwa sekate łapska kończą się ostrymi jak brzytwy pazurami, a w głębi jedyne oko odbijają się konstelacje. Dolna część ciała przechodzi w węzowy, opancerzony ogon, który wydaje się nieskończenie długi.

Astralny pancernik nie mówi i nie porozumiewa się w żaden sposób. Po prostu pożera

zwierzyne i rusza dalej na milczącą wędrówkę po Planie Astralnym.

WALKA

W walce astralny pancernik jest naprawdę straszny. Wie, jak niebezpieczne potrafią być istoty rzucające czary, więc nacierając na wrogów, stara się mieć możliwie największą ich liczbę w obrębie stożka antymagii. Nieprzyjaciół objętych działaniem tej mocy usiłuje połknąć, a tych znajdujących się z tyłu i po bokach rani oraz rozrywa pazurami. Gdy tylko ma okazję, zrywa srebrne nici astralnym podróżnikiem.

Zerwanie srebrnej nici

(zw): Gdy astralny pancernik ma szansę zaatakować astralnego wędrowca z tyłu (flankując, atakując nieprzygotowanego lub ścigając uciekającego), ma prawo zaatakować srebrną nić łączącą postać astralną z materialnym ciałem. Niematerialną nić należy w tym wypadku traktować jak namacalny obiekt o KP właściciela, trwałości 10 i 20 punktach wytrzymałości (patrz Atakowanie obiektu w Rozdziale 8 *Podręcznika Gracza*). Srebrna nić jest widoczna na odcinku 1,5 metra za astralnym podróżnikiem, a później niknie i rozplywa się w astralności. Zaatakowanie nici prowokuje okazyny atak ze strony astralnego podróżnika.

Przy uszkodzeniu srebrnej nici astralny wędrowiec musi wykonać udany rzut obronny na Wyrwalność (ST 13) – nieudany oznacza natychmiastowe wypchnięcie z powrotem do fizycznego ciała. Zerwanie nici skutkuje zniszczeniem zarówno postaci astralnej, jak i ciała przebywającego na Planie Materialnym.

Poprawione łapanie (zw): Aby skorzystać z tej zdolności, pancernik musi najpierw ugryźć (udane trafienie). Jeśli uzyska trzymanie, automatycznie zadaje obrażenia od ugryzienia oraz może próbować połknąć przeciwnika.

Gdy pancernik trafi kogoś pazurami (jeden udany atak), łapie ofiarę tak, jak opisano powyżej. Jeśli uzyska trzymanie, podnosi przeciwnika i wkłada do paszczy (akcja cząstkowa), automatycznie zadając obrażenia od ugryzienia (jak wyżej).

Polykanie w całości (zw): W rundzie następującej po złapaniu przeciwnika, astralny pancernik może spróbować

go połknąć. W tym celu musi wykonać udany test zwarcia. Połknięty przeciwnik co rundę otrzymuje $2k8+16$ punktów obrażeń od miażdżenia oraz $2k8$ punktów obrażeń od kwasu. Może jednak wyczołgać się z przelęty potwora, wykonując udany test zwarcia. Tym sposobem powróci do pyska pancernika, gdzie kolejny udany test zwarcia umożliwi wydostanie się na wolność. Ewentualnie, połknięta istota może spróbować wyciąć sobie drogę ucieczki pazurami lub małą bądź malutką bronią tnącą, zadając brzuchowi potwora w sumie 35 punktów obrażeń (KP 24). Po wydostaniu się jednej istoty skurcz mięśni zamyka otwór, więc kolejny połknięty nieszczęśnik musi wyciąć sobie własną drogę na wolność.

W brzuchu astralnego pancernika zmieszczą się dwa wielkie, cztery duże, osiem średnich, szesnaście małych lub trzydzieści dwa malutkich i mniejszych przeciwników.

Rozrywanie (zw): Gdy pancernik trafi obydwo-

ma atakami pazurami (dwa udane ataki), wbija je w ciało przeciwnika i rwie na kawałki. Atak ten automatycznie zadaje dodatkowe $4k6+24$ punkty obrażeń.

Stożek antymagii (zn): Jedyne oko astralnego pancernika nieustannie emituje 45-metrowy stożek antymagii, rozciągający się prosto w przód od potwora.

Działa tak jak pole antymagii rucone przez zaklinacza 18. poziomu,

z jednym wyjątkiem – raz na rundę, w swojej inicjatywie, pancernik wybiera kierunek, w którym spogląda oko. Wrogów znajdujących się przed sobą stwór może jedynie gryźć.

Wszystkie magiczne, czaropodobne i nadnaturalne efekty na obszarze stożka ulegają stłumieniu, z wyjątkiem tych, za pomocą których istoty dostały się na Plan Astralny (na przykład czaru *projekcja astralna*). Dopóki podmioty przebywają na obszarze stożka, efekty takie są zablokowane i nie można przerwać ich działania – co oznacza uwięzienie podmiotów na Planie Astralnym dopóki nie wyjdą ze stożka.

Groza (zw): Już sam widok astralnego pancernika może zaniepokoić wrogów, a nawet wywołać panikę. Zdolność ta działa automatycznie, gdy stwór atakuje lub przemieszcza się w odległości do 60 metrów od przeciwnika. Istoty w tym promieniu muszą wykonać udane rzuty obronne na Wolę (ST 23) – nieudany oznacza poddanie się grozie. Istoty o 4 lub mniej KW ulegają panice na $4k6$ rund, a istoty o 5 i więcej KW są wstrząśnięte przez $4k6$ rund. Udany rzut na Wolę oznacza niepodatność na grozę danego pancernika na jeden dzień.



Ryc. M. Cavotta

BARIAUR

Średni przybysz

Kości Wytrzymałości: 1k8 (4 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 9 m (zbroja łuskowa); bazowo 12 m

KP: 14 (+4 ladry łuskowe, +1 puklerz)

Ataki: sejmitar +2 wręcz lub potężny (premia z S +1) długi łuk refleksyjny +2 dystansowy

Obrażenia: sejmitar 1k6+1, potężny długi łuk refleksyjny 1k8+1

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: szarża 2k6+1

Specjalne cechy: OC różnie (patrz niżej), cechy rasowe bariaurów

Rzuty obronne: Wytrw +2, Ref +2, Wola +2

Atrybuty: S 13, Zr 10, Bd 10, Int 10, Rzt 10, Cha 8

Umiejętności: Nasłuchiwanie +4, Skakanie -2, Tajniki działy +2, Zauważanie +4

Atuty: Potężny atak

Klimat/Teren: każdy region

Występowanie: pojedynczo, patrol (3-12 plus 1 sierżant na 3. poziomie i 1 dowódca na 3-6. poziomie) lub mrowie (10-40 plus 100% niewalczących plus 1 sierżant na 3. poziomie na każdych 10 dorosłych, 2 poruczników na 5. poziomie oraz 2 kapitanów na 7. poziomie)

Skala Wyzwania: 1/2

Skarb: standardowy

Charakter: często chaotyczny dobry

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Bariaury przemierzają lasy i falujące wzgórza Ysgardu, chroniąc wszystkich mieszkańców tego planu. Gdy pojawia się zło, bariaury poszukują jego źródła, a potem rzucają się szarżą do chwalebnej bitwy.

Z wyglądu podobny jest do centaury, lecz łączy w sobie cechy człowieka i barana, nie człowieka i konia. Od pasa w dół wygląda całkiem jak zwyczajny baran. Górna część ciała ma wygląd ludzki, jeśli nie liczyć dwóch wygiętych rogów wyrastających u szczytu czoła.

Bariaury mówią wspólnym i niebiańskim.

WALKA

Bariaury lubią brać udział w walce. Do bitwy szarżą z pochylonymi łbami. Gdy przebijają się przez przednie szeregi wrogów, prą do przodu atakując wręcz, a łucznicy tej rasy rażą wraże wojsko deszczem strzał.

Szarża (zw): Bariaur często zaczyna walkę od szarży z pochylonym

łbem, waląc przeciwnika baraniami rogami. Oprócz normalnych wad i zalet szarży, może w ten sposób wykonać pojedyncze bodnięcie, zadając 2k6+1 punktów obrażeń miażdżonych.

Cechy rasowe bariaurów (zw): Bariaury posiadają kilka cech rasowych:

- Odporność na czary 11 + poziom klasowy.
- Premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wolę przeciw zakłębom i zdolnościom czaropodobnym.
- Czworonożny: Ze względu na cztery kopytne nogi trudniej zaszkodzić bariaurovi byczą szarżą i przewracaniem (patrz: Rozdział 8 *Podręcznika Gracza*). Za to pancerz trzeba kupować w formie ladrów, a nie standardowej zbroi. Bariaury nie mogą nosić butów wykonanych dla humanoida.

Umiejętności: Wyostrzone zmysły bariaura zapewniają premię rasową +2 do testów Zauważania i Nasłuchiwania.

SPOŁECZNOŚĆ BARIAURÓW

Bariaury to stworzenia wędrowne, więc rzadko bywają dłużej w jednym miejscu. Mrowia podążają za jednym przywódcą, który pozostaje przy władzy dopóki jest w stanie pokonywać przeciwników w „trykaniu” rogami (jest to seria ataków w szarży, podobna do turnieju rycerskiego na kopie).

Te istoty uwielbiają wszelkiej maści zawody i rywalizacje. Ochoczo mierzą się w konkursach snucia opowieści, wyścigach po rozległych równinach Ysgardu lub przeskakując rzekę z kamienia na kamień, aż tylko jeden uczestnik pozostanie suchy. Chętnie wciągają do zawodów nowoprzybyłych i gości, przy czym rywalizacja ma charakter wesołej zabawy, a nie surowych testów sprawnościowych. Bariaury rzadko kiedy traktują zawody ze śmiertelną powagą – starszyzna upomina takie osobniki i każe im wyluzować.

Bariaury są roślinożerne, a podstawą ich diety są jagody, orzechy i liście. Znają każdy krzak z jagodami i wszystkie drzewa owocowe na przestrzeni wielu kilometrów. Wyjątek stanowią tropiciele tej rasy, którzy mogą jadać mięso – głównie upolowanych samodzielnie stworzeń leśnych.

Te istoty czczą Ehlonnę, boginię lasów.

BARIAURY JAKO POSTACIE

Ulubiona klasa bariaurów to tropiciel. Należy przyjąć zasadę, że bohaterowie graczy tej rasy powinni mieć o jeden poziom mniej niż standardowe rasy z *Podręcznika Gracza*. Na przykład, 4-poziomowy bariaur tropiciel to równorzędny członek drużyny złożonej z 5-poziomowych poszukiwaczy przygód.



	Uridez (Tana'ri) Średni przybysz (chaotyczny, zły)	Armanite (Tana'ri) Duży przybysz (chaotyczny, zły)	Goristro (Tana'ri) Wielki przybysz (chaotyczny, zły)
Kości Wytrzymałości:	7k8+7 (38 pw)	5k8+15 (37 pw)	16k8+96 (168 pw)
Inicjatywa:	+3 (Zr)	+0	-1 (Zr)
Szybkość:	12 m	12 m, latanie 12 m (słaba)	12 m
KP:	15 (+3 Zr, +2 naturalny)	25 (-1 rozmiar, +6 naturalny, +8 ladry płytowe, +2 duża tarcza)	23 (-2 rozmiar, -1 Zr, +16 naturalny)
Ataki:	2 pazury +8 wręcz, ugryzienie +6 wręcz lub uderzenie ogonem +10/+5 dystansowy	ciężka lanca +9 wręcz (lub ciężki korbacz +9 wręcz), 2 kopyto +4 wręcz	2 walnięcie +23 wręcz lub głaz +13/+8/+3 dystansowy
Obrażenia:	pazury 1k4+1, ugryzienie 1k6, uderzenie ogonem 1k2+1	ciężka lanca 1k8+5, ciężki korbacz 1k10+5, kopyto 1k6+2	walnięcie 2k6+13; głaz 2k8+9
Front/Zasięg:	1,5 m na 1,5 m/1,5 m	1,5 m na 3 m/1,5 m	3 m na 1,5 m/3 m
Specjalne ataki:	paraliżujące ugryzienie, biczogon, zdolności czaropodobne, szczurza empatia, wezwanie tana'ri	szarża, wezwanie tana'ri	grzmotnięcie, zdolności czaropodobne, miotanie głazami
Specjalne cechy:	redukcja obrażeń 10/+1, OC 17, przymioty tana'ri, węch	redukcja obrażeń 20/+2, OC 18, przymioty tana'ri	szybkie leczenie 5, redukcja obrażeń 20/+2, OC 22, przymioty tana'ri
Rzuty obronne:	Wytrw +6, Ref +8, Wola +7	Wytrw +7, Ref +4, Wola +5	Wytrw +16, Ref +9, Wola +12
Atrybuty:	S 13, Zr 17, Bd 13, Int 8, Rzt 14, Cha 14	S 20, Zr 11, Bd 17, Int 8, Rzt 12, Cha 13	S 29, Zr 8, Bd 23, Int 5, Rzt 15, Cha 13
Umiejętności:	Ciche poruszanie +13, Nasłuchiwanie +11, Ukrywanie +13, Zauważanie +12, Zwierzęca empatia +12	Nasłuchiwanie +9, Tajniki dziczy +4, Ukrywanie -4, Zastraszanie +9, Zauważanie +9	Nasłuchiwanie +21, Skakanie +13, Wycucie pobudek +21, Zastraszanie +20, Zauważanie +21
Atuty:	Walka na ślepo, Wielokrotny atak	Atak w przelocie, Tratowanie	Poprawiona bycza szarża, Potężny atak, Rozszczępienie, Roztrzaskanie, Walka na ślepo
Klimat/Teren:	każdy region i podziemia	każdy region	każdy region i podziemia
Występowanie:	pojedynczo, sora (2-5) lub zespół (2-5 plus 10-40 szczurów lub 5-8 złowieszczych szczurów)	pojedynczo, zastęp (5-8) lub czereda (8-18 plus 1 hezrou)	pojedynczo lub para
Skala Wyzwania:	6	7	13
Skarb:	standardowy	standardowy	zaden
Charakter:	zawsze chaotyczny zły	zawsze chaotyczny zły	zawsze chaotyczny zły
Rozwój:	8-16 KW (średni); 17-21 KW (duży)	6-10 KW (duży); 11-15 KW (wielki)	17-23 KW (wielki); 24-48 KW (olbrzymi)

Otchłań posiada setki warstw, a każdą zamieszkuje oszalałymi korowód straszliwych demonów. Najpotężniejsi wśród nich są tana'ri, którzy stanowią trzon wielu demonicznych armii.

Uridez, armanite i goristro niewiele mają ze sobą wspólnego, oprócz upodobania do niszczyielskiej przemocy. Są całkowicie zdeprawowane, zachłanne i niestałe, a więc doskonale pasujące do rodzimego planu egzystencji.

Te demony mówią otchłańnym, niebiańskim oraz smoczym.

WALKA

Demony są zajadłymi wojownikami, którzy nigdy nie okazują łaski ani o nią nie proszą (chyba że w ramach dowcipu i dla zwyrodniałej uciechy). Często „zabawiają się” ze słabszymi przeciwnikami i torturują ich przed pożarciem. Przeciw silnym wrogom stosują najlepsze możliwe ataki, a w obliczu poważniejszego zagrożenia wolą ratować się ucieczką.

Wezwanie tana'ri (zc): Tana'ri mogą wzywać swoich pobratymców – analogicznie do zaklęcia *wezwanie potwora*, lecz z ograniczoną szansą powodzenia. Należy wykonać rzut k% – nieudany oznacza, iż na wezwanie nie odpowiedział żaden tana'ri. Sprowadzone istoty automatycznie po upływie godziny wracają tam, skąd przybyły. Tana'ri przybyły na wezwanie nie może sam korzystać z tej mocy przez godzinę.

Wielu tana'ri niechętnie wykorzystuje tę zdolność, bowiem jej użycie zobowiązuje do wdzięczności względem sprowadzonego krewniaka. Zwykle sięgają więc po tę moc tylko wtedy, gdy zagrożone jest ich życie.

Przymioty tana'ri

Niepodatności (zw): Tana'ri są niepodatne na trucizny i elektryczność.

Odporności (zw): Tana'ri posiadają odporność na kwas, ogień i zimno o wartości 20.

Telepatia (zn): Tanar'ri mogą porozumiewać się telepatycznie z dowolnym stworzeniem, które mówi jakimś językiem i które znajduje się w promieniu 30 metrów od nich.

URIDEZU

Te zarcie szczury należą do demonów najczęściej spotykanych poza Otchłanią. Często potężniejsze tanar'ri wysyłają je na Plan Materialny w różnych misjach i zleceniach. Niektóre pozostają tam uwięzione przez setki lat, zaprzyjaźniając się z miejscowymi szczurami i uprzykrzając życie okolicznym mieszkańcom. Są tchórzliwe i służalcze, żadne pochwał panów. Zrobią niemal wszystko, by się im przypodobać.

Uridezu wygląda jak bezwłosy szczuroczłek o wyprostowanej postawie, acz węszący w powietrzu wąsatym pyskiem. Ma długie, giętkie ogony i groźne pazury.

Te demony wiedzą, że dla większości stworzeń wyglądają strasznie, więc na czas przymusowego pobytu na obcym planie często gnieżdżą się pod ziemią, zyskując tym samym niezbędne odosobnienie. Rozkazują miejscowym szczurom, którym każą przy okazji szukania pożywienia pełnić rolę zwiadowców i szpiegów.

Walka

Uridezu lubi atakować z zaskoczenia. Posługuje się przy tym szczurami do przeprowadzania zwiadu i osłabienia przeciwników. Następnie okrywa cały obszar *ciemnością*, stara się rozbroić przeciwnika ogonem i sparaliżować ugryzieniem. Sparaliżowana ofiara, odciągnięta w ustronne miejsce, posłuży za pożywienie uridezu lub jego szczurom.

Paraliżujące ugryzienie (zw): Istota ugryziona przez uridezu musi wykonać udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 14) – nieudany oznacza paraliż na 2k6 minut.

Biczogon (zw): Uridezu może walczyć ogonem tak jak biczem, przede wszystkim przewracając lub rozbrajając przeciwników. Nawet jeśli nie uda mu się próba przewrócenia bądź rozbrojenia, nie traci ogona.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *ciemność*, *profanacja*, *wykrycie dobra*; 1/dzień – *przekłeta plaga*. Moce działają analogicznie do czarów rzuconych przez 14-poziomowego zaklinacza (ST rzutu obronnego = 12 + poziom czaru).

Szczurza empatia (zw): Normalne i złowieszcze szczury instynktownie rozpoznają w uridezu swego pana i władcę.

Dzięki temu uridezu otrzymuje premię rasową +4 do testów wykonywanych podczas wywierania wpływu na nastawienie zwierzęcia i pozwala na przekazywanie prostych pojęć oraz rozkazów w rodzaju „przyjaciół”, „wróg”, „uciekać” i „atakować”.

Wezwanie tanar'ri (zc): Raz dziennie demon może próbować wezwać innego uridezu. Szansa powodzenia wynosi 40%.

ARMANITE

To ciężka kawaleria demonów, szarżująca na szeregi wrogów z dziką żądzą krwi i wściekłością. Te stwory rodzą się w Otchłani na wojnę ze wszystkim, co dobre i praworządne.

Armanite wygląda jak błydy, nieumarły centaur z rogami byka. Już samo ujrzanie tej istoty na polu bitwy może zmrozić krew w żyłach.

Te demony noszą pełne płytowe ladry. Ze szczelin pancerza wystają nieludzkie kolce i rogi.

Walka

Armanite znają swoje miejsce na polach bitew i walczą z prawdziwą uciechą. Ich szarże mają powodować jak największe zniszczenia i straty. Gdy dochodzi do starcia wręcz, chwytają za ciężkie korbacze i kręcą się jak szalone, machając orężem oraz kopiąc kopytami.

Szarża (zw): Gdy armanite szarżuje z lancą w dłoni, zadaje podwójne obrażenia, tak samo jak konni kopijnicy. Na potrzeby wyboru atutów należy uznać, że posiada atut Walka konna (tylko jeśli chodzi o spełnienie warunków wstępnych. Nie ma on wpływu na grę).

Wezwanie tanar'ri (zc): Raz dziennie armanite może próbować wezwać 1k10 dretchów lub innego armanite. Szansa powodzenia wynosi 30%.

GORISTRO

Dla potężnych demonów ogromne goristro to skuteczne maszyny oblężnicze oraz zwierzęta domowe. Są to istoty głupie, pragnące jedynie rozwalić i niszczyć. Stulecia doświadczeń w jamach hodowlanych Otchłani gwarantują przerażającą skuteczność w tych właśnie działaniach.

Goristro wygląda jak zdeformowana krzyżówka bizona i człowieka. Na muskularnym, krępych cielsku osadzony jest potężny, rogaty łeb. Ramiona goristro są bardzo długie i demon może chodzić na czterech łapach, jak goryl.



Walka

Goristro są niezdolne do przemyśleń i mają jedynie prymitywne pojęcie o taktyce walki. Zazwyczaj idą do bitwy szarżując i grzmocą przeciwników potężnymi pięściami, aż będzie po wszystkim. Gdy mają przeciw sobie większą liczbę mniejszych stworzeń, wykorzystują grzmotnicie (patrz dalej). Nie potrafią wzywać na pomoc innych tanar'ri.

Grzmotnicie (zw): Uderzając ogromnymi stopami o ziemię, goristro wytwarza falę uderzeniową, która wytrąca przeciwników z równowagi. Wstrząs działa przez rundę, w trakcie której stworzenia stojące na ziemi w promieniu 18 metrów od demona nie mogą poruszać się ani atakować. Postacie rzucające zaklęcia muszą wykonać udany test Koncentracji (ST 20 + poziom czaru) – nieudany oznacza utratę czaru, który usiłują rzucić. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu działania fali muszą wykonać rzuty obronne na Refleks – nieudany oznacza przewrócenie się na ziemię. Większość budynków na otwartej przestrzeni i jaskiń ulega zawaleniu, powodując 8k6 obrażeń istotom przebywającym wewnątrz lub pod gruzami (Refleks neguje połowę, ST 15). Goristro może wykorzystywać tę moc trzy razy dziennie.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *strach* jak czar rzucony przez 10-poziomowego zaklinacza (ST rzutu obronnego = 10 + poziom czaru). Goristro nieustannie *dostrzega niewidzialne* (analogicznie do czaru 10-poziomowego zaklinacza).

Miotanie głazami (zw): Goristro są szkolone w rzucaniu głazów o wadze od 30 do 40 kilogramów. Pociski takie mają przyrost zasięgu 42 metry.

DIABEL

Diabły z Baatoru pragną ogarnąć plany zasłoną Złą. Ich mroczne sługi spiskują w celu obalenia wszystkich sił dobra, ustanawiając tyrańskie rządy, które oczywiście osobiście sprawują.

Większość zamieszkujących Baator czartów to baatezu. Pochodzenie z tak sztywno uporządkowanego planu utrudnia rozróżnianie poszczególnych osobników danej odmiany baatezu. Z reguły ubierają się i mówią podobnie, gdyż indywidualizm jest bezlitośnie tępiący.

Opisani dalej baatezu mówią piekielnym, niebiańskim i smoczym.

WALKA

Diabły preferują zorganizowane bitwy i zawsze, gdy tylko mogą, stosują prostą taktykę: małe grupy otaczają wrogów

lub uderzania na flanki. Osłabiają cele atakami dystansowymi, a większe siły rozpraszają zdolnościami czaropodobnymi, by później wyniszczyć je po kawalku.

Wezwanie baatezu (zc): Większość baatezu może wzywać kompanów – analogicznie do zaklęcia *wezwanie potwora*, lecz z ograniczoną szansą powodzenia. Należy wykonać rzut k% – nieudany oznacza, iż na wezwanie nie odpowiedział żaden baatezu. Sprowadzone istoty automatycznie po upływie godziny wracają tam, skąd przybyły. Baatezu przybyły na wezwanie nie może sam korzystać z tej mocy przez godzinę.

Wielu baatezu z tej niezwykle kastowej społeczności niechętnie wykorzystuje tę zdolność, bowiem jej użycie zobowiązuje do wdzięczności względem sprowadzonego krewniaka. Mało kto ma ochotę zaciągać takie zobowiązania.

Przymioty baatezu

Niepodatności (zw): Baatezu są niepodatne na ogień i trucizny.

Odporności (zw): Baatezu posiadają odporność na kwas i zimno o wartości 20.

Widzenie w ciemności (zn): Wszystkie diabły doskonale widzą w każdych ciemnościach, nawet stworzonych czarem *głębsza ciemność*.

Telepatia (zn): Baatezu mogą porozumiewać się telepatycznie z dowolnym stworzeniem, które mówi jakimś językiem i które znajduje się w promieniu 30 metrów od nich.

SPINAGON

Spinagony, jedne z najmniejszych diabłów, tworzą liczne grupy i okrutnie torturują wszelkie pojmane ofiary.

W pojedynkę służą jako posłańcy i szpiedzy złowrogich panów. Wielu baatezu pogardza nimi ze względu na niewielkie możliwości bojowe, lecz spinagony są oczami i uszami Baatoru, więc najmądrzejsi władcy diabłów traktują je z pewną dozą szacunku.

Spinagony wyglądają jak gargulce porośnięte od stóp do głów szczeciną kolców. Z palców nóg wyrastają im ostre niczym brzytwy szpony, a ślepiea świecą ciemną czerwienią. Ich chichoty i skrzeki o wysokim tonie denerwują nawet inne diabły.

Walka

Spinagony rzadko zwierają się z wrogiem w walce wręcz. Wolą zataczać nad nimi koła i strzelać kolcami z dystansu. Gdy walka przybiera bardzo zły obrót, próbują wezwać posiłki, albo uciekają pod osłoną *wystraszenia* i *śmierdzącej chmury*.



	Spinagon (Baatezu) Mały przybysz (praworządny, zły)	Narzugon (Baatezu) Średni przybysz (praworządny, zły)
Kości Wytrzymałości:	3k8 (13 pw)	10k8+10 (55 pw)
Inicjatywa:	+1 (Zr)	+2 (Zr)
Szybkość:	latanie 36 m (przeciętna)	6 m
KP:	16 (+1 rozmiar, +1 Zr, +4 naturalny)	25 (+2 Zr, +4 naturalny, +8 zbroja płytowa ze szpikulcami, +1 mała tarcza)
Ataki:	szpony +4 wręcz lub 2 kolce +5 dystansowy	ciężka lanca +14/+9 wręcz lub ciężki nadziak +14/+9 wręcz
Obrażenia:	szpony 1k4 i 1k4 od ognia, kolec 1k4+1 i 1k4 od ognia	ciężka lanca 1k8+4, ciężki nadziak 1k6+4
Front/Zasięg:	1,5 m na 1,5 m/1,5 m	1,5 m na 1,5 m/1,5 m
Specjalne ataki:	zdolności czaropodobne, wezwanie baatezu	nienawistny wzrok, zdolności czaropodobne, wezwanie baatezu
Specjalne cechy:	OC 18, regeneracja szpikulców, przymioty baatezu	redukcja obrażeń 20/+2, OC 23, przymioty baatezu
Rzuty obronne:	Wytrw +3, Ref +4, Wola +4	Wytrw +8, Ref +9, Wola +8
Atrybuty:	S 10, Zr 13, Bd 11, Int 8, Rzt 13, Cha 13	S 18, Zr 14, Bd 13, Int 12, Rzt 13, Cha 19
Umiejętności:	Dyplomacja +7, Nasłuchiwanie +7, Ukrywanie +8, Zauważanie +7	Jeździectwo +15, Przeszukiwanie +14, Tajniki dziczy +14, Wiedza (plany) +13, Wycucie pobudek +14, Zastraszanie +17, Zauważanie +14
Atuty:	Bezpośredni strzał	Atak w przelocie, Konna walka, Poprawione trafienie krytyczne (ciężki nadziak)
Klimat/Teren:	każdy region i podziemia	każdy region
Występowanie:	pojedynczo lub mrowie	pojedynczo (z wierzchowcem) lub para (z wierzchowcami)
Skala Wyzwania:	4	9
Skarb:	żaden	standardowy
Charakter:	zawsze praworządny zły	zawsze praworządny zły
Rozwój:	4-6 KW (mały), 7-9 KW (średni)	zależnie od klasy postaci

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *śmierdząca chmura, wystraszenie, wytworzenie płomienia, zmiana siebie*. Moce działają analogicznie do czarów rzuconych przez 8-poziomowego zaklinacza (ST rzutu obronnego = 11 + poziom czaru).

Regeneracja kolców (zn): Spinagon może w każdej rundzie wystrzelić z ciała dwa kolce, które regenerują się w czasie rundy (zasoby amunicji są zatem niewyczerpane). Przyrost zasięgu kolców wynosi 9 metrów.

Wezwanie baatezu (zc): Raz dziennie diabeł może próbować wezwać 1k3 spinagony. Szansa powodzenia wynosi 35%.

NARZUGON

Narzugony to elitarna kawaleria baatezu, przemierzająca plany w służbie zła na grzbietach koszarów lub innych niesamowitych wierzchowców. Gdy ktoś ucieknie z Baatoru, w pościg wysła się właśnie te diabły. A kiedy na Planie Materialnym pilnie trzeba wykonać brudną robotę, narzugony wyprawiają się tam i przeczesaują okolice pod osłoną nocy.

Narzugony rzadko pokazują się bez charakterystycznych, mistrzowsko wykonanych zbroi płytowych ze szpikulcami. Pod przyłbicami kryją się blade, szarzy ludzie o oczach niesamowicie smutnych. Jednakże zagłądanie w twarz tym diablom to igranie ze śmiercią.

Większość narzugonów wypełniających dla baatezu misje dosiada koszarów. Niektórzy jeżdżą na większych barghestach, czarcich złowieszczych dzikach, a nawet na smokach.

Walka

Narzugony doskonale umieją wykorzystać przewagę wierzchowca, skutecznie stosując zwrotność, szarże i ataki w przelocie. Są jednak dość ostrożne, by wycofać się z walki, jeśli

ich rumakowi grozi śmierć. Narzugon najpierw nakazuje wierzchowcowi użyć zdolności specjalnych, a później bierze się do ataków wręcz. Jeśli wynik walki jest niepewny, diabeł podnosi zasłonę hełmu i stosuje ataki wzrokowe.

Nienawistny wzrok (zn): Osoby widzące odsłoniętą twarz narzugona dostrzegają w jego oczach odbicie swych najgorszych lęków. Jeśli nie odwrócą wzroku, straszliwy obraz urasta do rangi halucynacji, aż w końcu zupełnie przysłania rzeczywistość. Nienawistny wzrok działa analogicznie do czaru *widmowy zabójca* rzuconego przez 10-poziomowego zaklinacza (ST rzutu obronnego 18), a jego ofiarami padają wszyscy w odległości do 9 metrów.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *profanacja, sugestia, wstrzymanie osoby, wytworzenie płomienia, zagłada; 1/dzień – gniew porządku lub przekłeta plaga*. Moce działają analogicznie do czarów rzuconych przez 10-poziomowego zaklinacza (ST rzutu obronnego = 14 + poziom czaru).

Na życzenie narzugon może użyć względem siebie i wierzchowca *bezbłędnej teleportacji* – analogicznie do zaklęcia rzuconego przez zaklinacza na 12. poziomie.

Wezwanie baatezu (zc): Raz dziennie diabeł może próbować wezwać 1k3 erynie lub innego narzugona. Szansa powodzenia wynosi 30%.

DŻINNI

Spśród wszystkich istot zamieszkujących Plany Żywiołów, właśnie dżinni mają najbliższe kontakty z Planem Materialnym. Niektóre wiodą leniwe życie, opływając w bogactwo, lecz wiele lubi różnorodność i niebezpieczeństwo.

W naturalnej postaci dżinni mają mniej więcej ludzki wygląd, lecz zdradzają pewne cechy swej prawdziwej natury. Na przykład, dao są krępe i muskularne, a skóra maridów często miewa niebieskawe zabarwienie. Wszystkie dżinni to mistrzowie magii iluzyjnej, więc lepiej nie brać ich powierzchowności za prawdziwą.

Zachowanie dżinni odzwierciedla w pewnym stopniu cechy ich rodzinnego planu. Dao to zagorzali handlarze klejnotami i złotem, a maridy zmieniają nastroje tak kapryśnie, jak nagle mogą wzburzyć się wody spokojnego dotąd morza. Wszyscy dżinni z natury są ciekawscy i często opuszczają ogromne pałace żywiołów, by zaangażować się w różne sprawy i konflikty Planu Materialnego.

WALKA

Dżinni dysponują szerokim wachlarzem zdolności czaropodobnych, więc do walki mogą podejść na różne sposoby. Zazwyczaj traktują starcie jak zagadkę czy układankę, wypróbując różne techniki i szukając słabych stron wroga.

Zamiana planów (zc): Dżinni może przejść na dowolny z Planów Żywiołów, Plan Astralny lub Plan Materialny. Moc przenosi samego dżinni oraz do sześciu innych stworzeń, pod warunkiem, że wszyscy trzymają się za ręce. Poza tym moc działa jak czar o tej samej nazwie.

Telepatia (zn): Dżinni może porozumiewać się telepatycznie z dowolnym stworzeniem, które mówi jakimś językiem i które znajduje się w promieniu 30 metrów od niego.

DAO

Dżinni z Planu Żywiołu Ziemi często wydobywają klejnoty na swoim planie lub na Planie Materialnym. Uwielbiają zdobywać bogactwo i władzę na drodze handlowej, ale mają

skłonność do traktowania słabszych stworzeń jako zwykłe zasoby czy surowce, które się wykorzystuje, a później porzuca.

Z wyglądu przypominają muskularnych ludzi w zwiewnych, jedwabnych szatach, niemal zawsze ozdobionych biżuterią. W naturalnej postaci są zbyt wysocy, by mogli uchodzić za ludzi, lecz – jak wielu dżinni – w razie potrzeby przybierają ludzki rozmiar za pomocą *przekształcenia siebie*.

Na Planie Żywiołu Ziemi wielu dao mieszka w wielkim podziemnym kompleksie zwanym Wielkim Przytłaczającym Zagłębieniem. Tam przymuszają niewolników do pracy w kopalniach klejnotów. Wielkie Przytłaczające Zagłębienie ma rozmiary kontynentu. Nawiedzają je częste trzęsienia ziemi, które dla tych dżinni stanowią rozrywkę. Rywalizacja o tytuł wielkiego chana dao jest zażarta i toczy się bezustannie.

Poza Zagłębieniem grupy dao zbierają się w rozległych podziemnych labiryntach, którym przewodzi atamana lub hetmana, sprawujący rządy żelaznej ręki nad wszystkimi dżinni tego typu i pracującymi w kopalniach niewolnikami.

Dao mówią ziemnym, wodnym i wspólnym.

Walka

W walce dao przekształca pole bitwy dla własnej wygody. Za pomocą *ściany kamienia*, *przejścia w ścianie* i *transmutacji skały w błoto* rozprasza siły wrogów, odcina (lub stwarza) im drogi ucieczki i uniemożliwia skuteczne manewrowanie. Następnie ochoczo poddaje próbie własną siłę, wkraczając w wir bitewny młócąc obiema pięściami.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *nieustający obraz*, *niewidzialność*, *przejście w ścianie*, *przekształcenie siebie*, *ściana kamienia*, *stan lotny*, *wprowadzenie w błąd*, *wykrycie dobra*, *wykrycie magii*, *3/dzień* – *poruszenie ziemi*, *transmutacja skały*

	Dao	Marid
	Duży przybysz (powietrza, zły)	Duży przybysz (chaotyczny, wody)
Kości Wytrzymałości:	8k8+16 (52 pw)	11k8+22 (71 pw)
Inicjatywa:	+0	+3 (Zr)
Szybkość:	6 m	6 m, pływanie 18 m
KP:	17 (-1 rozmiar, +8 naturalny)	19 (-1 rozmiar, +3 Zr, +7 naturalny)
Ataki:	walnięcie +13/+8 wręcz	walnięcie +16/+11 wręcz
Obrażenia:	walnięcie 1k8+9	walnięcie 1k8+9
Front/Zasięg:	1,5 m na 1,5 m/3 m	1,5 m na 1,5 m/3 m
Specjalne ataki:	zdolności czaropodobne, władanie ziemią, popchnięcie	zdolności czaropodobne, władanie wodą, zmoczenie, wodny wir
Specjalne cechy:	zamiana planów, telepatia	OC 27, zamiana planów, telepatia
Rzuty obronne:	Wytrw +8, Ref +6, Wola +8	Wytrw +9, Ref +10, Wola +9
Atrybuty:	S 22, Zr 11, Bd 14, Int 11, Rzt 15, Cha 15	S 23, Zr 16, Bd 14, Int 16, Rzt 15, Cha 15
Umiejętności:	Czarostwo +9, Rzemiosło (dowolne) +11, Szacowanie +11, Wyczucie pobudek +13, Zauważanie +13	Ciche poruszanie +17, Czarostwo +17, Nasłuchiwanie +16, Rzemiosło (dowolne dwa) +17, Wyczucie pobudek +16, Wyzwalanie się +12, Zastraszanie +16, Zauważanie +16
Atuty:	Potężny atak, Rozszczepienie, Roztrzaskanie	Potężny atak, Rozszczepienie, Wielkie rozszczepienie
Klimat/Teren:	każdy region i podziemia	każdy region i podziemia
Występowanie:	pojedynczo, zastęp (2-4) lub gromadka (6-15)	pojedynczo, zastęp (2-4) lub gromadka (6-15)
Skala Wyzwania:	7	9
Skarb:	standardowe monety, podwójne dobra, standardowe przedmioty	podwójny standardowy
Charakter:	zawsze neutralny zły	zawsze chaotyczny neutralny
Rozwój:	9-12 KW (duży), 13-24 KW (wielki)	12-15 KW (duży), 16-33 KW (wielki)

w błoto, 1/dzień – maksymalnie trzy ograniczone życzenia (tylko dla istot innych niż džinni). Moce działają analogicznie do czarów rzuconych przez 19-poziomowego zaklinacza (ST rzutu obronnego = 12 + poziom czaru).

Władanie ziemią (zw): Dao zyskuje premię +1 do testów ataku i obrażeń, jeśli on i jego przeciwnik dotykają ziemi. Jeżeli przeciwnik przebywa w wodzie lub powietrzu, dao podlega karze –4 do testów ataku i obrażeń. (Modyfikatory te nie są uwzględnione w statystykach).

Popchnięcie (zw): Dao może rozpocząć manewr byczej szarży, nie prowokując okazyjnego ataku. Modyfikatory do walki, podane powyżej (patrz władanie ziemią) stosuje się także w spornych testach Siły.

MARID

Maridy to skrajnie niezależni džinni, nad którymi kontrola jest równie trudna, jak próba opanowania oceanu. Czy przebywają w pałacach na Planie Żywiołu Wody, czy w morzach Planu Materialnego, zawsze uwielbiają polować dla rozrywki w głębinach oraz zbierać perły i inne skarby z morskiego dna. Maridy na Planie Materialnym mają jeszcze jedną zabawę – przewracanie statków i topienie żeglarzy.

Maridy wyglądają jak niebieskoskórzy ludzie o wzroście 4,5 metra. Jeśli mają ochotę nałożyć jakieś ubranie, to tylko takie, które nie utrudnia pływania. Niektórzy noszą stroje utkane w całości z wodorostów, z biżuterią z koralami i perełkami.

Grupy maridów mają o wiele luźniejszą strukturę społeczną niż inni džinni. Na Planie Żywiołu Wody istnieje imperium rządzone przez padyszacha, lecz wielu maridów nie uznaje jego władzy. Poza tym zawsze jest kilku dziedziców pragnących Koralego Tronu, a wielu z nich nie ma ochoty czekać cierpliwie, aż rządy obecnego padyszacha dobiegną końca w naturalny sposób.

Walka

Wszystkie maridy doskonale wiedzą, że najbezpieczniej jest w wodzie, więc rzadko podejmują walkę poza tym żywiołem. Pośród fal stają się prawdziwym postrachem. Często przyjmują taktykę przewracania wrogich statków do góry dnem, a potem wsysania pływającej załogi w głąb wiru.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – dostrzeganie niewidzialnego, niewidzialność, oczyszczenie jedzenia i wody (tylko wody), polimorfowanie siebie, stworzenie wody, wykrycie dobra, wykrycie magii, wykrycie zła; 5/dzień – kontrolowanie wody, oddychanie pod wodą, stan lotny, trwała mgła; 1/rok – ograniczone życzenie (tylko dla istot innych niż džinni). Moce działają analogicznie do czarów rzuconych przez 19-poziomowego zaklinacza (ST rzutu obronnego = 12 + poziom czaru).

Władanie wodą (zw): Marid zyskuje premię +1 do testów ataku i obrażeń, jeśli on i jego przeciwnik dotykają wody. Jeżeli przeciwnik lub džinni jest na lądzie, marid podlega karze –4 do testów ataku i obrażeń. (Modyfikatory te nie są uwzględnione w statystykach).

Marid może być poważnym zagrożeniem dla napotkanego statku. Z łatwością potrafi wyrzucić do góry dnem okręt krótszy niż 16,5 metra, albo zatrzymać okręt krótszy niż 33 metry, a ruch jednostki o długości 66 metrów jest w stanie spowolnić do połowy szybkości.

Zmoczenie (zw): Dotyk marida gasi pochodnie, ogniska, otwarte latarnie i inne niechronione płomienie o niemagicznym pochodzeniu, jeśli są rozmiaru dużego lub mniejsze. Jest też w stanie rozproszyć dotknięty magiczny ogień – moc działa analogicznie do czaru *rozproszenia magii* rzuconego przez zaklinacza 11. poziomu.

Wodny wir (zn): Marid potrafi raz na 10 minut przemienić się w wir wodny, o ile przebywa pod wodą. Pozostaje w tej postaci maksymalnie 5 rund. W postaci wiru może przemieszczać się przez wodę lub po dnie z normalną szybkością pływania.

Wir ma u podstawy szerokość 1,5 metra, a u szczytu do 9 metrów, osiąga zaś wysokość od 3 do 12 metrów. Marid dowolnie ustala wysokość wiru w oznaczonych granicach.

Stworzenia rozmiaru mniejszego niż duży, które znajdują się w wirze, mogą otrzymać obrażenia i zostać przezeń porwane.

Zagrożona istota musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 19), gdy wchodzi w kontakt z wirem – porażka oznacza 2k6 obrażeń. Konieczny jest przy tym drugi rzut obronny na Refleks, a jeśli i ten się nie powiedzie, ofiara zostanie uniesiona przez wir i potężne prądy, automatycznie odnosząc w każdej rundzie analogiczne obrażenia. Stworzenie potrafiące

pływać ma prawo do nowego rzutu na Refleks w każdej rundzie i próbować wyrwać się z wiru. Jeśli rzut się powiedzie, ucieknie z niego, choć otrzyma obrażenia.

Marid może w dowolnym momencie pozbyć się niesionych przez wir stworzeń – lądują one tam, gdzie akurat się znajduje.

Gdy podstawa wiru dotknie dna, powstaje obłok wirującego piasku, mułu itp. Chmura otacza marid i ma średnicę równą połowie wysokości wiru. Całkowicie ogranicza ona pole widzenia (również widzenie w ciemności) na odległość większą niż 1,5 metra. Stworzenia w odległości 1,5 metra mają ukrycie 1/2, a istoty znajdujące się dalej – całkowite (patrz Ukrycie, strona 133 *Podręcznika Gracza*). Istoty w chmurze muszą wykonać udany test Koncentracji (ST 19), aby rzucić zaklęcie.



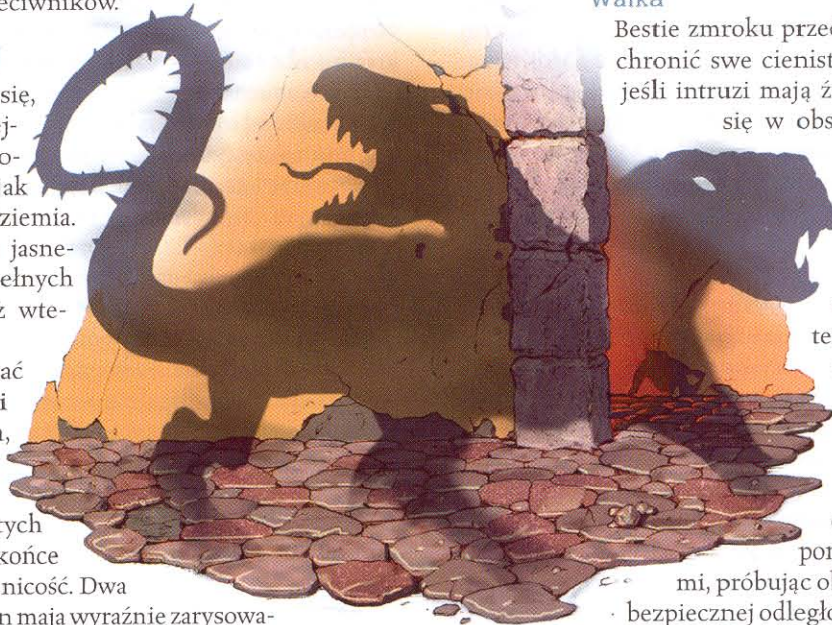
EFEMERYDY

Efemerydy to mieszkańcy Planu Cieni, ale często trafiają na inne plany jako strażnicy, wierzchowce lub myśliwi. Nawet tam jednak uformowane są z materii cienia, przez co stają się strasznymi przeciwnikami.

BESTIA ZMROKU

Bestie zmroku żywią się, przebywając w miejscach pokrytych głębokim cieniem, takich jak kaniony, lasy i podziemia. Nie cierpią zarówno jasnego światła, jak i zupełnych ciemności, ponieważ wtedy robią się głodne.

Stwór ten ma postać dwugłowej jaszczurki wielkości człowieka, uformowanej z ciemnego cienia. Porusza się na czterech mglistych kończynach, których końce zdają się rozwiewać w nicłość. Dwa łby oraz kolczasty ogon mają wyraźnie zarysowa-



ne kontury. Zajądłoby strzeże głównego miejsca odżywiania się (na przykład: słabo oświetlonej krypty), atakując wszelkich intruzów wnoszących latarnie, których światło przegania życiodajny cień.

Walka

Bestie zmroku przede wszystkim starają się chronić swe cieniaste siedliska – zwłaszcza, jeśli intruzi mają źródła światła. Ukrywają się w obszarze najgłębszego cienia, skąd wyskakują zniemacka i atakują jak największą liczbę wrogów.

Stwór jest ukształtowany z materii cienia, zatem potrafi wydłużyć szyję i ogon w zdumiewającym stopniu, zwiększając tym samym zasięg rażenia. Nieuważni przeciwnicy mogą nieoczekiwanie znaleźć się pomiędzy czarnymi zębiskami, próbując obejść potwora z pozornie bezpiecznej odległości.

	Bestia zmroku Średni przybysz	Zaćmienie Duży przybysz	Cienisty figowiec Wielka roślina
Kości Wytrzymałości:	8k8+8 (44 pw)	10k8+40 (85 pw)	15k8+75 (142 pw)
Inicjatywa:	+6 (+2 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)	+3 (Zr)	-1 (Zr)
Szybkość:	9 m	12 m, latanie 27 m (dobra)	0
KP:	15 (+2 Zr, +3 naturalny)	22 (-1 rozmiar, +3 Zr, +10 naturalny)	18 (-2 rozmiar, -1 Zr, +11 naturalny)
Ataki:	2 ugryzienie +10, kolczasty ogon +8	2 kopyto +15 wręcz	4 wić +18 wręcz
Obrażenia:	ugryzienie 1k8+2, kolczasty ogon 1k4+1	kopyto 1k8+5	wiść 1k8+9
Front/Zasięg:	1,5 m na 1,5 m/3 m	1,5 m na 3 m/1,5 m	3 m na 3 m/4,5 m
Specjalne ataki:	—	zdolności czaropodobne	poprawione łapanie, podciągnięcie, obniżenie wartości Siły
Specjalne cechy:	—	dematerializacja, wtopienie w cień	zamiana planów, kamuflaż, roślina, połowa obrażeń od broni klutej
Rzuty obronne:	Wytrw +7, Ref +8, Wola +8	Wytrw +11, Ref +10, Wola +7	Wytrw +14, Ref +4, Wola +4
Atrybuty:	S 14, Zr 15, Bd 13, Int 8, Rzt 15, Cha 13	S 20, Zr 16, Bd 18, Int 6, Rzt 10, Cha 15	S 29, Zr 8, Bd 21, Int 4, Rzt 9, Cha 12
Umiejętności:	Ciche poruszanie +13, Nasłuchiwanie +9, Ukrywanie +17, Wspinaczka +11, Wycucie kierunku +9, Zauważanie +13	Nasłuchiwanie +13, Ukrywanie +7, Wycucie kierunku +13, Wycucie pobudek +8, Zauważanie +13	—
Atuty:	Poprawiona inicjatywa, Wielokrotny atak, Zmysł walki	Bieg, Zogniskowanie broni (kopyto), Zogniskowanie czaru (iluzje)	—
Klimat/Teren:	każdy region i podziemia	każdy region	każde lasy
Występowanie:	pojedynczo lub sfera (2-5)	pojedynczo lub grupka (4-24)	pojedynczo
Skala Wyzwania:	3	9	10
Skarb:	1/10 monet, 50% dóbr, 50% przedmiotów	żaden	1/10 monet, 50% dóbr, 50% przedmiotów
Charakter:	zwykle neutralny	zwykle neutralny	zwykle zły
Rozwój:	9-12 KW (średni), 13-18 KW (duży)	11-20 KW (duży), 21-30 KW (wielki)	16-30 KW (wielki), 31-45 KW (olbrzymi)

Umiejętności: Mroczna i cienista natura bestii zmroku zapewnią premię rasową +4 do testów Ukrywania.

ZACMIENIE

Zaćmienia to koniowate stwory galopujące wielkimi stadami po Planie Cieni. Często służą jako wierzchowce istotom dość silnym, by je ujarzmić.

Tylko z wielkiej odległości można wziąć zaćmienie za normalnego konia. Największą różnicę stanowi sześć nóg, ale przy bliższych oględzinach ujawniają się kolejne. Umaszcznienie stwora jest matowoszarze, a pod z pozoru niemal niematerialną skórą widać ciemniejsze cienie tworzące żebra, czaszki i kości. Kopyta, grzywa i ogon rozwiewają się w smugi mgły. Oczy to jednolicie czarne kulki, nigdy nieodbijające światła. Zaćmienia nie rżą tak jak konie, lecz wydają z siebie dudniące pomruki i parsknięcia. Porozumiewają się telepatycznie ze sobą i z jeźdźcami, ale nigdy z kimś obcym.

Walka

Zaćmienie walczy kopiąc i deptając kopytami, które formują się z cienistej mgielki na wystarczająco długą chwilę, by wymierzyć miazdzące uderzenie. Gdy w bitwie szala zwycięstwa przechyla się na stronę przeciwnika, stwór przybiera bezcielesną postać i salwuje się ucieczką.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *chód cienia*, *znalezienie ścieżki*, 3/dzień – *wstręt*, 1/dzień – *zamiana planów* (tylko na siebie i jeźdźca). Moce działają analogicznie do czarów rzuconych przez 15-poziomowego zaklinacza (ST rzutu obronnego = 12 + poziom czaru).

Dematerializacja (zn): Zaćmienie może w standardowej akcji stać się bezcielesne. W tym stanie mogą je zranić jedynie inne stworzenie bezcielesne, broń magiczna

+1 lub potężniejsza oraz magia. Istnieje 50% szansy, że skutecznie zaatakowane czarem lub magiczną bronią o materialnym źródle, nie otrzyma obrażeń. Może bez problemu przechodzić przez materialne przedmioty. Porusza się nie powodując żadnych dźwięków. Jego ataki kopytami należy traktować jak bezcielesny dotyk, który przenika (ignoruje) naturalny pancerz, a zadaje 1k8 punktów obrażeń (premia do ataku +13).

Wtopienie w cień (zn): W każdych warunkach innych niż pełne światło dnia, zaćmienie może zniknąć w cieniu, zyskując ukrycie 9/10. Sztuczne oświetlenie, nawet czar *światło* czy *nieustający płomień*, nie negują działania tej mocy – czyni to jednak zaklęcie *światło dnia*.

Zaćmienia jako wierzchowce

Zaćmienie nie znosi siodła, lecz zaakceptuje jeźdźca, który potrafi przełamać jego dziką naturę. Chcąc to uczynić, dosiada-

jący musi najpierw wspiąć się na grzbiet stwora, co można zrobić albo po przyszpileniu w walce, albo po uspokojeniu magicznymi środkami. Następnie musi mu się udać test Jeździectwa (ST 30), aby utrzymał się na grzbiecie mimo dzikiego wierzgania stwora (z karą -5 za brak siodła). Porażka oznacza spadnięcie z grzbietu wierzchowca – co provokuje okazyjny atak ze strony zaćmienia – i otrzymanie 1k6 obrażeń. Do tego dochodzi fakt, że jeździec ląduje obok wierzchowca i leży na ziemi. Zależnie od sytuacji, zaćmienie zaatakuj albo ucieknie.

Jeśli jeździec podporządkuje sobie zaćmienie, stwór chętnie się z nim porozumiewa i wiernie mu służy niczym zwykły koń. W przypadku tej osoby należy przestać stosować karę -5 do Jeździectwa za brak siodła. Ponadto moc zaćmienia dematerializacja działa również na jeźdźcę. Stwór może walczyć, niosąc jeźdźcę na grzbiecie, ale dosiadająca go osoba może walczyć tylko, jeśli powiedzie się jej test Jeździectwa (patrz: Jeździectwo, strona 65 w *Podręczniku Gracza*).

Niektórzy jeźdźcy po prostu dominują zaćmienia magicznie i nakładają im siodła, jednak w takim wypadku moce wierzchowca nie działają na osobę dosiadającą to stworzenie, które ze wszystkich sił opiera się magicznej kontroli.

CIENISTY FIGOWIEC

Cieniste figowce to mroczne drzewa rosnące w sercu niejednej niebezpiecznej puszczy. Mieszają się z innymi drzewami i duszą intruzów cienistymi pętlami, które spadają zniemacka spomiędzy koron.

Tego typu rośliny nieustannie pozostają w cieniu, lecz poza tym wyglądają tak jak okoliczne drzewa – są tylko większe. Potężnie rozrośnięty system korzeni i pni może pokrywać dziesiątki metrów kwadratowych, a nawet wię-

cej, zaś gałęzie tworzą niemal nieprzenikniony roślinny baldachim 6 metrów ponad ziemią. Pomiędzy konarami skrywają się wici z atramentowej czerni, które owijają się wokół nieostrożnych ofiar, unoszą je w powietrze i duszą. Gdy cienisty figowiec zabije nieszczęśnika, wici wrzucają zwłoki pomiędzy korzenie, gdzie ciało rozkłada się i dostarcza drzewu składników odżywczych.

Cieniste figowce umieją mówić leśnym, ale rzadko korzystają z daru mowy.

Walka

Cienisty figowiec jest dość ostrożny i zdaje sobie sprawę, że skutecznie atakuje tylko z zaskoczenia. Jako roślina drzewiasta nie może uciec, gdy walka przybierze niekorzystny dla niego obrót, aczkolwiek potrafi wycofać się na Plan Cieni i tam toczyć dalej starcie. Walczy aż do śmierci, chyba że jest w stanie złapać więźnia w celu wynegocjowania rozejmu.



Poprawione łapanie (zw): Aby skorzystać z tej zdolności, figowiec musi trafić wicią (udany atak) przeciwnika o rozmiarze nieprzekraczającym dużego. Każdy udany test zwarcia po pierwszym powoduje normalne obrażenia od wici. Jeśli figowiec zaskoczy kilku wrogów naraz, stara się wciągając w zwarcie nawet cztery osoby, bez względu na malejącą premię do testu ataku do kolejnych testów zwarcia (najwyższa premia testu zwarcia wynosi u figowca +28).

Podciągnięcie (zw): W rundzie po doprowadzeniu do zwarcia cienisty figowiec może automatycznie podciągnąć trzymane stworzenie na 6 metrów w powietrze, jeżeli powiedzie mu się test. Przeciwnicy, którzy wymknęli się ze zwarcia, otrzymują 2k6 obrażeń od upadku na ziemię.

Obniżenie wartości Siły (zn): Począwszy od pierwszej rundy po podciągnięciu ofiary w górę, każda wić tymczasowo obniża Siłę o 1k4 punkty w każdej rundzie, w której cienistemu figowcowi powodzi się w zwarcu (oprócz tego ofiara otrzymuje normalne obrażenia od wici). Udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 22) neguje utratę wartości Siły w tej rundzie.

Zamiana planów (zn): W darmowej akcji cienisty figowiec może przenieść się na 5 rund na Plan Cieni razem z będącymi w zwarcu wrogami (analogicznie do zaklęcia *zamiana planów*). Drzewo i wszystkie istoty w promieniu 6 metrów od niego powracają po upływie 5 rund na pierwotne miejsce na Planie Materialnym, chyba że figowiec w tym czasie zginie – wówczas żyjący jeszcze przeciwnicy muszą na własną rękę poszukać sposobów powrotu. Cieniste figowce rosnące na Planie Cieni mogą w identyczny sposób przenosić się do lasów na Planie Materialnym.

Kamuflaż (zw): Nie-ruchomy cienisty figowiec wygląda jak normalne drzewo – trzeba wykonać udany test Zauważania (ST 25), aby dostrzec go zanim zaatakuje. Postacie z umiejętnościami Tajniki dzicy lub Wiedza (rośliny lub zioła) mogą używać tych umiejętności zamiast Zauważania.

Roślina: Niepodatny na efekty wpływające na umysł, truciźny, uśpienie, paraliż, otumanienie i polimorfowanie. Nie wpływają na niego trafienia krytyczne.

Półowa obrażeń od broni kłutej (zw): Broń kłująca zadaje cienistemu figowcowi tylko połowę obrażeń, ale zawsze minimum 1 punkt.

Energony to słabo świecące zlepki energii obdarzone inteligencją obcego pochodzenia. Wywodzą się z Planów Energii, ale wędrują do różnych miejsc, wiedzione ciekawością lub wypełniając jakieś nieodgadnione cele.

Xag-ya zrodziły się na Planie Pozytywnej Energii, zaś xeg-yi pochodzą z Planu Negatywnej Energii. Oba typy energonów to półprzezroczyste kule o średnicy około 60 centymetrów, które unoszą się w powietrzu, jarząc się ciepłym (xag-ya) lub zimnym (xeg-yi) blaskiem. Z dolnej półkuli stwora zwisa od sześciu do dwunastu macek. Poza tym na powierzchni sfery odróżniają się tylko dwa punkty, które najpewniej można uznać za oczy.

Jako istoty bezcielesne, xag-ya i xeg-yi nie zwracają uwagi na drzwi, ściany czy meble, bezgłośnie sunąc z miejsca do miejsca, wykonując sobie tylko znane misje. Często się zatrzymują, by obserwować inne stworzenia, a najchętniej wybierają miejsca śmierci lub narodzin.

Energony rzadko rozpoczynają walkę. Niemniej sam ich dotyk jest niebezpieczny, więc wiele istot postrzega je jako zagrożenie i stara się je przepędzić.

Niektórzy potężni nekromanci i kapłani chwytają energony, wykorzystując je później do strzeżenia, w rytuałach lub jako wzmocnienie nieumarłych poddanych. Uwolnione z niewoli energony okazują wdzięczność, uzdrawiając swych wybawców i wyręczając ich w walce.

Xag-ya i xeg-yi nie mówią, nawet ze sobą. Nie wiadomo niczego o ich sposobachżywiania się i rozmnażania.

WALKA

Energony podczas walki są ruchliwe i dzięki bezcielesności potrafią manewrować dużo sprawniej niż materialni wrogowie. Często po wystrzeleniu promienia energii wskakują w głąb trwałej konstrukcji, unikając w ten sposób kontrataku. W walce wręcz starają się zająć taką pozycję, by utrudnić wrogom poruszanie. Próbuje też dzięki Zmysłowi walki wykonać dodatkowe okazjonalne ataki. Mogą walczyć jednocześnie najwyżej czterema mackami.

Bezcielesny: Energona może zranic jedynie inne stworzenie bezcielesne, broń magiczna +1 lub potężniejsza oraz magia. Istnieje 50% szansy, 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, nie powodując żadnych dźwięków.



	Xag-ya Średni przybysz (bezcielesny)		Xeg-yi Średni przybysz (bezcielesny)
Kości Wytrzymałości:	5k8+5 (27 pw)		5k8+5 (27 pw)
Inicjatywa:	+3		+3
Szybkość:	latanie 6 m (dobra)		latanie 6 m (dobra)
KP:	17 (+3 Zr, +4 z odbicia)		17 (+3 Zr, +4 z odbicia)
Ataki:	4 bezcielesny dotyk +8 wręcz lub promień pozytywnej energii +8 dotykowy na dystans		4 bezcielesny dotyk +8 wręcz lub promień negatywnej energii +8 dotykowy na dystans
Obrażenia:	bezcielesny dotyk 1k6 i pozytywna energia; promień pozytywnej energii 1k8		bezcielesny dotyk 1k6 i negatywna energia, promień negatywnej energii 1k8
Front/Zasięg:	1,5 m na 1,5 m/1,5 m		1,5 m na 1,5 m/1,5 m
Specjalne cechy:	bezcielesność, uderzenie pozytywnej energii, odegnanie nieumarłego, eksplozja		bezcielesność, uderzenie negatywnej energii, skarcenie nieumarłego, eksplozja
Rzuty obronne:	Wytrw +5, Ref +7, Wola +4		Wytrw +5, Ref +7, Wola +4
Atrybuty:	S —, Zr 17, Bd 12, Int 7, Rzt 10, Cha 18		S —, Zr 17, Bd 12, Int 7, Rzt 10, Cha 18
Umiejętności:	Przeszukiwanie +5, Ukrywanie +10, Wyczucie pobudek +8, Zauważanie +8		Przeszukiwanie +5, Ukrywanie +10, Wyczucie pobudek +8, Zauważanie +8
Atuty:	Wyjątkowe odganie, Zmysł walki		Wyjątkowe odganie, Zmysł walki
Klimat/Teren:	każdy region i podziemia		każdy region i podziemia
Występowanie:	pojedynczo lub chmara (2-8)		pojedynczo lub chmara (2-8)
Skala Wyzwania:	4		5
Skarb:	żaden		żaden
Charakter:	zawsze neutralny		zawsze neutralny
Rozwój:	6-9 KW (średni), 10-15 KW (duży)		6-9 KW (średni), 10-15 KW (duży)

Promień energii (zw): Promień energii energona ma zasięg 9 metrów.

Eksplozja (zn): Gdy punkty wytrzymałości energona spadną do 0, natychmiast ulega zniszczeniu podczas wybuchu pozytywnej lub negatywnej energii, która zadaje 1k8+9 obrażeń wszystkim w rozprysku o promieniu 6 metrów (Wytrw neguje połowę, ST 16). Jeżeli xag-ya i xeg-yi widzą się nawzajem, rzucają się na siebie z maksymalną szybkością. Gdy się zetkną, oba giną w eksplozji, która powoduje 2k8+18 obrażeń w promieniu 9 metrów (Wytrw neguje połowę, ST 16).

Xag-ya

Xag-ya, byt pozytywnej energii, umie leczyć przyjaciół i zadawać większe obrażenia nieumarłym, jeśli zechce.

Uderzenie pozytywnej energii (zn): Xag-ya może atakiem dotykowym na dystans lub bezcielesnym dotykiem nasączyć cel pozytywną energią. Nieumarli wrogowie (nawet bezcielesni) otrzymują dodatkowe 2k8+5 obrażeń. Tę moc energon może również wykorzystać względem żywych istot, lecząc ich z 2k8+5 ran. Niemniej xag-ya umie kontrolować przepływ pozytywnej energii i nie będzie leczył żywych wrogów (zadaje wówczas jedynie bazowe obrażenia). Tej mocy xag-ya może użyć pięć razy dziennie.

Odegnanie nieumarłego (zn): Wypełniając obszar w promieniu 18 metrów pozytywną energią, xag-ya może odgonić nieumarłych. Czyni to jak kapłan na 5. poziomie, nie umie jednak niszczyć nieumarłych. Z tej mocy energon może korzystać pięć razy dziennie.

Xeg-yi

Xeg-yi, byt negatywnej energii, umie zadawać dodatkowe obrażenia żywym stworzeniom.

Uderzenie negatywnej energii (zn): Xeg-yi może atakiem dotykowym na dystans lub bezcielesnym dotykiem nasączyć cel negatywną energią. Zadaje w ten sposób żywym istotom 2k8+5 obrażeń. Nieumarłym natomiast leczy tyle samo ran. Xeg-yi umie kontrolować przepływ energii i może powstrzymać się od leczenia nieumarłych wrogów (zadaje wówczas jedynie bazowe obrażenia). Tej mocy można użyć pięć razy dziennie.

Skarcenie nieumarłego (zn): Wypełniając obszar w promieniu 18 metrów negatywną energią, xeg-yi może skarcić nieumarłych, którzy skulą się ze strachu. Czyni to jak kapłan na 5. poziomie, nie umie jednak rozkazywać nieumarłym. Z tej mocy energon może korzystać pięć razy dziennie.

GITJANKI

Średni przybysz (zły)

Kości Wytrzymałości: 1k8+1 (5 pw)

Inicjatywa: +1 (Zr)

Szybkość: 9 m

KP: 16 (+1 Zr, +5 napierśnik)

Ataki: mistrzowski wielki miecz +3 wręcz lub refleksyjny długi łuk +2 dystansowy

Obrażenia: wielki miecz 2k6, refleksyjny długi łuk 1k8

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: psionika

Specjalne cechy: psionika, OC różne (zobacz w opisie)

Rzuty obronne: Wytrw +3, Ref +3, Wola +1

Atrybuty: S 10, Zr 12, Bd 13, Int 11, Rzt 8, Cha 10

Umiejętności: Przeszukiwanie +4, Rzemiosło (płatnerstwo) +2, Rzemiosło (zbrojmistrzostwo) +2

Atuty: Zogniskowanie broni (wielki miecz)

Klimat/Teren: każdy region i podziemia

Występowanie: zastęp (2-3 wojownicy 3. poziomu), oddział (11-20 wojowników 3. poziomu plus 2 sierżantów 7. poziomu, 1 kapitan 9. poziomu oraz 1 młody czerwony smok) lub regiment (30-300 wojowników 3. poziomu plus 1 sierżant 7. poziomu na 10 członków, 5 poruczników 7. poziomu, 3 kapitanów 9. poziomu, 1 naczelny wódz 16. poziomu oraz 1 dojrzały czerwony smok na 30 członków)

Skala Wyzwania: 1

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze zły (dowolny)

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Gitjanki to starożytna linia humanoidalnych istot mieszkających na Planie Astralnym, które wciąż uzupełniają swe zbrojownie w przygotowaniu do kolejnego zwiadu, rajdu czy wojny. Stworzenia te są szczupłe, mierzą średnio 185 centymetrów wzrostu i ważą około 85 kilogramów. Mają twardą, żółtawą skórę i czarne włosy, często splecione w jeden lub więcej warkoczy. Ich ciemne oczy błyszczą, a uszy są szpiczaste i wygięte do tyłu. Lubią bogate stroje i bogato zdobione pancerze. W rzeczywistości niemal czczą zbroje i broń, także nie jest wśród nich niczym niezwykłym, że ktoś darzy większym szacunkiem oręż niż partnera.

Gitjanki posługują się własnym, sekretnym językiem, ale większość zna również wspólny i smoczy. Podobnie jak krasnoludy, rasa ta zajmuje się rzemiosłem, choć jej przedstawiciele skupiają się wyłącznie na produktach wojennych. Ich wytwory są bardzo charakterystyczne, a każdy nie-gitjanki, który je nosi, naraża się na poważne kłopoty przy najbliższym spotkaniu z przedstawicielami tej rasy.

Większość gitjanków spotykanych poza rodzinnymi okolicami to wojownicy, choć trafiają się również czarodzieje (zwani „czarownikami”) i wieloklasowcy (zwani gish).

WALKA

Gitjanki są świetnymi wojownikami, zaznajomionymi z taktycznym zastosowaniem pułapek, osłon czy „snajperskich” ataków psionicznych na odległość. Wolą jednak ścierać się twarzą w twarz, kiedy mogą bezpośrednio wykorzystać swoją straszną broń do walki wręcz. Zwykle posługują się wielkimi lub półtaroręcznymi mieczami i innym orężem o szerokich ostrzach, w których wykuwaniu się specjalizują. Każda sztuka takiej broni jest mistrzowsko wykonana, kunsztownie zdobiona i obdarzona imieniem.

Czarodzieje tej rasy zwykli z chirurgiczną precyzją używać zaklęć, wspomagając walczących wręcz towarzyszy.

Psionika (zc): Na życzenie – *dłoń maga, jasnosłyszenie/jasnowidzenie, telekineza, wymiarowe drzewi*. Po osiągnięciu 8. poziomu doświadczenia gitjanki może raz dziennie używać *zamiany planów*. Moce działają analogicznie do zaklęć rzuconych przez 16-poziomowego czarodzieja.

Odporność na czary (zw): Gitjanki posiada odporność na czary wynoszącą 5 + 1 na poziom postaci.

Srebrne miecze

Tę imponującą broń dzierżą doświadczeni gitjanki na 7. lub wyższym poziomie. Sami ją wytwarzają: *srebrny miecz to wielki miecz +3*, który wygląda podobnie do innych mieczy kutych przez przedstawicieli tej rasy. Są jednak różnice: jeżeli wyciągnie się go w walce, ostrze staje się kolumną srebrystego płynu, która migocze i faluje, przez co cały czas zmienia się wyważenie broni i powierzchnia tnąca. W rękach kogoś nieposiadającego odpowiedniej Biegłości w broni egzotycznej jest to oręż trudny do opanowania (kara –4 do testów ataku) i posiada tylko premię z usprawnienia. Jednakże wyszkolony użytkownik, przebywający na Planie Astralnym, może za pomocą *srebrnego miecza* zaatakować srebrną nić łączącą astralnych podróżników z ich fizycznymi powłokami. Zwykle niematerialna nić traktowana jest w tej sytuacji jak rzeczowy przedmiot z KP swojego właściciela, trwałością 10 i 20 punktami wytrzymałości

(patrz Atakowanie obiektu na stronie 135 *Podręcznika Gracza*). Widoczna srebrna nić ciągnie się 1,5 metra za astralnym podróżnikiem, a potem rozplywa się w budulcu planu. Uderzenie jej prowokuje atak okazyjny podróżnika.

Gdy uszkodzi się srebrną nić, astralny podróżnik musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 13). Porażka przenosi go natychmiast do materialnego ciała – co w sumie może być dobrym wyjściem, jeżeli podróżnik nie przybył walczyć w gitjankami w ich rodzimym wymiarze. Zniszczenie nici oznacza śmierć zarówno dla postaci astralnej, jak i ciała przebywającego na Planie Materialnym.

Istnieją *srebrne miecze* o premii z usprawnienia +5 i mocy *migblystalny*, ale są to słabe artefakty, których jest naprawdę mało, a posiadać je mogą tylko bohaterowie tej rasy. Jeżeli *srebrny miecz* wpadnie w ręce innego stworzenia, gitjanki zabijają je, jeśli tylko będzie to możliwe, ukradną broń, wyneogocją ją lub – w zupełnej ostateczności – sprzymierzą się z najpotężniejszym wrogiem złodzieja.



Poziom czarującego: 11, **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być gitjanki. **Cena rynkowa:** 98 350 sz. **Koszt stworzenia:** 49 000 sz + 3920 PD.

SPOŁECZNOŚĆ GITJANKI

W minionych eonach łupieżcy umysłów zniewolili całą rasę, do której należeli przodkowie gitjanki. Stulecia poddaństwa karmiły nienawiść, popychały do buntu i w końcu zaowocowały psionicznymi zdolnościami. Z mentalną bronią i potężnym przywódcą (legendarnym Gitem), niewolnicy wszczęli międzyplanarną wojnę, która w końcu doprowadziła do upadku imperium illithidów, dając społeczeństwu sług upragnioną wolność. Niestety, szybko doprowadziło to także do rozłamu na rasowo odmiennych gitjanków i ich śmiertelnych wrogów – gitzerai (ich opis znajduje się dalej). Każda z tych ras wciąż próbuje wytepić drugą. Animoszje narastają od wieków, zamieniając gitjanki w lud przeżartych złem militarystów. Tylko nienawiść do łupieżców umysłów niweluje tę otchłań różnic i wyznacza wspólne działanie – zabijanie illithidów przy każdej okazji.

Gitjanki żyją w potężnych fortecach dryfujących przez Plan Astralny. Tu prowadzą handel, produkują towary, hodują żywność i mieszkają. Nie istnieje u nich pojęcie rodziny – większość gitjanki woli własne towarzystwo, choć mogą tworzyć grupy, wspólnie szlifujące umiejętności bojowe. W fortecach mieszkają nie-wojownicy (głównie dzieci), liczący 20% walczącej populacji. Mężczyźni i kobiety mogą pełnić niemal każdą rolę i rozwijać dowolną klasę oraz szkolić się w każdym zawodzie.

Gitjanki nie mają bóstw, a wciąż otaczają królową-licza. To władczyni zazdrosna i paranoiczna, wysysająca życie każdego gitjanki, który przekroczy 16. poziom. Oprócz eliminowania potencjalnych rywali, królowa zwiększa skradzioną esencją własną moc.

Pakt Czerwonego Smoka: Te istoty zawarły pakt z czerwonymi smokami, które czasem służą im jako wierzchowce. Każdy gitjanki otrzymuje rasową premię +4 do testów Dyplomacji w kontaktach z czerwonymi smokami. Większe grupy mogą (decyzja MP) sprzymierzać się czasowo z takimi smokami.

GITJANKI JAKO POSTACIE

Ulubioną klasą gitjanków jest wojownik. Członkowie tej rasy nigdy nie zostają kapłanami, chyba że czczą potworną królową-licza (a jest tyleż niebezpieczne, co śmiertelne). Niektórzy z najpotężniejszych wodzów gitjanki są rycerzami ciemności.

GITZERAI

Średni przybysz

Kości Wytrzymałości: 1k8 (4 pw)

Inicjatywa: +3 (Zr)

Szybkość: 9 m

KP: 17 (+3 Zr, +4 inercyjna zbroja)

Ataki: sztylet +2 wręcz lub refleksyjny długi łuk +4 dystansowy

Obrażenia: sztylet 1k4, refleksyjny długi łuk 1k8

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne cechy: psionika, inercyjna zbroja, OC różne (zobacz w opisie)

Rzuty obronne: Wytrw +2, Ref +5, Wola +3

Atrybuty: S 10, Zr 16, Bd 10, Int 8, Rzt 12, Cha 11

Umiejętności: Koncentracja +4, Przeszukiwanie +2

Atuty: Zogniskowanie broni (sztylet)

Klimat/Teren: każdy region i podziemia

Występowanie: bractwo (3-12 uczniów 3. poziomu), sekta (12-24 uczniów 3. poziomu plus 2 nauczycieli 7. poziomu i 1 mentor 9. poziomu) lub zakon (30-100 uczniów 3. poziomu plus 1 nauczyciel 7. poziomu na każdym 10 dorosłych, 5 mentorów 9. poziomu, 2 mistrzów 13. poziomu oraz 1 sensei 16. poziomu)

Skala Wyzwania: 1

Skarb: standardowy

Charakter: dowolny neutralny

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Gitzerai to rasa podobna do ludzi. Te istoty o twardych sercach zamieszkują plan Limbo, chowając się za murami ukrytych klasztorów.

Przedstawiciele tej rasy są szczuplejsi i wyżsi niż ludzie, mają ostre rysy, wydłużone twarze i szare lub żółte oczy. Najczęściej bywają surowi, zdyscyplinowani i poważni. Zwykli zachowywać wstrzemięźliwość tak w stroju, jak i w zachowaniu.

Z zasady odzywają się mało, mają własne zdanie i ufają nielicznym spoza swego grona. Posługują się własnym językiem (dostatecznie podobnym do języka gitjanki, aby się porozumieć – oczywiście, jeżeli uda im się porozmawiać, zamiast walczyć), ale wielu mówi również wspólnym.

Liczni gitzerai to mnisi, jednak niezbędnymi członkami klasztoru są także zaklinacze, łotrzykowie i wieloklasowi gitzerai (zwani *zerth*).

WALKA

Gitzerai nie obawiają się, że wróg zaskoczy ich bezbronnymi, bo najlepszym orężem tych istot są ich własne ciała. Mnisi wywodzący się z tej rasy są zabójczy w boju, nawet pozbawieni broni oraz pancerza, i zawsze chętnie dadzą wrogom – gitjankom i łupieżcom umysłów – pokaz „dobrej walki”. Podczas starć wręcz ich zaklinacze użyczają mocy braciom mnichom, psychowojownikom i łotrzykom.

Psionika (zc): Na życzenie – *oszołomienie*, *roztzaskanie*, *spadanie jak piórko*. Po awansowaniu na 11. poziom postaci gitzerai może raz dziennie używać *zamiany planów*. Moce działają analogicznie do czarów rzuconych przez 16-poziomowego zaklinacza.

Inercyjna zbroja (zc): Gitzerai mogą używać psychicznej mocy do blokowania ciosów przeciwnika. Dzięki temu dopóki zachowują świadomość, zyskują premię z pancerza +4.

Odporność na czary (zw): Gitzerai posiada odporność na czary wynoszącą 5 + 1 na poziom postaci.

SPOŁECZNOŚĆ GITZERAI

Przodkowie gitzerai zjednoczyli się pod przewodnictwem wodza powstania, Gita (patrz Gitjanki, wcześniej), i doprowadzili do rozpadu międzyplanarnego imperium łupieżców umysłów. Po wyzwoleniu dotychczasowi niewolnicy

rozdzielili się w pierw ideologicznie, a potem też rasowo, zamieniając się w gitzerai i ich wrogów – gitjanki. Historia niewoli tych pierwszych stała się fundamentem ich klasztornego stylu życia, dzięki któremu od najmłodszych lat się szkolą, jak zapobiegać zakusom potencjalnych okupantów i wrogów (czyli wszystkich oprócz gitzerai).

Gitzerai mieszkają w samowystarczalnych twierdzeniach-klasztorach ukrytych głęboko w wirującym chaosie Limbo. Choć poza murami rządzi przypadek, wewnątrz znaleźć można spokój i stabilność. Każdy klasztor znajduje się pod kontrolą sensei – mnicha co najmniej 16. poziomu – i ma własny, ścisły kodeks modłów, posiłków, treningów sztuk walki i zwyczajów, zależny od filozofii zwierzchnika. W klasztorach mieszkają też niepotrafiący walczyć (w większości dzieci), stanowiący 15% walczącej populacji. Mężczyźni i kobiety mogą pełnić niemal każdą rolę i rozwijać dowolną klasę oraz szkolić się w każdym zawodzie.

Rrakkma: Niezwykła tradycja gitzerai nakazuje im organizować wyprawy łowieckie na łupieżców umysłu – zwie się ją *rrakkma*. W jej skład wchodzi czterech-pięciu gitzerai 8. poziomu i jeden-dwóch 11., głównie mnichów, choć powinien uczestniczyć też co najmniej jeden zaklinacz i – czasem – łotrzyk. Grupa nie wraca do klasztoru, dopóki nie zabije tyle illithidów, z ilu składa się członków.

GITZERAI JAKO POSTACIE

Ulubiona klasa gitzerai to mnich (postacie takie mają charakter praworządny neutralny).

MERKANT

Duży przybysz (praworządny)
Kości Wytrzymałości: 7k8+21 (52 pw)
Inicjatywa: +2 (Zr)
Szybkość: 9 m
KP: 15 (-1 rozmiar, +2 Zr, +4 naturalny)
Ataki: mistrzowski tasak +9/+4 wręcz
Obrażenia: tasak 2k4+3
Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/3 m
Specjalne cechy: OC 25, zdolności czaropodobne, telepatia
Rzutyobronne: Wytrw+8, Ref+7, Wola+8
Atrybuty: S 15, Zr 15, Bd 16, Int 20, Rzt 17, Cha 15
Umiejętności: Blefowanie +12, Dyplomacja +16, Póślówka +15, Szacowanie +19, Wiedza (plany) +15, Wiedza (tajemna) +15, Wyczucie pobudek +13, Zastraszanie +9, Zauważanie +9, Zbieranie informacji +12
Atuty: Poprawione rozbieranie, Wspecjalizowanie

Klimat/Teren: każdy region i podziemia
Występowanie: zastęp (1-4 merkantów i 3-18 ochroniarzy wojowników na 5. poziomie)
Skala Wyzwania: 5
Skarb: podwójny standardowy
Charakter: zawsze praworządny neutralny
Rozwój: zależnie od klasy postaci

Merkanci to pozaplanarni kupcy, którzy wędrują z planu na plan, sprzedając oręż, magię i inne skarby.

W licznych konfliktach oraz rywalizacjach pomiędzy planami i na nich merkanci zachowują całkowitą neutralność. Starają się robić interesy i ruszać dalej. Jednakże pod płaszczykiem owej bezstronności kryją się jakieś motywy. Czasem merkanci najmują nawet poszukiwaczy przygód, by ci wcieliłi w życie któryś z ich planów.

Merkanci wyrastają ponad tłum każdego niemalże targu. Łatwo ich dostrzec – mierzą około 3,6 metra, mają błękitną skórę, noszą obszerne szaty, a poruszają się powoli, z leniwą gracją. Dłonie mają pajęczę i delikatne. Każdy palec zaś wyposażony jest w dodatkowy staw, przez co różnią się one od ludzkich.

Merkanci mówią niebiańskim, otchłannym, smoczym i piekielnym oraz przynajmniej dwoma innymi językami.

WALKA

Merkanci walkę zostawiają swym sługom i ochroniarzom. Doskonale wiedzą, że mają przewagę przy stole negocyjnym, a nie na polu walki. Przyciśnięci do ściany, starają się rozbroić przeciwników, albo też użyć *niewidzialności* czy *wymiarowych drzwi* i uciec. Każdy z nich niemal zawsze posiada *sekretny kufer Leomunda* wypełniony skarbami i magicznym dobrem. Nie wahają się przywołać tego przedmiotu i wyciągnąć z niego różdżkę o potężnej mocy... lub przekupić kłopotliwego adwersarza.

Zdolności czaropodobne: 3/dzień – *niewidzialność*, wymiarowe drzwi, 1/dzień – *sekretny kufer Leomunda*, *zamiana planów*. Moce działają analogicznie do czarów rzuconych przez 14-poziomowego zaklinacza.

Telepatia (zn): Merkanci mogą porozumiewać się telepatycznie z dowolnym stworzeniem, które mówi jakimś językiem i które znajduje się w promieniu 30 metrów od nich.

Umiejętności: Merkanci dorastają w kupieckiej kulturze, dlatego też otrzymują premię rasową +4 do testów Szacowania.

SPOŁECZNOŚĆ MERKANTÓW

Merkanci to wędrowcy, tułacze rzec można, którzy przemierzają ogromne przestrzenie, kupując i sprzedając. Lubią bogactwa, dlatego też często wynajmują czy pożyczają wille lub pałace, gdy osiadają gdzieś na dłuższą chwilę. Ponieważ otacza ich sława bogatych kupców, zawsze mają pod ręką oddział ochroniarzy. Przyciągają bandytów i złodziei niczym pies pchły, dlatego też bardzo ostrożnie podchodzą do każdego obcego, z którym mają do czynienia.

Handlując, wykazują się niezwykłą cierpliwością i elegancją. Nigdy nie kłócą się między sobą. Rywal, który obrazi jednego z nich, szybko



odkrywa, że urażę żywią do niego wszyscy. Nie są znane ani zwyczaje rodzinne, ani małżeńskiej tej rasy – obcy nie widzieli ani małych, ani starych merkantów.

Przeciętnemu merkantowi wędrującemu przez miasto zwykle towarzyszy oddział wojowników na 5. poziomach, choć może on najać ochroniarzy, by wypełnili jakieś konkretne zadanie. Jeżeli kilku przedstawicieli tej rasy ma interesy choćby w Otchłani, zapewne towarzyszyć im będą diabełka lub demony. Oczywiście niezwykle trudne misje handlowe wymagają dodatkowej pomocy, dlatego też często grupom merkantów towarzyszą oplacani poszukiwacze przygód.

Bóstwem opiekuńczym merkantów jest Boccob.

MERKANCY JAKO POSTACIE

Ulubioną klasą merkantów jest czarodziej. Wysoki ranga członek grupy tej rasy to zwykle właśnie czarodziej. Merkanci będący kapłanami wyznają Boccoba.

NIEBIANIN

Zewnętrzne Plany, będące domem niebian, zamieszkują zdumiewająco różnorodne dobre istoty. Mimo różnic, wszyscy niebianie jednoczą się w walce przeciwko czartom z piekielnych krain lub w pomaganiu zagubionym podróżnikom.

Guardinale (neutralni dobrzy) i eladrinowie (chaotyczni dobrzy) zawsze są istotami bardzo pięknymi, aczkolwiek różnią się między sobą wyglądem. Stworzenia, którym

udzieliły pomocy na Planie Materialnym, często nazywają ich po prostu „aniołami”.

Jak wszyscy niebianie, przedstawieni tu guardinale i eladrinowie mówią niebiańskim, piekielnym i smoczym.

WALKA

Niebianie są stworzeniami pełnymi dobroci, więc nie atakują, gdy nie ma takiej konieczności. Do przemocy często skłania ich dopiero bezpośredni atak lub zagrożenie bezbronnej ofiary. Starają się w miarę możliwości oszczędzać niewinnych i osoby postronne. Raczej nie chcą zabijać, jeśli są w stanie zwyciężyć inaczej. Ruchliwość i magiczne zdolności czynią z nich groźnych przeciwników. Ataki planują z odpowiednim wyprzedzeniem – jedynie w krytycznych sytuacjach rzucają się do walki od razu.

NIEBIAŃSKIE PRZYMIOTY

Jezyki (zn): Wszyscy niebianie mogą rozmawiać z każdym znającym jakiś język stworzeniem, analogicznie do zaklęcia *języki* rzuconego przez 14-poziomowego zaklinacza. Zdolność jest aktywna przez cały czas.

Niepodatności (zw): Wszyscy niebianie są niepodatni na ataki oparte na elektryczności i petryfikacji.

Odporności (zw): Guardinale i eladrinowie posiadają odporność na kwas i odporność na zimno 20. Wszyscy niebianie otrzymują premię rasową +4 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciw truciznom.

Kości Wytrzymałości:	Firre (eladrin) Średni przybysz (chaotyczny, dobry) 8k8+8 (44 pw)	Leonal (guardinal) Średni przybysz (dobry) 12k8+24 (78 pw)
Inicjatywa:	+6 (+2 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)	+3 (Zr)
Szybkość:	12 m, latanie 27 m (doskonała)	18 m
KP:	24 (+2 Zr, +12 naturalny)	27 (+3 Zr, +14 naturalny)
Ataki:	wielki miecz +3 +16/+11 wręcz (lub walnięcie +13/+8 wręcz); lub oszczep +5 +10 dystansowy	2 pazury +17 wręcz, ugryzienie +12 wręcz
Obrażenia:	wielki miecz +3 2k6+10, walnięcie 1k6+7 i 1k6 od ognia, oszczep +5 1k6+10	pazury 1k6+5, ugryzienie 1k8+2
Front/Zasięg:	1,5 m na 1,5 m/1,5 m	1,5 m na 1,5 m/1,5 m
Specjalne ataki:	zdolności czaropodobne, czary, wzrok	ryk, skok do walki, rozszarpanie 1k6+5, zdolności czaropodobne
Specjalne cechy:	redukcja obrażeń 20/+2, OC 27, pieśń, magiczny krąg przeciw złu, niebiańskie przymioty, różne kształty	redukcja obrażeń 25/+3, OC 28, aura ochronna, niebiańskie przymioty
Rzuty obronne:	Wytrw +7, Ref +8, Wola +9	Wytrw +10, Ref +11, Wola +10
Atrybuty:	S 20, Zr 14, Bd 12, Int 17, Rzt 16, Cha 18	S 21, Zr 17, Bd 15, Int 14, Rzt 14, Cha 15
Umiejętności:	Blefowanie +15, Czarostwo +14, Dyplomacja +19, Koncentracja +12, Przebieranie +15, Wiedza (plany) +14, Wyczucie pobudek +14, Występy +17	Ciche poruszanie +22, Nasłuchiwanie +17, Równowaga +22, Tajniki dziczy +17, Ukrywanie +22, Wiedza (dowolna) +17, Wyczucie pobudek +17, Zauważanie +17
Atuty:	Atak z powietrza, Poprawiona inicjatywa, Zogniskowanie umiejętności (Występy)	Atak z doskoku, Ruchliwość, Tropienie, Uniki
Klimat/Teren:	każdy region i podziemia	każdy region i podziemia
Występowanie:	pojedynczo lub zespół (2-5)	pojedynczo lub stado (4-16)
Skala Wyzwania:	10	12
Skarb:	żadnych monet, podwójne dobra, standardowe przedmioty	żadnych monet, podwójne dobra, standardowe przedmioty
Charakter:	zawsze chaotyczny dobry	zawsze neutralny dobry
Rozwój:	9-16 KW (średni), 17-24 KW (duży)	13-18 KW (średni), 19-36 KW (duży)

Bystry wzrok (zw): Wszyscy niebianie widzą w słabym świetle oraz w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

FIRRE

Eladrinowie firre (wymowa: fiir) uwielbiają spędzać wieczory na śpiewach i tańcach przy ognisku. Jednak pod zasłoną frywolności kryje się bardzo poważne zadanie, jakim jest strzeżenie sztuki i piękna. Firre są wielbicielami wszystkiego, co cenne i cudowne. Podnoszą oręż w obronie dzieł sztuki i tworzących je artystów. Podróżują też najwięcej ze wszystkich eladrinów. Przemierzają świat wszędzie i wzdłuż, aby posłuchać znanego barda, obejrzeć szczególnie uroczy zachód słońca, bądź zobaczyć przepięknie odegraną sztukę teatralną.

Firre na pierwszy rzut oka przypomina czerwonołosego elfa, lecz niebiańskie dziedzictwo zdradzają gorejące oczy. Nie mają źrenic ani tęczówek, tylko tańczące, rozdrżane płomienie. Firre mogą także na życzenie przemieniać się w płynące w powietrzu kolumny ognia.

Walka

Zwykle firre usiłują nie dopuścić do bitwy, zanim się jeszcze ona rozpocznie – w tym celu wykorzystują szeroki wachlarz zaklęć i zdolności czaropodobnych. W miarę możliwości najpierw dbają o ochronę niewinnych istot oraz cennych przedmiotów w okolicy, dopiero potem zwracają uwagę na wroga. Jeśli już walczą, przemierzają się w postaci kolumny ognia, następnie przybierają kształt humanoidalny i stosują atak wzrokowy oraz czary, a potem wkraczają do walki z wielkimi mieczami +3 lub ciskają oszczepy +5 (większość firre nosi po cztery sztuki tej broni).

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – dostrzeganie niewidzialnego, kula ognista, nieustający obraz, polymorfowanie siebie, ściana ognia, wykrzyki myśli, zwiększona niewidzialność, 1/dzień – pryzmatyczny deszcz. Działają analogicznie do czarów rzuconych przez zaklinacza 10. poziomu (ST rzutu obronnego = 14 + poziom czaru).

Czary: Firre w postaci humanoidalnej rzuca zaklęcia objawień z listy czarów kapłańskich oraz domen chaos, dobro, magia i ogień jak kapłan na 12. poziomie (ST rzutu obronnego = 13 + poziom czaru).

Pieśń (zn): Firre ma urzekający głos i może używać muzyki bardów tak jak bardowie, inspirując odwagę, podnosząc kompetencje, fascynując lub sącząc sugestie słyszącym pieśń istotom (patrz: Muzyka bardów w Rozdziale 3 Podręcznika Gracza). Jednak w przeciwieństwie do bardów, firre może śpiewać dowolną liczbę razy dziennie.

Wzrok (zn): W postaci humanoidalnej – zadaje 2k6 obrażeń od ognia oraz wywołuje ślepotę (jak czar, zasięg 18 metrów, Wytrw neguje, ST 16).

Magiczny krąg przeciw złu (zn): Firre nieustannie otacza efektem magicznego kręgu przeciw złu, analogicznie do czaru rzuconego przez 8-poziomowego zaklinacza. Efekt można rozproszyć, lecz firre umie stworzyć go na nowo (akcja darmowa) w swojej akcji, w następnym momencie inicjatywy. (Korzyści ochronne zapewniane przez krąg nie są wliczone w statystyki).

Różne kształty (zn): Firre może zmieniać formę z humanoidalnej na ognistą w standardowej akcji. Jako

humanoid nie potrafi latać ani stosować ataków ogniowych, lecz może używać ataku wzrokowego oraz zdolności czaropodobnych, atakować bronią, śpiewać oraz rzucać zaklęcia. W postaci kolumny ognia może latać, atakować walnięciem oraz używać zdolności czaropodobnych, za to nie może śpiewać, rzucać zaklęć ani stosować ataków wzrokowych.

Firre pozostaje w danym kształcie dowolnie długo, dopóki nie postanowi przejść w drugą postać. Zmiany formy nie da się rozproszyć, a zabity firre nie zmienia kształtu po śmierci. Czar *prawdziwe widzenie* pozwala dostrzec obie formy jednocześnie.

LEONAL

Leonale należy do najpotężniejszych guardianów. W każdym aspekcie jest to byt równie królewski, co lew na Planie Materialnym. Równie przerażający bywa jako wróg, wydając z gardła straszliwe ryki i tnąc pazurami ostrymi jak brzytwy.

Leonale to przysadzisty, umięśniony humanoid porośnięty krótkim, brązowym włosiem. Ma łeb lwa – złocistą, falującą grzywę i krótki pysk tego zwierzęcia. Ziewając ukazuje rzędy długich, ostrych kłów.

Walka

Leonale walczą bezpośrednio i możliwie najprościej. Najpierw rykiem wytrącają wrogów z równowagi, a potem szaleńczo atakują kłami i pazurami. Ścisłe współdziałają z innymi członkami stada, wzajemnie strzegąc swych flank i wspólnie przypuszczając niszczące ataki.

Ryk (zn): Leonale może używać tej zdolności trzy razy dziennie. Każdy ryk działa na obszarze 18-metrowego stożka, efekt analogiczny do czaru *święte słowo*, lecz zadaje dodatkowo 2k6 obrażeń od dźwięku (Wytrw neguje, ST 18).

Skok do walki (zw): Gdy leonale w pierwszej rundzie walki skacze na wroga, może wykonać akcję pełnego ataku nawet pomimo wykonania wcześniej akcji ruchu.

Poprawione łapanie (zw): Aby skorzystać z tej zdolności, leonale musi ugryźć przeciwnika (udane trafienie). Jeśli uzyska trzymanie, może rozszarpać.



Rozszarpanie (zw): Gdy leonal uzyska trzymanie, może wykonać dwa ataki rozszarpujące (+17 wręcz) tylnymi łapami, każdą zadając 1k6+5 obrażeń. Może rozszarpywać również, wykonując skok do walki.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *kula ognista, polymorfowanie siebie, ściana mocy, wstrzymanie potwora, wykrycie myśli, wykrycie zła, 3/dzień – leczenie krytycznych ran, neutralizacja trucizny, usunięcie choroby, 1/dzień – uzdrowienie*. Moce działają analogicznie do czarów rzuconych przez 10-poziomowego zaklinacza (ST rzutu obronnego = 12 + poziom czaru).

Aura ochronna (zn): W darmowej akcji leonal może otoczyć się sferą światła o promieniu 6 metrów. Działa ona jak *magiczny krąg przeciw złu* o podwójnej sile oraz jak *mniej sfera kul niewrażliwości* – w pozostałych aspektach oba efekty są analogiczne do czarów 12-poziomowego zaklinacza. Aurę można rozproszyć, lecz leonal umie ją wznowić (akcja darmowa) w swojej akcji, w następnym momencie inicjatywy.

Umiejętności: Leonale otrzymują premię rasową +4 do testów Cichego poruszania, Równowagi i Ukrywania.

NIEUCHRONNY

Nieuchronni pochodzą z praworządneho neutralnego Mechanusa. Są konstruktami, których jedynym zadaniem jest utrzymywanie naturalnych praw wszechświata.

Każdy typ nieuchronnych jest przeznaczony do odnajdowania i wymierzania kary za ściśle określony rodzaj naruszenia praw. Ścigają osoby lub grupy, które pogwałciły jakąś fundamentalną zasadę, na przykład „Wina musi być ukara-

na”, „Umów należy dotrzymywać” czy „Każdy musi kiedyś umrzeć”. Nieuchronny po powołaniu do życia otrzymuje pierwszą misję, następnie odnajduje przestępców i wymierza odpowiednią karę. Wyrok zazwyczaj oznacza śmierć, ale niektórzy nieuchronni za ważniejsze uznają zadośćuczynienie poszkodowanym. Posłuszeństwo wymuszają za pomocą *geas* i *znaku sprawiedliwości*. Od samego początku nieuchronny skupia się wyłącznie na swoim celu. Nie ustaje w wysiłkach bez względu na dawność tropu czy nikłe szanse na spełnienie zadania. Bywały przypadki, że gdy nie miał czym przepłynąć oceanu, wkraczał między fale i szedł po dnie morskim, aż po kilku miesiącach docierał do drugiego kontynentu.

Nieuchronni w pościgu za zwierzyną dbają tylko o osiągnięcie celu, ale są obowiązani zostawiać w spokoju niewinnych. Natomiast bywa i tak, że również współnicy ściganego zasługują na karę, co czasami wywołuje konflikty wewnątrz programu nieuchronnego. Nawet najskuteczniejsi nieuchronni co jakiś czas są zzywani na Mechanusa w celu przeprogramowania.

Nieuchronni chętnie poświęcają samych siebie, by ukończyć misję, ale nie są samobójcami. W obliczu niewątpliwiej porażki najprawdopodobniej wycofają się i poszukają sposobu na wyrównanie szans. Są zawzięci, ale i cierpliwi. Jeśli to pomoże ich misji, sprzymierzają się z kimś innym, ale rzadko na dłużej. Dla każdego, kto spędzi więcej czasu w towarzystwie nieuchronnego, staje się jasne, że konstrukt bez wahania poświęciłby sojusznika dla osiągnięcia swego celu.

Gdy nieuchronny wypełni zadanie, wędruje po okolicy i biernie obserwuje toczące się wokół życie. Jeśli dostrze-

	Zelekut Duży konstrukt (praworządny)	Koljarut Średni konstrukt (praworządny)	Marut Duży konstrukt (praworządny)
Kości Wytrzymałości:	8k10 (44 pw)	13k10 (71 pw)	15k10 (82 pw)
Inicjatywa:	+0	+1 (Zr)	+1 (Zr)
Szybkość:	15 m, latanie 18 m (przeciętna)	9 m	12 m
KP:	27 (-1 rozmiar, +10 naturalny, +8 ladry płytowe)	26 (+10 naturalny, +6 zbroja kryta)	28 (-1 rozmiar, +11 naturalny, +8 zbroja płytowa)
Ataki:	2 kolczasty łańcuch +10 wręcz	wampiryczny dotyk +11/+6 wręcz lub promień wyczerpania +10 dotykowy na dystans	2 walnięcie +17 wręcz
Obrażenia:	kolczasty łańcuch 2k4+5 i 1k6 od elektryczności	wampiryczny dotyk 5k6, promień wyczerpania jak czar	walnięcie 2k6+7 i 3k6 od dźwięku lub 3k6 od elektryczności
Front/Zasięg:	1,5 m na 3 m/3 m	1,5 m na 1,5 m/1,5 m	1,5 m na 1,5 m/3 m
Specjalne ataki:	zdolności czaropodobne	zdolności czaropodobne, wampiryczny dotyk, <i>promień wyczerpania</i>	zdolności czaropodobne, pięści
Specjalne cechy:	redukcja obrażeń 30/+3, OC 20, szybkie leczenie 5	redukcja obrażeń 30/+3, OC 22, szybkie leczenie 5	grzmotów i błyskawic redukcja obrażeń 40/+4, OC 25, szybkie leczenie 10
Rzuty obronne:	Wytrw +2, Ref +2, Wola +5	Wytrw +4, Ref +5, Wola +7	Wytrw +5, Ref +6, Wola +8
Atrybuty:	S 21, Zr 11, Bd —, Int 8, Rzt 17, Cha 15	S 14, Zr 13, Bd —, Int 10, Rzt 17, Cha 16	S 25, Zr 13, Bd —, Int 12, Rzt 17, Cha 18
Umiejętności:	—	—	—
Atuty:	—	—	—
Klimat/Teren:	każdy region i podziemia	każdy region i podziemia	każdy region i podziemia
Występowanie:	pojedynczo	pojedynczo	pojedynczo
Skala Wyzwania:	9	12	15
Skarb:	żaden	żaden	żaden
Charakter:	zawsze praworządny neutralny	zawsze praworządny neutralny	zawsze praworządny neutralny
Rozwój:	9-16 KW (duży), 17-24 KW (wielki)	14-22 KW (średni), 23-39 KW (duży)	16-28 KW (duży), 29-45 KW (wielki)

że kolejne naruszenie prawa, którego musi strzec, zaczyna nową misję. Nieuchronni w trybie obserwacyjnym zazwyczaj bardzo wyróżniają się w tłumie, ale najwyraźniej nie zwracają na to najmniejszej uwagi. Gdy ktoś znający się na rzeczy usłyszy o wędrującym po okolicy 4-metrowym posągu w złocistej zbroi, być może zechce odszukać nieuchronnego i przedstawić mu swoją sprawę w nadziei, że konstrukt zajmie się wskazanym złoczyńcą. Jednak decyzja zależy od indywidualnego programu nieuchronnego, więc nie ma żadnej gwarancji pomocy.

Kształty i formy nieuchronnych są różne, ale wszystkie to złoto-srebrne mechaniczne twory z przekładnikami i tłokami zamiast mięśni. Ich oczy świecą złocistym blaskiem. Nieuchronni mówią otchłannym, niebiańskim, piekielnym oraz narodowym językiem ich pierwowzoru celu.

W przeciwieństwie do większości konstruktów, nieuchronni posiadają wartość Intelaktu i są w stanie myśleć, uczyć się i zapamiętywać.

WALKA

Dopóki nic nie zagrozi ich istnieniu, nieuchronni skupiają się wyłącznie na wyznaczonym im celu, zupełnie ignorując pozostałych walczących. Konstrukt ma szansę zaatakować każdego, kto stoi mu na drodze, ale przerwie taką walkę natychmiast, gdy będzie mógł znów podjąć pościg za właściwym celem. Nieuchronni bardzo poważnie traktują samoobronę. Jeśli ktokolwiek zaatakuje któregoś z nich z siłą, jaką ten uzna za zabójczą, spotka się w zamian ze śmiertelnie niebezpiecznym kontratakami.

Cechy konstruktów: Niepodatny na efekty wpływające na umysł, trucizny, choroby i podobne efekty. Nie działają na niego trafienia krytyczne, stłuczenia, obniżanie wartości atrybutów, wysączenie energii. Ogromne obrażenia nie spowodują jego śmierci.

Szybkie leczenie (zw): Nieuchronny leczy co rundę pewną liczbę obrażeń, dopóki pozostał mu jeszcze przynajmniej 1 punkt wytrzymałości. Jednak rany zadane bronią błogosławioną lub chaosu leczą się w zwyczajnym tempie.

ZELEKUT

Zadaniem zelekutów jest polowanie na tych, którzy sprzeciwiają się sprawiedliwości – szczególnie uciekającym przed karą. Wykorzystują magię i naturalne umiejętności

do odnalezienia kryjówek zbiegów, a następnie osobiście egzekwują wydany wyrok.

Zelekut to mechaniczny konstrukt przypominający centaury w ozdobnej złotej zbroi osłaniającej alabastrowe ciało. Walczy dwoma kolczastymi łańcuchami, które wystrzelują z przedramion. Na rozkaz z grzbietu podnoszą się złociste, metaliczne skrzydła.

Walka

Gdy zelekut odnajduje zbiega, odcina najbardziej prawdopodobne drogi ucieczki za pomocą zdolności czaropodobnych i własnej ruchliwości. Następnie unieruchamia wszelkich obrońców, jednocześnie chroniąc niewinne osoby postronne. Na końcu łapie zbiega kolczastymi łańcuchami, w razie potrzeby rozbrajając go i przewracając. Jeśli kara jest śmierć, zelekut wykonuje ją bezwzględnie.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – jasnosłyszenie/jasnowidzenie, prawdziwe widzenie, rozproszenie magii, strach, wstrzymanie osoby, wymiarowa kotwica, zlokalizowanie stworzenia, 3/dzień – wstrzymanie potwora, znak sprawiedliwości, 1/tydzień – mniejszy gas. Moce działają analogicznie do czarów rzuconych przez 8-poziomowego zaklinacza (ST rzutu obronnego = 12 + poziom czaru).

KOLJARUT

Koljaruty reprezentują ostateczny środek egzekwowania warunków kontraktu – wymierzają karę tym, którzy łamią umowy i przysięgi. Z Mechanusa wyruszają do celu pomszczenia poważnych zrad, ale będąc już na Planie Materialnym ścigają wszystkich winowajców, od nieuczciwych kupców po dezertów z armii. Gniew koljaruta może na siebie ściągnąć każdy, kto nie dotrzymuje danego słowa, lecz konstrukt zwykle ignoruje umowy o nieistotnym znaczeniu

o przysięgi złożone pochopnie, pod wpływem impulsu. Przed rozpoczęciem misji przeciwko wiarołomcy koljarut zbiera jak najwięcej informacji o kontrakcie czy przysiędze. Nie interesują go osoby łamiące umowę przypadkowo lub wbrew swej woli – tylko świadome i celowe niedotrzymanie warunków stanowi naruszenie prawa, którego strzeże ten byt. Jeśli winowajca naruszył umowę zawartą pisemnie, koljarut z reguły ma przy sobie jej kopię.

Spośród wszystkich nieuchronnych te konstrukty najbardziej przypominają ludzi. Wyglądają na mechaniczne



W.A.P. ©1

humanoidy w powłóczystych, czerwonych szatach i zdobionych, złotych pancerzach. Są również najbardziej gadaliwe i całkiem dobrze próbują stosować się do społecznych wymogów uprzejmości (na przykład wymieniają właściwe pozdrowienia i powitania, zanim przejdą do interesów). Za pomocą *przekształcenia siebie* mogą ukazać się jako niemal każdy humanoid, co bardzo im się przydaje, gdy w pościgu za winowajcą muszą skorzystać z przebrania.

Walka

Jak wszyscy nieuchronni, koljaruty mają dość cierpliwości, by poobserwować cel przed atakiem. Zanim rozpoczną walkę, mają już dobre rozeznanie w możliwościach i środkach obronnych wiarołomcy. W walce dążą do jak najszybszego jej rozstrzygnięcia, ograniczając do minimum niepotrzebny rozlew krwi i zniszczenia. Jednak nie opóźniają i nie ryzykują zakończenia misji ze względu na potencjalne niewinność ofiary.

Ulubiona taktyka koljaruta polega na zbliżeniu się do ofiary pod osłoną *niewidzialności* lub *przekształcenia siebie* i powaleniu jej wampirycznym dotykiem, zanim cel zdąży w ogóle zareagować. Konstruktor nie ma skrupułów przed zastosowaniem wampirycznego dotyku na sojusznikach, jeśli takie zwiększenie własnej mocy pomoże w realizacji misji.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *niewidzialność, przekształcenie siebie, strach, sugestia, wstrzymanie osoby, wykrycie kłamstwa, zlokalizowanie stworzenia, 1/dzień – wstrzymanie potwora, znak sprawiedliwości, 1/tydzień – geas/poszukiwanie*. Moce działają analogicznie do czarów rzuconych przez 11-poziomowego zaklinacza (ST rzutu obronnego = 13 + poziom czaru).

Wampiryczny dotyk (zn): Udany atak dotykowy wręcz powoduje wysączenie energii życiowej wrogowi – analogicznie do czaru *wampiryczny dotyk* rzuconego przez 10-poziomowego zaklinacza.

Promień wyczerpania (zn): Koljarut może wystrzelić czarny promień wyczerpania w cele w zasięgu 60 metrów. Działa identycznie do czaru *wyczerpanie* rzuconego przez 10-poziomowego zaklinacza.

MARUT

Maruty reprezentują nieuchronność śmierci. Sprzeciwiają się istotom, które chciałyby oszukać śmierć.

Celem maruta może stać się każdy, kto używa nienaturalnych środków przedłużających długość życia (na przykład liczowie). Zagrożeni są również ci, którzy podejmują nadzwyczajne kroki, by oszukać śmierć w inny sposób (np. poświęcając setki istnień, by samemu zabezpieczyć się przed zarazą). Natomiast osoby używające magii do odwrócenia śmierci (np. czarów *przywołanie z martwych*) nie są warte uwagi maruta, chyba że czynią to wielokrotnie lub na masową skalę.

Maruty wyglądają jak onyksowe posągi okute w złote pancerze. Gardzą bronią i innym ekwipunkiem. Pewnie i nieubłagane kroczą na wrogów. Nigdy nie wypoczywają.

Walka

Gdy marut odnajduje cel, zadaje mu śmierć, którą ten starał się oszukać. Osoby dopuszczające się profanacji umiarama poprzez nekromancję, mogą otrzymać *geas* lub *znak*

sprawiedliwości, wymuszające odpowiedni szacunek. Marut zazwyczaj odcina *ścianą mocy* wszelkie drogi ucieczki, a potem rzuca *łańcuch błyskawic* i doprowadza do walki wręcz. Następnie uderza potężnymi pięściami, a w obliczu większej liczby wrogów stosuje *krąg śmierci*. Przeciwników rzucających czary traktuje raz po raz *większym rozproszeniem*, a uciekinierów ściga za pomocą *wymiarowych drzwi* i *zlokalizowania stworzenia*.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *dominacja nad osobą, krąg zagłady, prawdziwe widzenie, strach, większe rozproszenie, wymiarowe drzwi, zlokalizowanie stworzenia, 1/dzień – krąg śmierci, łańcuch błyskawic, ściana mocy, znak sprawiedliwości, 1/tydzień – geas/poszukiwanie, trzęsienie ziemi, zamiana planów*. Moce działają analogicznie do czarów rzuconych przez zaklinacza 14. poziomu (ST rzutu obronnego = 14 + poziom czaru).

Pięści grzmotów i błyskawic (zn): Gdy lewa pięść maruta uderzy w coś, rozlega się potężny huk gromu, zadający dodatkowo 3k6 obrażeń od dźwięku i ogłuszający cel ataku na 2k6 rund (Wytrw neguje ogłuszenie, ST 17). W podobny sposób prawa pięść powoduje elektryczny wstrząs zadający dodatkowe 3k6 obrażeń od elektryczności. Temu uderzeniu towarzyszy błysk błyskawicy oslepiający ofiarę na 2k6 rund (Wytrw neguje osłepienie, ST 17).

PSEUDOŻYWIOLAK

Pseudożywiolak jest połączeniem sił dwóch żywiołów w jednym bycie – tak zwanym stworzeniu żywiołu. Będąc połączeniem dwóch pierwotnych sił natury, są to istoty nieprzewidywalne i niebezpieczne.

WALKA

Pseudożywiolaki mają zróżnicowaną taktykę i zdolności, wszystkie jednak posiadają korzyści wynikające z żywiołacznej natury.

Żywiołak: Niepodatny na trucizny, uśpienie, paraliż i otumanienie. Nie działają na niego trafienia krytyczne.

PSEUDOŻYWIOLAKI DYMU

Pseudożywiolaki dymu mieszkają na Planach Żywiołu Ognia i Powietrza. Gdzie tylko to możliwe, starają się jednoczyć obydwaj żywioły.

Położenie tego bytu dymu zdradza kolumna gęstego, czarnego dymu z rozżarzonymi czerwienią oczami. Stwór posiada dwie potężne ręce z ciemnymi, sierpowatymi pazurami, którymi siecze wrogów.

Pseudożywiolaki dymu mówią płomiennym i powietrznym, a głosy mają syczące i trzeszczące.

ROZMIARY PSEUDOŻYWIOLAKÓW DYMU

Pseudożywiolak	Wysokość	Waga	Pazury oparów – ST rzutu obronnego
Mały	1,2 m	0,5 kg	11
Średni	2,4 m	1 kg	13
Duży	4,8 m	2 kg	17
Wielki	9,6 m	4 kg	22
Większy	10,8 m	5 kg	26
Starszy	12 m	6 kg	29

	Pseudożywiolak dymu, mały Mały żywiolak (powietrze, ogień)	Pseudożywiolak dymu, średni Średni żywiolak (powietrze, ogień)	Pseudożywiolak dymu, duży Duży żywiolak (powietrze, ogień)
Kości Wytrzymałości:	2k8 (9 pw)	4k8+8 (26 pw)	8k8+24 (60 pw)
Inicjatywa:	+7 (+3 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)	+9 (+5 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)	+11 (+7 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)
Szybkość:	latanie 27 m (dobra)	latanie 27 m (dobra)	latanie 27 m (dobra)
KP:	17 (+1 rozmiar, +3 Zr, +3 naturalny)	18 (+5 Zr, +3 naturalny)	20 (-1 rozmiar, +7 Zr, +4 naturalny)
Ataki:	pazury +5 wręcz	pazury +8 wręcz	pazury +12/+7 wręcz
Obrażenia:	pazury 1k3	pazury 1k4+1	pazury 1k6+3
Front/Zasięg:	1,5 m na 1,5 m/1,5 m	1,5 m na 1,5 m/1,5 m	1,5 m na 1,5 m/3 m
Specjalne ataki:	pazury oparów	pazury oparów	pazury oparów
Specjalne cechy:	żywiolak	żywiolak	żywiolak, redukcja obrażeń 10/+1
Rzuty obronne:	Wytrw +0, Ref +6, Wola +0	Wytrw +3, Ref +8, Wola +1	Wytrw +5, Ref +13, Wola +2
Atrybuty:	S 10, Zr 17, Bd 10, Int 4, Rzt 11, Cha 11	S 12, Zr 21, Bd 14, Int 4, Rzt 11, Cha 11	S 14, Zr 25, Bd 16, Int 6, Rzt 11, Cha 11
Umiejętności:	Nasłuchiwanie +5, Zauważanie +5	Nasłuchiwanie +7, Zauważanie +7	Nasłuchiwanie +12, Zauważanie +12
Atuty:	Finezja w broni (pazury), Poprawiona inicjatywa, Uniki	Finezja w broni (pazury), Poprawiona inicjatywa, Uniki	Finezja w broni (pazury), Poprawiona inicjatywa, Ruchliwość, Uniki
	Pseudożywiolak dymu, wielki Wielki żywiolak (powietrze, ogień)	Pseudożywiolak dymu, większy Wielki żywiolak (powietrze, ogień)	Pseudożywiolak dymu, starszy Wielki żywiolak (powietrze, ogień)
Kości Wytrzymałości:	16k8+64 (136 pw)	21k8+84 (179 pw)	24k8+96 (204 pw)
Inicjatywa:	+13 (+9 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)	+14 (+10 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)	+15 (+11 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)
Szybkość:	latanie 27 m (dobra)	latanie 27 m (dobra)	latanie 27 m (dobra)
KP:	21 (-2 rozmiar, +9 Zr, +4 naturalny)	26 (-2 rozmiar, +10 Zr, +4 naturalny)	27 (-2 rozmiar, +11 Zr, +4 naturalny)
Ataki:	pazury +17/+12/+7 wręcz	pazury +23/+18/+13 wręcz	pazury +27/+22/+17/+12 wręcz
Obrażenia:	pazury 2k4+6	pazury 2k4+7	pazury 2k4+9
Front/Zasięg:	3 m na 1,5 m/4,5 m	3 m na 1,5 m/4,5 m	3 m na 1,5 m/4,5 m
Specjalne ataki:	pazury oparów	pazury oparów	pazury oparów
Specjalne cechy:	żywiolak, redukcja obrażeń 10/+2	żywiolak, redukcja obrażeń 10/+2	żywiolak, redukcja obrażeń 15/+3
Rzuty obronne:	Wytrw +9, Ref +19, Wola +5	Wytrw +11, Ref +22, Wola +7	Wytrw +12, Ref +25, Wola +8
Atrybuty:	S 18, Zr 29, Bd 18, Int 6, Rzt 11, Cha 11	S 20, Zr 31, Bd 18, Int 6, Rzt 11, Cha 11	S 22, Zr 33, Bd 18, Int 6, Rzt 11, Cha 11
Umiejętności:	Nasłuchiwanie +18, Zauważanie +18	Nasłuchiwanie +23, Zauważanie +23	Nasłuchiwanie +26, Zauważanie +26
Atuty:	Finezja w broni (pazury), Poprawiona inicjatywa, Ruchliwość, Uniki	Atak z powietrza, Finezja w broni (pazury), Poprawiona inicjatywa, Ruchliwość, Uniki	Atak z powietrza, Finezja w broni (pazury), Poprawiona inicjatywa, Ruchliwość, Uniki
	Pseudożywiolak lodu, mały Mały żywiolak (powietrze, zimna)	Pseudożywiolak lodu, średni Średni żywiolak (powietrze, zimna)	Pseudożywiolak lodu, duży Duży żywiolak (powietrze, zimna)
Kości Wytrzymałości:	2k8 (9 pw)	4k8+8 (26 pw)	8k8+24 (60 pw)
Inicjatywa:	+1 (Zr)	+3 (Zr)	+5 (Zr)
Szybkość:	9 m	9 m	9 m
KP:	16 (+1 rozmiar, +1 Zr, +4 naturalny)	17 (+3 Zr, +4 naturalny)	19 (-1 rozmiar, +5 Zr, +5 naturalny)
Ataki:	sopel +3 wręcz	sopel +6 wręcz	sopel +10/+5 wręcz
Obrażenia:	sopel 1k4 i 1k4 od zimna	sopel 1k6+1 i 1k6 od zimna	sopel 2k6+2 i 2k6 od zimna
Front/Zasięg:	1,5 m na 1,5 m/1,5 m	1,5 m na 1,5 m/1,5 m	1,5 m na 1,5 m/3 m
Specjalne ataki:	oziębienie metalu	oziębienie metalu	oziębienie metalu
Specjalne cechy:	żywiolak, podtyp stworzenie zimna	żywiolak, podtyp stworzenie zimna	żywiolak, redukcja obrażeń 10/+1, podtyp stworzenie zimna
Rzuty obronne:	Wytrw +0, Ref +4, Wola +0	Wytrw +3, Ref +7, Wola +1	Wytrw +5, Ref +11, Wola +2
Atrybuty:	S 10, Zr 13, Bd 10, Int 4, Rzt 11, Cha 11	S 12, Zr 17, Bd 14, Int 4, Rzt 11, Cha 11	S 14, Zr 21, Bd 16, Int 6, Rzt 11, Cha 11
Umiejętności:	Nasłuchiwanie +5, Zauważanie +5	Nasłuchiwanie +7, Zauważanie +7	Nasłuchiwanie +12, Zauważanie +12
Atuty:	Finezja w broni (sopel), Zmysł walki	Finezja w broni (sopel), Zmysł walki	Finezja w broni (sopel), Uniki, Zmysł walki

Walka

Pseudożywiolaki dymu w walce świetnie wykorzystują wielką szybkość, zataczając koła wokół przykutych do ziemi wrogów.

Pazury oparów (zw): Pseudożywiolak dymu może pochłoniąć przeciwników, przesuwać się na nich.

Wypełnia powietrze wokół jednego przeciwnika (mniejsze-

go niż on sam),

nie prowokując

okazyjnego ataku.

Ofiara musi

wykonać udany

rzut obronny

na Wytrwałość

– udany po-

zwala uniknąć

wciągnięcia do

pluc fragmen-

tu żywiołace-

go bytu. Opary

w organizmie ofia-

ry twardnieją i for-

mują pazur czy też

szpon, który roz-

dziera organy

wewnętrzne,

zadając automa-

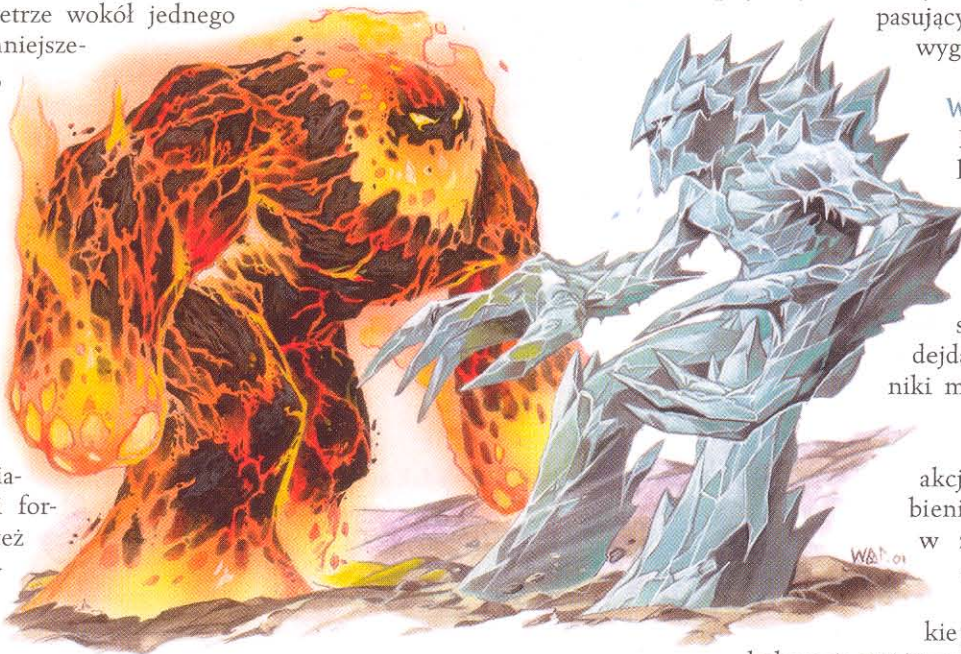
tycznie podwójne obrażenia od pazurów pseudożywiolaka.

Ofiara ma prawo do następnego rzutu obronnego na Wy-

trwałość w każdej kolejnej rundzie, aby wykrztusić półtłote

opary. ST rzutu obronnego zależy od rozmiaru pseudoży-

wiolaka.



Klimat/Teren: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: mały 1, średni 3, duży 5, wielki 7, większy 9, starszy 11

Skarb: żaden

Charakter: zwykle neutralny

Rozwój: mały 3 KW (mały), średni 5-7 KW (średni), duży 9-15 KW (duży), wielki 17-20 KW (wielki), większy 22-23 KW (wielki), starszy 25+ KW (wielki)

PSEUDOŻYWIOLAK LODU

Te lodowe monolity pragną skuć wszelkie plany pokrywa lodu. Żyją na Planie Żywiołu Powietrza i Planie Żywiołu Wody, lecz odpowiada im dowolne odpowiednio zimne miejsce.

ROZMIARY PSEUDOŻYWIOLAKÓW LODU

Pseudożywiolak	Wysokość	Waga	Oziębły dotyk – ST rzutu obronnego	Promień
Mały	1,2 m	16 kg	11	1,5 m
Średni	2,4 m	130 kg	12	3 m
Duży	4,8 m	1050 kg	14	4,5 m
Wielki	9,6 m	8500 kg	18	6 m
Większy	10,8 m	10 000 kg	20	7,5 m
Starszy	12 m	11 000 kg	22	9 m

Pseudożywiolak lodu wygląda jak topornie ociosany, pół-przezroczysty posąg z lodu, od stóp do głów pokryty ostrymi sopłami. Odblask odbitego światła stwarza złudzenie kapryśnych, mrugających oczu.

Lodowe pseudożywiolaki mówią wodnym i powietrznym. Ich głos ma pogodny, dźwięczny ton, zupełnie niepasujący do groźnego wyglądu.

Walka

Pseudożywiolaki lodu to cierpliwi wojownicy.

Nieraz czeka-

ją wytrwale,

aż wrogowie

sami do nich po-

dejdą. Większe osob-

niki mogą symulować

nieprzygotowa-

nie, opóźniając

akcje w nadziei zwa-

bienia przeciwników

w zasięg licznych

ataków okazji-

nych. (Wszyst-

kie pseudożywiolaki

lodu mają atut Zmysł walki). Tak czy

inaczej, te istoty starają się zająć taką pozycję, by objąć jak najwięcej przeciwników promieniem ataku oziębienie metalu, a później tak manewrują, by przeżyć dłużej niż wróg (który najprawdopodobniej odnosi obrażenia od zamarzającej broni i pancerza).

Oziębienie metalu (zn): Moc oziębienie metalu działa jak czar druidyczny o tej samej nazwie, z tą jednak różnicą, że obejmuje działaniem wszystkich w podanym promieniu. Tak jak w przypadku zaklęcia, stan zamarznięcia metal osiąga po upływie 3 rund. Następnie pozostaje zamarznięty, dopóki pseudożywiolak lodu nie poświęci standardowej akcji na zakończenie efektu. Metal powraca do początkowej temperatury 2 rundy później, tak jak przy zaklęciu.

Podtyp stworzenie zimna (zw): Niepodatność na zimno, podwójne obrażenia od ognia, chyba że powiedzie się rzut obronny.

PSEUDOŻYWIOLAK MAGMY

Magmowe pseudożywiolaki, zrodzone w sercach pozapłanarnych wulkanów, bez ostrzeżenia potrafią wybuchnąć szaleńcem przemocy.

Pseudożywiolak magmy to potężna, humanoidalna postać uformowana w całości z lawy. Na piersi, rękach i nogach – w miejscach, gdzie lava trochę ostygła – ma kolor skały, zaś dłonie i stopy nadal są ogniste czerwone. W miejscu oczu tkwią dwa jaśniejsze punkty żaru, a usta to ziejąca paszcza płomieni.

Pseudożywiolaki magmy żyją na Planach Żywiołu Ognia i Ziemi. Mówią, odpowiednio, płomiennym i ziemnym, a ich głosy są niskie i dudniące.

	<p>Pseudożywiolak lodu, wielki Wielki żywiolak (powietrza, zimna) 16k8+64 (136 pw)</p> <p>Kości Wytrzymałości: Inicjatywa: Szybkość: KP: Ataki: Obrażenia: Front/Zasięg: Specjalne ataki: Specjalne cechy:</p> <p>+7 (Zr) 9 m 20 (-2 rozmiar, +7 Zr, +5 naturalny) sopel +17/+12/+7 wręcz sopel 2k8+4 i 2k8 od zimna 3 m na 1,5 m/4,5 m oziębienie metalu żywiolak, redukcja obrażeń 10/+2, podtyp stworzenie zimna</p> <p>Rzuty obronne: Atrybuty:</p> <p>Wytrw +9, Ref +17, Wola +5 S 18, Zr 25, Bd 18, Int 6, Rzt 11, Cha 11</p> <p>Umiejętności: Atuty:</p> <p>Nasłuchiwanie +18, Zauważanie +18 Finezja w broni (sopel), Ruchliwość, Uniki, Zmysł walki</p>	<p>Pseudożywiolak lodu, większy Wielki żywiolak (powietrza, zimna) 21k8+84 (178 pw)</p> <p>+8 (Zr) 9 m 25 (-2 rozmiar, +8 Zr, +9 naturalny) sopel +19/+14/+9 wręcz sopel 2k8+5 i 2k8 od zimna 3 m na 1,5 m/4,5 m oziębienie metalu żywiolak, redukcja obrażeń 10/+2, podtyp stworzenie zimna</p> <p>Wytrw +11, Ref +20, Wola +7 S 20, Zr 27, Bd 18, Int 6, Rzt 11, Cha 11</p> <p>Nasłuchiwanie +23, Zauważanie +23 Atak z doskoku, Finezja w broni (sopel), Ruchliwość, Uniki, Zmysł walki</p>	<p>Pseudożywiolak lodu, starszy Wielki żywiolak (powietrza, zimna) 24k8+96 (204 pw)</p> <p>+9 (Zr) 9 m 26 (-2 rozmiar, +9 Zr, +9 naturalny) sopel +23/+18/+13/+8 wręcz sopel 2k8+5 i 2k8 od zimna 3 m na 1,5 m/4,5 m oziębienie metalu żywiolak, redukcja obrażeń 15/+3, podtyp stworzenie zimna</p> <p>Wytrw +12, Ref +23, Wola +8 S 22, Zr 29, Bd 18, Int 6, Rzt 11, Cha 11</p> <p>Nasłuchiwanie +26, Zauważanie +26 Atak z doskoku, Finezja w broni (sopel), Ruchliwość, Uniki, Zmysł walki</p>
	<p>Pseudożywiolak magmy, mały Mały żywiolak (ognia, ziemi) 2k8+2 (11 pw)</p> <p>Kości Wytrzymałości: Inicjatywa: Szybkość: KP: Ataki: Obrażenia: Front/Zasięg: Specjalne ataki: Specjalne cechy:</p> <p>-1 (Zr) 9 m 16 (+1 rozmiar, -1 Zr, +6 naturalny) walnięcie +5 wręcz walnięcie 1k6+4 1,5 m na 1,5 m/1,5 m podpalenie żywiolak, podtyp stworzenie ognia</p> <p>Rzuty obronne: Atrybuty: Umiejętności: Atuty:</p> <p>Wytrw +4, Ref -1, Wola +0 S 17, Zr 8, Bd 13, Int 4, Rzt 11, Cha 11 Nasłuchiwanie +5, Zauważanie +5 Potężny atak</p>	<p>Pseudożywiolak magmy, średni Średni żywiolak (ognia, ziemi) 4k8+12 (30 pw)</p> <p>-1 (Zr) 9 m 17 (-1 Zr, +8 naturalny) walnięcie +8 wręcz walnięcie 1k8+7 1,5 m na 1,5 m/1,5 m podpalenie żywiolak, podtyp stworzenie ognia</p> <p>Wytrw +7, Ref +0, Wola +1 S 21, Zr 8, Bd 17, Int 4, Rzt 11, Cha 11 Nasłuchiwanie +7, Zauważanie +7 Potężny atak</p>	<p>Pseudożywiolak magmy, duży Duży żywiolak (ognia, ziemi) 8k8+32 (68 pw)</p> <p>-1 (Zr) 9 m 17 (-1 rozmiar, -1 Zr, +9 naturalny) walnięcie +12/+7 wręcz walnięcie 2k8+10 1,5 m na 1,5 m/3 m podpalenie żywiolak, redukcja obrażeń 10/+1, podtyp stworzenie ognia</p> <p>Wytrw +10, Ref +1, Wola +2 S 25, Zr 8, Bd 19, Int 6, Rzt 11, Cha 11 Nasłuchiwanie +12, Zauważanie +12 Potężny atak, Rozszczepienie</p>
	<p>Pseudożywiolak magmy, wielki Wielki żywiolak (ognia, ziemi) 16k8+80 (152 pw)</p> <p>Kości Wytrzymałości: Inicjatywa: Szybkość: KP: Ataki: Obrażenia: Front/Zasięg: Specjalne ataki: Specjalne cechy:</p> <p>-1 (Zr) 9 m 17 (-2 rozmiar, -1 Zr, +10 naturalny) walnięcie +19/+14/+9 wręcz walnięcie 2k10+13 3 m na 1,5 m/4,5 m podpalenie żywiolak, redukcja obrażeń 10/+2, podtyp stworzenie ognia</p> <p>Wytrw +15, Ref +4, Wola +5 S 29, Zr 8, Bd 21, Int 6, Rzt 11, Cha 11 Nasłuchiwanie +14, Zauważanie +14 Poprawiona bycza szarża, Potężny atak, Rozszczepienie, Wielkie rozzszczepienie</p>	<p>Pseudożywiolak magmy, większy Wielki żywiolak (ognia, ziemi) 21k8+105 (199 pw)</p> <p>-1 (Zr) 9 m 19 (-2 rozmiar, -1 Zr, +12 naturalny) walnięcie +23/+18/+13 wręcz walnięcie 2k10+15 3 m na 1,5 m/4,5 m podpalenie żywiolak, redukcja obrażeń 10/+2, podtyp stworzenie ognia</p> <p>Wytrw +17, Ref +6, Wola +7 S 31, Zr 8, Bd 21, Int 6, Rzt 11, Cha 11 Nasłuchiwanie +23, Zauważanie +23 Poprawiona bycza szarża, Poprawione trafienie krytyczne (walnięcie), Potężny atak, Rozszczepienie, Wielkie rozzszczepienie</p>	<p>Pseudożywiolak magmy, starszy Wielki żywiolak (ognia, ziemi) 24k8 (228 pw)</p> <p>-1 (Zr) 9 m 21 (-2 rozmiar, -1 Zr, +14 naturalny) walnięcie +27/+22/+17/+12 wręcz walnięcie 2k10+16 3 m na 1,5 m/4,5 m podpalenie żywiolak, redukcja obrażeń 15/+3, podtyp stworzenie ognia</p> <p>Wytrw +19, Ref +7, Wola +8 S 33, Zr 8, Bd 21, Int 6, Rzt 11, Cha 11 Nasłuchiwanie +26, Zauważanie +26 Poprawiona bycza szarża, Poprawione trafienie krytyczne (walnięcie), Potężny atak, Rozszczepienie, Wielkie rozzszczepienie</p>

ROZMIARY PSEUDOŻYWIOLAŁÓW MAGMY

Pseudożywiolał	Wysokość	Waga	Podpalenie – ST rzutu obronnego
Mały	1,2 m	40 kg	10
Średni	2,4 m	375 kg	11
Duży	4,8 m	3000 kg	13
Wielki	9,6 m	24 000 kg	17
Większy	10,8 m	27 000 kg	19
Starszy	12 m	30 000 kg	21

Walka

Pseudożywiolałki magmy uwielbiają szarżować do walki wręcz. Gdy mają okazję, wciągają w zwarcie mniejszych od siebie przeciwników.

Podpalenie (zw): Istoty będące w zwarcu z pseudożywiolałem magmy lub trafione przez niego walnięciem muszą wykonać rzut obronny na Refleks – porażka oznacza, że zajmują się ogniem. Ogień płonie przez 1k4 rundy (patrz Płonący bohaterowie, strona 86 *Przewodnika MISTRZA*)

PODZIEMI). ST rzutu obronnego różni się zależnie od rozmiaru pseudożywiolała. Płonąca istota może poświęcić akcję będącą odpowiednikiem ruchu na ugaszenie płomieni.

Stworzenia walczące z pseudożywiolałem magmy bronią naturalną lub atakiem bez broni, którym udało się trafić, muszą wykonać taki sam rzut obronny na Refleks, aby uniknąć zapalenia.

Podtyp stworzenie ognia (zw): Niepodatność na ogień, podwójne obrażenia od zimna, chyba że powiedzie się rzut obronny.

PSEUDOŻYWIOLAŁ ŚLUZU

Pseudożywiolałki śluzu pełzają i człapią po Planach Żywiołu Wody i Ziemi, które są ich domem.

Na ogół ten byt ma ciemnobrązowy korpus oraz głowę i ramiona wynurzające się z kałuży błota. Pseudożywiolał przemieszcza się wraz z przepływem kałuży po ziemi. W miejscu oczu i ust ma ziejące, czarne wgłębienia.

	Pseudożywiolał śluzu, mały Mały żywiolał (wody, ziemi)	Pseudożywiolał śluzu, średni Średni żywiolał (wody, ziemi)	Pseudożywiolał śluzu, duży Duży żywiolał (wody, ziemi)
Kości Wytrzymałości:	2k8+2 (11 pw)	4k8+12 (30 pw)	8k8+32 (68 pw)
Inicjatywa:	+0	+1 (Zr)	+2 (Zr)
Szybkość:	6 m, pływanie 15 m	6 m, pływanie 15 m	6 m, pływanie 15 m
KP:	17 (+1 rozmiar, +6 naturalny)	18 (+1 Zr, +8 naturalny)	20 (-1 rozmiar, +2 Zr, +9 naturalny)
Ataki:	walnięcie +4 wręcz	walnięcie +6 wręcz	walnięcie +10/+5 wręcz
Obrażenia:	walnięcie 1k6+3 i 1k4 od kwasu	walnięcie 1k8+4 i 1k6 od kwasu	walnięcie 2k8+7 i 1k6 od kwasu
Front/Zasięg:	1,5 m na 1,5 m/1,5 m	1,5 m na 1,5 m/1,5 m	1,5 m na 1,5 m/3 m
Specjalne ataki:	kwas	kwas	kwas
Specjalne cechy:	żywiolał	żywiolał	żywiolał, redukcja obrażeń 10/+1
Rzuty obronne:	Wytrw +4, Ref +0, Wola +0	Wytrw +7, Ref +2, Wola +1	Wytrw +10, Ref +4, Wola +2
Atrybuty:	S 14, Zr 10, Bd 13, Int 4, Rzt 11, Cha 11	S 16, Zr 12, Bd 17, Int 4, Rzt 11, Cha 11	S 20, Zr 14, Bd 19, Int 6, Rzt 11, Cha 11
Umiejętności:	Nasłuchiwanie +5, Zauważanie +5	Nasłuchiwanie +7, Zauważanie +7	Nasłuchiwanie +12, Zauważanie +12
Atuty:	Potężny atak	Potężny atak	Potężny atak, Roztrzaskanie
	Pseudożywiolał śluzu, wielki Wielki żywiolał (wody, ziemi)	Pseudożywiolał śluzu, większy Wielki żywiolał (wody, ziemi)	Pseudożywiolał śluzu, starszy Wielki żywiolał (wody, ziemi)
Kości Wytrzymałości:	16k8+80 (152 pw)	21k8+105 (199 pw)	14k8+120 (228 pw)
Inicjatywa:	+4 (Zr)	+5 (Zr)	+6 (Zr)
Szybkość:	6 m, pływanie 15 m	6 m, pływanie 15 m	6 m, pływanie 15 m
KP:	21 (-2 rozmiar, +4 Zr, +9 naturalny)	22 (-2 rozmiar, +5 Zr, +9 naturalny)	23 (-2 rozmiar, +6 Zr, +9 naturalny)
Ataki:	walnięcie +17/+12/+7 wręcz	walnięcie +21/+16/+11 wręcz	walnięcie +25/+20/+10/+5 wręcz
Obrażenia:	walnięcie 2k10+10 i 1k6 od kwasu	walnięcie 2k10+12 i 2k6 od kwasu	walnięcie 2k10+13 i 2k6 od kwasu
Front/Zasięg:	3 m na 1,5 m/4,5 m	3 m na 1,5 m/4,5 m	3 m na 1,5 m/4,5 m
Specjalne ataki:	kwas	kwas	kwas
Specjalne cechy:	żywiolał, redukcja obrażeń 10/+2, niepodatność na ogień	żywiolał, redukcja obrażeń 10/+2, niepodatność na ogień	żywiolał, redukcja obrażeń 15/+3, niepodatność na ogień
Rzuty obronne:	Wytrw +15, Ref +9, Wola +5	Wytrw +17, Ref +12, Wola +7	Wytrw +19, Ref +13, Wola +8
Atrybuty:	S 24, Zr 18, Bd 21, Int 6, Rzt 11, Cha 11	S 26, Zr 20, Bd 21, Int 6, Rzt 11, Cha 11	S 28, Zr 22, Bd 21, Int 6, Rzt 11, Cha 11
Umiejętności:	Nasłuchiwanie +18, Zauważanie +18	Nasłuchiwanie +23, Zauważanie +23	Nasłuchiwanie +26, Zauważanie +26
Atuty:	Potężny atak, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Wielkie rozszczepienie	Poprawione trafienie krytyczne (walnięcie), Potężny atak, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Wielkie rozszczepienie	Poprawione trafienie krytyczne (walnięcie), Potężny atak, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Wielkie rozszczepienie

Pseudożywiolaki śluzu mówią ziemnym i wodnym, a ich głosy są bulgoczące.

ROZMIARY PSEUDOŻYWIOLAKÓW ŚLUZU

Pseudożywiolak	Wysokość	Waga	Kwas – ST rzutu obronnego
Mały	1,2 m	17 kg	11
Średni	2,4 m	140 kg	13
Duży	4,8 m	1125 kg	16
Wielki	9,6 m	9000 kg	22
Większy	10,8 m	10 500 kg	25
Starszy	12 m	12 000 kg	28

Walka

Pseudożywiolaki śluzu uwielbiają walczyć z humanoidami, ponieważ ich kwas jest w stanie rozpuścić broń.

Kwas (zw): Błoto pseudożywiolaka śluzu jest silnie żrące i może w szybkim tempie rozpuścić materię organiczną oraz metale. Każde jego trafienie

wręcz zadaje obrażenia od kwasu. Kwas stwora powoduje 40 obrażeń co rundę metalowym i drewnianym obiektom. Zbroja lub ubranie rozpuszcza się i staje bezużyteczne natychmiast, chyba że powiedzie się rzut obronny na Refleks (ST zależnie od rozmiaru pseudożywiolaka). Metalowa lub drewniana broń przy uderzeniu w pseudożywiolaka również natychmiast się rozpuszcza, jeżeli nie powiedzie się rzut obronny na Refleks.

Jeśli pseudożywiolak śluzu wciągnie przeciwnika w zwarcie, należy również wykonać rzut obronny na Refleks dla zbroi przeciwnika, lecz z karą -4. Porażka oznacza, że kwas przeżera i niszczy zbroję.



WALKA

Generalnie yugolothy koncentrują się w walce na pojedynczym celu. Wybierają jednego wroga z grupy i atakują go do skutku, a potem biorą się za następnego. Walczą w szaleńczym tempie, od razu używając najlepszych ataków i zdolności czaropodobnych, nawet jeśli nie są do końca pewne, z czym mają do czynienia.

Wezwanie yugolotha (zn): Yugolothy mogą wzywać pobratymców – analogicznie do zaklęcia *wezwanie potwora*, lecz z ograniczoną szansą powodzenia. Należy wykonać rzut k% – nieudany oznacza, iż na wezwanie nie odpowiedział żaden yugoloth. Sprowadzone istoty automatycznie po upływie godziny wracają tam, skąd przybyły. Yugoloth przybyły na wezwanie nie może sam korzystać z tej mocy przez godzinę.

Wzywanie yugolotha wiąże się z poważnym ryzykiem. Istnieje 25% szansy, że sprowadzony pobratymiec zwróci się przeciwko wzywającemu i natychmiast zaatakuje (mając przy tym nadzieję na nagrodę ze strony tego, kto zagrażał pierwszemu yugolothowi).

YUGOLOTH

Yugolothy to chyba najbardziej zachłanni, samolubni mieszkańcy Planów Zewnętrznych. Sprawują najwyższą władzę nad złymi przybyszami na Gehennie.

Często służą jako najemnicy demonom, diabłom i innym potęgom planarnym. Są oddanymi przybocznymi, strażnikami i żołnierzami, gdyż uwielbiają krzywdzić innych. Niemniej jeśli wróg ma im więcej do zaoferowania, zwracają się przeciwko panom. Nadają się również na oprawców, gdyż gustują w cudzym nieszczęściu.

Yugolothami dowodzi ultroloth o niezrównanej mocy, zwany Generałem Gehenny. Władca on żelazną ręką – i to

Przymioty yugolothów

Niepodatności: Yugoloth jest niepodatny na trucizny i kwas.

Odporności: Yugoloth ma odporność na ogień, elektryczność i zimno wynoszącą 20.

Telepatia (zn): Yugoloth może porozumiewać się telepatycznie z dowolnym stworzeniem, które mówi jakimś językiem i które znajduje się w promieniu 30 metrów od niego.

CANOLOTH

Canolothy pełnią w armiach yugolothów rolę zwiadowców i straży. Mroczni panowie każą im także służyć za ochroniarzy i gwardzistów. Dzięki wyostrzonym zmysłom do-

strzegają ukrytych przeciwników, których następnie łapia groźnymi, kolczastymi językami.

Canoloth wygląda jak opancerzony buldog wielkości człowieka, posiadający dwie pary szczęk – pionową wewnątrz poziomej. Nie posiada oczu, wykrywając intruzów wyłącznie słuchem i węchem. Najbardziej charakterystyczną cechą canolothów jest gruby na jakieś dziesięć centymetrów, kolczasty język, który może wystrzelić ku przeciwnikowi na odległość do 6 metrów.

Walka

Strategia canolotha jest prosta – węchem i słuchem lokalizuje przeciwnika, łapie go językiem, przyciąga do pyska i przeżuwa, aż ten z wroga stanie się obiadem.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *powodowanie strachu, profanacja, wykrzycie dobra, wykrzycie magii*. Moce działają analogicznie do czarów rzuconych przez 5-poziomowego zaklinacza (ST rzutu obronnego = 11 + poziom czaru).

Ślepowiedzenie (zw): Canolothy mogą dostrzegać wszystkich wrogów w promieniu 12 metrów równie dobrze, jak istoty obdarzone wzrokiem. Poza tym zasięgiem wszystkie cele mają dla nich całkowite ukrycie (patrz Ukrycie w Rozdziale 8 *Podręcznika Gracza*).

Canolothy są jednak wrażliwe na ataki oparte na dźwięku i zapachu, a głośne hałasy i czary dźwiękowe (np. *widmowy odgłos* czy *milczenie*) działają na nie normalnie, podobnie jak silne zapachy (np. *śmierdząca chmura*, *zabójcza chmura* lub ciężkie od woni kadzidła powietrze). Zakłócenie zmysłu węchu lub słuchu canolotha ogranicza ślepowiedzenie

do normalnej Walki na ślepo (jak atut). Jeśli zagłuszy mu się oba zmysły, yugoloth jest jak ślepy.

Poprawione łapanie (zw): Aby skorzystać z tej zdolności, canoloth musi trafić (udany atak) językiem. W tej samej rundzie może przyciągnąć przeciwnika o rozmiarze średnim lub mniejszym do pyska i ugryźć go. Canoloth może skutecznym atakiem uzyskać trzymanie nawet, jeśli wróg nie jest sparaliżowany (patrz dalej).

Paraliż (zw): Istota trafiona językiem canolotha musi wykonać udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 12) – nieudany oznacza paraliż na 1k6+2 minuty.

Wezwanie yugolotha (zw): Raz dziennie yugoloth może spróbować wezwać mezzolotha lub 1k3 canolothy. Szansa powodzenia wynosi 40%.

Niepodatności (zw): Canoloth jest niepodatny na ataki wzrokowe, efekty wizualne, iluzje i inne formy ataku, które opierają się na wzroku.

MEZZOLOTH

Piechota w armiach yugolothów składa się głównie z mezzolothów, które rozumieją niewiele poza walką, za to ich możliwości bojowe są imponujące. W chwilach wolnych od walki wyobrażają sobie nowe sposoby ranienia wrogów i ćwiczenia umiejętności bojowych.

Mezzoloth wygląda jak owad wielkości człowieka, ciężko opancerzony chityną i z czterema kończynami zakończonymi ostrymi pazurami. Szeroko rozstawione oczy jarzą się na czerwono, gdy stwór jest rozkłoszczony (czyli przez większość czasu). Mezzolothy przygotowane do bitwy dzierżą trójzęby oraz tarcze.

	Canoloth
	Średni przybysz (zły)
Kości Wytrzymałości:	5k8 (22 pw)
Inicjatywa:	+4 (Poprawiona inicjatywa)
Szybkość:	15 m
KP:	20 (+10 naturalny)
Ataki:	język +8 wręcz, ugryzienie +6 wręcz
Obrażenia:	język 1k4+3, ugryzienie 2k6+1
Front/Zasięg:	1,5 m na 1,5 m/1,5 m (język 6 m)
Specjalne ataki:	zdolności czaropodobne, ślepowiedzenie, poprawione łapanie, paraliż, wezwanie yugolotha
Specjalne cechy:	redukcja obrażeń 10/+1, OC 18, niepodatności, przymioty yugolothów, węch
Rzuty obronne:	Wytrw +4, Ref +4, Wola +7
Atrybuty:	S 17, Zr 10, Bd 11, Int 5, Rzt 17, Cha 12
Umiejętności:	Ciche poruszanie +7, Nasłuchiwanie +11, Ukrywanie +5, Zauważanie +11
Atuty:	Poprawiona inicjatywa, Wielokrotny atak
Klimat/Teren:	każdy region i podziemia
Występowanie:	pojedynczo lub sfera (3-7)
Skala Wyzwania:	6
Skarb:	żaden
Charakter:	zawsze neutralny zły
Rozwój:	6-10 KW (średni) 11-15 KW (duży)

	Mezzoloth
	Średni przybysz (zły)
	8k8+8 (44 pw)
	+4 (Poprawiona inicjatywa)
	12 m
	18 (+8 naturalny)
	2 pazury +11 wręcz (lub trójzab +12/+7 wręcz) lub trójzab +12 dystansowy
	pazury 1k4+3, trójzab 1k8+3
	1,5 m na 1,5 m/1,5 m
	zdolności czaropodobne, wezwanie yugolotha
	redukcja obrażeń 10/+1, OC 22, przymioty yugolothów
	Wytrw +7, Ref +6, Wola +6
	S 16, Zr 11, Bd 13, Int 7, Rzt 10, Cha 14
	Ciche poruszanie +9, Nasłuchiwanie +11, Ukrywanie +9, Zastraszanie +10, Zauważanie +11
	Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (trójzab), Zogniskowanie broni (trójzab)
	każdy region i podziemia
	pojedynczo, oddział (4-8) lub pluton (10-18 plus 1 ultroloth)
	7
	standardowy
	zawsze neutralny zły
	9-18 KW (średni) 19-24 KW (duży)

Kości Wytrzymałości:	Nycaloth Duży przybysz (zły) 11k8+33 (82 pw) +2 (Zr)
Inicjatywa:	12 m, latanie 27 m (dobra)
Szybkość:	17 (-1 rozmiar, +2 Zr, +6 naturalny)
KP:	2 pazury +15 wręcz lub ogromny topór +15/+10 wręcz
Ataki:	
Obrażenia:	pazury 1k6+5, ogromny topór 2k8+7
Front/Zasięg:	1,5 m na 1,5 m/3 m
Specjalne ataki:	zdolności czaropodobne, poprawione łapanie, rozszarpanie 1k6+5, krwawienie, wezwanie yugolotha
Specjalne cechy:	redukcja obrażeń 20/+2, OC 24, przymioty yugolothów
Rzuty obronne:	Wytrw +10, Ref +9, Wola +7
Atrybuty:	S 20, Zr 14, Bd 17, Int 13, Rzt 10, Cha 16
Umiejętności:	Ciche poruszanie +16, Koncentracja +11, Nasłuchiwanie +14, Ukrywanie +12, Wiedza (plany) +8, Wyczucie pobudek +14, Zauważanie +14
Atuty:	Atak z powietrza, Ruchliwość, Unik

Klimat/Teren:	każdy region i podziemia
Występowanie:	pojedynczo lub oddział (4-8)
Skala Wyzwania:	13
Skarb:	połowa monet, połowa dóbr, podwójne przedmioty
Charakter:	zawsze neutralny zły
Rozwój:	12-24 KW (duży); 25-33 KW (wielki)

Ulroloth Średni przybysz (zły)
13k8+13 (71 pw) +3 (Zr) 9 m 21 (+3 Zr, +8 naturalny)
długi miecz +14/+9/+4 wręcz lub promień wyczerpania jak +17-dystansowy
długi miecz 1k8+1 promień wyczerpania jak czar
1,5 m na 1,5 m/1,5 m
zdolności czaropodobne, hipnotyzujące spojrzenie, wezwanie yugolotha
redukcja obrażeń 30/+3, OC 25, przymioty yugolothów
Wytrw +9, Ref +11, Wola +10
S 13, Zr 16, Bd 13, Int 16, Rzt 15, Cha 19
Blefowanie +20, Ciche poruszanie +19, Czarostwo +19 Zauważanie +18, Koncentracja +16, Nasłuchiwanie +18, Przeszukiwanie +19, Wróżenie +19, Wyczucie pobudek +18
Bezpośredni strzał, Precyzyjny strzał, Zogniskowanie broni (promień), Zogniskowanie czaru (zaklanie)

Klimat/Teren:	każdy region i podziemia
Występowanie:	pojedynczo lub para
Skala Wyzwania:	16
Skarb:	podwójny standardowy
Charakter:	zawsze neutralny zły
Rozwój:	14-30 KW (średni); 31-39 KW (duży)

Walka

Mezzolothy wysłane do ataku na wroga najpierw starają się osłabić go *zabójczą chmurą*, a potem nacierają wręcz z trójzębami. Jeśli spodziewają się po wrogu stosowania magicznego wzmocnienia, na przykład *byczej siły* czy *kamiennej skóry*, kilka z nich przed rozpoczęciem starcia rzuca *obszarowe rozproszenie magii*. Jeżeli bitwa przybiera zły dla nich obrót, uciekają wykorzystując *ciemność* i *bezbłędną teleportację*.

W bitwach większych armii stosują podobną taktykę. Trzon sił yugolothów stanowią oddziały mezzolothów z trójzębami. Teleportują się w wir bitwy, rzucają na wrogów *zabójczą chmurę*, a potem szarżują z trójzębami w kłęby żółtej mgły.

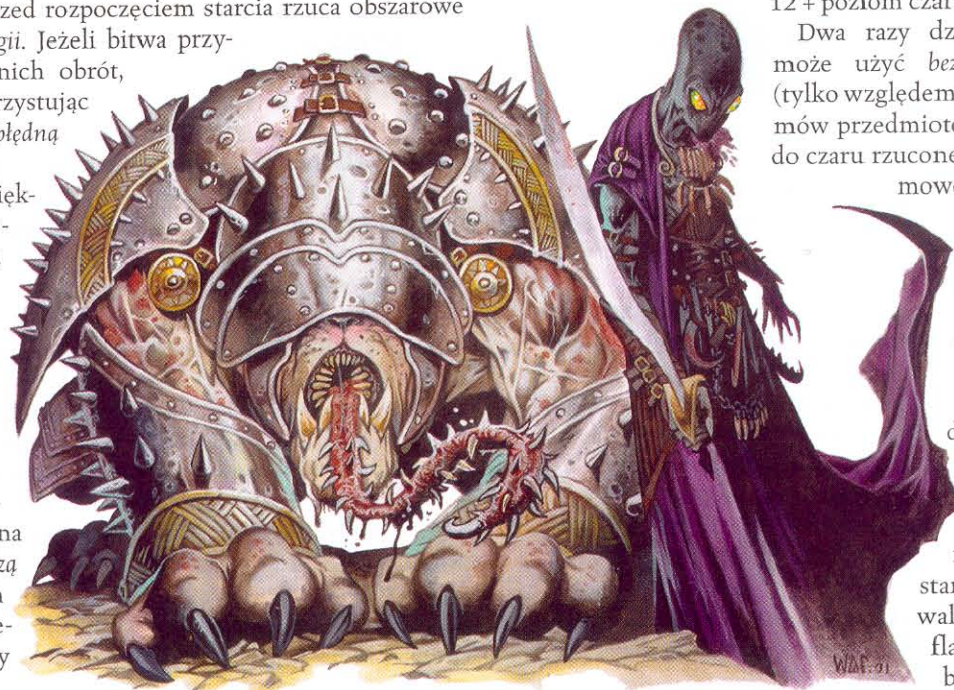
Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *ciemność*, *dostrzeganie niewidzialnego*, *powodowanie strachu*, *profanacja*, *wytworzenie płomienia*, 2/dzień – *rozproszenie magii*, *zabójcza chmura*. Moce działają analogicznie do czarów rzuconych przez 8-poziomowego zaklinacza (ST rzutu obronnego = 12 + poziom czaru).

Dwa razy dziennie mezzoloth może użyć *bezbłędnej teleportacji* (tylko względem siebie i 25 kilogramów przedmiotów) – analogicznie do czaru rzuconego przez 12-poziomowego zaklinacza.

Wezwanie yugolotha (zw): Raz dziennie ten yugoloth może spróbować wezwać innego mezzolotha. Szansa powodzenia wynosi 40%.

NYCALOTH

Nycalothy w armiach yugolothów stanowią elitarną kawalerię, uderzającą na flanki wroga i rozbijając wojska nie-



spodziewające się napaści. Pyszną się umiejętnością atakowania bez ostrzeżenia i znikania, zanim przeciwnik pozberra się do kontruderzenia.

Wyglądają na gargulce o większych rozmiarach, potężnych błoniastych skrzydłach i grubej, zielonej skórce. Wszystkie cztery kończyny wieńczą ostre jak brzytwy pazury. Głowa z grubsza przypomina łeb psa, z małymi, błoniastymi uszami i rogami. Niektóre nycalothy w walce władają ogromnymi toporami (wielkimi toporami rozmiaru wielki).

Walka

Ulubiona taktyka nycalothów polega na skrytym zbliżeniu się pod osłoną *niewidzialności* do stojącego na ziemi wroga, a potem pikowaniu wprost na niego z wyciągniętymi pazurami. Jeśli przeciwnik przeżyje ten atak, yugoloth łapie go i wzlatuje w górę, utrzymując zwarcie tak długo, aż będzie mógł zrzucić wroga z dużej wysokości.

Zdolności czaropodobne:

Na życzenie – *dostrzeganie niewidzialnego, głębsza ciemność, lustrzany obraz, niewidzialność, profanacja, strach*. Moce działają analogicznie do czarów rzuconych przez 11-poziomowego zaklinacza (ST rzutu obronnego = 13 + poziom czaru).

Na życzenie nycaloth może użyć *bezbłędnej teleportacji* (tylko względem siebie i 25 kilogramów przedmiotów) analogicznie do czaru z mocą zaklinacza na 12. poziomie.

Poprawione łapanie (zw): Aby skorzystać z tej zdolności, nycaloth musi w obydwu atakach trafić pazurami (dwa udane ataki). Jeśli uzyska trzymanie, może rozszarpywać. Nycaloth może używać poprawionego łapania tylko będąc w powietrzu. Jeżeli trzyma nielatającego przeciwnika o rozmiarze nieprzekraczającym średniego, jest w stanie ulecieć w górę razem ze złapaną istotą. Gdy dźwiga stworzenie ważące ponad 115 kilogramów, szybkość latania zmniejsza mu się do 18 metrów, a ponadto otrzymuje karę -3 do testów Cichego poruszania i Ukrywania. Nycaloth nie udźwignie ciężaru przekraczającego 248 kilogramów.

Rozszarpanie (zw): Gdy nycaloth uzyska trzymanie, może wykonać dwa rozszarpujące ataki (+15 wręcz) tylnymi łapami, każdą zadając 1k6+5 punktów obrażeń.

Krwawienie (zw): Rany zadane pazurami nycalotha krwawią bardzo długo, powodując dodatkowe obrażenie w każdej następnej rundzie. Kilka ran powoduje zwiększo-

ną utratę krwi (dwie rany to 2 punkty obrażeń co rundę itd.). Krwawienie można zatrzymać tylko udanym testem Leczenia (ST 15) albo dowolnym czarem *leczenie* lub inną magią uzdrawiającą (*uzdrowieniem, kręgiem leczniczym* itp.).

Wezwanie yugolotha (zw): Raz dziennie ten yugoloth może spróbować wezwać innego nycalotha lub 1k3 mezzolothy. Szansa powodzenia wynosi 30%.

ULTROLOTH

Ultroloth to oficerowie w armiach yugolothów. Prowadzą wojska i krzyżują plany wroga. W pełnym rywalizacji świecie Gehenny często podgryzają się wzajemnie i wiecznie knują w celu zwiększenia swej władzy.

Te yugolothy otacza dobrze zasłużona reputacja okrutników. Często zatrzymują się przy powalonych wrogach, szydzą z nich i torturują, zamiast szybko dobić. Wielu nosi złowrogie naszyjniki z odciętych palców ofiar. Sami jednak rzadko angażują się w uczciwą, równą walkę, pozostawiając to zadanie podwładnym.

Ultroloth to odziany w szaty humanoid z wydłużoną głową pozbawioną wszelkich rysów twarzy, w której wyróżnia się jedynie para dużych oczu o zmiennych kolorach. Plamista skóra ma barwę ciemnoszarą.

Walka

Ultroloth wolać działać spoza szeregów mezzolothów lub nycalothów, walcząc za pomocą zdolności czaropodobnych.

Taki kapitan zazwyczaj wznosi *ściany ognia*, wspierając przednie szeregi. Jeśli bitwa przedłuża się bez rozstrzygnięcia, stosuje *symbol*, by rozproszyć wraże siły. Ultroloth wciągnięty w poważną walkę wręcz niemal zawsze się wycofuje, wychodząc z założenia, że w tej sytuacji bitwa jest już i tak przegrana.

Ultroloth najchętniej nie walczyłyby wcale. Do wrogów zbliżają się pod osłoną *niewidzialności* lub *przekształcenia siebie*, a potem korzystają z hipnotyzującego spojrzenia. Wprowadzeni w trans wrogowie są łatwą ofiarą dla innych mocy ultroloth.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *dostrzeganie niewidzialnego, głębsza ciemność, niewidzialność, profanacja, przekształcenie siebie, ściana ognia, stan lotny, strach, sugestia, wrócenie, wścibskie oczy, 3/dzień – geas/poszukiwanie, masowa sugestia, związanie, 1/dzień – symbol*. Moce działają analogicznie do czarów rzuconych przez 13-poziomowego zaklinacza (ST rzutu obronnego = 14 + poziom czaru). Zdolności ze szkoły zaklinania mają ST 16 + poziom czaru).



Na życzenie ultroloth może używać *bezbłędnej teleportacji* (tylko względem siebie i 25 kilogramów przedmiotów) analogicznie do czaru 13-poziomowego zaklinacza.

Hipnotyzujące spojrzenie (zn): Analogicznie do *hipnotycznego wzoru* rzuconego przez zaklinacza 13. poziomu, bez limitu KVV, 9 metrów, Wola neguje (ST 20).

Wezwanie yugolotha (zw): Raz dziennie yugoloth może spróbować wezwać 1k4 nycalothy, 1k6 mezzolothów lub innego ultrolotha. Szansa powodzenia wynosi 40%.

SZABLONY

Niektórych bytów nie zalicza się do osobnego typu, a powstają przez nałożenie szablonu na już istniejące stworzenie. Opisane dalej reguły wyjaśniają, jak je tworzyć.

OCZEKUJĄCY

Oczekujący, zwani też orantami, to odrodzone na Planach Zewnętrznych dusze zmarłych. Bytowanie w tym miejscu to dla nich wieczna nagroda lub kara za miniony żywot. Są sługami lub zbrojnym ramieniem potężniejszych istot, zabawkami sadystycznych demonów oraz surowcem nowych dzieł stworzenia. Często stają się dekoracjami, halabardnikami, statystami czy przykładami podróżników z innych planów.

Wygląd oranta zależy od kosmologii. Jeden z wyidealizowanych obrazów oczekujących przedstawia spokojnego, nieustraszonego, niemyślącego sługę o wszystkich potrzebach zaspokojonych, egzystującego w blasku mocy swego bóstwa. Inny to niewolnik płonący w piekielnych ogniach za prawdziwe i wyobrażone grzechy, poddany torturom, a w końcu przemieniony w silniejsze narzędzie zła. Trzecia postać to wojownik, który walczy przez cały dzień, a nocą zabawia się i pije w wielkiej hali, przygotowując się do ostatecznej bitwy wszechświata.

Ogólnie rzecz biorąc, oranci pojawiają się w takiej postaci, jaką mieli przed zgonem, aczkolwiek moce władające danym

planem mogą ich przemienić, dopasować do natury konkretnego życia po śmierci – na przykład, w kosmologii, w której wszystkie bóstwa są smokami, oczekujący mogą przypominać smoki. W standardowej kosmologii większość orantów wygląda na humanoidów (ale i tutaj bywają wyjątki).

Kto idzie do nieba? Ten, kto według ciebie na to zasługuje. Od twojej decyzji zależy, jakie stworzenia mogą zostać oczekującymi. W klasycznej kosmologii D&D potencjalna grupa jest ograniczona do istot mających co najmniej 1 punkt Intelaktu i Roztropności oraz należących do typów: bestia, gigant, humanoid, humanoid-potwór, istota baśniowa, magiczna bestia, smok, wynaturzenie, zwierzę i zmiennokształtne oraz rośliny, śluz i robactwo (jeśli mają odpowiednie wartości atrybutów – drzewce tak, ale zabójcza winorośl nie). Nieumarli i konstrukty zazwyczaj nie stają się orantami, aczkolwiek coś takiego może spotkać dusze ich pierwotnych form. Żywiolaki i przybysze raczej wchłaniają się w rodzime plany, więc nie zostają oczekującymi (ich dusze nadal można przywołać z martwych).

Tylko od kosmologii zależy, kto zostaje orantem. W niektórych przypadkach życie po śmierci czeka każdego umierającego. W innych przywilej ten należy się tylko wybrancom bogów, a reszta energii umarłych rozprasza się po Planach Zewnętrznych. Jeszcze w innych dusze przekształcają się w stworzenia niebiańskie, czarcie, aksjomatyczne lub anarchiczne. Kolejne kosmologie łączą w sobie wszystkie powyższe elementy – duchy są orantami dopóty, dopóki żyje o nich pamięć na Planie Materialnym. Gdy ulegają zapomnieniu, rozwiewają się wchłaniane przez materię samego planu, a powstaną na nowo jako istoty planarne. W swoim świecie gry możesz wykorzystać dowolną z możliwości.

Jeśli chodzi o zastosowanie w grze, oranci nie będą głównymi bohaterami. Od czasu do czasu można pozwolić postaci gracza napotkać znajomą, teraz już martwą istotę, ale szablon ten przeznaczono dla bohaterów niezależnych. Martwi bohaterowie graczy mogą powracać do życia, ale wówczas nigdy nie pamiętają doświadczeń zyskanych w czasie, gdy byli oczekującymi.

Tworzenie oranta

Orant to szablon, który można nałożyć na dowolną istotę (zwaną dalej po prostu stworzeniem bazowym), zgodnie z naturą świata. Po



przemianie typ stworzenia zmienia się na przybysza. Jeśli nie stwierdzono inaczej, oczekujący zachowuje wszystkie statystyki oraz zdolności stworzenia bazowego.

Kości Wytrzymałości: Zmieniają się na 2k8. Pozostają wszystkie premiowe punkty wytrzymałości z pierwotnej liczby KW stworzenia bazowego.

KP: Liczą się tylko modyfikatory z rozmiaru, Zręczności i naturalnego pancerza.

Ataki: Bazowa premia do ataku spada do +2, podlega modyfikacjom za rozmiar i Siłę. Jeśli bazowa premia do ataku bazowego stworzenia jest niższa niż +2, stosuje się niższą wartość.

Specjalne ataki: Orant traci wszystkie nadnaturalne i czaropodobne ataki, ale zachowuje normalne i nadzwyczajne.

Specjalne cechy: Orant traci wszystkie nadnaturalne i czaropodobne zdolności, ale zachowuje zdolności nadzwyczajne, a ponadto zyskuje następujące:

Mentalna niepodatność (zw): Wszyscy oczekujący są niepodatni na efekty wpływające na umysł. Może to wynikać z ich bezmyślności, bezgranicznemu oddaniu bóstwu lub istnieniu na planie o tym samym charakterze.

Niepodatności (zw): W zależności od natury, oczekujący są niepodatni na dwa z następujących efektów – elektryczność, kwas, ogień, petryfikacja, polimorfia, trucizny lub zimno. Te niepodatności otrzymują wszyscy oranci na danym planie lub danego bóstwa. Więcej szczegółów w Rozdziale 7: Plany Zewnętrzne.

Odporności (zw): W zależności od natury planu oranta, otrzymuje on odporność 20 na dwa z wymienionych efektów – elektryczność, kwas, ogień lub zimno. Więcej szczegółów w Rozdziale 7: Plany Zewnętrzne.

Przywiązanie do planu (zw): Oranci nie mogą opuścić planu, który zamieszkują. Jeżeli ktoś spróbuje zmusić ich do opuszczenia tego miejsca, są teleportowani 150 kilometrów w losowym kierunku.

Dodatkowe zdolności specjalne: Różne plany mogą obdarzać orantów dodatkowymi mocami. Typowe dodatkowe specjalne zdolności obejmują następujące opcje.

- Redukcja obrażeń 5/srebro i OC 5.
- Nieustający magiczny krąg przeciw złu.
- Szybkie leczenie 1.
- Redukcja obrażeń 10/+1.
- Odporność na czary 10.
- Dodatkowe 2k8 KW.
- Usunąć wszystkie niepodatności i odporności oprócz niepodatności na efekty wpływające na umysł. Dodaj odporność na kwas, zimno, elektryczność i ogień wartości 5.

Rzuty obronne: Premie bazowe do rzutów obronnych wynoszą +3.

Atrybuty: Jak stworzenie bazowe. Niektóre kosmologie lub szczególnie ostrożne bóstwa mogą ustalić maksymalną wartość atrybutów na poziomie 18. Atrybuty powyżej tej liczby ulegają redukcji do maksymalnej dozwolonej wartości.

Umiejętności: Oczekujący nie mają umiejętności. Poprzednie zostają stracone.

Atuty: Oczekujący nie mają atutów. Poprzednie zostają stracone.

Klimat/Teren: każdy region i podziemia (w granicach rodzimego planu)

Występowanie: jak stworzenie bazowe

Skala Wyzwania: 1

Skarb: żaden

Charakter: jak rodzimy plan

Rozwój: żaden

Wyjątkowi oranci

Bóstwo ma prawo wybrać sługę do wykonania specjalnego zadania, które może wymagać pewnych wiadomości z poprzedniego życia. Takie istoty zachowują umiejętności i atuty, które miały za życia, ale oprócz tego są ograniczone, jak inni oczekujący z danego planu.

Przykładowy orant

Oto oczekujący z przykładowego planu chaotycznego zlego. Konkretnie wymiary z podstawowej kosmologii (na przykład Otchłań) mogą obdarzać dodatkowymi specjalnymi cechami. Więcej szczegółów znajdziesz w Rozdziale 7.

Ogr orant

Duży przybysz (chaotyczny, zły)

Kości Wytrzymałości: 2k8+8 (17 pw)

Inicjatywa: -1 (Zr)

Szybkość: 9 m

KP: 13 (-1 rozmiar, -1 Zr, +5 naturalny)

Ataki: walnięcie +6

Obrażenia: walnięcie 1k4+7

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/3 m

Specjalne cechy: mentalna niepodatność, niepodatność na trucizny, odporność na elektryczność, kwas i ogień 20

Rzuty obronne: Wytrw +5, Ref +2, Wola +3

Atrybuty: S 21, Zr 8, Bd 15, Int 6, Rzt 10, Cha 7

Klimat/Teren: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo, para, banda (2-4) lub gromadka (5-8)

Skala Wyzwania: 1

Skarb: żaden

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: żaden

PÓŁZYWIOŁAKI

Półżywiolaki występują dużo rzadziej niż półniebian czy półczarty. Powstają wskutek związków żywiolaków ze śmiertelnikami lub poprzez magiczne nasaczenie mocą żywiołu śmiertelnika podczas narodzin (zwykle poprzez dziwaczne i często plugawe rytuały). Stworzenia takie na ogół pozostają wśród śmiertelnych krewniaków, a moiżni z innych wymiarów nie interesują się więcej ich losem.

Jakiś aspekt natury żywiołu zawsze odbija się w wyglądzie i zachowaniu półżywiolaków.

Półżywiolaki powietrza często mają włosy rozwiane tajemniczymi powiewami. Mówią świszczącym głosem. Czasami ludzie nazywają ich pędziwiatrami, ponieważ trudno im skoncentrować się przez dłuższy czas na jednym temacie.

Skóra półzywiolaków ziemi ma kamienisty połysk. Te istoty często powoli zabierają się do działania, za to uparcie podążają raz obraną drogą.

Włosy, oczy lub skóra półzywiolaków ognia ma czerwono-nawy odcień. Te stworzenia są wybuchowe i pochopnie wyciągają wnioski.

Włosy lub skóra półzywiolaków wody ma niebieskozieloną barwę. Często są opiekuńcze i troskliwe, ale straszne w gniewie.

Tworzenie półzywiolaka

Półzywiolak to szablon, który można nałożyć na dowolne cielesne stworzenie o Intellekcji równym co najmniej 4 (zwane dalej stworzeniem bazowym). Tak powstały byt nadal składa się głównie z ciała, więc nie może należeć do typu żywiolak. Niemniej jego typ ulega zmianie – na przybysza. Wykorzystuje wszelkie statystyki i specjalne zdolności stworzenia bazowego, z podanymi dalej wyjątkami.

KP: Naturalny pancerz zwiększa się o +1, a u półzywiolaków ziemi o +3.

Specjalne ataki: Półzywiolak zachowuje wszystkie specjalne ataki stworzenia bazowego. Te z Roztropnością lub Intellektem wartości powyżej 7 posiadają zdolności czaropodobne według opisu w tabeli. Posiadany poziom postaci należy traktować w tym względzie jak poziom czarującego. Każdej zdolności wolno używać raz dziennie.

Specjalne cechy: Półzywiolak posiada wszystkie specjalne cechy stworzenia bazowego. Jest ponadto niepodatny na choroby oraz efekty oparte na wrodzonym żywiole (dla powietrza – na zimnie) i otrzymuje premię rasową +4 do rzutów obronnych na Wytrzymałość przeciw truciznom.

Rzuty obronne: Jak stworzenie bazowe.

Atrybuty: Statystyki stworzenia bazowego zmieniają się następująco:

Ogień: S +0, Zr +4, Bd +0, Int +2, Rzt +0, Cha +2.

Powietrze: S +0, Zr +2, Bd +2, Int +2, Rzt +2, Cha +2.

Woda: S +2, Zr +0, Bd +2, Int +2, Rzt +2, Cha +2.

Ziemia: S +4, Zr -2, Bd +4, Int +0, Rzt +0, Cha +0.

Umiejętności: Półzywiolak ma 8 punktów na umiejętności plus modyfikator z Intelaktu na Kość Wytrzymałości. Umiejętności z listy stworzenia bazowego należy traktować jak klasowe, a pozostałe jak międzyklasowe. Jeśli stworzenie należy do jakiejś klasy, zyskuje umiejętności normalnie, zależnie od poziomu. Wszystkie premie rasowe należne stworzeniu bazowemu stosuje się także do półzywiolaka.

Atuty: Półzywiolaki otrzymują jeden atut na każde cztery poziomy albo zależnie od stworzenia bazowego – pod uwagę należy brać większą ich liczbę.

Klimat/Teren: jak stworzenie bazowe lub jak żywiolak

Występowanie: jak stworzenie bazowe

Skala Wyzwania: jak stworzenie bazowe +2

Skarb: jak stworzenie bazowe

Charakter: jak stworzenie bazowe

Rozwój: jak stworzenie bazowe

Półzywiolaki jako postaci

Humanoidalne półzywiolaki często należą do klasy postaci. Te, w których płynie esencja powietrza, lubią klasę barda

i łotrzyka. Półzywiolaki ziemi to wojownicy, a ognia – czaro-dzieje oraz zaklinacze. Z kolei te z esencją wody wybierają klasę kapłana i druida. Tacy kapłani służą bóstwom odpowiednim dla danego żywiołu.

Półzywiolak ognia

Poziom	Zdolność	Poziom	Zdolność
1-2	Płonące dłonie	11-12	Ogniste nasiona
3-4	Wytworzenie płomienia	13-14	Ognista burza
5-6	Płonąca kula	15-16	Zapalająca chmura
7-8	Ściana ognia	17-18	Rój żywiolaków*
9-10	Ognista tarcza	19+	Zamiana planów

*Tylko jako czar ognia.

Półzywiolak powietrza

Poziom	Zdolność	Poziom	Zdolność
1-2	Zaciemniająca mgła	11-12	Łańcuch błyskawic
3-4	Ściana wiatru	13-14	Kontrolowanie pogody
5-6	Stan lotny	15-16	Trąba powietrzna
7-8	Stąpienie w powietrzu	17-18	Rój żywiolaków*
9-10	Kontrolowanie wiatrów	19+	Zamiana planów

*Tylko jako czar powietrza.

Półzywiolak wody

Poziom	Zdolność	Poziom	Zdolność
1-2	Zaciemniająca mgła	11-12	Stożek zimna
3-4	Chmura mgły	13-14	Kwaśna mgła
5-6	Oddychanie pod wodą	15-16	Ohydne usychanie
7-8	Kontrolowanie wody	17-18	Rój żywiolaków*
9-10	Lodowa burza	19+	Zamiana planów

*Tylko jako czar wody.

Półzywiolak ziemi

Poziom	Zdolność	Poziom	Zdolność
1-2	Magiczny kamień	11-12	Kamienna skóra
3-4	Zmięczenie ziemi i kamienia	13-14	Trzęsienie ziemi
5-6	Kształotowanie kamienia	15-16	Żelazne ciało
7-8	Cierniste kamienie	17-18	Rój żywiolaków*
9-10	Ściana kamienia	19+	Zamiana planów

*Tylko jako czar ziemi.

Przykładowy półzywiolak

Minotaur półzywiolak ziemi

Duży przybysz (ziemi)

Kości Wytrzymałości: 6k8+12 (39 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 9 m

KP: 16 (-1 rozmiar, -1 Zr, +8 naturalny)

Ataki: ogromny topór +11/+6 wręcz, bodnięcie +6 wręcz

Obrażenia: ogromny topór 2k8+9, bodnięcie 1k8+3

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/3 m

Specjalne ataki: szarża 4k6+9, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: węch, wrodzony spryt, niepodatność na choroby i efekty oparte na ziemi, premia +4 do rzutów na Wytrzymałość przeciw truciznom

Rzuty obronne: Wytrw +4, Ref +5, Wola +5

Atrybuty: S 23, Zr 8, Bd 19, Int 7, Rzt 10, Cha 8

Umiejętności: Nasłuchiwanie +12, Przeszukiwanie +11, Skakanie +8, Zastraszanie +8, Zauważanie +12

Atuty: Potężny atak, Wielka wytrzymałość

Klimat/Teren: każde podziemia

Występowanie: pojedynczo lub banda (2-4)

Skala Wyzwania: 6

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle chaotyczny neutralny

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Walka

Szarża (zw): Minotaur półżywiolak ziemi zazwyczaj zaczyna bitwę od szarży na przeciwnika. Pochyla leń i nastawia potężne rogi. Oprócz normalnych wad i zalet szarży, może w ten sposób pojedynczym bodnięciem zadać 4k6+9 obrażeń.

Zdolności czaropodobne: 1/dzień *kształtowanie kamienia, magiczny kamień, zmiękczenie ziemi i kamienia* – analogicznie do zaklęć 6-poziomowego kapłana.

Wrodzony spryt (zw): Minotaur półżywiolak ziemi nie jest szczególnie inteligentny, wrodzony spryt i logika sprawiają, że jest niepodatny na czar *labirynt*, nigdy się nie gubi i potrafi tropić wrogów. Ponadto nigdy nie jest nieprzygotowany.

Umiejętności: Minotaur półżywiolak ziemi otrzymuje premię rasową +4 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Zauważania.

STWORZENIA AKSJOMATYCZNE

Stworzenia aksjomatyczne żyją na planach praworządnych, w dziedzinach ładu i porządku. Mogą przypominać istoty z Planu Materialnego, lecz są doskonalsze w kształcie, o ostrzejszych i bardziej precyzyjnych cechach. Futro czy upierzenie mają bardziej lśniące, większą i bardziej bohaterską prezencję. Często zwane są stworzeniami idealnymi i niektórzy powiadają, że to właśnie aksjomatyczne wersje są prawdziwymi i pierwotnymi modelami, zaś wszystkie inne stwory tego samego rodzaju to jedynie imitacje.

Tworzenie aksjomatycznego stworzenia

Stworzenie aksjomatyczne to szablon, który można nałożyć na dowolne cielesne stworzenie o charakterze praworządnym lub neutralnym, które pochodzi z Planu Materialnego. Bestie i zwierzęta z tym szablonem stają się magicznymi bestiami, lecz w przypadku innych istot typ nie ulega zmianie. Szablon wykorzystuje wszelkie statystyki i zdolności specjalne stworzenia bazowego, z poniższymi wyjątkami.

Specjalne ataki: Stworzenie aksjomatyczne zachowuje wszelkie specjalne ataki stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje następujące.

Ugodzenie chaosu (zn): Raz dziennie aksjomatyczne stworzenie może w normalnym ataku zadać chaotycznemu przeciwnikowi dodatkowe obrażenia w liczbie równej posiadanym KW (maksymalnie +20).

Specjalne cechy: Stworzenie aksjomatyczne zachowuje wszelkie specjalne cechy stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje następujące:

- Widzenie w ciemnościach (zasięg 18 metrów).
- Odporność na dźwięk, elektryczność, ogień i zimno (według poniższej tabelki)

Kości Wytrzymałości	Odporność na dźwięk, elektryczność, ogień i zimno
1-3	5
4-7	10
8-11	15
12+	20

- Odporność na czary wynosząca dwa razy liczba KW stworzenia (maksymalnie 25).
- **Połączone umysły (zw):** Aksjomatyczne stworzenia konkretnego typu przebywające w odległości do 90 metrów od siebie pozostają w nieustannym kontakcie umysłowym. Jeśli jedno z nich wie o jakimś zagrożeniu, wiedzą wszystkie. Jeżeli choć jedno z grupy nie jest nieprzygotowane, przygotowane są wszystkie. Żadnego aksjomatycznego stwora z grupy nie da się flankować, dopóki nie flankuje się wszystkich.

Jeśli stworzenie bazowe już posiada jedną lub więcej tych specjalnych cech, pod uwagę należy brać wyższą wartość.

Rzuty obronne: jak stworzenie bazowe

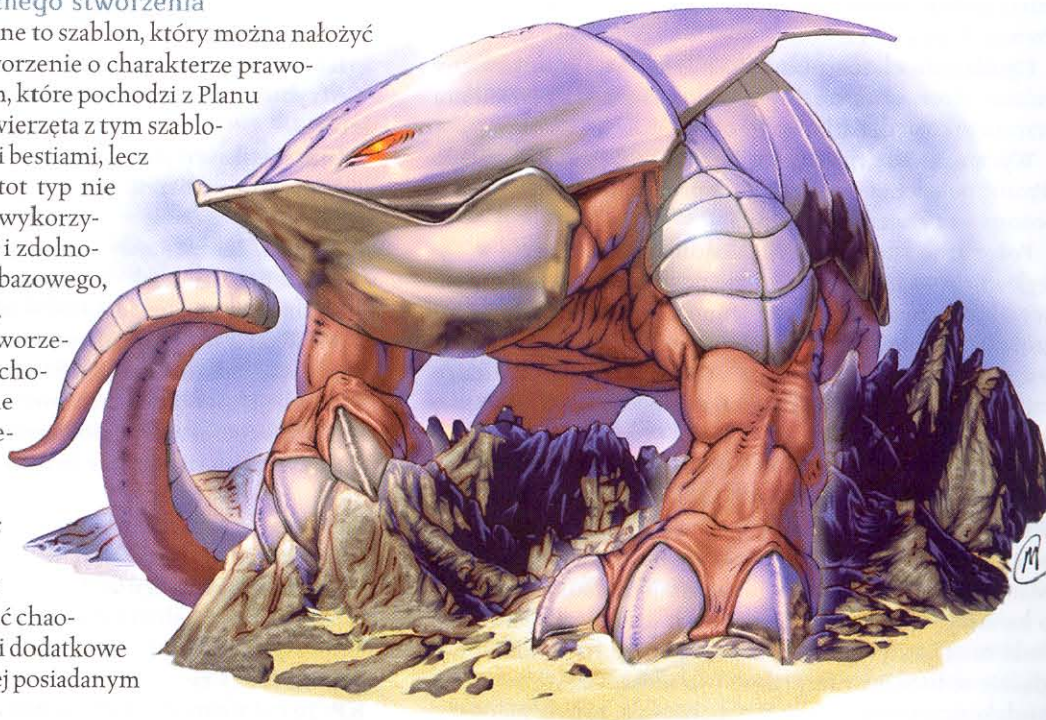
Atrybuty: jak stworzenie bazowe, lecz Intelpekt minimum 3

Umiejętności: jak stworzenie bazowe

Atuty: jak stworzenie bazowe

Klimat/Teren: każdy region i podziemia

Występowanie: jak stworzenie bazowe



Skala Wyzwania: do 3 KW – jak stworzenie bazowe
3 KW do 7 KW – jak stworzenie bazowe +1
8+ KW – jak stworzenie bazowe +2
Skarb: jak stworzenie bazowe
Charakter: zawsze praworządny (dowolny)
Rozwój: jak stworzenie bazowe

Przykładowe stworzenie aksjomatyczne

Aksjomatyczny bulette

Wielka magiczna bestia (idealny „ładowy rekin”)

Kości Wytrzymałości: 9k10+45 (94 pw)

Inicjatywa: +2 (Zr)

Szybkość: 12 m, rycie 3 m

KP: 22 (-2 rozmiar, +2 Zr, +12 naturalny)

Ataki: ugryzienie +12 wręcz, 2 pazury +7 wręcz

Obrażenia: pazury 2k8+8, ugryzienie 2k6+4

Front/Zasięg: 3 m na 6 m/3 m

Specjalne ataki: skok, ugodzenie chaosu

Specjalne cechy: OC 18, węch, wyczuwanie drgań, połączone umysły, widzenie w ciemnościach 18 m, odporność na dźwięk, elektryczność, ogień i zimno 5

Rzuty obronne: Wytrw +11, Ref +8, Wola +4

Atrybuty: S 27, Zr 15, Bd 20, Int 3, Rzt 13, Cha 6

Umiejętności: Nasłuchiwanie +6, Skakanie +12

Klimat/Teren: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo lub para

Skala Wyzwania: 9

Skarb: żaden

Charakter: zawsze praworządny neutralny

Rozwój: 10-16 KW (wielki), 17-27 KW (olbrzymi)

Walka

Skok (zw): Aksjomatyczny bulette może podczas walki dać susa w powietrze. Dzięki temu ma prawo wykonać aż cztery ataki pazurami (zamiast dwóch), lecz nie może gryźć. Premia do ataku +12.

Ugodzenie chaosu (zn): Raz dziennie aksjomatyczny bulette może w normalnym ataku zadać chaotycznemu przeciwnikowi dodatkowo +9 obrażeń.

Wyczuwanie drgań (zw): Bulette może automatycznie wyczuć położenie wszystkiego w promieniu 18 metrów, co pozostaje w kontakcie z ziemią.

Połączone umysły (zw): Aksjomatyczne bulette w odległości do 90 metrów od siebie pozostają w nieustannym kontakcie umysłowym. Jeśli jedno z nich wie o jakimś zagrożeniu, wiedzą wszystkie. Jeżeli choć jedno z grupy nie jest nieprzygotowany, przygotowane są wszystkie. Żadnego członka grupy nie da się flankować, dopóki nie flankuje się wszystkich.

STWORZENIA ANARCHICZNE

Stworzenia anarchiczne żyją na planach chaotycznych, w krainach bezładu. Mogą przypominać istoty z Planu Materialnego, lecz sprawiają wrażenie niedokończonych, o bardziej topornych i niepewnych kształtach. Futro czy łuski mają postrzępione lub poplamione i ogólnie w wyglądzie są bardziej niezgrabne i straszne. Często zwane są niedokończonymi, a niektórzy powiadają, że były pierwszy-

mi, próbnymi modelami, porzuconymi na planach chaosu przez zapomnianych stwórców.

Tworzenie anarchicznego stworzenia

Stworzenie anarchiczne to szablon, który można nałożyć na dowolne cielesne stworzenie o charakterze chaotycznym lub neutralnym, które pochodzi z Planu Materialnego. Bestie i zwierzęta z tym szablonem stają się magicznymi bestiami, lecz w przypadku innych istot typ nie ulega zmianie. Szablon wykorzystuje wszelkie statystyki i zdolności specjalne stworzenia bazowego, z poniższymi wyjątkami:

Specjalne ataki: Stworzenie anarchiczne zachowuje wszelkie specjalne ataki stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje następujące:

Ugodzenie prawa (zn): Raz dziennie anarchiczne stworzenie może w normalnym ataku zadać praworządnemu przeciwnikowi dodatkowe obrażenia w liczbie równej posiadanym KW (maksymalnie +20).

Specjalne cechy: Stworzenie anarchiczne zachowuje wszelkie specjalne cechy stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje następujące.

- Widzenie w ciemnościach (zasięg 18 metrów).
- Odporność na dźwięk, elektryczność, kwas, ogień i zimno wartości 5.
- Niepodatność na polimorfowanie i petryfikację.
- Szybkie leczenie (według poniższej tabelki).
- Redukcja obrażeń (według poniższej tabelki).

Kości Wytrzymałości	Redukcja obrażeń	Szybkie leczenie
1-3	—	—
4-7	—	1
8-11	—	3
12+	5/+1	5

Jeśli stworzenie bazowe już posiada jedną lub więcej tych specjalnych cech, pod uwagę należy brać wyższą wartość.

Rzuty obronne: jak stworzenie bazowe

Atrybuty: jak stworzenie bazowe, lecz Intelpekt minimum 3

Umiejętności: jak stworzenie bazowe

Atuty: jak stworzenie bazowe

Klimat/Teren: każdy region i podziemia

Występowanie: jak stworzenie bazowe

Skala Wyzwania: do 3 KW – jak stworzenie bazowe

3 KW do 7 KW – jak stworzenie bazowe +1

8+ KW – jak stworzenie bazowe +2

Skarb: jak stworzenie bazowe

Charakter: zawsze chaotyczny (dowolny)

Rozwój: jak stworzenie bazowe

Przykładowe stworzenie anarchiczne

Anarchiczny athach

Wielkie wynaturzenie

Kości Wytrzymałości: 14k8+70 (133 pw)

Inicjatywa: +1 (Zr)

Szybkość: 15 m

KP: 20 (-2 rozmiar, +1 Zr, +8 naturalny, +3 skóra)

Ataki: wielka maczuga +12/+7 wręcz, 2 wielka maczuga +12 wręcz, ugryzienie +14 wręcz lub gład +5/+0 dystansowy, 2 gład +5 dystansowy

Obrażenia: wielka maczuga 2k6+8, 2 wielka maczuga 2k6+4, ugryzienie 2k8+4 i zatrucie lub gład 2k6+8, 2 gład 2k6

Front/Zasięg: 3 m na 3 m/4,5 m

Specjalne ataki: zatrucie, ugodzenie prawa

Specjalne cechy: redukcja obrażeń 5/+1, szybkie leczenie 5, widzenie w ciemnościach 18 m, niepodatność na polimorfowanie i petryfikację, odporność na dźwięk, elektryczność, kwas, ogień i zimno 5

Rzuty obronne: Wytrw +9, Ref +5, Wola +10

Atrybuty: S 27, Zr 12, Bd 21, Int 7, Rzt 12, Cha 6

Umiejętności: Nasłuchiwanie +7, Skakanie +16, Wspinnaczka +16, Zauważanie +7

Atuty: Niezwykła zręczność, Walka kilkoma rodzajami broni, Wielokrotny atak

Klimat/Teren: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo, banda (2-4) lub plemię (7-12)

Skala Wyzwania: 9

Skarb: 1/2 money, podwójne dobra, standardowe przedmioty

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 15-28 KW (wielki)

Walka

Zatrucie (zw): Ugryzienie, Wytrw neguje (ST 22), początkowe obrażenia – tymczasowa utrata 1k6 Siły, drugorzędne obrażenia – tymczasowa utrata 2k6 Siły.

Ugodzenie prawa (zn): Raz dziennie anarchiczny atak może w normalnym ataku zadać praworządному przeciwnikowi dodatkowo +14 obrażeń.

STWORZENIA CIENIA

Te byty mieszkają na Planie Cieni, choć czasami wkraczają na inne plany, gdy bariery między wymiarami są słabe. Stworzenia cienia z wyglądu bywają podobne do mieszkańców Planu Materialnego, podobnie jak każdy element Planu Cieni przypomina dziwaczne, wykrzywione odpowiedniki z Planu Materialnego. Te istoty są ciemniejsze, trudniej uchwytne i straszniejsze niż ich materialne ekwiwalenty. Najczęściej mają barwę szarą i czarną, rzadko pojawia się biel czy żółć. Nie należy ich mylić z cieniami (nieumarłymi stworami, które często mieszkają na Planie Cieni). Istnieją też inne istoty pochodzące z Planu Cienia, które mają silniejszy lub słabszy związek z energią tego miejsca (np. mastiff mroku) i nie powstają przez nałożenie tego szablonu.

Tworzenie istoty cienia

Istota cienia to szablon, który można nałożyć na dowolne cielesne stworzenie (zwane dalej stworzeniem bazowym). Typ ulega zmianie na magiczną bestię. Poza tym istota cienia wykorzystuje wszelkie statystyki i specjalne zdolności stworzenia bazowego, z podanymi dalej wyjątkami.

Szybkość: Jak stworzenie bazowe razy 1,5.

Specjalne cechy: Istota cienia zachowuje wszystkie specjalne cechy stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje następujące:

- Odporność na zimno wartości 5+1 na KW, maksymalnie 20.
- Widzenie w ciemnościach (zasięg 18 metrów).
- Widzenie w słabym świetle.
- *Włopienie w cień (zn):* w każdych warunkach innych niż pełne światło dnia to stworzenie może zniknąć w cieniu, zyskując ukrycie 9/10. Sztuczne oświetlenie, nawet czar *światło* lub *nieustający płomień* nie negują tej mocy – czyni to tylko czar *światło dnia*.

Istoty cienia uzyskują także jedną dodatkową zdolność nadnaturalną na każde 4 KW (minimum jedna), wybraną spośród poniższej listy:

- Premia ze szczęścia +2 do wszystkich rzutów obronnych.
- *Powodowanie strachu* (raz dziennie).
- Redukcja obrażeń 5/+1.
- Uchylenie.
- *Lustrzany obraz* (raz dziennie).
- *Zamiana planów* na siebie na lub z Planu Cienia (raz dziennie).
- Regeneracja 2 punktów wytrzymałości co rundę (śmierć przy sprowadzeniu punktów wytrzymałości do 0).

Jeśli stworzenie bazowe już posiada jedną lub więcej tych cech specjalnych, należy brać pod uwagę tę o wyższej wartości.

Umiejętności: jak stworzenie bazowe, plus Ciche poruszanie +6

Atuty: jak stworzenie bazowe

Klimat/Teren: jak stworzenie bazowe

Występowanie: jak stworzenie bazowe.

Skala Wyzwania: jak stworzenie bazowe +1

Skarb: jak stworzenie bazowe

Charakter: jak stworzenie bazowe, lecz rzadko dobry

Rozwój: jak stworzenie bazowe

Przykładowe stworzenie cienia

Cienisty upiór

Średnia magiczna bestia

Kości Wytrzymałości: 4k12 (26 pw)

Inicjatywa: +1 (Zr)

Szybkość: 13,5 m

KP: 15 (+1 Zr, +4 naturalny)

Ataki: walnięcie +3 wręcz

Obrażenia: walnięcie 1k4+1 i wysączenie energii

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: wysączenie energii, tworzenie pomiotu

Specjalne cechy: nieumarły, odporność na zimno 9, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle, włopienie w cień, zamiana planów

Rzuty obronne: Wytrw +1, Ref +2, Wola +5

Atrybuty: S 12, Zr 12, Bd —, Int 11, Rzt 13, Cha 15

Umiejętności: Ciche poruszanie +16, Nasłuchiwanie +8, Przeszukiwanie +7, Ukrywanie +8, Wspinnaczka +5, Zauważanie +8

Atuty: Walka na ślepo

Klimat/Teren: każdy region i podziemia
Występowanie: pojedynczo, banda (2-5) lub sfera (6-11)
Skala Wyzwania: 4
Skarb: żaden
Charakter: zawsze praworządny zły
Rozwój: 5-8 KW (średni)

Walka

Wysączanie energii (zn): Żywe istoty trafione przez upiora cieni (udane walnięcia) otrzymują jeden negatywny poziom. ST rzutu obronnego na Wytrzymałość pozwalającego usunąć ów negatywny poziom wynosi 14.

Tworzenie pomiotu (zn): Każdy humanoid zabity przez cienistego upiora po 1k4 rundach powstaje jako upiór. Pomiot znajduje się pod kontrolą twórcy i pozostaje zniewolony dopóki nie ulegnie zniszczeniu. Nie zachowuje żadnych zdolności, jakie miał za życia.

Nieumarły: Niepodatny na efekty wpływające na umysł, trucizny, uśpienie, paraliż, otumanienie i choroby. Nie wpływają na niego trafienia krytyczne, stłuczenia, obniżanie wartości atrybutów, wysączanie energii. Ogromne obrażenia nie spowodują jego śmierci.

Wtopienie w cień (zn): W każdych warunkach innych niż pełne światło dnia ten nieumarły może zniknąć w cieniu, zyskując ukrycie 9/10. Sztuczne oświetlenie, nawet czar światła lub nieustający płomień, nie negują tej mocy – czyni to tylko czar światła dnia.

Zamiana planów (zn): Raz dziennie stwór może przemieścić się na Plan Cienia lub powrócić z niego (w obu wypadkach jest to darmowa akcja) – analogicznie do zaklęcia zamiana planów.

Umiejętności: Upiór cienia otrzymuje premię rasową +8 do testów Cichego poruszania.

STWORZENIA ŻYWIOŁU

Różne Plany Żywiołów zamieszkują stworzenia uformowane całkowicie z materii żywiołu danego planu. Przedstawione dalej szablony to przykłady odwołujące się do wszystkich Planów Wewnętrznych, a także z kilku planów alternatywnych.

Stworzenia żywiołu ognia

Te istoty mieszkają na Planie Żywiołu Ognia. Wyglądają ogólnie tak, jak odpowiednie istoty materialne, lecz spowite płomieniami, z ognistymi włosami i futrem. Zamiast części pokrytych łuską lub pancerzem pojawia się szerniały popiół i węgiel. Ich oczy jarzą się niebieskimi płomieniami.

Kreowanie stworzenia żywiołu ognia

Stworzenie żywiołu ognia to szablon, który można nałożyć na dowolną istotę cielesną należącą do jednego z następujących podstawowych typów: bestia, magiczna bestia, robactwo, roślina, wynaturzenie, zwierzę. Typ stworzenia zmienia się na żywiołak (ognia). Nowy byt zachowuje wszelkie statystyki i zdolności specjalne stworzenia bazowego, z przedstawionymi dalej wyjątkami.

Kość Wytrzymałości: Zmienia się na k8.

Specjalne ataki: Stworzenie żywiołu ognia zachowuje wszelkie specjalne ataki stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje następujące:

Gorąco (zw): Oprócz normalnych obrażeń, atak bronią naturalną (pazurami, ugryzieniem, walnięciem lub atakiem ogonem) stworzenia żywiołu ognia powoduje dodatkowe obrażenia od ognia. Wielkość obrażeń zależy od sumy KW stworzenia (podano je w tabeli).

Podpalenie (zw): Istoty trafione naturalną bronią stworzenia żywiołu ognia muszą wykonać rzut obronny na Refleks – porażka oznacza, że zajmują się ogniem. Ogień płonie przez 1k4 rundy (patrz Płonący bohaterowie, strona 86 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI). ST rzutu obronnego wynosi 7 + suma KW stworzenia żywiołu ognia.

Stworzenia walczące ze stworzeniem żywiołu ognia bronią naturalną lub atakiem bez broni, którym udało się trafić, muszą wykonać taki sam rzut obronny na Refleks, aby uniknąć zapalenia.

Specjalne cechy: Stworzenie żywiołu ognia zachowuje wszelkie specjalne cechy stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje następujące:

- **Żywiołak:** Niepodatny na trucizny, uśpienie, paraliż i otumanienie. Nie wpływają na nie trafienia krytyczne.
- **Widzenie w ciemnościach** (zasięg 18 metrów).
- **Redukcja obrażeń** (według poniższej tabelki)

Kości Wytrzymałości	Redukcja obrażeń	Dodatkowe obrażenia od ognia
1-3	—	—
4-7	—	1k4
8-11	5/+1	1k6
12+	10/+1	2k6

- **Podtyp stworzenie ognia (zw):** Niepodatność na ogień, podwójne obrażenia od zimna, chyba że powiedzie się rzut obronny.

Jeśli stworzenie bazowe już posiada jedną lub więcej tych specjalnych cech, pod uwagę należy brać wyższą wartość.

Rzuty obronne: jak stworzenie bazowe

Atrybuty: jak stworzenie bazowe

Umiejętności: jak stworzenie bazowe. Jeśli stworzenie żywiołu ognia ma Intelpekt powyżej 3, mówi językiem płomiennym

Atuty: Jak stworzenie bazowe

Klimat/Teren: każdy region i podziemia

Występowanie: jak stworzenie bazowe

Skala Wyzwania: do 3 KW – jak stworzenie bazowe

3 KW do 7 KW – jak stworzenie bazowe +1

8+ KW – jak stworzenie bazowe +2

Skarb: jak stworzenie bazowe

Charakter: zwykle neutralny

Rozwój: jak stworzenie bazowe

Przykładowe stworzenie żywiołu ognia

Mała żywiołu ognia

Duży żywiołak (ognia)

Kości Wytrzymałości: 4k8+8 (26 pw)
Inicjatywa: +2 (Zr)
Szybkość: 9 m, wspinanie 9 m
KP: 14 (-1 rozmiar, +2 Zr, +3 naturalny)
Ataki: 2 pazury +7 wręcz, ugryzienie +2 wręcz
Obrażenia: pazury 1k6+5 i 1k4 od ognia, ugryzienie 1k6+2 i 1k4 od ognia
Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/3 m
Specjalne ataki: gorąco, podpalenie
Specjalne cechy: żywiołak, podtyp stworzenie ognia, węch, widzenie w ciemnościach 18 m
Rzuty obronne: Wytrw +6, Ref +6, Wola +2
Atrybuty: S 21, Zr 15, Bd 14, Int 2, Rzt 12, Cha 7
Umiejętności: Nasłuchiwanie +6, Wspinaczka +18, Zauważanie +6
Atuty: żaden

Klimat/Teren: każdy region i podziemia
Występowanie: pojedynczo lub zastęp (2-5)
Skala Wyzwania: 3
Skarb: żaden
Charakter: zwykle neutralny
Rozwój: 5-8 KW (duży)

Walka

Gorąco (zw): Oprócz normalnych obrażeń, mała żywiołu ognia atakując pazurami lub ugryzieniem zadaje dodatkowe 1k4 punktów obrażeń od ognia.

Podpalenie (zw): Istoty trafione pazurami lub ugryzieniem mały żywiołu ognia muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 11) – porażka oznacza, że zajmują się ogniem. Ogień płonie przez 1k4 rundy (patrz Płonący bohaterowie, strona 86 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI).

Stworzenia walczące z małą żywiołu ognia bronią naturalną lub atakiem bez broni, którym udało się trafić, muszą wykonać taki sam rzut obronny na Refleks, aby uniknąć zapalenia.

Żywiołak: Niepodatne na trucizny, uśpienie, paraliż i otumanienie. Nie wpływają na nie trafienia krytyczne.

Podtyp stworzenie ognia (zw): Niepodatność na ogień, podwójne obrażenia od zimna, chyba że powiedzie się rzut obronny.

Stworzenia żywiołu powietrza

Jak łatwo się domyślić, te istoty mieszkają na Planie Żywiołu Powietrza. Wyglądają jak kłębiące się chmury w mniej więcej takim kształcie, jak odpowiednie istoty materialne, mając ciemniejsze skrawki mgły zamiast oczu i ust.

Kreowanie stworzenia żywiołu powietrza

Stworzenie żywiołu powietrza to szablon, który można nałożyć na dowolną istotę cielesną należącą do jednego z następujących podstawowych typów: bestia, magiczna bestia, robactwo, roślina, wynaturzenie, zwierzę. Typ stworzenia zmienia się na żywiołak (powietrza). Nowy byt zachowuje wszelkie statystyki i zdolności specjalne stworzenia bazowego, z przedstawionymi dalej wyjątkami.

Kość Wytrzymałości: Zmienia się na k8.

Szybkość: Stworzenia żywiołu powietrza posiadają szybkość latania 30 metrów (chyba że bazowe stworzenie latało jeszcze szybciej), doskonała zwrotność.

Specjalne ataki: Stworzenie żywiołu powietrza zachowuje wszelkie specjalne ataki stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje następujące:

Władanie powietrzem (zw): Istoty będące w powietrzu otrzymują karę -1 do ataków i obrażeń, których ofiarą pada stworzenie żywiołu powietrza.

Specjalne cechy: Stworzenie żywiołu powietrza zachowuje wszelkie specjalne cechy stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje następujące:

- **Żywiołak:** Niepodatne na trucizny, uśpienie, paraliż i otumanienie. Nie wpływają na nie trafienia krytyczne.
- Widzenie w ciemnościach (zasięg 18 metrów).
- Redukcja obrażeń (według poniższej tabelki).

Kości Wytrzymałości	Redukcja obrażeń
1-7	—
8-11	5/+1
12+	10/+1

Jeśli stworzenie bazowe już posiada jedną lub więcej tych specjalnych cech, pod uwagę należy brać wyższą wartość.

Rzuty obronne: jak stworzenie bazowe

Atrybuty: zręczność stworzenia bazowego rośnie o +6

Umiejętności: jak stworzenie bazowe. Jeśli stworzenie żywiołu powietrza ma Intelpekt powyżej 3, mówi językiem powietrznym

Atuty: jak stworzenie bazowe plus atut Atak z powietrza

Klimat/Teren: każdy region i podziemia

Występowanie: jak stworzenie bazowe

Skala Wyzwania: do 3 KW – jak stworzenie bazowe

3 KW do 7 KW – jak stworzenie bazowe +1

8+ KW – jak stworzenie bazowe +2

Skarb: jak stworzenie bazowe

Charakter: zwykle neutralny

Rozwój: jak stworzenie bazowe

Przykładowe stworzenie żywiołu powietrza

Kałamarnica żywiołu powietrza

Średni żywiołak (powietrza)

Kości Wytrzymałości: 3k8 (13 pw)

Inicjatywa: +6 (Zr)

Szybkość: latanie 30 m (doskonała)

KP: 18 (+5 Zr, +3 naturalny)

Ataki: 10 ramion +4 wręcz, ugryzienie -1 wręcz

Obrażenia: ramię 0, ugryzienie 1k6+1

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: poprawione łapanie, władanie powietrzem

Specjalne cechy: żywiołak, atramentowe miazmaty, odrzut, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytrw +3, Ref +9, Wola +2

Atrybuty: S 14, Zr 20, Bd 11, Int 1, Rzt 12, Cha 2

Umiejętności: Nasłuchiwanie +7, Zauważanie +7

Atuty: Atak z powietrza

Klimat/Teren: każdy region i podziemia
Występowanie: pojedynczo lub ławica (6-11)
Skala Wyzwania: 1
Skarb: żaden
Charakter: zwykle neutralny
Rozwój: 4-6 KW (średni), 7-11 KW (duży)

Walka

Poprawione łapanie (zw): Aby skorzystać z tej zdolności, kałamarnica musi trafić ramieniem (udany atak). Jeśli uzyska trzymanie, automatycznie zadaje obrażenia od ugryzienia w każdej rundzie, w której je zachowa.

Władanie powietrzem (zw): Stworzenia będące w powietrzu otrzymują karę -1 do ataków i obrażeń wymierzonych w kałamarnicę żywiołu powietrza.

Żywiołak: Niepodatna na trucizny, uśpienie, paraliż i otumanienie. Nie wpływają na nią trafienia krytyczne.

Atramentowe miazmaty (zw): Kałamarnica może raz na minutę (akcja darmowa) wytworzyć chmurę czarnej jak noc atramentu o wymiarach 3 metry na 3 metry na 3 metry. Obłok zapewnia całkowite ukrycie, z którego stwór zwykle korzysta, by uciec z niefortunnej walki. Stworzenia w obrębie chmury znajdują się w kompletnych ciemnościach.

Odrzut (zw): Kałamarnica żywiołu powietrza może raz na rundę odskoczyć – należy to traktować jak akcję podwójnego ruchu z szybkością 72 metrów.

Stworzenia żywiołu wody

Te istoty mieszkają na Planie Żywiołu Wody. Mają płynne, lepkie ciała w ogólnym kształcie odpowiednich istot materialnych. Zamiast oczu posiadają jaśniejące kule zieleni, a jama obramowana koralem stanowi usta.

Kreowanie stworzenia żywiołu wody

Stworzenie żywiołu wody to szablon, który można nałożyć na dowolną istotę cielesną należącą do jednego z następujących podstawowych typów: bestia, magiczna bestia, robactwo, roślina, wynaturzenie, zwierzę. Typ stworzenia zmienia się na żywiołak (wody). Nowy byt zachowuje wszelkie statystyki i zdolności specjalne stworzenia bazowego, z przedstawionymi dalej wyjątkami.

Kość Wytrzymałości: Zmienia się na k8.

Szybkość: Pływanie z szybkością 27 metrów, oprócz tego normalna szybkość stworzenia bazowego.

Specjalne ataki: Stworzenie żywiołu wody zachowuje wszelkie specjalne ataki stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje następujące.

Władanie wodą (zw): Stworzenie żywiołu wody otrzymuje premię +1 do ataków i obrażeń, jeśli ono i przeciwnik dotykają wody. Jeżeli wróg lub samo stworzenie wody jest na ziemi, podlega ono karze -4 do testów ataku i obrażeń.

Zmoczenie (zw): Dotyk stworzenia żywiołu wody gasi pochodnie, ogniska, otwarte latarnie i inne niechronione płomienie o niemagicznym pochodzeniu, jeśli są rozmiaru dużego lub mniejsze. Jest też ono w stanie rozproszyć dotknięty magiczny ogień – moc działa analogicznie do czaru *rozproszenia magii* rzuconego przez zaklinacza o po-

ziomie równym KW stworzenia. Nie zyskuje przewagi ani słabości wobec stworzeń z Planu Żywiołu Ognia.

Specjalne cechy: Stworzenie żywiołu wody zachowuje wszelkie specjalne cechy stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje następujące:

- **Żywiołak:** Niepodatne na trucizny, uśpienie, paraliż i otumanienie. Nie wpływają na nie trafienia krytyczne.
- **Widzenie w ciemnościach** (zasięg 18 metrów).
- **Redukcja obrażeń** (według poniższej tabelki)

Kości Wytrzymałości	Redukcja obrażeń
1-7	—
8-11	5/+1
12+	10/+1

Jeśli stworzenie bazowe już posiada jedną lub więcej tych specjalnych cech, pod uwagę należy brać wyższą wartość.

Rzuty obronne: jak stworzenie bazowe

Atrybuty: jak stworzenie bazowe

Umiejętności: jak stworzenie bazowe, jeśli stworzenie żywiołu wody ma Intelpekt powyżej 3, mówi językiem wodnym

Atuty: jak stworzenie bazowe

Klimat/Teren: każdy region i podziemia

Występowanie: jak stworzenie bazowe

Skala Wyzwania: do 3 KW – jak stworzenie bazowe

3 KW do 7 KW – jak stworzenie bazowe +1

8+ KW – jak stworzenie bazowe +2

Skarb: jak stworzenie bazowe

Charakter: zwykle neutralny

Rozwój: jak stworzenie bazowe

Przykładowe stworzenie żywiołu wody

Tygrys żywiołu wody

Duży żywiołak (wody)

Kości Wytrzymałości: 6k8+18 (45 pw)

Inicjatywa: +2 (Zr)

Szybkość: 12 m, pływanie 27 m

KP: 14 (-1 rozmiar, +2 Zr, +3 naturalny)

Ataki: 2 pazury +9 wręcz, ugryzienie +4 wręcz

Obrażenia: pazury 1k8+6, ugryzienie 2k6+3

Front/Zasięg: 1,5 m na 3 m/1,5 m

Specjalne ataki: skok do walki, poprawione łapanie, rozrywanie 1k8+3, władanie wodą, zmoczenie

Specjalne cechy: żywiołak, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytrw +8, Ref +7, Wola +3

Atrybuty: S 23, Zr 15, Bd 17, Int 2, Rzt 12, Cha 6

Umiejętności: Ciche poruszanie +9, Nasłuchiwanie +3, Równowaga +6, Ukrywanie +5*, Zauważanie +3

Klimat/Teren: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 4

Skarb: żaden

Charakter: zwykle neutralny

Rozwój: 7-12 KW (duży), 13-18 KW (wielki)

Walka

Skok do walki (zw): Gdy tygrys żywiołu wody skacze na przeciwnika w pierwszej rundzie walki, może wykonać akcję pełnego ataku pomimo wykonania akcji ruchu.

Poprawione łapanie (zw): Aby używać tej zdolności, tygrys musi trafić pazurami albo ugryzieniem (jeden udany atak). Jeśli uzyska trzymanie, może rozszarpywać.

Rozszarpanie (zw): Gdy tygrys żywiołu wody uzyska trzymanie, może wykonać dwa ataki rozszarpujące (+9 wręcz) tylnymi łapami, każdą zadając 1k8+3 punkty obrażeń. Może rozszarpywać również po skoku do walki.

Władanie wodą (zw): Tygrys żywiołu wody otrzymuje premię +1 do ataków i obrażeń, jeśli on i przeciwnik dotykają wody. Jeżeli wróg lub tygrys jest na ziemi, podlega on karze -4 do testów ataku i obrażeń.

Zmoczenie (zw): Dotyk tygrysa żywiołu wody gasi pochodnie, ogniska, otwarte latarnie i inne niechronione płomienie o niemagicznym pochodzeniu, jeśli są rozmiaru dużego lub mniejsze. Jest też ono w stanie rozproszyć dotknięty magiczny ogień – moc działa analogicznie do czaru *rozproszenia magii* rzuconego przez zaklinacza 6. poziomu. Nie zyskuje przewagi ani słabości wobec stworzeń z Planu Żywiołu Ognia.

Żywiołak: Niepodatne na trucizny, uśpienie, paraliż i otumanienie. Nie wpływają na nie trafienia krytyczne.

Umiejętności: Tygrys żywiołu wody otrzymuje premię rasową +4 do testów Cichego poruszania, Równowagi i Ukrywania. *W obszarach porośniętych wysoką trawą lub gęstym poszyciem, albo w terenach wodnych, premia do Ukrywania rośnie do +8.

Stworzenie żywiołu ziemi

Te istoty żyją na Planie Żywiołu Ziemi. Wyglądają jak człapiące kolosy w mniej więcej takim kształcie, jak odpowiednie istoty materialne, lecz uformowane z kamienia, ziemi i piasku. Ich oczy to wielofasetkowe kryształy.

Kreowanie stworzenia żywiołu ziemi

Stworzenie żywiołu ziemi to szablon, który można nałożyć na dowolną istotę cielesną należącą do jednego z następujących podstawowych typów: bestia, magiczna bestia, robactwo, roślina, wynaturzenie, zwierzę. Typ stworzenia zmienia się na żywiołak (ziemi). Nowy byt zachowuje wszelkie statystyki i zdolności specjalne stworzenia bazowego, z przedstawionymi dalej wyjątkami.

Kość Wytrzymałości: Zmienia się na k8.

Szybkość: Zyskuje zdolność rycia z normalną szybkością stworzenia bazowego lub z prędkością 6 metrów – pod uwagę należy brać niższą wartość. Szybkość lądowa nie ulega zmianie.

KP: Naturalny pancerz rośnie o +3.

Specjalne ataki: Stworzenie żywiołu ziemi zachowuje wszelkie specjalne ataki stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje następujące:

Władanie ziemią (zw): Stworzenie żywiołu ziemi otrzymuje premię +1 do ataków i obrażeń, jeśli ono i przeciwnik dotykają ziemi. Jeżeli przeciwnik jest w powietrzu lub w wodzie, podlega ono karze -4 do testów ataku i obrażeń.

Rycie (zw): Podobnie do xorna stworzenie żywiołu ziemi może przemieszczać się przez kamień, piasek i niemal każdy rodzaj ziemi (ale nie przez metal) z równą łatwością, jak ryba pływa w wodzie.

Specjalne cechy: Stworzenie żywiołu ziemi zachowuje wszelkie specjalne cechy stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje następujące:

- **Żywiołak:** Niepodatne na trucizny, uśpienie, paraliż i otumanienie. Nie wpływają na nie trafienia krytyczne.
- **Widzenie w ciemnościach** (zasięg 18 metrów).
- **Redukcja obrażeń** (według poniższej tabelki):

Kości Wytrzymałości	Redukcja obrażeń
1-7	—
8-11	5/+1
12+	10/+1

- **Wyczuwanie drgań (zw):** Stworzenie żywiołu ziemi może automatycznie wyczuć położenie wszystkiego w promieniu 18 metrów, co ma kontakt z ziemią.

Jeśli stworzenie bazowe już posiada jedną lub więcej tych specjalnych cech, pod uwagę bierze się lepszą wartość.

Rzuty obronne: jak stworzenie bazowe

Atrybuty: siła stworzenia bazowego rośnie o +2, Zręczność spada o -2

Umiejętności: jak stworzenie bazowe. Jeśli stworzenie żywiołu ziemi ma Intelpekt powyżej 3, mówi językiem ziemnym

Atuty: jak stworzenie bazowe

Klimat/Teren: każdy region i podziemia

Występowanie: jak stworzenie bazowe

Skala Wyzwania: do 3 KW – jak stworzenie bazowe

3 KW do 7 KW – jak stworzenie bazowe +1

8+ KW – jak stworzenie bazowe +2

Skarb: jak stworzenie bazowe

Charakter: zwykle neutralny

Rozwój: jak stworzenie bazowe

Przykładowe stworzenie żywiołu ziemi

Nosorożec żywiołu ziemi

Duży żywiołak (ziemi)

Kości Wytrzymałości: 8k8+40 (76 pw)

Inicjatywa: -1 (Zr)

Szybkość: 9 m, rycie 6 m

KP: 18 (-1 rozmiar, -1 Zr, +10 naturalny)

Ataki: bodnięcie +14 wręcz

Obrażenia: bodnięcie 2k6+13

Front/Zasięg: 1,5 m na 3 m/1,5 m

Specjalne ataki: władanie ziemią

Specjalne cechy: żywiołak, redukcja obrażeń 5/+1, wyczuwanie drgań, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytrw +11, Ref +5, Wola +3

Atrybuty: S 28, Zr 8, Bd 21, Int 2, Rzt 13, Cha 2

Umiejętności: Nasłuchiwanie +17

Klimat/Teren: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo lub grupka (2-12)

Skala Wyzwania: 6

Skarb: żaden

Charakter: zwykle neutralny

Rozwój: 9-12 KW (duży), 13-24 KW (wielki)

Walka

Władanie ziemią (zw): Nosorożec żywiołu ziemi otrzymuje premię +1 do ataków i obrażeń, jeśli wraz z przeciwnikiem dotykają ziemi. Jeżeli wróg jest w powietrzu lub w wodzie, nosorożec żywiołu ziemi podlega karze -4 do testów ataku i obrażeń.

Żywiołak: Niepodatny na trucizny, uśpienie, paraliż i otumanienie. Nie działają na niego trafienia krytyczne.

Wyczuwanie drgań (zw): Nosorożec żywiołu ziemi może automatycznie wyczuć położenie wszystkiego w promieniu 18 metrów, co ma kontakt z ziemią.

Stworzenia żywiołu drewna

Te istoty mieszkają na Planie Żywiołu Drewna i w podobnie gościnnych obszarach, w tym na Planie Materialnym. Mają ciała w ogólnym kształcie odpowiednich istot materialnych, lecz uformowane w całości z drewna, gałęzi i liści. Zamiast oczu mają czarne, opalowe kule, a szponiaste dłonie kończą się zakrzywionymi drzazgami.

Kreowanie stworzenia żywiołu drewna

Stworzenie żywiołu drewna to szablon, który można nałożyć na dowolną istotę cielesną należącą do jednego z następujących podstawowych typów: bestia, magiczna bestia, robactwo, roślina, wynaturzenie, zwierzę. Typ stworzenia zmienia się na żywiołak

(drewna). Nowy byt zachowuje wszelkie statystyki i zdolności specjalne stworzenia bazowego, z przedstawionymi dalej wyjątkami.

Kość Wytrzymałości: Zmienia się na k8.

Klasa Pancerza: Naturalny pancerz rośnie o +2.

Szybkość: Normalna (lądowa) szybkość spada do połowy. Inne typy ruchu (pływanie, latanie, wspinanie) nie ulegają zmianie.

Specjalne ataki: Stworzenie żywiołu drewna zachowuje wszelkie specjalne ataki stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje następujące:

Kolce (zw): Stworzenie żywiołu drewna może wystrzelić salwę odłamków kory, drzazg lub drewna w standardowej akcji, do czterech ataków na rundę. Atak ma zasięg 36 metrów, bez przyrostu zasięgu. Obrażenia wynoszą 1k6 + pre-

mia z Siły. Stworzenie żywiołu drewna może wystrzelić tyle cierni dziennie, ile posiada Kości Wytrzymałości.

Specjalne cechy: Stworzenie żywiołu drewna zachowuje wszelkie specjalne cechy stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje następujące:

- **Żywiołak:** Niepodatne na trucizny, uśpienie, paraliż i otumanienie. Nie wpływają na nie trafienia krytyczne.
- **Widzenie w ciemnościach** (zasięg 18 metrów).
- **Redukcja obrażeń** (według poniższej tabelki):

Kości Wytrzymałości	Redukcja obrażeń
1-7	—
8-11	5/+1
12+	10/+1

- **Roślina:** Stworzenie żywiołu drewna jest żywiołakiem, ale jednocześnie ma wiele cech rośliny. Oprócz korzyści wynikających z pierwszego wymienionego typu, zyskuje ponadto niepodatność na polimorfowanie i nie działają na nie efekty wpływające na umysł (uroki, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty wpływające na morale).

• **Roślinny zmysł (zw):** Stworzenie żywiołu drewna może

automatycznie wyczuć położenie wszystkiego w zasięgu 18 metrów, co pozostaje w kontakcie z roślinnością – nawet, gdy dotyka innej roślinności.

Jeśli stworzenie bazowe już posiada jedną lub więcej tych specjalnych cech, pod uwagę należy brać wyższą wartość.

Rzuty obronne: jak stworzenie bazowe

Atrybuty: jak stworzenie bazowe

Umiejętności: jak stworzenie bazowe. Jeśli stworzenie żywiołu drewna ma Intelpekt powyżej 3, mówi leśnym oraz językiem drzewców

Atuty: jak stworzenie bazowe

Klimat/Teren: każdy region i podziemia

Występowanie: jak stworzenie bazowe

Skala Wyzwania: do 3 KW – jak stworzenie bazowe

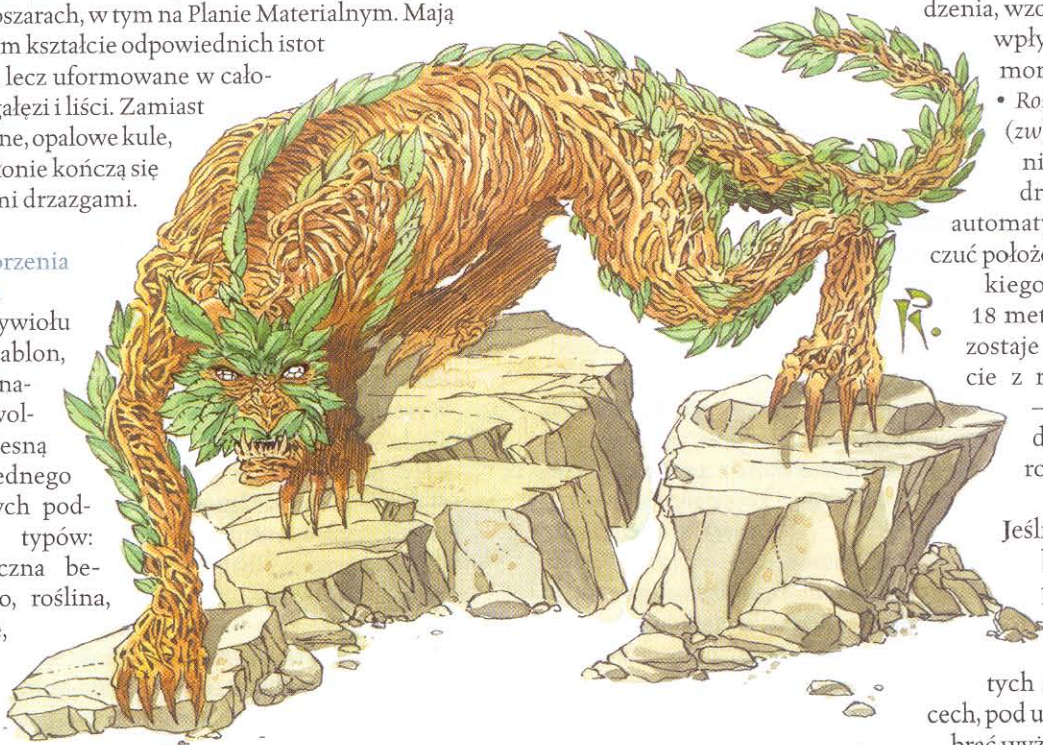
3 KW do 7 KW – jak stworzenie bazowe +1

8+ KW – jak stworzenie bazowe +2

Skarb: jak stworzenie bazowe

Charakter: zwykle neutralny

Rozwój: jak stworzenie bazowe



Przykładowe stworzenie żywiołu drewna

Lampart żywiołu drewna

Średni żywiołak (drewna)

Kości Wytrzymałości: 3k8+6 (19 pw)

Inicjatywa: +4 (Zr)

Szybkość: 6 m, wspinanie 6 m

KP: 17 (+4 Zr, +3 naturalny)

Ataki: 2 pazury +1 wręcz, ugryzienie +6 wręcz lub 3 kolce +6 dystansowy

Obrażenia: pazury 1k8+6, ugryzienie 2k6+3

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: skok do walki, poprawione łapanie, rozrywanie 1k3+1

Specjalne cechy: żywiołak, roślina, węż, roślinny zmysł, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytrw +5, Ref +7, Wola +2

Atrybuty: S 16, Zr 19, Bd 15, Int 2, Rzt 12, Cha 6

Umiejętności: Ciche poruszanie +9, Nasłuchiwanie +6, Równowaga +12, Ukrywanie +9*, Wspinaczka +11, Zaważanie +6

Atuty: Finezja w broni (ugryzienie, pazury)

Klimat/Teren: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo lub para

Skala Wyzwania: 2

Skarb: żaden

Charakter: zwykle neutralny

Rozwój: 4-5 KW (średni)

Walka

Skok do walki (zw): Gdy lampart żywiołu drewna skacze na przeciwnika w pierwszej rundzie walki, może wykonać akcję pełnego ataku pomimo wykonania akcji ruchu.

Poprawione łapanie (zw): Aby używać tej zdolności, lampart musi udanie ugryźć (atak trafia celu). Jeśli uzyska trzymanie, może rozszarpać.

Rozszarpnięcie (zw): Gdy lampart żywiołu drewna uzyska trzymanie, może wykonać dwa ataki rozszarpujące (+6 wręcz) tylnymi łapami, każdą zadając 1k3+1 punkty obrażeń. Może rozszarpać również po skoku do walki.

Żywiołak: Niepodatny na trucizny, uśpienie, paraliż i otumanienie. Nie wpływają na nie trafienia krytyczne.

Roślina: Niepodatny na polimorfowanie, nie działają na nie efekty wpływające na umysł.

Umiejętności: Lampart żywiołu drewna otrzymuje premię rasową +4 do testów Ukrywania i Cichego poruszania oraz premię rasową +8 do testów Równowagi. *W terenie z wysoką trawą lub gęstym poszyciem premia do Ukrywania rośnie do +8.

Roślinny zmysł (zw): Lampart żywiołu drewna może automatycznie wyczuć położenie wszystkiego w zasięgu 18 metrów, co pozostaje w kontakcie z roślinnością – nawet, gdy sam dotyka innej roślinności.

Stworzenia żywiołu zimna

Te istoty mieszkają na Planie Żywiołu Zimna lub na podobnie gościnnych obszarach na innych planach żywiołów, na przykład na Planie Żywiołu Wody czy Powietrza. Mają mniej więcej takie same kształty jak odpowiednie istoty

materialne, lecz są uformowane w całości z lodu, szronu i śniegu. Ich oczy to błyszczące, czerwone sztabki lodu, a zięjące paszcze otaczają twarde jak stal lodowe sople.

Kreowanie stworzenia żywiołu zimna

Stworzenie żywiołu zimna to szablon, który można nałożyć na dowolną istotę cielesną należącą do jednego z następujących podstawowych typów: bestia, magiczna bestia, robactwo, roślina, wynaturzenie, zwierzę. Typ stworzenia zmienia się na żywiołak (zimna). Nowy byt zachowuje wszelkie statystyki i zdolności specjalne stworzenia bazowego, z przedstawionymi dalej wyjątkami.

Kość Wytrzymałości: Zmienia się na k8.

Klasa Pancerza: Naturalny pancerz rośnie o +3.

Specjalne ataki: Stworzenie żywiołu zimna zachowuje wszelkie specjalne ataki stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje następujące:

Zmrożenie (zw): Oprócz normalnych obrażeń od ataku, to stworzenie zadaje naturalną bronią dodatkowe obrażenia od zimna (dotyczy pazurów, ugryzienia, walnięcia i ataku ogonem). Liczba ran zależy od KW stworzenia (patrz poniższa tabelka).

Specjalne cechy: Stworzenie żywiołu zimna zachowuje wszelkie specjalne cechy stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje następujące:

- **Żywiołak:** Niepodatny na trucizny, uśpienie, paraliż i otumanienie. Nie wpływają na nie trafienia krytyczne.
- Widzenie w ciemnościach (zasięg 18 metrów).
- Redukcja obrażeń (według poniższej tabelki):

Kości Wytrzymałości	Redukcja obrażeń	Dodatkowe obrażenia od zimna
1-3	—	—
4-7	—	1k4
8-11	5/+1	1k6
12+	10/+1	1k8

- **Podtyp stworzenie zimna (zw):** Niepodatność na zimno, podwójne obrażenia od ognia, chyba że powiedzie się rzut obronny.
- **Chodzenie po lodzie (zw):** Zdolność działa jak czar *pajęcza wspinaczka*, ale tylko na powierzchniach oblodzonych. Na Planie Żywiołu Zimna stworzenie może poruszać się normalnie.

Jeśli stworzenie bazowe już posiada jedną lub więcej tych specjalnych cech, pod uwagę należy brać wyższą wartość.

Rzuty obronne: jak stworzenie bazowe

Atrybuty: jak stworzenie bazowe

Umiejętności: jak stworzenie bazowe, jeśli stworzenie żywiołu zimna ma Intelpekt powyżej 3, mówi językiem powietrznym lub wodnym

Atuty: jak stworzenie bazowe

Klimat/Teren: każdy region i podziemia

Występowanie: jak stworzenie bazowe

Skala Wyzwania: do 3 KW – jak stworzenie bazowe

3 KW do 7 KW – jak stworzenie bazowe +1

8+ KW – jak stworzenie bazowe +2

Skarb: jak stworzenie bazowe
Charakter: zwykle neutralny
Rozwój: jak stworzenie bazowe

Przykładowe stworzenie żywiołu zimna

Gnilnik żywiołu zimna („gnilnik tundry”)

Duży żywiołak (zimna)

Kości Wytrzymałości: 8k8+24 (60 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 6 m

KP: 23 (-1 rozmiar, +14 naturalny)

Ataki: 2 walnięcia +10 wręcz

Obrażenia: walnięcie 2k6+5 i 1k6 od zimna

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/3 m

Specjalne ataki: poprawione łapanie, duszenie 2k6+7 i 1k6 od zimna

Specjalne cechy: żywiołak, roślina, niepodatność na elektryczność, odporność na ogień 30, redukcja obrażeń 5/+1, widzenie w ciemnościach 18 m, podtyp stworzenie zimna, chodzenie po lodzie

Rzuty obronne: Wytrw +9, Ref +2, Wola +2

Atrybuty: S 21, Zr 10, Bd 17, Int 7, Rzt 10, Cha 9

Umiejętności: Ciche poruszanie +4, Nasłuchiwanie +4, Ukrywanie +0

Klimat/Teren: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 8

Skarb: 1/10 monet, 50% dóbr, 50% przedmiotów

Charakter: zwykle neutralny

Rozwój: 9-12 KW (duży), 13-24 KW (wielki)

Walka

Poprawione łapanie (zw): Aby skorzystać z tej zdolności, gnilnik tundry musi trafić przeciwnika rozmiaru najwyżej dużego obydwoma atakami ramionami (dwa trafienia). Jeśli uzyska trzymanie, może dusić.

Duszenie (zw): Gnilnik tundry zadaje 2k6+7 obrażeń, niezależnie od obrażeń od zimna, po udanym teście zwania przeciw istocie rozmiaru dużego lub mniejszej. Stwór może się poruszać podczas duszenia, ale nie może podejmować innych akcji ataku.

Żywiołak: Niepodatny na trucizny, uśpienie, paraliż i otumanienie. Nie wpływają na niego trafienia krytyczne.

Niepodatność na elektryczność (zw): Gnilnik tundry nie otrzymuje obrażeń od elektryczności. Zamiast tego każdy atak oparty na elektryczności (np. *wstrząsający chwyt* lub *błyskawica*) wymierzony w niego obdarza go 1k4 tymczasowymi punktami Budowy. Gnilnik traci te punkty w tempie 1 na godzinę.

Umiejętności: Gnilnik tundry otrzymuje premię rasową +4 do testów Cichego poruszania, Nasłuchiwania i Ukrywania. *Otrzymuje premię +12 do Ukrywania, będąc na obszarze pokrytym śniegiem lub lodem.

Dodatek: Inne warianty planów i kosmologii

Zaden z opisanych dalej planów nie istnieje w Wielkim Kole, lecz możesz ich używać w samodzielnie opracowanej kosmologii. Rozdział ten zawiera także przedstawienie kilku alternatywnych kosmologii, które możesz wykorzystać lub zaadaptować do własnych gier.

KRAINA SNÓW

Kraina Snów, zwykle zwana po prostu Snem, to miejsce, w którym hasają sny, niebaczne na świat rzeczywisty. Te z sennych marzeń, które już minęły, blakną i zanikają, lecz ich odbicia przez wieczność rezonują we Śnie. Szczątki szczególnie plugawych snów, naładowane złymi emocjami, czasami szaleją od jednego sennego miejsca do drugiego, powołując do życia straszliwe koszmary.

Do Krainy Snów przychodzą śpiący, czy tego chcą, czy nie. Zawsze gdy zapadają w sen, ich umysły ulatują do Krainy Snów. Krawędzie Snu rozszerzają się i kurczą o tymczasowe sennie miejsca, gdy śniący na wszystkich planach budzą się i zasypiają. Sen istniałby jednak nawet, gdyby nie było śniących.

Wiele sennych miejsc tworzonych przez śniących istnieje tylko przez krótką chwilę i rzadko zdarza im się wpływać na siebie. Jednak istnieją postacie, które świadomie kroczą pomiędzy sennymi miejscami, robiąc co im się podoba. Czasami tacy świadomie śniący przebijają samo Serce Snu, gdzie przeciętne sennie marzenia nie odważają się zapuszczać.

CECHY SNU

Kraina Snów ma następujące cechy:

- **Grawitacja subiektywna kierunkowa:** W większości sennych miejsc siła grawitacji jest taka sama, jak na Planie Materialnym, ale każde sennie miejsce może przyciągać w innym kierunku. Subiektywna grawitacja większości takich obszarów zdaje się dostosowywać do normalnej grawitacji, ale inne sennie miejsca mogą mieć szalenie różne cechy grawitacji. Podróżnicy, którzy opanowali umiejętność Świadomego śnienia, mogą sami decydować, w którą stronę ma przyciągać grawitacja w danym sennym miejscu.
- **Zmieniony czas:** Każde 10 minut we Śnie to tylko minuta na Planie Materialnym. Jednak natura tego planu sprawia, że czas na nim spędzony jest mniej realny. Bez względu na doświadczenia odwiedzających, po opuszczeniu Snu pozostają wyłącznie wspomnienia. We śnie nie można naprawdę rzucić zaklęć ani się ich nauczyć, zdobyć ani stracić przedmiotów oraz, oczywiście, zyskać punktów doświadczenia.
- **Nieskończony rozmiar:** Sen jest nieskończony, lecz poszczególne sennie miejsca już tak. Jednak nawet pojedyncze sennie miejsca może wydawać się całkiem spore, co zależy od natury konkretnego sennego marzenia.

- **Wysokomorficzny:** Sennie miejsca rodzą się z niekontrolowanej materii sennego marzenia w chwili, w której umysł śniącego wpada w głąb tej krainy. Materia snu pozostawiona samopas we Śnie jest ulotna niczym myśl. Ale gdy sennie miejsca się utrwali, posiada cechę normalnie zmienny, podobnie jak Plan Materialny. Podróżnicy biegle w Świadomym śnieniu mogą modyfikować sennie miejsca według własnego upodobania.
- **Brak cech żywiołów i energii.**
- **Umiarkowanie ukierunkowany na neutralność.**
- **Normalna magia:** Czary można rzucać normalnie, lecz podróżnicy po opuszczeniu Snu odkrywają, że wszystkie zaklęcia, których użyli na tym planie, nie zostały naprawdę rzucone (pozostają czarami przygotowanymi, ewentualnie posiadają niewykorzystane komórki na czary). Analogicznie wszystkie czary działające w chwili, gdy podróżnik opuszcza Sen, znikają, tak jakby nigdy ich nie rzucono.

POŁĄCZENIA SNU

Kraina Snów sąsiaduje z Planem Materialnym i z dowolnym planem Przechodnim, Wewnętrzny i Zewnętrzny, jakim tylko sobie życzysz. Najprostszym sposobem dostania się do tego wymiaru jest Portal Snu, do którego żywe stworzenia w całym multiwersum wchodzą bez świadomości w momencie zaśnięcia.

Gdy żywy umysł zapada w sen, świadomość śniącego przechodzi do Krainy Snów, a on wraca do własnego sennego miejsca. Ciało pozostaje na Planie Materialnym, lecz umysł wędruje jako tajemniczy byt po sennym regionie. Gdy śniący się budzi, umysł powraca do ciała, a sennie miejsce zwykle rozwiewa się w niewyróżniającą się materię snu. Czasami sennie obszary utrzymują się dłużej i przenikają do Serca Snu, nabierając więcej cech trwałej rzeczywistości.

Kroczący w snach – często goszczący w Krainie Snów – mogą wchodzić do tego wymiaru przez Portal Snu jak każdy śpiący, ale potrafią też przeniknąć do snów cielesnie, odnajdując jeden z rzadkich fizycznych portali wiodących do Snu lub rzucając czar *senna podróż*.

MIESZKAŃCY SNU

We Śnie można napotkać wszystkie rodzaje stworzeń – od małych zwierząt po odrażające koszmary. Śniący również należą do przeróżnych ras, a sennie miejsca podobnych istot z reguły są skupione razem, jak archipelagi w morzu surowej materii snu.

RUCH I WALKA

Ruch w sennym miejscu często jest taki, jak na Planie Materialnym. Niemniej w każdym z nich zasady mogą być inne. W jednym wszystkie stworzenia mogą latać w powietrzu, a w innym jedynym środkiem transportu bywa pływanie.

Przemieszczanie się pomiędzy sennymi miejscami celowo podejmują tylko kroczący w snach, którzy albo weszli do Snu poprzez *senną podróż*, albo używają umiejętności Świadomego śnienia. Podróżnik może przeskoczyć z jednego sennego miejsca do drugiego, albo kierować się w samo Serce Snu. Sennie miejsca z reguły nie zachodzą na siebie, ale kroczący w snach potrafią znaleźć miejsca, w których

granice są na tyle cienkie, że pojedynczy krok przenosi podróżnika z jednego sennego miejsca do drugiego.

Przejdzie między sennymi miejscami to stopniowa zmiana, a nie nagły przeskok. Gdy podróżnik zbliża się do granicy takiego regionu, otoczenie zaczyna coraz bardziej przypominać sąsiednie sennie miejsce, a cechy aktualnego stają się mniej zauważalne. W końcu kroczący w snach przechodzi całkowicie w nowy obszar. Kroczący w snach, jak każdy śniący, może „zbudzić się” i zupełnie opuścić Sen.

Przebudzenie: Śniący lub kroczący w snach może spróbować wybudzić się z niebezpiecznego sennego miejsca, poświęcając akcję będącą odpowiednikiem ruchu i wykonując udany test Roztropności (ST 10). Gdy budzi się śniący, który stworzył dane miejsce, rozpada się ono, a wszyscy odwiedzający je zostają wyrzuceni do najbliższego sennego miejsca. Przebudzenie się kroczącego w snach nie wpływa ani na sennie miejsce, ani na jego śniącego twórcę.

WŁAŚCIWOŚCI KRAINY SNÓW

W kosmologii obejmującej Krainę Snów sennie marzenia mogą cię prawdziwie skrzywdzić. Oczywiście, większość śmiertelników przeżywa całe życie bez najmniejszej szkody ze strony wielkiej, nieokielzanej dziczy Snu, ale niektórzy nie mają tyle szczęścia.

Gdy przeciętny śniący wchodzi do Snu, zachowuje wszystkie zdolności, a nawet uzyskuje odpowiedniki trzymany i noszonych na sobie przedmiotów, uformowane z sennej materii. Podobnie – punkty wytrzymałości, wartości atrybutów i wszystkie inne wartości pozostają dokładnie takie same, jakie były w chwili zasypiania. Na przykład, gdy zasypia czarodziejka 5. poziomu z różdżką błyskawic, może we Śnie używać zaklęć i różdżki. A kiedy się obudzi, okaże się, że nie straciła żadnych przygotowanych czarów i nie zużyła ładunków z różdżki.

SENNA PODRÓŻ

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 8

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cele: Ty i jedna dotknięta istota na poziomie

Czas trwania: 1 godzina/poziom (P)

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak

Ty i dowolne dotknięte stworzenie przenikacie przez kryształowy łuk marzeń na krawędź świadomej myśli i do Krainy Snów. Możesz zabrać ze sobą więcej stworzeń (liczba ograniczona poziomem), ale wszyscy muszą się dotykać, gdy rzucasz zaklęcie. Przechodzisz na plan Snu fizycznie, nie pozostawiając niczego za sobą.

We Śnie przemieszczasz się przez całą menażerię myśli, pragnień i złudzeń tworzonych przez umysły wszystkich śniących. W każdej minucie podróży przez tę krainę (gdy na Planie Materialnym upływa tylko 1 runda) możesz „się wybudzić” i odkryć, że pokonałeś 7,5 kilometra w świecie jawy. A więc postać może używać tego czaru do błyskawicznych podróży, fizycznie wchodząc

Jeśli śniący lub kroczący w snach umrze w sennym miejscu, budzi się natychmiast z łomoczącym sercem, ale bez żadnych obrażeń. Jednakże jeżeli któryś z nich zginie na obszarze Serca Snu, umiera również na Planie Materialnym. Co gorsza, ich duchy będą na wieczność uwięzione w Sercu Snu, więc przywołanie z martwych ani wskrzeszenie nic im nie pomoga.

Senne miejsca

Wiele sennych miejsc jest małych – nie więcej niż dwa czy trzy pokoje w ponurym budynku, mała polana w chłostanej burzy puszczy lub spowite mgłą wiejskie rozstaje. Inne sennie miejsca ciągną się przez całe kilometry i obejmują wszelkiej maści osobliwości, budynki i mieszkańców. Wszystkie jednak mają jeden wspólny element – śniącego.

Nieświadomy umysł śniącego tworzy senny krajobraz, w którym następnie się on porusza, zazwyczaj w ogóle nieświadomy tego, że śni. Przekształca duże i małe aspekty własnego sennego miejsca, ale nigdy nie czyni tego umyślnie, chyba że posiadał umiejętność Świadomego śnienia. Senne miejsca zwykle rozpadają się, gdy śniący się budzi, ale niekiedy utrzymują się dłużej lub zostają na stałe pod wpływem magii czy wyjątkowych okoliczności.

W bardzo rzadkich przypadkach sennie miejsce pęka i wysypuje fragmenty oraz odwiedzających w inne sennie miejsca lub na Plan Materialny. Przedmioty z pękniętych sennych miejsc zwykle trwają na Planie Materialnym tylko 1k% godzin, ale 1% z nich uzyskuje na stałe rzeczywistą formę. Poniżej opisano przykładowe trwałe sennie miejsce.

Anavaree: To trwałe sennie miejsce to idylliczny krajobraz oświetlony złocistym słońcem. W granicach lesistej doliny widać trawę, drzewa i małe jeziora. Ptaszki przełatają z drzewa na drzewo, wypiewując piękne pieśni. Na środku polany znajduje się wzgórze z placem zabaw.

w dziedzinę snów, pokonując pożądaną dystans i wynurzając się znów w świecie jawy. Zawsze wiesz, w którym miejscu normalnego świata się pojawisz.

Senna podróż pozwala przenosić się także na inne plany, na których są śniące istoty, ale wymaga to przejścia przez Serce Snu – a tu jesteś podatny na kaprysy gwałtownej rzeczywistości snów. Przedostanie się na inny plan egzystencji wymaga 1k4 godzin we Śnie (co odpowiada 1k4x6 minutom według czasu mierzonego na większości planów).

Wszystkie stworzenia dotykane przez ciebie w chwili rzucania *sennej podróży* również przenoszą się na granice nieświadomości. Mogą iść za tobą, przejść do innych sennych miejsc albo wycofać się z powrotem na jawę (50% szans na dowolną z dwóch ostatnich opcji, jeśli się zgubią lub celowo je zostawisz). Stworzenia niechętnie do podróży do Krainy Snów mają prawo do rzutu obronnego na Wolę – udany neguje efekt.

Uwaga: Obowiązują inne zasady niż normalne dla śnienia. Zużywane przedmioty, rzucane czary i inne wyczerpujące się zasoby naprawdę znikają, gdy powracasz do świata jawy po zakończeniu działania tego zaklęcia. Z kolei przedmioty zdobyte podczas działania czaru oraz zyskane doświadczenie pozostają.

Kraina Snów



DODATEK:
INNE WARIANTY
PLANÓW
I KOSMOLOGII

Wzgórze otacza cielsko śpiącego spokojnie, ogromnego spiżowego smoka. Ana, śniąca, bawi się na placu.

Gdy Ana się uśmiecha, słońce świeci jaśniej. Kiedy się śmieje, tańczą tęczowe łuki. Z kolei smutna minka przywołuje chmury, a lzy ściągają deszcz. Co najgorsze, gniew sprowadza na ziemię błyskawice. Ana nie zdaje sobie sprawy, że śni. Nie zastanawia się zbyt nad sytuacją, co typowe dla śniących w ich sennych miejscach. Smok – „Maruda” – pozostaje uśpiony, dopóki Anie nie zagrozi jakieś niebezpieczeństwo.

W istocie fizyczne ciało Any pozostaje w letargu na powierzchni czerwonego, martwego świata, na którym nie

można oddychać. Jest jedyną, która przeżyła próbę kolonizacji podjętą z innego świata. Statek kolonistów spadł z nieba, rozbił się i spłonął na czerwonych piaskach. W głębi ogromnego krateru, od dawna już wystygłego, spoczywa komora hibernacyjna Any. Jakimś cudownym zrzędzeniem losu lub przypadkiem jest nieuszkodzona i nadal działa. Tyle że leżąca wewnątrz kobieta przeżyła poważny szok psychiczny i jej umysł stał się umysłem małej dziewczynki – dziewczynki zatopionej w wymuszonym śnie, którego nie przestaje śnić. Ana jest nieświadoma prawdziwego ciała ani losu, jaki spotkał jej kolegów kolonistów. Od lat bawi się beztrudnie w sennym miejscu. Jednak smok zna całą prawdę.

ŚWIADOME ŚNIENIE (RZT; TYLKO WYSZKOLONA)

Dzięki tej umiejętności możesz się zorientować, że śnisz, świadomie kontrolować elementy snu oraz przechodzić do innych sennych miejsc.

Test: Test Świadomego śnienia to akcja standardowa, prowadząca okazjny atak.

Zadanie	ST
Zorientowanie się, że to sen	5
Zmiana jednego aspektu własnego sennego miejsca	15
Zmiana jednego aspektu cudzego sennego miejsca	20
Zmiana własnego wyglądu	20
Przejście z jednego sennego miejsca do innego	15
Przejście z sennego miejsca do Serca Snu	25
Wciągnięcie kogoś innego ze sobą do Serca Snu	*
Opuszczenie Serca Snu	20

*Musisz najpierw doprowadzić do zwarcia z przeciwnikiem. W następnej akcji, zamiast próby przyspilenia, wykonujesz test Świadomego śnienia (ST 25). Jeśli ci się uda, razem z przeciwnikiem wpadasz do Serca Snu.

Zmiana aspektu: Aspektami sennego miejsca są elementy krajobrazu, takie jak oświetlenie, teren, architektura danego budynku, roślinność (lub jej brak) i inne stosunkowo nieszkodliwe cechy. Nie możesz Świadomym śnieniem stworzyć błyskawicy rażącej wroga ani otworzyć pod nim jamy.

Zmiana wyglądu: Możesz przyjąć powierzchowność innego stworzenia różnego od ciebie najwyżej o dwie kategorie rozmiaru. Nie zmienia się żaden z twoich atrybutów, jedynie wygląd.

Ponowna próba: Możesz wykonywać test Świadomego śnienia raz na rundę.

Serce Snu

Senne miejsca w całej swej nieskończonej liczbie są tylko krawędzią Snu. Otaczają Serce Snu – krainę, w której śniących może spotkać śmierć.

Serce Snu to kotłownia zrodzonych we snach krajobrazów, które topnieją, płoną, rosną i rozplývają się bez żadnego porządku ani przyczyny. Kule ognia, kieszenie powietrza, odłamki ziemi i fale wody walczą tu ze sobą. Pośród chaosu dryfują na wpół stopione senne miejsca – jeziora, budynki, ulice, dziwne stworzenia i małe wyspy. Niektóre zapewniają schronienie przed burzą, ale inne są wystawione na wszelkie zabójcze efekty. Oto senne miejsca wciągnięte do Serca Snu, zazwyczaj po obudzeniu się tworzących je śniących.

Obudzenie się w Sercu Snu jest trudniejsze – wymaga testu Roztropności o ST 18.

W tym regionie w każdej chwili kroczący w snach może zginąć od przypadkowego wybuchu ognia, elektryczności czy powodzi. Zrodzona w snach istota może wyłonić się z chaosu i połknąć niedoświadczonego podróżnika. Gdy śmierć nadchodzi w Sercu Snu, obejmuje również i fizyczne ciało.

Burza Serca Snu: Bez ochrony jakiegoś wytrzymałego sennego miejsca kontakt z burzą Serca Snu zadaje 25 obrażeń w każdej rundzie – po 5 punktów od dźwięku, elektryczności, kwasu, ognia i zimna.

Jak każdy cyklon, burza Serca Snu też ma oko. Jeśli w Krainie Snów istnieje jakiś umysł, bóstwo albo cel, znajduje się na pewno w Oku Burzy Serca Snu. Niemniej każda postać, która je odwiedzi, powraca z zupełnie innym wyobrażeniem na temat tego, co mieszka w oku. Jedni spotykają bogów, inni odnajdują dawno zmarłych ukochanych, a jeszcze inni osiągnęli niezrównane osobiste ośnienie. Żadne sprawozdanie nie potrafi precyzyjnie opisać Serca Snu. Podobnie jak żaden śniący nie może w pełni zrozumieć wszystkich snów.

PLAN LUSTER

Plan Luster to opcjonalny Plan Przechodni – a ściślej mówiąc, zbiór Planów Przechodnich – który istnieje w przestrzeni poza odbijającymi obraz powierzchniami. Błędna jest teoria głosząca, że zwierciadło ukazuje obraz dzięki odbijaniu światła. Lustra posiadają własną magię i pozwalają postaciom dostrzegać rzeczywistość, która istnieje równoległe do tej im znanej. Odpowiednim zaklęciem podróżnik potrafi zmienić takie okno w drzwi i przejść do przestrzeni za zwierciadłami, do miejsca potęgi i niebezpieczeństw.

Po drugiej stronie lustra podróżnik znajduje się w długim korytarzu, wiodącym na prawo i na lewo. Poza nim przez zwierciadło wyraźnie widoczny jest Plan Materialny, mimo że inni we wspomnianym wymiarze widzą jedynie własne odbicia.

Idąc korytarzami podróżnik dostrzega inne okna, będące zwierciadłami na innych planach. Zazwyczaj z pojedynczym Planem Luster związane jest 5k4 zwierciadeł, które mogą łączyć się z dowolnymi miejscami – Planami Zewnętrznymi, Wewnętrznymi, Alternatywnym Planem

Materialnym, a nawet z innymi lokacjami na tym samym Planie Materialnym. Kamienny korytarz łączący lustra wiję się i zakręca. Podróżnicy zwykle napotykną nowe zwierciadło co 2k6×6 metrów.

Plan Luster to ukryty wymiar, nieznan większości mieszkańców graniczącego z nim Planu Materialnego. Jedynymi jego gośćmi są poszukiwacze tajemnic lub dróg wiodących do innych miejsc. Istnienie tego planu może pozwolić jednostkom przeniknąć do obszarów niedostępnych w inny sposób, na przykład pozbawionych łączności z Planem Astralnym.

CECHY LUSTER

Plan Luster ma następujące cechy:

- **Normalna grawitacja.**
- **Normalny czas.**
- **Skończony rozmiar.**
- **Statyczny.**
- **Brak cech żywiołów i energii:** Można tu spotkać wszystkie postacie żywiołów i energii.
- **Umiarkowanie ukierunkowany na neutralność:** Jednak konkretne zgrupowania luster mogą mieć inną cechę charakteru.
- **Normalna magia.**

POŁĄCZENIA LUSTER

Plan Luster sąsiaduje z Planem Materialnym i z dowolnymi sferami posiadającymi połączone grupy zwierciadeł. Jeden wymiar może sąsiadować z kilkoma Planami Luster. Każde zwierciadło łączy się z grupą 5k4 innych, tworząc konstelację.

Lustra w danej konstelacji mają jakąś wspólną cechę. Być może wszystkie wykonał ten sam twórca, może mają tego samego właściciela, zrobiono je z materiału pochodzącego z jednego źródła albo wykreowano w tym samym miejscu. Owa wspólna cecha łączy zwierciadła w niewielki zbiór przejść. Lustra zabrane na inne plany zachowują łączność z innymi zwierciadłami w konstelacji, a w korytarzu na Planie Luster nadal zajmują to samo miejsce.

Zwierciadła używane do lustrzanej podróży międzyplanarnej nie mają specjalnych zdolności i można je stłuc jak każde inne lustro. Dźwięk tłuczonego szkła rezonuje na całym Planie Luster, ostrzegając podróżników, że co najmniej jeden portal przestał działać. Rozbicie wszystkich portali danej konstelacji zwierciadeł na całą wieczność uwięzi nieszczęśnika przebywającego wówczas na Planie Luster.

Plan Luster nie ma połączenia z Planem Eteryicznym, Astralnym ani Cieni, więc czary wykorzystujące te sfery nie działają w tym wymiarze.

MIESZKAŃCY LUSTER

Plan Luster ma niewielu mieszkańców. Gdy jednak podróżnik przechodzi przez zwierciadło, populacja tego wymiaru zwiększa się o dwie sztuki, a nie o jedną.

Kiedy ktoś przejdzie przez zwierciadło, gdzieś w innym miejscu na Planie Luster powstaje lustrzana jaźń. Pod każdym względem jest identyczna z oryginalną postacią, z następującymi wyjątkami:

- Lustrzana jaźń ma przeciwstawny charakter względem pierwowzoru. Na przykład, postać praworzadna dobra powołuje do istnienia chaotyczną złą lustrzaną jaźń. (Prawdziwie neutralny bohater rodzi równie neutralną jaźń).
- Jeśli oryginalna postać ma przy sobie zwierciadełko, lustrzana jaźń nie posiada duplikatu tego przedmiotu. Wszystkie inne elementy ekwipunku trzymane, posiadane lub noszone na sobie przez pierwowzór zostają zduplikowane.
- Lustrzana jaźń zna położenie pierwowzoru, ale nie odwrotnie, dopóki nie dojdzie do spotkania. Lustrzana jaźń posiada także wspomnienia pierwowzoru z chwili swego powstania, łącznie z wiedzą, przez które zwierciadło przeszedł.
- Lustrzana jaźń jest przybyszem, więc po zabiciu nie może jej przywołać z martwych ani wskrzesić.
- Lustrzana jaźń widzi w ciemnościach (18 metrów), nawet jeśli pierwowzór nie ma tej zdolności.
- Lustrzane jaźnie od razu rozpoznają się wzrokiem.
- Lustrzana jaźń posługuje się sprawniej drugorzędną ręką. Oburęczne postacie tworzą oburęczne jaźnie.
- Lustrzana jaźń nie może opuścić Planu Luster, dopóki nie zabije pierwowzoru.

Na Planie Luster nie ma prawie niczego, więc lustrzana jaźń natychmiast zaczyna tropić pierwowzór, aby go zabić. Gdy to uczyni, spróbuje uciec przez zwierciadlany portal i podszyć się pod oryginalną postać, przejmując jej życie. Oryginał wciąż można uratować i przywołać z martwych, lecz będzie wtedy musiał stawić czoło wszelkim spustoszeniom, jakie do tego czasu lustrzana jaźń wyrządziła na jego rodzinnym planie. Gdy zwierciadlany duplikat ginie, roztrzaskuje się na kawałki wraz ze wszystkimi posiadanymi przedmiotami.

JAK DOSTAĆ SIĘ NA PLAN LUSTER

Postacie chcące przejść przez zwierciadło bez przygotowań zyskują co najwyżej guza na czole. Na Plan Luster trzeba się dostać za pomocą zaklęcia.

Lustrzana podróż

Transmutacja

Poziom: Kpn 5, Czar/Zak 7

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Dotykowy

Cele: Dotknięte stworzenie oraz patrz opis

Czas trwania: Specjalny

Odporność na czary: Tak

Ty i jedna dotknięta istota możecie przejść na Plan Luster przez dowolne zwierciadło lub odbijającą powierzchnię odpowiedniego rozmiaru. Lustro musi być na tyle duże, by zmieściło się w nim dotknięte stworzenie, tak jakby było oknem czy innym otworem. Czar trwa dopóty, dopóki podmiot nie przejdzie przez zwierciadło po raz drugi – przez to samo albo inne związane z pierwszym.

Lustrzana jaźń przestaje istnieć, gdy jej pierwowzór przejdzie z powrotem przez zwierciadło, zanim ta zdąży go zabić. Normalnie doścignięcie pierwowzoru w wijącym się korytarzu zajmuje zwierciadlanemu duplikatowi 2k20 rund. Po śmierci lustrzanej jaźni oryginalna postać jest raz na zawsze bezpieczna od jej ataków na tym Planie Luster. Jednak inny Plan Luster łączący inny zestaw zwierciadeł stworzy kolejną lustrzaną kopię.

Niebezpieczeństwo spotkania własnej ciemnej (lub jasnej) strony jaźni jest dużo większe, gdy na Plan Luster podróżuje cała grupa i napotka grupę lustrzanych jaźni. Po rozpoczęciu walki wędrowiec przez zwierciadła często nie jest w stanie stwierdzić, który z walczących jest jego prawdziwym towarzyszem, a który lustrzaną kopią. A postaci ścigające wroga na Plan Luster powinny się zorientować, że gdzieś wśród korytarzy czai się potencjalny sojusznik – lustrzana jaźń z twarzą tego właśnie wroga.

SZTUKA PRZETRWANIA W LUSTRACH

Poza walką z samym sobą na śmierć i życie, na Planie Luster nie ma jawnych niebezpieczeństw. Oddychać można normalnie. Na dłuższy pobyt trzeba zabrać jedzenie i wodę, bo nie ma tu naturalnych źródeł żywności.

Widoczność na Planie Luster jest taka, jak w dowolnym wewnętrznym korytarzu zamczyska. Różne zwierciadła-portale mogą dostarczać światła, jeśli jest dość światła na planie, na który prowadzą.

ŚWIAT DUCHÓW

Świat Duchów jest krainą o niezwyklej wyrazistości. Tu kolory są jaskrawsze, dźwięki wyraźniejsze, a każdy zmysł bardziej świadomy otoczenia. Niektórzy mieszkańcy tego świata powiadają, że Plan Materialny jest tylko błędym odbiciem tej żywej krainy. Jest to wymiar ostateczności.

Na Planie Luster znajdziesz inne okna – to podobne zwierciadła połączone silną więzią. Często wszystkie wyszły spod ręki tego samego rzemieślnika. Niemniej połączone mogą być także lustra mające właściciela o szczególnie silnej woli albo wykonane podczas ważnego historycznego wydarzenia.

Będąc na Planie Luster jesteś w stanie patrzeć przez inne zwierciadła pozostając niewidocznym, a zatem możesz szpiegować innych. Masz też prawo sięgnąć poprzez lustro i zabrać przedmioty leżące w zasięgu ręki, a nawet schwytać kogoś przebywającego na odległość ręki od zwierciadła. Wciągnięta w zwarcie osoba zostanie wywleczone na Plan Luster i stanie się kolejnym podmiotem czaru *lustrzana podróż*. Dla każdego podmiotu tego zaklęcia kończy ono swe działanie z chwilą przejścia przez drugie zwierciadło. Nie ma to wpływu na innych lustrzanych podróżników.

Używanie *lustrzanej podróży* nie jest całkiem bezpieczne. Gdy wkraczasz do wymiaru zwierciadeł, tworzysz lustrzaną jaźń, która spróbuje cię zabić, uciec przez lustro i przejąć twe życie.

Kondensator: Lustro lub inna odbijająca obraz powierzchnia o odpowiedniej wielkości, by przez nią przejść.

Świat Duchów należy do kosmologii zupełnie innej niż Wielkie Koło. W niej każda rzecz ma swojego ducha – od największej góry do najmniejszego kwiatka. Mieszkają tam także duchy przodków oraz przedmiotów dawno wchłoniętych przez historię. Świat Duchów jest planem, na którym żyją duchy wszelkich rzeczy, żywych i nieożywionych.

Świat Duchów to Plan Przechodni, który zastępuje Plan Astralny z kosmologii D&D. W przeciwieństwie do wspomnianego, zarazem współlistnieje i sąsiaduje z Planem Materialnym, odpowiadając tej samej przestrzeni. Dolina w Świecie Duchów odpowiada dolinie na Planie Materialnym. Jeśli w jednej sferze płynie wodospad, jest i wodospad w drugiej. Jednak w Świecie Duchów wodospad będzie wyższy, woda czystsza, a dźwięk przyjemniejszy niż w przypadku materialnego odpowiednika. Wodospad w Świecie Duchów mógłby być domem żywiołka wody, czyli ducha wodospadu.

Żywe stworzenia i dzieła ich rąk – od tam borsuków do pałaców ludzi – nie muszą mieć bezpośrednich odpowiedników. Jednak tam, gdzie na Planie Materialnym stoi cytadela, podobna (lecz większa i mocniejsza) wznosić się może w Świecie Duchów, zamieszkała przez duchy czczonych przodków obecnego władcy cytadeli z Planu Materialnego.

CECHY ŚWIATA DUCHÓW

Świat Duchów ma następujące cechy:

- **Normalna grawitacja.**
- **Bezczasowy:** W Świecie Duchów stworzenia nie czują głodu i pragnienia oraz się nie starzeją. Dni i noce mijają w Świecie Duchów tak samo jak na Planie Materialnym. Noce są jednak smolście czarne, udrapowane lśniącymi gwiazdami, za dnia zaś panują wielkie chmury płynące po niebie najczystszej niebieskiej barwy.
- **Nieskończony rozmiar:** Chyba że Plan Materialny ma skończony rozmiar – wówczas skończony jest również Świat Duchów.
- **Normalnie morficzny:** Zmiana rzeczy w Świecie Duchów nie wpływa bezpośrednio na Plan Materialny, a modyfikacje na Planie Materialnym nie muszą natychmiast znaleźć odbicia w Świecie Duchów.
- **Brak cech żywiołów i energii:** Jednak niektóre miejsca na obszarze planu mogą mieć takie cechy. Na przykład, kuźnia kowala na Planie Materialnym może być odbita w Świecie Duchów jako miejsce z dominacją ognia.
- **Umiarkowanie ukierunkowany na neutralność:** Pewne określone lokacje mogą mieć inne charakterystyki. Na przykład, w Świecie Duchów odpowiednik nawiedzonego cmentarza może być umiarkowanie ukierunkowany na zło.
- **Wzmocniona magia:** Wszystkie czary objawień w Świecie Duchów ulegają wydłużeniu i wzmocnieniu. Magia wtajemniczeń, pochodząca z wiedzy a nie z prawdziwej wiary, nie ulega zmianom.

POŁĄCZENIA ŚWIATA DUCHÓW

Świat Duchów istnieje jako odbicie Planu Materialnego, a ruch na jednym z nich jest równy przemieszczeniu się na drugim. Podróżnik po przewędrowaniu w Świecie

Duchów trzech kilometrów na północ, wyjdzie na Plan Materialny trzy kilometry na północ od punktu, z którego wyruszył.

Podróżnicy dostają się do Świata Duchów poprzez Plan Eterychny, który stanowi region graniczny między Planem Materialnym a Światem Duchów. Postać będąca na Planie Eterychnym widzi zarówno Plan Materialny, jak i Świat Duchów – ten pierwszy wyraźnie, a drugi jako słabe echo. Skupiając się na tym echu, można dostać się na odległy kraniec Planu Eterychnego i wejść do Świata Duchów.

Ponieważ Świat Duchów zastępuje Plan Astralny, czary umożliwiające dostęp do drugiego z wymienionych dotyczą tak naprawdę pierwszego.

Plan Cieni nie ma połączenia ze Światem Duchów, więc wykorzystujące go czary w Świecie Duchów nie działają.

Świat Duchów prowadzi na inne plany, a szczególnie do domów wielkich potęg, które nadzorują działanie znanego wszechświata. Podróżnik znajdzie tu portale do wielkich pałaców bóstw, a także odrębne niebios i piekła. Na przykład, wędrowiec szukający Księcia Burz znalazłby portal do jego pałacu w miejscu, w którym na Planie Materialnym tkwią chłostane burzami szczyty.

MIESZKAŃCY ŚWIATA DUCHÓW

Świat Duchów zamieszkują przeróżne stworzenia, w tym istoty baśniowe, żywiołaki, nieumarli, przybysze i smoki. Te z nich, które mogą korzystać ze *zamiany planów*, samodzielnie odwiedzają Plan Materialny. Z kolei rzucające czary używają zaklęć przyzywania do sprowadzania innych istot Świata Duchów na Plan Materialny. A jeszcze inne tutejsze stworzenia odnajdują naturalne portale między planami.

WŁAŚCIWOŚCI ŚWIATA DUCHÓW

Zaludnione obszary Planu Materialnego są szczególnie niebezpieczne w Świecie Duchów, ponieważ tam mieszkają duchy przodków, opiekujące się swymi potomkami. Skrytobójca, który zajrzy do Świata Duchów w celu przeniknięcia do sali audiencyjnej miejscowego księcia, natknie się na jednego lub kilka duchów przodków ofiary. Jest to jedna z przyczyn, dla których władcy mieszkają przez pokolenia w tych samych pałacach – w ten sposób korzystają z ochrony przodków.

PLAN ŻYWIOŁU ZIMNA

Plan Żywiołu Zimna to wymiar skuty wiecznym lodem. Szaleją tu przenikliwe burze śnieżne, wznoszą się ogromne zasy, a nieustannie zmieniający się lód pływa po zamrożonym morzu. Krajobraz jest błądy i zimowy, bardziej niż największe lodowce Planu Materialnego.

Plan Żywiołu Zimna najlepiej funkcjonuje w kosmologii, w której Plany Wewnętrzne są oddzielnymi wymiarami. W kosmologii graniczących ze sobą Planów Wewnętrznych (z granicami) Plan Żywiołu Zimna znajduje się w miejscu, gdzie Plan Żywiołu Powietrza łączy się z Planem Żywiołu Wody.

CECHY PLANU ŻYWIOŁU ZIMNA

Plan Żywiołu Zimna posiada następujące cechy:

- **Normalna grawitacja:** Przyciąganie w dół, czyli ku ziemi. Co może być niebezpieczne, ponieważ grunt to lód pokryty śniegiem.
 - **Normalny czas.**
 - **Nieskończony rozmiar.**
 - **Normalnie morficzny.**
 - **Brak cech żywiołów.**
 - **Wzmocniona magia:** Zaklęcia i zdolności czaropodobne z określnikiem zimno ulegają maksymalizacji (jak dzięki atutowi Maksymalizacja czaru, z tą jednak różnicą, że zaklęcie nie wymaga komórki wyższego poziomu). *Stożek zimna* rzucony na tym planie zadaje maksymalne możliwe obrażenia, czyli 6 punktów na poziom czarującego. Jednak wielu mieszkańców tego planu jest odpornych lub niepodatnych na zimno.
- Ponadto czary wykorzystujące wodę (również te z domeny woda) ulegają wydłużeniu (jak dzięki atutowi Wydłużenie czaru, z tą jednak różnicą, że zaklęcie nie wymaga komórki wyższego poziomu). Czary, które już są zmaksymalizowane lub wydłużone, nie ulegają zmianie.
- **Oslabiona magia:** Zaklęcia i zdolności czaropodobne z określnikiem ogień ulegają osłabieniu. Nadal można je rzucać, ale dopiero po udanym teście Czarostwa (ST 15 + poziom czaru).

MIESZKAŃCY ZIMNA

Plan Żywiołu Zimna jest rajem dla rodzimych stworzeń żywiołowych, a także dla zimnolubnych istot z Planu Materialnego. Takie byty są w większości mięsożercami.

Po powierzchni planu wędrują parazytoidy lodu, świadome kawałki samego planu, a także lodowe mefity i normalne istoty z Planu Materialnego przekształcone w stworzenia żywiołu zimna (patrz: Szablon żywiołu zimna w Rozdziale 9).

Występują tu również odporne lub niepodatne na zimno stworzenia z Planu Materialnego – to lodowi giganci, lodowe robale, białe smoki, zimowe wilki, kriohydry oraz arktyczne potwory takie jak remorhaz. Duża kolonia lodowych gigantów założyła na tym planie placówkę handlową i regularnie prowadzi tu interesy z dao.

Nie istnieje coś takiego jak język zimna. Istoty z tego planu porozumiewają się gigantami, smoczym lub wspólnym.

RUCH I WALKA

Poruszanie się po Planie Żywiołu Zimna to ciężkie zadanie z uwagi na trudny teren. Dla celów ruchu obszar pokryty śniegiem liczy się jako zła powierzchnia, ograniczając szybkość do 1/2. Głębsze zasy zmniejszają prędkość do 1/4. Na terenie oblodzonym w każdej rundzie niezbędny jest test Równowagi (ST 15) – nieudany oznacza upadek na lód (przy ruchu lokalnym test wykonuje się raz na minutę). Lód ogranicza lądową szybkość do 3/4 normalnej.

Walka na Planie Żywiołu Zimna przebiega normalnie.

WŁAŚCIWOŚCI PLANU ŻYWIOŁU ZIMNA

Największym niebezpieczeństwem Planu Żywiołu Zimna jest temperatura. Przeciętnie waha się ona w okolicach -17 stopni Celsjusza. Podróżnik pozbawiony ochrony przed zimnem musi co 10 minut wykonywać rzut obronny na Wytrwałość przeciw ST 15 + 1 za każdy poprzedni test – nieudany oznacza 1k6 stłuczeń, których nie da się uleczyć dopóki postać nie opuści mroźnego regionu. Postacie ubrane w odpowiedni strój muszą wykonywać testy raz na godzinę.

Na Planie Żywiołu Zimna panują ekstremalne warunki pogodowe, szczególnie często pada śnieg, śnieg z deszczem, grad i szaleją burze śnieżne (patrz: Niebezpieczne warunki pogodowe w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Każdego dnia istnieje 50% szansy na ekstremalną pogodę.

Atmosfera nadaje się do oddychania, lecz jest mroźna. Wody jest pod dostatkiem, jeśli postacie potrafią stopić lód. Pożywienie można zdobyć, polując na stworzenia z Planu Materialnego. Największym kłopotem podróżników jest źródło ciepła. Na tym planie istnieje niewiele rzeczy, które można spalić.

Widoczność jest normalna, aczkolwiek często zakłócona przez niepogodę. Za dnia cały plan oświetla z góry zimne, niebieskawe światło. Na nocnym niebie nie widać księżyca ani gwiazd.

PLAN ŻYWIOŁU DREWNA

Alternatywna kosmologia może mieć pięć planów żywiołów: Wiatru (Powietrza), Fal (Wody), Metalu (Ziemi), Płomienia (Ognia) i Drewna. Na tym ostatnim dominuje życie roślinne. Jest to odwieczna puszcza poza zasięgiem większości cielesnych stworzeń.

Sam plan to olbrzymi figowiec pozbawiony korzeni i korony. Ma jedynie gałęzie w rozmiarze sekwoi z Planu Materialnego, które przeplatają się i wyginają w przestrzeni. Inne życie roślinne skupione jest pomiędzy gigantycznymi konarami. Gałęzie Wielkiego Drzewa podtrzymują lasy mangrowe i dostarczają wodę, a na innych rozciągają się pola roślin uprawnych. Lasy sosnowe i dębowe rosną spiralnie wokół wielkich gałęzi. Kępy dzikich kwiatów kwitną po bokach Wielkiego Drzewa, a w ukrytych wydrążeniach żyją przeróżne pleśnie i grzyby. Nie ma naturalnych zwierzęcych form życia, oprócz owadów niezbędnych do zapyłania. Zwierzęta w ogóle, a myślące istoty w szczególności, nie są tu mile widziane.

Wielkie Drzewo ciągnie się w nieskończoność, a jego liście pokrywają wszystko. Nie istnieje nic poza nim. Tylko ono stanowi ochronę i fundament dla całej reszty planu.

Plan Żywiołu Drewna najlepiej funkcjonuje w kosmologii, w której Plany Wewnętrzne są rozdzielone i niepołączone. Jeśli jednak używasz kosmologii, w której mają one granice, Plan Żywiołu Drewna będzie się łączył ze wszystkimi innymi Planami Żywiołów, wykazując cechy tego najbliższego z nich. Łączy się z pozostałymi czterema Planami Żywiołów podobnie, jak Zewnętrzne na Wielkim Kole łączy się z innymi Planami Zewnętrznymi.

CECHY PLANU ŻYWIÓŁU DREWNA

Plan Żywiółu DREWNA ma następujące cechy:

- **Grawitacja obiektywna kierunkowa:** „W dół” oznacza w stronę najbliższej części wielkiego drzewa. Można chodzić po spodniej stronie gałęzi i po bocznych stronach wielkich pni, tak jak to czynią mrówki.
- **Normalny czas.**
- **Nieskończony rozmiar.**
- **Normalnie morficzny.**
- **Brak cech żywiołów i energii:** Plan Żywiółu DREWNA reprezentuje równowagę pomiędzy ogniem (przez światło), powietrzem (przez wiatr), ziemią (przez składniki odżywcze) i wodą (przez deszcz), które wszystkie razem łączą się, tworząc Wielkie Drzewo.
- **Wzmocniona magia:** Zaklęcia i zdolności czaropodobne, które wykorzystują lub tworzą wodę (również te z domeny rośliny) ulegają wydłużeniu i maksymalizacji. Czar oplątanie rzucony na Planie DREWNA trwa 2 minuty na poziomie czarującego (dla porównania: 1 minuta na Planie Materialnym). Czary i zdolności już zmaksymalizowane lub wydłużone, nie ulegają zmianie.

MIESZKAŃCY DREWNA

Wielkie Drzewo Planu Żywiółu DREWNA to ruchliwe i żywe społeczeństwo. Nieznane są żywiołaki drewna, ale istnieją stworzenia żywiołu drewna – odpowiedniki wielu istot z Planu Materialnego. Są to strażnicy Planu Żywiółu DREWNA.

Ten wymiar jest również domem wielu istot roślinnych, do których należą drzewce, gnilniki, zabójcze winorośle, mackowce i przeróżne formy grzybów (również widmowe). Żyją tu także słuzy, szczególnie brunatne galarety, których wydzieliną nie szkodzi drewnu.

Wszystkie roślinne formy życia są połączone empatyczną więzią, więc nieuzasadnione niszczenie alarmuje innych mieszkańców planu. Komunikacja taka jest ograniczona do podstawowych emocji i ma zasięg 60 metrów. Jeśli rośliny muszą porozumieć się z istotami zbudowanymi z ciała, używają wspólnego lub mowy drzewców.

WŁAŚCIWOŚCI PLANU ŻYWIÓŁU DREWNA

Plan Żywiółu DREWNA nie jest wrogi bezpośrednio, ale jego mieszkańcy często tacy bywają. Dopóki wędrowcy nie niszczą miejscowego życia roślinnego, stworzenia żywiołu drewna zostawiają ich w spokoju. Jednak ścinanie drzew, zrywanie ziarna czy owoców albo atakowanie Wielkiego Drzewa spowodują na intruzów zgubę w postaci legionów strażników. Pomimo obfitości naturalnej strawy, podróżnicy muszą zabrać ze sobą jedzenie albo ograniczyć się do zbierania opadłych nasion i owoców.

Postacie pozostające na Planie Żywiółu DREWNA nie powinny ustawać w ruchu. Jeśli ktoś stoi w jednym miejscu dłużej niż godzinę, zaczyna obrastać pnączami. Po 4 godzinach postać jest uwięziona, tak jak pod wpływem czaru oplątanie.

Plan składa się przede wszystkim z życia roślinnego, ale jest bujną, żywą krainą, która nie płonie łatwo. Istoty roślinne, które są szczególnie wrażliwe na ogień, na Planie Żywiółu DREWNA nie posiadają tej słabości.

Na Planie Żywiółu DREWNA widoczność, w tym widzenie w ciemnościach i w słabym świetle, nie ulega zmianie. Jak na innych planach żywiołów, sama atmosfera zdaje się być nasycona własnym światłem. Jednak blask zwiększa i zmniejsza natężenie, od jasności słonecznego dnia do światła księżyca w pełni. Upływ nocy oraz dni odpowiada nocom i dniom na Planie Materialnym.

PLAN ENERGII TEMPORALNEJ

Plan Energii Temporalnej, jak na czas przystało, nieustannie płynie. Jest to szary, sztormowy wichur bez podstawy i bez szczytu, który miota i podrzuca podróżników, gdy znajdują się w jego głębi. Wszystko, co dostanie się do wnętrza tego planu, bywa podrzucane, zderzane i ścierane ze sobą, aż pozostanie tylko pył – piasek czasu, niesiony wiatrami i erodujący kolejne obiekty.

Plan Energii Temporalnej, zwany także Planem Czasu, to rozległe bezmiary podobne do Planu Żywiółu Powietrza. Jest jednak w nieustannym ruchu, grzmieć i kotłując się niczym pustynna burza.

Burzliwa natura Planu Energii Temporalnej stwarza zagrożenie fizyczne, ale bardziej niebezpieczna jest sama natura czasu. Postacie wewnątrz piaskowej burzy mogą przenieść się o miesiące i całe lata w przyszłość, co ma taki sam efekt jak wygnanie z rodzinnego planu. Niektóre cywilizacje Planu Materialnego uznały ten wymiar za dogodny więzienie dla osławionych złoczyńców. Ale niektóre kultury doczekały chwili, w której gorzko tego pożałowały, gdy wygnańcy powrócili całe stulecia po zesłaniu – starsi tylko o kilka dni.

CECHY PLANU CZASU

Plan Energii Temporalnej ma następujące cechy:

- **Grawitacja subiektywna kierunkowa:** Podróżujący sami wybierają górę i dół, tak jak na Planie Żywiółu Powietrza, ale niewiele to pomaga w czasie burzy piaskowej.
- **Zaburzony czas i beczasowy:** Plan Energii Temporalnej jest beczasowy, jeśli chodzi o tak przyziemne sprawy, jak głód, pragnienie czy sen. Jednak w porównaniu z Planem Materialnym ma cechę zaburzonego czasu. Gdy postacie opuszczają go, trzeba sprawdzić, jak wiele czasu upłynęło na Planie Materialnych podczas ich nieobecności (według poniższej tabelki).

k%	Czas na Planie Materialnym	Czas na Planie Energii Temporalnej
01-10	1 dzień	1 runda
11-40	1 dzień	1 godzina
41-60	1 dzień	1 dzień
61-90	1 godzina	1 dzień
91-100	1 runda	1 dzień

Nawet kilka godzin na Planie Czasu może oznaczać tygodnie nieobecności na Planie Materialnym, a podczas długotrwałego pobytu (lub uwięzienia) można zupełnie wypaść z historii własnego świata, bez możliwości powrotu.

- **Nieskończony rozmiar.**
- **Normalnie morficzny.**
- **Brak cech żywiołów i energii:** Sam Plan Czasu nie ulega dominacji ani pozytywnej, ani negatywnej energii, jednak fragmenty wiecznej burzy i wichru mogą mieć cechę dominacji energii jednego lub drugiego rodzaju.
- **Wzmocniona magia:** Zaklęcia i zdolności czaropodobne o efektach opartych na czasie, w tym czary typu przyspieszenie i zatrzymanie czasu, ulegają wydłużeniu (jak dzięki atutowi Wydłużenie czaru). Zaklęcia i zdolności czaropodobne już wydłużone nie ulegają zmianie. Na Planie Energii Temporalnej szczególnie przydatne jest zatrzymanie czasu, ponieważ tworzy wokół użytkownika bąbel czasowy chroniący przed wpływem niosącego pyłu wiatru. Bąbel taki dryfuje poprzez plan.
- **Ograniczona magia:** Czary wpływające na wiatr i pogodę nie działają na wiatry Planu Czasu. Wichry te nie wieją z naturalnych przyczyn, lecz są nieustającym postępem entropii w kosmosie.

MIESZKAŃCY CZASU

Plan Energii Temporalnej nie posiada tradycyjnych form żywiołaków, jakie mają inne Plany Wewnętrzne. Albo, jeśli je ma, są tak obce materialnemu życiu, że w ogóle nie kontaktują się z podróżnikami.

Nawet jak na standardy Planów Energii, Plan Czasu jest wyjątkowo wyludniony, pozbawiony żywych istot – zarówno gości, jak i miejscowych. Większość bytujących tam stworzeń została najprawdopodobniej uwięziona, czy to w jakimś magicznym wypadku, czy wskutek nieudanej próby podporządkowania sobie mocy czasu.

Można tam czasem znaleźć metaliczne konstrukty podobne do golemów i nieuchronnych. Wiele z nich to prawdziwe istoty, o pancerzach wypolerowanych piaskiem do połysku. Istoty te, pierwotnie wysłane tam przez rzucających czary z minionych stuleci, wydają się być tu uwięzione od zawsze. Wiele konstruktorów stara się „litościwie” zniszczyć nowych przybyszów, aby oszczędzić im wiecznego szaleństwa burzy.

RUCH I WALKA

Wszystkie stworzenia na Planie Czasu uważa się za latające, nawet jeśli normalnie nie potrafią się unosić w przestworzach. Stworzenia wielkich rozmiarów lub sprężystości bywają w stanie walczyć ze strumieniem cząstek czasu, ale większość zostaje porwana jak trzciny z powodzią.

Nawet latanie za pomocą magii – dzięki zaklęciu czy zdolności czaropodobnej – zmusza do walki z siłą wicherów czasu. Małe i mniejsze stworzenia muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 18) co rundę – nieudany oznacza zdmuchnięcie o 2k6×3 metry i otrzymanie 2k6 stłuczeń. Średnie stworzenia muszą wykonać taki sam rzut co rundę, ryzykując zdmuchnięcie o 1k6×3 metry. Duże i wielkie stworzenia ryzykują zdmuchnięcie o 1k6×1,5 metra. Olbrzymie i kolosalne nie ulegają mocy wicheru, ale nadal działa na nie niesiony wiatrem pył.

Temporalna walka: Na Planie Czasu walka dystansowa jest niemożliwa – wiatr porywa pociski (i tyle je widziano). Poza tym walka przebiega tak, jak na Planie Żywiołu Powietrza.

WŁAŚCIWOŚCI PLANU ENERGII TEMPORALNEJ

Największym bezpośrednim zagrożeniem na Planie Energii Temporalnej jest dmący tam odwieczny wicher, gnający kłęby kurzu, który był światami, budowlami i podróżnikami startymi na proch mocą czasu.

Na Planie Czasu jest coś w rodzaju atmosfery: kawałki materii zmielone tak drobno, że są lekkie jak powietrze. Pył może udusić niezabezpieczone postacie (patrz: Burza piaskowa w Rozdziale 3 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI). Postacie nieprzygotowane mogą wstrzymać oddech przez tyle rund, ile wynosi ich Budowa pomnożona przez dwa, zaś postacie z szalikiem czy inną osłoną na nosie i ustach mogą wytrwać tyle rund, ile wynosi wartość ich Budowy razy 10. Stworzenia nieoddychające (jak nieumarli i konstrukty) są wolne od tego kłopotu.

Burze Planu Energii Temporalnej są groźniejsze niż najgorsza burza piaskowa na Planie Materialnym, ponieważ tutaj kurz powoduje erozję, uderzając w ciało cząstkami energii czasu. Pył zadaje 1k6 stłuczeń w każdej rundzie pobytu na tym planie.

Pył utrudnia również widzenie, w tym widzenie w ciemnościach, na dystans przekraczający 1,5 metra. Przedmioty odległe o 3 metry widać jako niewyraźne kontury (ukrycie 9/10), a poza zasięgiem 3 metrów nie widać już nic. Wycie wicheru skutkuje karą –8 do testów Nasłuchiwania.

Wiry czasowe

Wewnątrz burzy istnieją trąby powietrzne, wirujące słupy pyłu. Schwytane w nie postacie otrzymują 1k12 obrażeń (nie stłuczeń) przez 1k10 rund, a potem wir wyrzuca je z powrotem w głąb burzy. Przez 60% czasu na dnie takiego kotła znajduje się portal na losowo wybrany plan.

Zmagania z wiatrem

Mędrcy zgadzają się co do tego, że silna i wytrzymała istota latająca może rzucić się w niosący pył strumień czasu i popłynąć wbrew jego biegowi. Lecąc w wicher jego naprzód, odwraca się bieg czasu i w końcu można dotrzeć do jakiegoś źródła. Niemniej metody tej dotąd nie udowodniono. Ci, którzy twierdzą, że podróżowali wbrew biegowi wiatru, po powrocie na Plan Materialny odkrywali, że pod ich nieobecność czas i tak posunął się do przodu.

Pętle czasu

Kawałki innych planów z rzadka wpadają i przedzierają się przez burzę, niewrażliwe na działanie wicherów czasu. Są to pętle czasowe, kawałki różnych planów, które oddzieliły się od oryginalnych krain. Wyglądają one tak, jak na pierwotnych planach, lecz ich mieszkańcy wykonują raz po raz te same czynności, powtarzając je w nieskończoność. Pętla czasowa rzadko przekracza rozmiar paruset metrów kwadratowych.

Na Planie Energii Temporalnej pętle czasowe mogą stanowić schronienie dla istot miotanych przez sztorm, a także być potencjalną drogą ucieczki z Planu Czasu. Jeśli nowoprzybyły da radę przerwać sekwencję zdarzeń powtarzającą się w pętli, albo ukończyć zadanie, którego mieszkańcy tego obszaru nigdy nie wypełniają, wówczas

pętla czasu powróci na macierzysty plan. Wśród pierwotnych mieszkańców pętli, od lat lub stuleci żyjących na planie z cechą zaburzonego czasu, może to wzbudzić radość lub rzucić na nich przekleństwo.

Cytadela Wieczności

Powszechnie znana legenda głosi, że wszystkie wichry Planu Czasu krążą wokół jednego miejsca – Cytadeli Wieczności. Nieznana jest jej tajemnica. Być może kryje prawdziwy sekret nieśmiertelności, fontannę wiecznej młodości, albo pierwotnego stwórcę kosmosu?

Inne historie sugerują, że Cytadela Wieczności może być fizycznym wcieleniem samego kresu lub początku czasu. Wejść do budowli oznacza wyjść poza granice samego czasu. A trudno sobie wyobrazić, co może leżeć poza czasem. Być może droga ta wiedzie do ostatecznego unicestwienia, może zaś – jak sugerują niektórzy badacze – Cytadela Wieczności jest bramą do krańcowego szaleństwa zwanego Odległą Dziedziną.

Obszar w promieniu kilkuset metrów od cytadeli jest ogarnięty ekstremalną zmarszczką czasu. W każdej minucie spędzonej tutaj upływa rok na Planie Materialnym.

PLAN FAERIE

Zewnętrzny Plan Faerie to kraina łagodnego światła i okrutnych pragnień, dom potężnych elfopodobnych istot, które niewiele dbają o śmiertelników, traktując ich tylko jako zabawki i łowną zwierzynę. Jest to kraj małego ludu o wielkich pragnieniach. Miejsce muzyki i śmierci.

Wymiar Faerie to dziwactwo w większości kosmologii – współistniejący Plan Zewnętrzny. Zachowuje się jak Plan Zewnętrzny, ale blisko łączy się z Planem Materialnym. Ponadto każde miejsce Planu Materialnego ma tu swój odpowiednik. Faerie nakłada się na Plan Materialny w taki sposób, że podróżnicy przedostają się nań bezpośrednio, nie przechodząc wcale przez Plan Astralny. Na przykład, wej-

ście na Plan Faerie ze starych ruin na Planie Materialnym prowadzi do bram zamku tutejszego lorda.

Plan Faerie to kraina wiecznego zmierzchu, gdzie latarnie powoli kołyszą się na lekkim wietrze, a wśród gajów i pól latają świetliki. Niebo jest zabarwione słabnącym blaskiem zachodzącego, a może wschodzącego słońca. Jednak tak naprawdę słońce nigdy nie wschodzi ani nie zachodzi, lecz tkwi w miejscu nisko na niebie, przyćmione i nieruchome. Oprócz zasiedlonych obszarów Świętego Dworu krainę porastają ostre, kolczaste krzaki jeżyn i oblewają lepkie błota – doskonały teren łowiecki dla Przeklętych.

CECHY FAERIE

Plan Faerie ma następujące cechy:

- **Słabsza grawitacja.**
- **Nieskończony rozmiar:** Plan Faerie jest co najmniej tak duży jak Plan Materialny.
- **Normalnie morficzny.**
- **Brak cech żywiołów lub energii:** Fragmenty planu mogą mieć słabszą dominację negatywnej lub pozytywnej energii, lecz cały wymiar – nie.
- **Umiarkowanie ukierunkowany na neutralność.**
- **Wzmocniona magia:** Plan Faerie jest silnie magiczny i wszystkie czary wtajemniczeń ulegają tutaj maksymalizacji, wzmocnieniu i wydłużeniu (jakby przygotowane lub rzucone z odpowiednimi atutami). Lud Faerie niewiele dba o przykazania jakiegokolwiek religii, więc magii objawień nie należą się żadne korzyści.
- **Zmieniony czas:** Za każdy dzień spędzony na Planie Faerie upływa tydzień na Planie Materialnym. Jednak w przeciwieństwie do innych wymiarem ze zmienionym czasem, czas stracony podczas pobytu tutaj „dogania” podróżnika. Gdy osoba odwiedzająca Plan Faerie powróci do sfery z normalnym czasem, upływ czasu natychmiast ją „dogania”. Osoba taka może być krańcowo wygłodzona, gdy według czasu materialnego nie jadła od

GORSZE CECHY FAERIE

Plan Faerie oparto na tradycyjnych ludowych opowieściach o nieśmiertelnych panach i dzikich łowach. W tych opowieściach śmiertelnicy spotykający władców faerie zwykle umierają pod koniec historii, często powracając do rodzinnych stron i natychmiast ginąc ze starości. Opisany tutaj wymiar nie jest aż tak okrutny, jeśli jednak chcesz mieć prawdziwszą i bardziej zabójczą wersję, wprowadź do cech planu następujące zmiany:

- * **Zmieniony czas:** W każdej godzinie spędzonej na Planie Faerie mijają dwa tygodnie na Planie Materialnym.
- * **Pochwycenie:** Plan Faerie ma cechę pochwycenia, podobnie jak Elizjum i Hades. Pod koniec każdego spędzonego tu dnia istota niewywodząca się z tego miejsca musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 10 + liczba dni spędzonych bez przerwy na tym planie). Porażka oznacza, że postać dostała się całkowicie pod kontrolę planu, niezdolna i niechętna do odejścia stąd z własnej woli. Wspomnienia z poprzedniego życia rozwiewają się i nikną. Osobę taką do normalnego stanu może przywrócić tylko czar *ud lub życzenie*. Rzutów obronnych nie muszą wykonywać ci

podróżnicy, którzy nie przyjęli jedzenia, picia ani podarunków od rdzennych mieszkańców tej sfery.

ŁATWIEJ DOSTĘPNY FAERIE

W stworzonej przez siebie kosmologii Plan Faerie może być łatwym dostępnym miejscem.

Być może portale do tego wymiaru działają z Planu Eteryicznego, nawet jeśli na Planie Materialnym nie jest to odpowiedni czas na otwarcie przejścia. Na Planie Eteryicznym portale takie wyglądają jak kurtyny z połyskującego mosiądzu. Plan Faerie może mieć w tym wypadku własny Plan Eteryiczny, w którym działać będą czary związane z drugim z wymienionych wymiarów.

Być może podróżnicy wchodzą na Plan Faerie przez Plan Cieni, podobnie jak używają cieni do podróży na dowolny inny plan. W tym wypadku stworzenia Przeklęte będą nawiedzać również Plan Cieni.

Plan Faerie mógłby mieć także portale prowadzące na Plany Zewnętrzne. Portale takie prowadziłyby do naturalnych okolic lub do miejsc zasiedlonych przez elfy, jak Ziemia Bestii, Arvandor lub warstwa Lolth w Otchłani.

tygodni. Po długim pobycie na Planie Faerie można nawet umrzeć w chwili „dogonienia” przez normalny czas, jeśli w ten sposób przekroczy się normalną długość życia (maksymalny wiek dla każdej rasy podaje Tabela 6-5 w Rozdziale 6 *Podręcznika Gracza*). Naturalni mieszkańcy Faerie są niepodatni na ten efekt, a jedynie najbystrzejsi z miejscowych wspominają o tym gościom z Planu Materialnego.

POŁĄCZENIA FAERIE

Plan Faerie współistnieje z Planem Materialnym i można dostać się do niego z pominięciem Planu Astralnego. Jest planem rozdzielonym od Przechodnich, Wewnętrznych i Zewnętrznych. Dokładnie odbija topografię terenu Planu Materialnego – jeśli dwa portale prowadzące na Plan Faerie są od siebie oddalone o kilometr na Planie Materialnym, tutaj również dzieli je kilometr.

Portale na Plan Faerie pojawiają się tylko w określonych chwilach, na przykład podczas nowiu, w równonocę albo co dziewięćdziesiąt dni. Często istnieją wewnątrz monolitycznych kamieni albo w jeziorach na Planie Materialnym.

Ponieważ Plan Faerie nie łączy się z Planem Cienia, Astralnym ani Eteryicznym, zatem nie działają tu czary wykorzystujące te wymiary.

MIESZKAŃCY FAERIE

Plan Faerie jest domem potężnych, podobnych do elfów istot zwanych sidhe (wymowa: szii). Ich społeczność dzieli się na Święty i Przekłety Dwór. Świętych uważa się za dobrych, a Przekłetych za złych, ale oba gatunki są jednakowo obojętne wobec potrzeb, pragnień i dążeń stworzeń z Planu Materialnego.

Chcąc stworzyć Świętego, trzeba nałożyć szablon półniebianina na postać elfa. Przekłety powstaje zaś z elfa przetworzonego szablonem półczarta.

Na Planie Faerie można spotkać innych półniebian i półczarty. Wiele z nich to Święte i Przekłete wersje istot baśniowych, na przykład satyrów, chochlików i świerszczyków. Potężniejsi członkowie Przekłętego Dworu dosiadają koszarów podczas Dzikich Gonów, a towarzyszą im ogary yeth. Takie łowy są częste na Planie Faerie, ale czasem przenoszą się na Plan Materialny, gdy gwiazdy znajdują się w odpowiednim ułożeniu i granica między światami osłabnie.

Członkowie Świętego Dworu są często chaotyczni dobrzy. Zdarzało im się zwozić do swej krainy, a nawet porywać istoty z Planu Materialnego, aby z nimi ucztować i flirtować. Przekłety Dwór także podczas biesiad interesuje się przybyszami z Planu Materialnego – raczej w charakterze dań, niż zaproszonych gości. Żadna z grup nie przejmuje się zbyt często czasem, który ich goście tracą, przebywając poza Planem Materialnym.

ODLEGŁA DZIEDZINA

Odległa Dziedzina, zwana także Zewnętrznością, jest planem – a może przestrzenią pomiędzy planami – przerażająco daleką od standardowej geometrii wymiarów. Istoty zamieszkujące Odległą Dziedzinę są tak nieukształtowane, tak inne

i obce normalnym umysłem, że niemożliwy jest kontakt z nimi bez szkody. Gdy uboczne promieniowanie z Odległej Dziedziny wycieka na inny plan, materia burzy się na zew niewytłumaczalnych pragnień, a potem spala się na popiół.

Niemniej w Odległej Dziedzinie przez nicość płyną ogarnięte szaleństwem tytaniczne stworzenia. Nienazwane rzeczy szepczą okropne prawdy tym, którzy odważą się nastawić uszu. Dla śmiertelników poznanie Odległej Dziedziny to triumf umysłu nad prymitywnymi ograniczeniami materii, przestrzeni, a w końcu poczatalności.

Odległa Dziedzina dzieli się na nieznaną liczbę warstw, z których każda jest tylko nieznacznie przesunięta w stosunku do następnej. Przenoszenie się między warstwami następuje za pomocą samej myśli. Można, stojąc na jednej, widzieć dziesiątki innych. Wszystkie nachodzą na siebie, a jednak są w jakimś sensie odległe.

CECHY ODLEGŁEJ DZIEDZINY

Odległa Dziedzina ma następujące cechy:

- **Brak grawitacji:** Mieszkańcy Odległej Dziedziny unoszą się w czarnej nicości. Jedyne rodzaje ruchu to przenoszenie się między warstwami, co wymaga jedynie wysiłku woli.
- **Zmieniony czas:** Podczas pobytu w Odległej Dziedzinie czas na Planie Materialnym nie upływa. To miejsce znajduje się poza czasem, istnieje zarazem przed i po panowaniu czasu – o ile słowa „po” i „przed” mają tu jakiegokolwiek znaczenie.
- **Nieskończony rozmiar:** Odległa Dziedzina zawiera nieskończoną liczbę warstw, aczkolwiek same warstwy nieskończone nie są.
- **Wysokomorficzna:** Warstwy nieustannie się rozpylają, dzielą, tworzą nowe i oddychają na żądanie dryfujących przez nie obcych bytów.
- **Sporadyczne cechy żywiołów i energii:** W Odległej Dziedzinie warunki zawsze są w stanie wiecznej przemiany. Jest zupełnie możliwe, że dana warstwa wybuchnie płomieniem dostając się pod dominację ognia. Zazwyczaj zmiany w cechach żywiołu i energii na danej warstwie są widoczne z daleka, przenosząc się z warstwy na warstwę tak, jak burza przetacza się po powierzchni normalnego świata. Naturalni mieszkańcy nie są niewrażliwi na wiecznie zmieniające się warunki, ale wiedzą, kiedy nadchodzi burza i kiedy szukać schronienia lub uciekać.
- **Brak cech charakteru:** Odległa Dziedzina nie ma nic wspólnego z etyką czy moralnością.
- **Dzika magia:** Postacie rzucające zaklęcia muszą wykonać test poziomu czarującego (ST 15 + poziom czaru, jaki chcą rzucić). Porażka oznacza wystąpienie efektu z Tabeli 1-1: Efekty dzikiej magii.
- **Szaleństwo:** Podróżnicy w Odległej Dziedzinie widzą, słyszą i myślą w sposób, do którego mózg śmiertelnika nie jest przystosowany. Podróżnikom mogą wyrosnąć oczy na dłoniach. Mogą oni przeżyć na nowo setkę dzieciństw jednocześnie, w których ich sekretnymi rodzicami były upiory z Odległej Dziedziny. Mogą zacząć mówić wspak. Wkroczenie do Odległej Dziedziny zmusza odwiedzających do rzutu obronnego na Wolę (ST 20) – udany

DODATEK:
INNE WARIANTY
PLANOW
I KOSMOLOGII

pozwała oprzeć się oblędowi (jak czar oblęd). Rzut obronny na Wolę trzeba wykonywać przy wejściu do Odległej Dziedziny, a następnie co każdą godzinę.

POŁĄCZENIA ODLEGŁEJ DZIEDZINY

Do Odległej Dziedziny nie prowadzą żadne znane portale, a przynajmniej żaden z takich nie działa. Starożytne elfy nigdy przebiły granicę eonów szerokim portalem do tego miejsca, lecz ich cywilizacja zawałiła się pod krwawym terrorem i położenia portalu nikt już nie pamięta. Mogą jednak istnieć inne.

Można również dostać się do Odległej Dziedziny, podróżując do początku lub końca czasu, albo odnajdując prawdziwe Serce Snu poza Portalem Snu. Na szczęście dla Planu Materialnego, mieszkańcy Odległej Dziedziny mają takie same trudności z odnalezieniem drogi wyjścia poza swój plan macierzysty – aczkolwiek można ich wezwać rzadko spotykanymi zaklęciami.

MIESZKAŃCY ODLEGŁEJ DZIEDZINY

Istoty z Odległej Dziedziny wymykają się uporządkowanej klasyfikacji. Wiadomo, że przez nieskończone warstwy przepływają niezliczone byty. Niektóre przypominają zwierzęta, inne z grubsza owady, wiele z nich jest świadomych, a niektóre potężne jak bóstwa (ale trudno stwierdzić, czy jakakolwiek boska istota z Odległej Dziedziny jest świadoma). W kontaktach z istotami z Planu Materialnego, a nawet ze stworzeniami normalnie związanymi z Planami Wewnętrznymi i Zewnętrznymi, istota z Odległej Dziedziny często przyjmuje postać podobną do patrzącego.

Stworzenia pseudonaturalne

Najprostszy mieszkańcy Odległej Dziedziny są istoty pseudonaturalne, podróżujące pomiędzy warstwami w nieodgadnionych celach. Żyją pośród eonów leżących poza gwiazdami, poza znanymi nam planami, zanurzone w odległych dziedzinach szaleństwa. Po wezwaniu na Plan Materialny często przyjmują kształt i naśladują zdolności znanych stworzeń, aczkolwiek wyglądają straszniej niż ich ziemskie odpowiedniki. Mogą też występować w formie bardziej zgodnej z obcym pochodzeniem – najczęstszą postacią jest masa wijących się macek, ale możliwe są i inne potworne kształty.

Tworzenie pseudonaturalnego stworzenia

Pseudonaturalna istota jest szablonem, który można nałożyć na dowolne stworzenie cielesne (dalej nazywane stworzeniem bazowym). Typ stworzenia bazowego zmienia się na przybysza. Pseudonaturalna istota wykorzystuje wszystkie statystyki oraz zdolności specjalne stworzenia bazowego, jeśli nie stwierdzono inaczej.

Specjalne ataki: Pseudonaturalna istota zachowuje wszystkie specjalne ataki stworzenia bazowego oraz zyskuje następujące dodatkowe.

Prawdziwe uderzenie (zn): Raz dziennie stworzenie może wykonać normalny atak z premią z olśnienia +20 do jednego testu ataku, w którym nie bierze się pod uwagę szansy nietrafienia wynikającej z atakowania ukrytego celu.

Specjalne cechy: Pseudonaturalna istota zachowuje wszystkie specjalne cechy stworzenia bazowego oraz otrzymuje następujące dodatkowe.

- Odporność na elektryczność i kwas (według poniższej tabelki).
- Redukcja obrażeń (według poniższej tabelki).
- Odporność na czary równa KW istoty $\times 2$ (maksymalnie 25).

Kości Wytrzymałości	Odporność na elektryczność i kwas	Redukcja obrażeń
1-3	5	—
4-7	10	5/+1
8-11	15	5/+2
12+	20	10/+3

Jeśli istota już posiada którąś z tych specjalnych cech, pod uwagę należy brać wyższą wartość.

Różne kształty (zn): Na życzenie pseudonaturalna istota może przybrać postać niepokojącej masy macek (lub inną szczególnie makabryczną, na którą wpadnie MP). Nie wpływa to w żaden sposób na jej zdolności. Zmiana kształtu to standardowa akcja. Stworzenia walczące z tak odmienionym bytem podlegają karze z morale -1 do testów ataku.

Rzuty obronne: jak stworzenie bazowe

Atrybuty: jak stworzenie bazowe, lecz Intelpekt co najmniej 3

Umiejętności: jak stworzenie bazowe

Atuty: jak stworzenie bazowe

Klimat/Teren: każdy region i podziemia

Występowanie: jak stworzenie bazowe

Skala Wyzwania: do 3 KW – jak stworzenie bazowe

4 KW do 7 KW – jak stworzenie bazowe +1

8+ KW – jak stworzenie bazowe +2

Skarb: jak stworzenie bazowe

Charakter: jak stworzenie bazowe

Rozwój: jak stworzenie bazowe

RUCH I WALKA

Ruch w Odległej Dziedzynie odbywa się jak pływanie. Nie istnieje tu grawitacja, lecz powietrze ma konsystencję syropu i trzeba przez nie płynąć silnie machając kończynami. Chcąc przenieść się na inną warstwę, wystarczy tego zapragnąć. Goście spoza tego planu przebywają tylko na jednej warstwie jednocześnie, ale duże byty z Odległej Dziedziny często istnieją na kilku warstwach naraz.

Walka: Oprócz sporadycznych cech żywiołów i energii oraz wpędzającej w oblęd natury tego planu, walka w Odległej Dziedzynie przebiega normalnie. Niemniej warto zaznaczyć, że starcia z rdzennymi mieszkańcami tego planu są zatrważająco krótkie.

WŁAŚCIWOŚCI ODLEGŁEJ DZIEDZINY

Odległa Dziedzina składa się z nieskończonej liczby warstw, które są niezwykle cienkie – inaczej niż na wielu Planach Zewnętrznych. Mogą mieć grubość od 2,5 centymetra do 1,5 kilometra. Zwykle oddalone są od siebie o około 3 metry. Podróżnicy mogą przenikać wzrokiem wiele warstw



jednocześnie, tak jakby oglądali pod światło stosik półprzezrystych pergaminów. Zazwyczaj można widzieć do dwudziestu warstw w jedną lub drugą stronę, ale te dalsze są coraz bardziej zamazane.

Elementy Odległej Dziedziny oraz jej mieszkańcy są wielowymiarowi i mogą istnieć na kilku warstwach jednocześnie. Jeśli uznać warstwy tej sfery za stosik przezrzystego pergaminu, wówczas wielowarstwowe stworzenia będą plamkami zaznaczonymi na każdym pergaminie. Z osobna każdy punkcik zdaje się nie mieć znaczenia, ale widziane poprzez stosik kart, składają się na trójwymiarowy obiekt. Taką postać ma wszelkie tujejsze istnienie – od mackowatej roślinności wijącej się w Odległej Dziedzinie, aż do ogromnych pływających bytów, zbyt wielkich, by choćby zauważyć gości zajmujących tylko jedną warstwę naraz.

Odwiedzający, których umysły nie pękają przy wchodzeniu na ten plan, dostrzegają przezrzyste warstwy widoczne jedna za drugą z każdej strony, przecięte swobodnie dryfującymi rzekami mlecznobiałego płynu, który czasami biegnie przez kilka metrów po krawędzi jednej warstwy, a potem przeskakuje na następną. Deszcze niebieskich kul padają z nieznanych wysokości i wybuchają przy zde-

rzeniu z innym obiektem, uwalniając kleszcze wielkości koni, które rozbiegają się w poszukiwaniu krwi. Galaretowate robale kłębią się z warstwy na warstwę, przedzierając się przez mackowatą roślinność pokrytą pomarańczowym mchem – wszystko zawieszona ponad amebowatym morzem.

Rozległe, wielowarstwowe kształty dryfują przez warstwy na krawędzi pola widzenia, mgliście przypominając stworzenia z najgłębszych zakamarków oceanów Planu Materialnego. Każda z zamazanych form jest wielka jak całe miasto – a są to mniejsi mieszkańcy tej sfery.

Xaxox

Poza krawędzią rzeczywistości istnieje relik z Planu Materialnego: kamienna twierdza bezpiecznie przymocowana do pnia uschniętego drzewa o średnicy 1,5 kilometra. Była to placówka czarodziejów tak pragnących odkrywania zakazanej wiedzy, że nie dbali o własną poczytalność. Nadal się o nią nie lękają, bo racjonalne myśli nie mają już dostępu do tych z nich, którzy wciąż żyją.

Pośród szczątków laboratorium, sypialni, kuchni, małej biblioteki oraz komnat na okazy nadal wędruje paru potężnych czarodziejów i ich służący. Daruth Zimnodrzew, elfi czarodziej, niegdyś dowodził ekspedycją, ale teraz pająki wyzerają mu mózg. Naprawdę.

Nadal pragnie przenieść Xaxox z powrotem na Plan Materialny w jednym kawałku. Od czasu do czasu udaje mu się otworzyć niewielki portal, przez który esencja Odległej Dziedziny przesącza się na losowo wybrany plan, nawiedzając sny tamtejszych mieszkańców. Jeśli Daruth kiedyś uzyska wsparcie ze strony istot po drugiej stronie portali, albo gdyby udało mu się własnymi siłami przenieść Xaxox, mógłby otworzyć się permanentny portal między Odległą Dziedziną i Planem Materialnym. Manię Darutha napędza przepiękna wizja przewidywanej wielkiej fali szaleństwa, która byłaby następstwem takiego połączenia.

KOSMOLOGIA MIRIADÓW PLANÓW

Kosmologia D&D ściśle ustala miejsce Planu Materialnego w stosunku do Planów Przechodnich, Zewnętrznych i Wewnętrznych. Natomiast kosmologia Miriadów Planów jest o wiele mniej ścisła. W niej każdy plan niewiele się różni od Planu Materialnego. Wewnątrz każdego wymiaru „pobliskie” sfery współistnieją w taki sam sposób, jak standardowy Plan Materialny współistnieje z Planem Eteryicznym. Innymi słowy, w kosmologii Miriadów Planów sfery współistnieją szeregowo.

Każdy plan można sobie wyobrazić jako mydlaną bańkę w chmurze podobnych baniek. Każda z nich jednocześnie styka się z co najmniej jedną inną, a zazwyczaj dotyka naraz aż pięciu. Zgodnie z tym modelem dany plan może się stykać (współistnieć) z pięcioma innymi. Jeśli podróżnik przemieszcza się z obecnego wymiaru do jednego ze współistniejących, odkrywa, że z nowym także kilka współistnieje. Niektóre łączą się także z tym planem, z którego

Kosmologia Miriadów Planów

zagęszczenia planów

zagęszczenia planów

gardło planarne

archipelag planów

samotny plan

rozpoczął podróż, ale inne połączenia prowadzą w inne miejsca.

Bańki powoli obracają się i przemieszczają wewnątrz chmury, więc po upływie setek lat niegdyś współistniejące plany się rozdzielają, a na ich miejsce pojawiają się inne współistniejące. Ruch sfer może być przypadkowy lub odbywać się zgodnie ze skomplikowanym systemem planarnym.

W kosmologii Miriadów Planów każdy wymiar jest skończony. Zamieszkane sfery powoli rosną, a opuszczone stopniowo rozwiewają się w nicłość. Czasami dwa plany zlewają się w jeden większy, przy czym cechy obu ulegają uśrednieniu. Wymiary o diametralnie przeciwnych cechach nigdy nie łączą się w ten sposób.

Rdzenni mieszkańcy danego planu wiedzą o współistniejących wymiarach, tak jak stworzenia w kosmologii D&D wiedzą o istnieniu Planu Eteryicznego. Jednak dla podróżnika w kosmologii D&D Plan Eteryiczny wygląda na złowrogą krainę duchów, natomiast dla podróżnika w kosmologii Miriadów Planów świat po przeniknięciu bariery międzyplanarnej wygląda tak samo realnie, jak macierzysty. Na Miriadach Planów żyją pająki fazowe, eteryczni rabusie i liczna menażeria podobnych potworów. Zamiast wycofywać się na Plan Eteryiczny, stwory te wycofują się do jednego z wielu współistniejących wymiarów, który mogą uznawać za swoje domostwo.

Bóstwa także mają swoje miejsce w kosmologii Miriadów Planów. Niemniej w tym przypadku bóstwo żyje nie na Planie Zewnętrznym, tylko we własnym wymiarze, współistniejącym ze sferą zamieszkaną przez wyznawców.

W powolnym ruchu planów i zmianie połączeń między nimi niektórzy bogowie mogą coraz bardziej oddalać się od wiernych, aż po upływie mileniów znikną w zapomnieniu. Zresztą bóstwa niekoniecznie muszą mieć całe plany dla siebie – panteon mógłby posiadać wspólną większą sferę, a wrogie bóstwa mogą być uwikłane w wieczną walkę w nekanej wojną sferze.

Analogicznie, zamiast jednego Planu Żywiołu Ognia istnieje wiele wymiarów ognia trochę różniących się od siebie. Inne podstawowe żywioły również obejmują wiele sfer, podobnie jak niestandardowe żywioły, jak drewno, żelazo, krew i inne. Jeśli dwa lub więcej Planów Żywiołów tego samego typu współistnieje, czasami zlewają się w jedno. Jeśli dwa lub więcej Planów Żywiołów z wrogich sobie typów kiedykolwiek zaistnieją wspólnie, mogą zrodzić nowy plan pomiędzy granicami.

W przypadku współistniejących przez milenia planów często się zdarza, że wiele elementów krajobrazu i kultury rozwija się paralelnie. Potężny bohater znany z legend może być jeden i ten sam w kilku współistniejących sferach, aczkolwiek szczegóły jego historii mogą się różnić w poszczególnych wymiarach. Istnieje też taka możliwość, że bohater z jednego współistniejącego planu może być na drugim potworem i zbrodniarzem.

CECHY MIRIADÓW PLANÓW

Wiele z Miriadów Planów ma cechy Planu Materialnego z kosmologii D&D. Jednak wszystkie posiadają skończony rozmiar, chociaż bywają niezmiernie rozległe. Ewen-

tualnie, niektóre plany mogą bardziej przypominać Plany Wewnętrzne albo warstwy Planu Zewnętrznego, z niernormalną grawitacją, cechami energii i żywiołów albo cechami charakteru.

POŁĄCZENIA MIRIADÓW PLANÓW

Portale mogą łączyć miejsca na tym samym planie, lecz te pomiędzy wymiarami niewspółistniejącymi zdarzają się niezwykle rzadko lub też nie ma ich w ogóle. Przemieszczanie się między sferami wymaga użycia miriadoplanarnej wersji *eterycznego spaceru* lub *eteryczności*. Czary typu *projekcja astralna* nie działają, gdyż w tej kosmologii nie ma Planu Astralnego, aczkolwiek może istnieć bardzo wielki wymiar współistniejący z wieloma innymi, podobny do rzeczoney sfery. Zaklęcia natychmiastowo przenoszące między wymiarami, jak *zamiana planów*, również są niedostępne lub poważnie ograniczone.

WŁAŚCIWOŚCI MIRIADÓW PLANÓW

Kosmologia Miriadów Planów to inny paradygmat wszechświata wieloplanarnego, więc specyficzne dla wymiaru lokacje, kultury, a nawet jednostki występują tak licznie, jak w kosmologii D&D. Różnica polega na tym, jak owe właściwości mają się względem siebie.

Magiczne plany: Nie jest to obowiązkowe w kosmologii, ale możliwe, że niektóre plany są źródłami magii. Gdy w pobliżu znajdują się magiczne wymiary (niekoniecznie współistniejące, ale położone nie dalej niż o kilka planów), pobliskie sfery są nasączone magią i mogą na nich z pełną mocą działać czary i istnieć magiczne stworzenia każdego typu. Ale jeśli plan magii odpłynie zbyt daleko, magia w innych sferach może stopniowo słabnąć. Stworzenia, których życie zależy od magii (magiczne bestie, konstrukty i nieumarli) mogą także tracić siły, a w końcu wyginać.

Posuwając się o krok dalej – być może każda szkoła magii ma własny plan. Gdy któryś z nich odpłynie zbyt daleko od danego wymiaru, pozostałe mogą przysunąć się bliżej. Przy największym zbliżeniu plan magii daje istotom rzucającym czary moc rzucania zaklęć do 9. poziomu. Jeśli jednak wymiar magii oddali się za bardzo, możliwe, że dostępne będą jedynie czary 8., 7., a nawet tylko 1. poziomu. Gdy plany magii związane ze szkołami oddalą się wszystkie razem, zmniejsza się również maksymalna liczba KW magicznych stworzeń.

Mogą istnieć plany, które niegdyś były skąpane w magii, lecz po eonach czasu wszystkie wymiary magii odsunęły się daleko – i teraz czary oraz smoki żyją tu już tylko w legendach. Żywot na takich planach stałby się niewątpliwie

ciekawy, gdy dawno zaginione plany magii napłyną znowu w pobliże.

A co można powiedzieć o samych planach magii? Jakże one są? Mogą przypominać Plany Zewnętrzne z kosmologii D&D. Albo plany energii, kule czystej mocy, promieniujące magią danej szkoły lub danego typu.

KOSMOLOGIA BLIŹNIAKÓW

Kosmologia Bliźniaków składa się z dwóch Planów Materialnych, z których każdy uważa się za „prawdziwe” centrum wszechświata, a ten drugi za alternatywny Plan Materialny (o ile w ogóle wiadomo o jego istnieniu). Oba Plany Materialne są rozdzielone Planem Cieni, więc jądro tej kosmologii przypomina ciasto-przekładanka – dwie warstwy rzeczywistości z warstwą cienia pośrodku.

Dwa Plany Materialne wyglądają niemal identycznie. Fizyczne cechy jednego są dokładnie odbite na drugim. Także narody, potwory i postacie mają odpowiedniki.

Znaczną różnicą między obydwoma Planami Materialnymi jest to, że jeden będzie skłaniał się ku dobru, a drugi ku złu. Same Plany Materialne nie mają cech ukierunkowania na dobro czy zło, ale to, co jest uznawane za dobro na jednym planie, na drugim planie jest złem. Uprzejmy czarodziej z jednego świata, w drugim będzie diabolicznym nekromantą, a planarny bliźniak dzikiego barbarzyńcy będzie wyrachowanym despota.

Podróżnik odkryje na drugim świecie, że dawniejsi sojusznicy są teraz wrogami, a z dawnymi wrogami ma obecnie wspólny pogląd na sprawy. Co ważniejsze, osoby, którym podróżnik instynktownie ufa, są teraz rywalami lub zapiekłymi wrogami i odpowiednio do tego odnoszą się do wędrowca. Najmniej narażone są postacie o charakterze neutralnym, zachowując się w znajomy sposób.

PLANARNE RELACJE BLIŹNIAKÓW

Pasmo Planu Cieni rozdziela bliźniacze Plany Materialne, działając jako główny Plan Przechodni pomiędzy nimi. Każdy Plan Materialny ma własny Plan Eteryczny.

Dwa Plany Materialne, ich własne Plany Eteryczne oraz dzielący je Plan Cieni są zawieszony w środku wirującej mieszaniny żywiołów i energii – pojedynczego Planu Wewnętrznego. Różne części tego wymiaru mają cechy energii lub żywiołów, zazwyczaj z mniejszą dominacją oraz rzadkimi enklawami większej. Ów Plan Wewnętrzny otacza Plany Materialne, a enklawy żywiołów i energii wypełniają planarny krajobraz jak wielkie słońca albo czarne dziury.

MODYFIKOWANIE CZARÓW ETERYCZNYCH

Podróżnicy używający *eterycznego spaceru* i *eteryczności* w kosmologii Miriadów Planów widzą rodzimy wymiar poprzez mgłę, tak jakby byli na Planie Eterycznym. Naprawdę znajdują się na innym współistniejącym Planie Materialnym i mogą normalnie kontaktować się z tamtejszymi stworzeniami i obiektami. Ponieważ każdy wymiar współistnieje z kilkoma innymi, podróżnik może

wędrować dalej przez kolejne światy współistniejące z poprzednimi, coraz bardziej oddalając się od rodzinnej sfery podczas działania zaklęcia.

Gdy działanie *eterycznego spaceru* dobiegnie końca, wędrowcy zostają cofnięci na rodzimy plan. Jednak gdy *eteryczność* kończy swe działanie, jeśli tego sobie życzą, mogą pozostać na nowym planie.

DODATEK:
INNE WARIANTY
PLANÓW
I KOSMOLOGII

Plan Astralny składa się w całości z kanałów, które przebijają Plan Wewnętrzny. Jedynie w miejscu połączenia kilku z nich można napotkać otwartą, mglistą przestrzeń, którą jest normalny Plan Astralny. Wirująca, kolorowa moc pobliskiego Planu Wewnętrznego zabarwia Plan Astralny w takich miejscach połączeń.

Plany Zewnętrzne składają się z kilku planów poświęconych różnym bóstwom żyjącym poza Planem Wewnętrznym. Są oddzielone od Planu Wewnętrznego powłoką Planu Astralnego. Plany Zewnętrzne zwykle są silnie ukierunkowane na dobro lub zło. Bóstwa mają wyznawców na obu bliźniaczych Planach Materialnych, ale jeden z Planów Materialnych jest przyjaźnie usposobiony ku Planom Wewnętrznym ukierunkowanym na dobro, a drugi ku Planom Wewnętrznym ukierunkowanym na zło.

Na obu światach krążą legendy o mrocznych i złotych wiekach, gdy świat był bardziej zły lub dobry niż obecnie. Centralny punkt (oś) połączonych Planów Materialnych powoli obraca się w stosunku do ukierunkowanych na charakter Planów Zewnętrznych, a bóstwa nieustannie starają się modyfikować obroty Planów Materialnych dla własnych korzyści.

CECHY BLIŹNIAKÓW

Jeśli nie podano inaczej, wszystkie plany mają cechy charakterystyczne dla danego typu. Plany Przechodnie w kosmologii Bliźniaków zachowują się jak ich odpowiedniki z kosmologii D&D, podobnie Plany Zewnętrzne i tak dalej. Jedyne zmiany w cechach opisano poniżej.

Plany Materialne: Bez zmian prócz tego, że istnieją dwa Plany Materialne, a mieszkańcy każdego z nich uważają, iż to ten drugi plan jest alternatywną, wypaczoną parodią ich „prawdziwego”.

Plany Przechodnie: Plan Astralny ogranicza się do kanałów przenikających Plan Wewnętrzny i otoczki oddzielającej Plan Wewnętrzny od Zewnętrznych. Istnieją dwa Plany Eteryjne, każdy przyklejony do własnego Materialnego. Plan Cieni łączy oba Plany Materialne.

Plany Wewnętrzne: Pojedynczy Plan Wewnętrzny ze wszystkimi typami żywiołów i energii stanowi barierę pomiędzy Planami Materialnymi i Zewnętrznymi. Każda poszczególne część Planu Wewnętrznego ma cechę energii lub cechę żywiołu. Na Planie Wewnętrznym panuje grawitacja subiektywna kierunkowa.

Plany Zewnętrzne: Pewna liczba Planów Zewnętrznych unosi się na Planie Astralnym poza Planem Wewnętrznym. Owe Plany Zewnętrzne zwykle są silnie ukierunkowane na dobro albo zło. Plany Zewnętrzne są boskomorficzne, a poszczególne mają dodatkowe cechy, zależne od natury oraz mieszkańców.

POŁĄCZENIA BLIŹNIAKÓW

Między dwoma Planami Materialnymi istnieje tylko kilka trwałych portali. Większość portali na powierzchni znaleziono i zniszczono, a te wciąż działające pozostają ukryte głęboko pod ziemią. Mogą być zamaskowane lub nawet tak niematerialne jak granice międzyplanarne, więc postacie mogą przejść z jednego Planu Materialnego na drugi nawet o tym nie wiedząc.

Najczęstsze połączenie między Planami Materialnymi to Plan Cieni. Podróże do drugiej sfery to rzadkość ze względu na niebezpieczeństwo ze strony Strażników Cienia (patrz dalej).

Istnieje możliwość podróży na drugi Plan Materialny poprzez Plan Astralny, przenosząc się najpierw na jeden z Planów Zewnętrznych, a stamtąd na drugi Plan Materialny. Dowcipniejsze bóstwa, złe czy dobre, czasami zawracają śmiertelnika na niewłaściwy Plan Materialny, jedynie dla przyjemności zasiania zamętu i wstrząśnięcia ustanowionym porządkiem.

WŁAŚCIWOŚCI KOSMOLOGII BLIŹNIAKÓW

Dokładna natura składników obu Planów Materialnych różni się tak wielce, jak w kosmologii z jednym Planem Materialnym. Ale w przypadku Bliźniaków to, co w jednym wymiarze jest dobre, w drugim okazuje się złe.

Oba Plany Materialne z wpływem czasu tworzą również tę samą historię. Co zdarza się na jednym z nich, zazwyczaj ma miejsce i na drugim. Upadkowi złego imperium na jednym Planie Materialnym, odpowiada upadek dobrego imperium na drugim. Nawet drobniejsze zdarzenia często są kopiowane. Postać z jednego Planu Materialnego, która na drugim zabije swego bliźniaka, po powrocie do siebie może sama znaleźć się w sytuacji zagrożenia życia (choć nie jest to stuprocentowo pewny wyrok śmierci). Kosmologia Bliźniaków stara się samonaprawiać, modyfikując zdarzenia dla rozładowania sprzeczności. Zawsze dąży do równowagi między obydwojema Planami Materialnymi.

Tajemnica drugiego wszechświata: Większość mieszkańców Bliźniaczych Planów Materialnych nie wie, że po drugiej stronie Planu Cieni istnieje bliźniaczy wszechświat. Jednak potężne i wykształcone postacie na obu planach znają prawdę i często obserwują przeciwny wymiar, a zwłaszcza swych bliźniaków.

Strażnicy Cienia: Plan Cieni jest zabójczym miejscem, nawiedzonym przez wielkie smoki utkane z materii cienia. Zwie się je Strażnikami Cienia. Powstają one poprzez nałożenie szablonu stworzenia cienia na czerwonego smoka w wieku od bardzo starego do wielkiego jaszczura. Zachowuje on podtyp stworzenie ognia oraz zyskuje odporność na zimno wynikającą z szablonu cienia (należy odjąć odporność na ogień od bazowych obrażeń od ognia, a dopiero potem podwoić wynik odejmowania). Broń oddechowa to stożek czarnego płomienia, zabarwionego fioletem.

Wybuchowa transportacja planarna: Działania mogące przerzucić postać na inny plan (na przykład jednoczesne używanie *pojemnej torby* i *przenośnej dziury*) zazwyczaj przenoszą postać na przeciwny Plan Materialny. Inaczej niż w innych kosmologiach, w przypadku Bliźniaków odpowiednik postaci zostaje natychmiast przeniesiony z drugiego Planu Materialnego na ten pierwotny. Grupa postaci o dobrym charakterze, przeniesiona na drugi Materialny Plan, nie tylko musi stawić czoło światu zmienionym na zły, lecz także uporać się z własnymi alter ego pozostającymi na wolności w domu.

KOSMOLOGIA PLANETARIUM

W tej kosmologii różne Wewnętrzne i Zewnętrzne Plany krążą wokół siebie. Każdy z nich wpływa na inne, podobnie jak grawitacja działa na planety. Tak jak mechaniczny model Układu Słonecznego ukazuje planety krążące wokół Słońca, tak plany w tej kosmologii orbitują wokół siebie.

W kosmologii Planetarium niektóre wymiary zawsze pozostają bliżej Planu Materialnego i przez to są potężniejsze. Takie sfery dominujące wzmacniają działanie niektórych zaklęć na Planie Materialnym.

POŁĄCZENIA PLANARNE PLANETARIUM

Plan Materialny oraz Plany Przechodnie (Astralny, Eterychny i Cieni) są połączone tak samo, jak w standardowej kosmologii D&D.

Plany Wewnętrzne są ułożone tak jak w kosmologii D&D, ale Plan Materialny nie jest względem nich w centrum i nie ma Planów Energii (ale pozytywna i negatywna energia istnieją). Plan Materialny zawsze pozostaje bliżej jednego z Planów Wewnętrznych niż pozostałych. Ten najbliższy wymiar określa się jako dominujący.

Każdy Plan Żywiołu jest dominujący w innej porze roku: Ognia podczas gorącego lata, Ziemi podczas bogatych żniw jesiennych, Wody podczas opadów i chłódów zimy, Powietrza podczas grzących podmuchów wiosny. Wraz ze zmianą pór roku zmienia się cecha magii Planu Materialnego (patrz dalej).

Zewnętrzne Plany nie są obwodem Wielkiego Koła. To odrębne wymiary połączone tylko z Planem Astralnym. Poruszają się w skomplikowanym układzie obrotów i orbit, który zbliża je do bliskiego kontaktu z innymi Planami Zewnętrznymi, Wewnętrznymi oraz z Planem Materialnym. Nie zderzają się jednak, ponieważ działają na innych harmonicznym poziomach rzeczywistości. Niemniej mogą na krótko stawać się sąsiadującymi. Gdy dwa plany sąsiadują, stworzenia mogą łatwo przemykać z jednego na drugi.

Poza tym liczba planów w kosmologii Planetarium zmienia się w miarę upływu stuleci, gdyż jedne się odsuwają, a inne zbliżają. Od czasu do czasu wymiar oddala się tak bardzo, że ginie całkowicie, aczkolwiek zamieszkałe na nim bóstwa mogą przenieść się na inny plan, zamiast iść na wygnanie. Podobnie może pojawić się całkiem nowy Plan Wewnętrzny i przedrzeć się między planami, wyrzucając inne z zajmowanych orbit.

Dominujące Plany Zewnętrzne: Planetarium posiada cztery główne Plany Zewnętrzne o nie-neutralnym charakterze. Plan praworządny dobry, Złote Komnaty, dominuje w zimowe przesilenie oraz dzień przed i po nim. Plan chaotyczny dobry, Boski Wybór, dominuje w wiosenną równonoc oraz dzień przed i po niej. Plan chaotyczny zły, Czający się Strach, dominuje w letnie przesilenie oraz dzień przed i po nim. Plan praworządny zły, Zwycięska Groza, dominuje w jesienną równonoc oraz dzień przed i po nim.

Ponadto istnieją pomniejsze plany innych mocy i charakterów, a ich ruchy śledzą potężni mistrzowie wiedzy, wysocy biegły w Wiedzy (planach) i Wiedzy (naturze).

Pomiędzy mechanicznym zbiorem planów istnieje szczególnie złowrogi plan o nazwie Nemezis, który pojawia się tylko raz na tysiąc lat. Jego mieszkańcy gromadzą armie, szykując się na dzień, w którym bariera między światami osłabnie i gdy będą mogli zaatakować cywilizacje innych planów. Dokładna data powrotu Nemezis jest przedmiotem naukowych dysput, ale ostatnia inwazja miała miejsce ponad 900 lat temu.

CECHY PLANETARIUM

Plan Eterychny, Plan Astralny oraz Plan Cieni mają takie cechy, jakie im przypisuje Rozdział 5. Poruszenia innych wymiarów nie mają na nie wpływu. Jednak owe inne plany mogą wpływać i wpływają na Plan Materialny.

W tej kosmologii niektóre czary ulegają zmianom w zależności od tego, który Plan Wewnętrzny dominuje na Planie Materialnym. Poza tym każdy z czterech głównych Planów Zewnętrznych dominuje na Planie Materialnym przez trzy dni w roku i cecha charakteru dominującego planu odciska się na Planie Materialnym. W tych momentach łatwiej przenosić się między Planami Zewnętrznymi a Planem Materialnym (patrz dalej: Połączenia Planetarium).

Wewnętrzne Plany mają cechy opisane w Rozdziale 6.

Wzmocniona magia: Gdy dany Plan Żywiołu dominuje, czary wykorzystujące ów żywioł (albo, podczas lata, mające określnik ogień) ulegają poszerzeniu i wydłużeniu (analogicznie do atutów Wydłużenie czaru i Poszerzenie czaru). Zaklęcia już wydłużone lub wzmocnione nie zostają zmienione.

Gdy dominuje jeden z czterech Planów Zewnętrznych (trzydniowy okres obejmujący każde przesilenie albo równonoc), Plan Materialny nabiera dwóch odpowiednich cech umiarkowanego ukierunkowania. Na przykład, podczas przesilenia zimowego Plan Materialny jest umiarkowanie ukierunkowany na dobro oraz prawo.

Zewnętrzne Plany w tej kosmologii mogą wykorzystywać Celestię, Baator, Otchłań i Arboreę jako modele. Możesz także opracować własne wersje tych planów.

POŁĄCZENIA PLANETARIUM

Połączenia planarne w kosmologii Planetarium działają tak, jak w kosmologii D&D. *Projekcja astralna i eteryczność*, na ten przykład, działają normalnie. Łatwiej jest jednakże podróżować między Planem Materialnym a Planami Zewnętrznymi podczas równonocy i przesileni.

Podczas trzydniowego okresu każdego święta postać posiadająca zaklęcie lub zdolność czaropodobną *teleportacja* może przenosić się z Planu Materialnego na Plan Wewnętrzny i z powrotem, jakby był to jeden i ten sam plan. Jednak nieuważni bohaterowie mogą pozostać odcięci na tym czy innym planie, gdy skończy się trzydniowy okres dominacji.

Ponadto obszary święte lub przeklęte często zawierają portale o przerywanym działaniu, które pozwalają na podróże międzyplanarne podczas odpowiedniej równonocy lub przesilenia. Podróż na Zwycięską Grozę może być kwestią wstąpienia do dawno opuszczonej sali tortur podczas jesienną równonocy. Możliwe też, że demony z Czającego

się Strachu przechodzą na Plan Materialny przez konkretny nawiedzony cmentarz podczas każdego letniego przesilenia.

WŁAŚCIWOŚCI KOSMOLOGII PLANETARIUM

Fizyczna natura tej kosmologii, bardziej niż jakiegokolwiek innej, wywiera głęboki wpływ na mieszkańców Planu Materialnego. Oprócz konkretnych żywiołów dominujących w danych porach roku, również cztery Plany Zewnętrzne wpływają na święta w ciągu całego roku. Cztery wielkie uroczystości organizują życie mieszkańców Planu Materialnego – nazwa każdej pochodzi od miana odpowiedniego Planu Zewnętrznego.

Przesilenie zimowe, gdy dominują Złote Komnaty, zwie się Złotem, i jest czasem dawania prezentów oraz radości. W świętych miejscach pojawiają się archonie, a każdego ogarnia poczucie dobra. Dzikie rzeczy i złe istoty w tym okresie siedzą cicho.

Równonoc wiosenna, gdy dominuje Boski Wybór, zwie się Wyborem, i jest czasem sztuczek oraz kawałów, wesołych zabaw i podejmowania decyzji na nadchodzący rok, a także sadzenia roślin.

Przesilenie letnie, gdy dominuje Czający się Strach, zwie się Strachem. Podczas ciepłych nocy mężczyźni i kobiety siedzą w domach w obawie przed dzikimi stworami czającymi się w ciemnościach. Ponad polami rozbrzmiewają rogi, w które dmą nieludzkie usta, a większość cywilizowanych ras chroni się za bezpiecznymi murami miast.

Równonoc jesienna, gdy po ziemi kroczy Zwycięska Groza, zwie się Grozą, i jest czasem przygotowań. Społeczności pilnują, aby plony wystarczyły do przetrwania zimy, by ściany były dość mocne i oparły się intruzom, aby rodzina i sąsiedzi byli dość zdrowi na nadchodzące mroczne miesiące. To ponure święto pełne ciężkiej pracy, czas sądu i zemsty, gdy ocenia się grzechy i orzeka winę.

Obserwatorium

W kosmologii Planetarium półplan o nazwie Obserwatorium ma dodatkową właściwość – znajduje się w samym centrum wszechświata, jest prawdziwym jądrem, wokół którego krąży cała reszta. Postać kontrolująca owo miejsce mogłaby kontrolować ruchy samych planów. Położenie Obserwatorium jest nieznanе, prawdopodobnie nawet bogom.

OPCJA: SILNIEJSZA DOMINACJA ŻYWIOŁÓW

Gdy jeden Plan Żywiołów dominuje, a związane z nim czary nabierają mocy, do zaklęć przeciwnego żywiołu stosuje się cechę osłabionej magii. Przeciwnymi są ogień i woda oraz ziemia i powietrze.

Na przykład, podczas zimy czary wykorzystujące wodę ulegają poszerzeniu i wydłużeniu, ale zaklęcia z określnikiem ognia zostają osłabione. Chcąc rzucić zimą czar ognia, trzeba wykonać udany test Czarostwa (ST 15 + poziom czaru).

KOSMOLOGIA KRĘTEJ DROGI

W tej opcjonalnej kosmologii Wszechświat nie jest Wielkim Kołem, lecz drogą bez początku i bez końca. Każdy plan sąsiaduje z następnym w nieskończonej spirali wijącej się poprzez Plan Astralny. Podróżnicy przechodzą z wymiaru do wymiaru wzdłuż tej drogi, przekraczając wiele sfer.

W kosmologii Krętej Drogi rozpadają się definicje tego, co jest Planem Materialnym, Wewnętrznym czy Zewnętrznym. Każdy plan ma własne cechy, które mogą wskazywać na ten lub inny typ. Bogowie mieszkają głównie na planach boskomorficznych, ale nie są to Plany Zewnętrzne, lecz kolejne stopnie na Krętej Drodze. Inaczej niż w kosmologii D&D, nie ma tu planu centralnego. Plan Materialny, znany większości podróżników, jest po prostu jednym z przystanków na nieskończonej wstędze.

PLANARNE RELACJE KRĘTEJ DROGI

Każdy plan graniczy z dwoma innymi, a także z Planem Astralnym i z Planem Cieni. Każdy wymiar ma własny Plan Eteryyczny, ale Plany Eteryczne dwóch różnych sfer nie łączą się ze sobą. Jednak eteryczne kurtyny pozwalają postaci przejść z Planu Eterycznego na następny plan na Krętej Drodze.

Dwa plany po obu „stronach” danego wymiaru mogą być podobne lub diametralnie różne. Na Krętej Drodze nie ma żadnego ogólnego porządku w cechach sfer.

Wzdłuż drogi ciągnie się jeden Plan Cieni, łączący wszystkie wymiary niczym koraliki nanizane na sznurek. Zwany jest on także Ciemną Drogą, a pozwala podróżować do sąsiednich sfer, jeśli wędrowcy odważą się zapaść w mroczne krainy ciągnące się pomiędzy.

Istnieje jeden Plan Astralny, który pozwala przejść do dowolnego planu na Krętej Drodze dzięki *projekcji astralnej* i *zamianie planów*. Jednak trwałe portale prowadzą tylko do sąsiednich sfer, nie istnieją skróty.

Na Krętej Drodze nie ma Planów Żywiołu ani Energii, aczkolwiek same energie i żywioły istnieją.

CECHY KRĘTEJ DROGI

Cechy Planów Przechodnych są takie same, jak ich odpowiedników z kosmologii D&D. Cechy innych wymiarów Krętej Drogi można wybrać lub wylosować w przedstawionych dalej tabelach. Wszystkie plany tej kosmologii są nieskończone (cecha planarna).

POŁĄCZENIA KRĘTEJ DROGI

Podróżnicy planarni mogą przechodzić na sąsiednie plany przez eteryczne zasłony na Planie Eterycznym, ryzykując Ciemną Drogę poprzez Plan Cieni, albo przez trwałe portale między sąsiadującymi sferami. Takie przejścia często wymagają przedmiotu rozkazu albo są portalami o czasowym działaniu i otwierają się tylko w określonych okresach roku. W kosmologii Krętej Drogi merkanci znają wszystkie trwałe portale między światami i prowadzą karawany z planu na plan.

Istnieje możliwość przeskoczenia wielu pośrednich planów dzięki zaklęciu *zamiana planów* lub *projekcja astral-*

na. Trwale portale między nie-sąsiadującymi planami nie utrzymują się długo. Wiatry Planu Astralnego rozwiewają je w nicość w ciągu 1k6 godzin.

WŁAŚCIWOŚCI KRĘTEJ DROGI

Przygoda na Krętej Drodze może rozpocząć się w dowolnym jej miejscu, lecz dobrym pomysłem będzie rozpoczęcie kampanii na Planie Materialnym zgodnym z opisem z Rozdziału 4. Jeden z takich Planów Materialnych, o nazwie Ireth, posiada cechy typowej scenerii świata gry D&D.

Ireth graniczy bezpośrednio z dwoma planami, ukierunkowanym na prawo i ukierunkowanym na chaos. Plan porządkowy zwie się Jeden i ma następujące cechy:

- Słabsza grawitacja.
- Normalny czas.
- Statyczny.
- Brak cech żywiołów i energii.
- Umiarkowanie ukierunkowany na prawo.
- Normalna magia.

CECHY GRAWITACJI KRĘTEJ DROGI

k%	Cecha grawitacji
01-50	Normalna grawitacja
51-60	Słabsza grawitacja
61-70	Silniejsza grawitacja
71-80	Brak grawitacji
81-90	Grawitacja subiektywna kierunkowa
91-100	Grawitacja obiektywna kierunkowa

CECHY CZASU KRĘTEJ DROGI

k%	Cecha czasu
01-70	Normalny czas
71-85	Czas płynie szybciej: Jeden dzień na tym planie = 1 godzina na planie pierwotnym
76-80	Czas płynie wolniej: Jeden dzień na tym planie = 1 tydzień na planie pierwotnym
81-90	Zaburzony
91-100	Bezczasowy (pod względem głodu i pragnienia, a prawdopodobnie także innych aspektów)

CECHY MORFICZNOŚCI KRĘTEJ DROGI

k%	Cecha morficzności
01-50	Normalnie morficzny
51-60	Wysokomorficzny
61-85	Boskomorficzny
86-90	Stacyjny
91-100	Magicznie morficzny

CECHY ŻYWIOŁÓW I ENERGII KRĘTEJ DROGI

k%	Cecha
01-77	Brak cech żywiołów i energii
78-80	Dominacja ziemi
81-83	Dominacja powietrza
84-86	Dominacja ognia
87-89	Dominacja wody
90-91	Mniejsza dominacja negatywnej energii
92	Większa dominacja negatywnej energii
93-94	Mniejsza dominacja pozytywnej energii
95	Większa dominacja pozytywnej energii
96-100	Cecha żywiołu i energii (rzucić 1k4, aby wybrać żywioł, i 1k4, aby wybrać energię i poziom dominacji)

Po przeciwnej stronie jest Xato, który ma następujące cechy:

- Silniejsza grawitacja.
- Normalny czas.
- Wysokomorficzny.
- Brak cech żywiołów i energii.
- Umiarkowanie ukierunkowany na chaos.
- Normalna magia.

Zarówno Jeden, jak i Xato zamieszkują potężne istoty prawa i chaosu. Slaadowie i gitzerai występują na drugim z wymienionych, na pierwszym zaś żyją nieuchronni i formity.

Poza Jednym istnieje plan Boskość, gdzie kryształowe pałace bóstw dobrego charakteru dryfują w złocistym powietrzu. Oto cechy tego planu:

- Normalna grawitacja.
- Bezczasowy: Mieszkańcy nie głodują, nie cierpią pragnienia i nie starzeją się.

CECHY CHARAKTERU KRĘTEJ DROGI

k%	Cecha
01-50	Umiarkowanie ukierunkowany na neutralność
51-60	Silnie ukierunkowany na neutralność
61-65	Umiarkowanie ukierunkowany na zło
66-70	Umiarkowanie ukierunkowany na dobro
71-73	Silnie ukierunkowany na zło
74-76	Silnie ukierunkowany na dobro
77-81	Umiarkowanie ukierunkowany na chaos
82-86	Umiarkowanie ukierunkowany na prawo
87-89	Silnie ukierunkowany na chaos
90-92	Silnie ukierunkowany na prawo
93	Umiarkowanie ukierunkowany na zło, umiarkowanie ukierunkowany na chaos
94	Umiarkowanie ukierunkowany na dobro, umiarkowanie ukierunkowany na chaos
95	Umiarkowanie ukierunkowany na zło, umiarkowanie ukierunkowany na prawo
96	Umiarkowanie ukierunkowany na dobro, umiarkowanie ukierunkowany na prawo
97	Silnie ukierunkowany na zło, silnie ukierunkowany na chaos
98	Silnie ukierunkowany na dobro, silnie ukierunkowany na chaos
99	Silnie ukierunkowany na zło, silnie ukierunkowany na prawo
100	Silnie ukierunkowany na dobro, silnie ukierunkowany na prawo

CECHY MAGII KRĘTEJ DROGI

k%	Cecha
01-70	Normalna magia
71-80	Oslabiona magia: ściśle określony poziom czarów, szkoła, podszkoła lub określnik (według wyboru MP) ulega osłabieniu
81-85	Wzmocniona magia: ściśle określony poziom czarów, szkoła, podszkoła lub określnik (według wyboru MP) ulega (01-25) maksymalizacji, (26-50) poszerzeniu, (51-75) wzmocnieniu lub (76-100) wydłużeniu
86-95	Ograniczona magia: ściśle określony poziom czarów, szkoła, podszkoła lub określnik (według wyboru MP) ulega ograniczeniu
96-100	Martwa magia

- Boskomorficzny.
- Brak cech żywiołów i energii.
- Silnie ukierunkowany na dobro.
- Normalna magia.

Poza Xatc istnieje plan złego charakteru, znany jako Cytadela Grozy, rozżarzona do czerwoności forteca unosząca się nad wulkanicznym krajobrazem. Cechy Cytadeli Grozy są następujące:

- Normalna grawitacja.
- **Bezczasowy:** Mieszkańcy nie leczą punktów wytrzymałości ani nie odzyskują wartości atrybutów inaczej niż dzięki magii.
- Boskomorficzny.
- Brak cech żywiołów i energii.
- Silnie ukierunkowany na zło.
- Normalna magia.

Poza Boskością znajduje się plan wypełniony wyłącznie wodą, a poza Cytadelą Grozy jest ściana stałej ziemi, w której ryją tunele niewolnicy mrocznych panów Cytadeli.

Bogowie Ireth mieszkają na Boskości i w Cytadeli Grozy. Często wysyłają agentów oraz pośredników, takich jak merkanci i dzinni, by realizowali ich plany na Ireth. Dżiny i maridy służą Boskości, a ifryty i dao to wolni najemnicy Cytadeli Grozy.

Boskość i Cytadela Grozy usiłują zniszczyć się nawzajem, a trzy plany leżące pośrodku stanowią rozległe pole bitwy. Zazwyczaj walczą poprzez wyznawców na Ireth, ale jeśli równowaga sił na tym planie zbyt się zachwieje, jedna strona prawdopodobnie przekroczy dzielące plany i rozpocznie inwazję. Z tego powodu dla obu stron cenne są trasy handlowe merkantów, podobnie jak istoty rzucające czary, zdolne do przekraczania granic planarnych.

ANOMALIE PLANARNE

Na wielu planach tkanina rzeczywistości jest bardzo mocno napięta. Czasami owo kosmiczne napięcie wypacza i wykrzywia reguły rządzące wymiarami. Anomalie występują na obszarach niewielkich w porównaniu z jakimkolwiek nieskończonym planem, ale mogą drastycznie zmienić miejscowy krajobraz.

Zewnętrzne kieszenie: Czasami granice planów pęcznieją i się rozciągają, tworząc coś w rodzaju kieszeni wpychającej się na inny wymiar. Zewnętrzne kieszenie to odosobnione miejsca, widoczne na drugiej sferze jako przejrzyste ściany lub bańki. W pewnym sensie kieszeń jest jak portal, ale często większa. Podróżnik wewnątrz takiego bąbla może widzieć to, co znajduje się poza nim, ale obraz jest zamazany i niewyraźny, jak gdyby oglądany przez poruszającą się wodę. Niektóre kieszenie są stabilne, inne mogą powoli rosnąć lub się kurczyć.

Postacie mogą przechodzić przez ścianę zewnętrznej kieszeni – odporność ściany jest ledwie tak silna, jak umiarkowany wiatr. Po przejściu osoba znajduje się na nowym planie i podlega działaniu tamtejszych warunków. Kieszenie zwykle tworzą się tylko między wymiarami sąsia-

dującymi lub współistniejącymi, aczkolwiek niektóre są kieszeniami z równoległych wersji oryginalnej sfery. Takie kieszenie mogą odkrywać możliwą przyszłość, odległą przeszłość lub ledwo rozpoznawalne teraźniejszości.

Kieszenie gniazdowe: Czasami zewnętrzne kieszenie tworzą się w grupach, jedna zagnieżdżona wewnątrz drugiej i połączona z innym planem. Stąd czasami zwie się je gniazdowymi wymiarami lub gniazdowymi rzeczywistościami. Ściany między gniazdowymi kieszeniami mogą wyglądać jak zwykle zewnętrzne kieszenie, mogą też być niewidzialne. Tak czy inaczej, przekroczenie granicy jest równie łatwe, jak chodzenie pod wiatr. W ten sposób zwyczajny zagajnik drzew mógłby zawierać gniazdowe kieszenie – całe światy dostępne przez coraz głębsze zewnętrzne kieszenie.

Mniejszy wyciek planarny: Czasami cechy jednego planu mogą zmienić niewielki obszar innego, nawet bez portalu czy wiru łączącego obydwu. Jest to najbardziej prawdopodobne w przypadku sfer współistniejących, ale możliwe również przy sąsiadujących. Planarny wyciek zwykle wpływa najwyżej na jeden pokój, budowlę lub nie więcej niż kilka, kilkanaście kilometrów kwadratowych.

Mniejsze wycieki planarne narzucają jedną cechę danego wymiaru innemu. Na przykład, na planie z normalną grawitacją obszar ogarnięty mniejszym wyciekem mógłby nie mieć grawitacji z powodu współistniejącej sfery bez grawitacji. Takie wycieki planarne mogą być niebezpieczne, ponieważ ogarnięty nim obszar nie zawsze zdradza cechę, zanim postacie na niego wejdą.

Niektóre mniejsze wycieki planarne są jeszcze delikatniejsze – wpływają tylko na sny śpiących w pobliżu osób. Na przykład, postacie podróżujące wyschniętym dnem morskim mogą jednej nocy obozować w zagłębieniu terenu i śnić o szerokim, lśniąącym oceanie. Sny są nieszkodliwymi skutkami mniejszego wycieku planarnego ze współistniejącego alternatywnego Planu Materialnego, na którym morze nigdy nie wyschło.

Większy wyciek planarny: Podobnie do mniejszych wycieków, większe oznaczają przeciek z jednego planu na inny przy nieobecności wirów czy portali. Większy wyciek planarny jest zwykle ograniczony do obszaru nie większego niż kilka, kilkanaście kilometrów kwadratowych. Działa tak jak mniejszy wyciek, a więc narzuca cechę innego wymiaru. Niemniej również istoty i przedmioty przesączają się z jednego planu na drugi, pomimo braku portalu czy wiru. Wymknąć się mogą nawet budowle, małe miasta i elementy krajobrazu.

Thar: Legendarne miasto handlowe Thar nieustannie przenosi się z planu na plan. Dzieje się tak dlatego, że co jakiś czas magicznie tworzony jest większy wyciek planarny na jego powierzchnię. Wędruje ono po ściśle oznaczonych na mapie punktach napięcia materii planarnej, gdzie uruchomienie wycieku wymaga mniejszej mocy. Thar zamieszkują obywatele niemal wszystkich ras i planów, a bardzo zróżnicowana i ekstrawagancka architektura odzwierciedla mieszane dziedzictwo. Miasto, którym władają trzy rywalizujące gildie kupieckie, bogaci się dzięki handlowi międzyplanarnemu. Podróżnicy przebywający w Thar zbyt długo, ryzykują niespodziewaną podróż, gdy miasto przesaczy się na kolejny plan.

Rozdarcie planarne: Rozdarcia planarne to dziury w tkance rzeczywistości. Dziury, które dążą do zapełnienia się materią. Rozdarcie planarne napina tkanę granicznych i współlistniejących planów, a dziura zaczyna pochłaniać ich krawędzie. Z upływem czasu jest w stanie nieodwracalnie pożreć cały fragment wymiaru. Gdy planarne rozdarcie nabierze rozpędu, trudno jest zapobiec upadkowi współlistniejącego planu, ale sąsiadujący ulegnie wpływowi tylko częściowo.

We współlistniejącym wymiarze pochłanianym przez rozdarcie planarne powszechne są sztormy o narastającej sile, obejmujące obszar 75 kilometrów od rozdarcia. W promieniu półtora kilometra widać fizyczną postać rozdarcia – wir wsysający rzeczywistość w głąb siebie i porywający pobliską materię w czarną jak noc otchłań o średnicy kilkuset metrów.

Niektóre planarne rozdarcia powstają, gdy na plan wywrą nacisk ogromne energie skumulowane na bardzo małym obszarze. Wymiary są wytrzymałe i potrafią znieść niemal każdy przypadek użycia wielkiej energii lub magii. Ale czasami pękają, czego skutkiem jest rozdarcie planarne. Inne planarne rozdarcia mogą być stałymi połączeniami z Planem Negatywnej Energii, a jeszcze inne pozostałością biegów wydarzeń przerwanych paradoksem czasowym lub przez śmiertelników eksperymentujących z podróżami w czasie. Rozdarcia planarne mogą być nagrobkami znaczącymi zużyte, wypalone sfery, a mogą też prowadzić do całych nowych kosmologii, jeszcze niezainicjowanych.

Szczelina do Być Może: Objawionym przeznaczeniem złych illithidów, według ich słów, jest kontrola nad multiwersum i wszystkimi jego mieszkańcami. Niegdyś władały takim imperium, ale wymknęło im się z rąk przed wiekami i teraz leży w gruzach.

Czy aby na pewno? Illithidy zbudowały szeroką na całe kilometry strukturę wokół odległego rozdarcia planarnego. Potężne promienie magii kierowane ze słońc, krążą wewnątrz pierścienia, a potem rozładują się w paszczę nicości. Illithidy zamierzają odwrócić rozdarcie planarne na drugą stronę, odwracając jego słoneczność i odtwarzając swoje imperium. Badacze tej rasy zlokalizowali alternatywną kosmologię, w której ich międzyplanarne imperium nigdy nie upadło. Jak dotąd, łupieżcom umysłów nie udaje się odwrócić działania rozdarcia planarnego. Są jednak nieustraszeni.

Pętłe czasowe: Pętłe czasowe są rzadkie – i bardzo dobrane, ponieważ istoty schwyte w jedną z nich są dla reszty wszechświata stracone. Wewnątrz pętli czasowej historia danego budynku, statku albo fragmentu świata powtarza się w kółko, zawsze przeskakując z powrotem do określonego

punktu. Stworzenia schwyte w taką anomalię rzadko zdają sobie sprawę ze swego losu, albo z tego, że nieustannie powtarzają te same działania. Z ich perspektywy każdy bieg zdarzeń w pętli dzieje się po raz pierwszy.

Gdy powstaje pętla czasowa, objęty nią budynek lub obszar oddziela się jako od reszty planu, tworząc własny mały półplan albo zewnętrzny kieszeń. Niektóre pętłe czasowe mogą być zupełnie niedostępne, bez wejścia i wyjścia, ale inne wpuszczają odwiedzających przez półprzejrzystą granicę planarną. Jeśli jednak goście nie są w stanie rozwiązać początku pętli czasowej, sami zostaną do niej wcieleni, skazani na wieczne powtarzanie faktu przybycia do anomalii.

Pętłe czasowe powstają przy dzikim, niekontrolowanym wyładowaniu magii lub innej skupionej energii w pewien określony sposób. Zdarzają się tak rzadko, że niektórzy mędrcy uważają je za bzdurne wymysły. Niemniej w nieskończonym multiwersum naprawdę czasem można na nie natrafić.

Jedynym sposobem przerwania pętli czasu i przywrócenia obszaru na oryginalny plan jest niedopuszczenie do uwolnienia dzikiej energii, która powołała do istnienia daną pętlę czasową. Dlatego szansę taką mają przybysze z zewnątrz, którzy wchodzi do pętli czasu, orientując się mniej więcej w sytuacji. Ale czasami długoletni więźniowie pętli zachowują przebliski pamięci pomiędzy „restartami”, co pozwala im na tyle zmienić swe postępowanie podczas kolejnych powtórzeń, że w końcu zapobiegną katastrofie.

Zmarszczka czasowa: Gdy tkanka planu jest miejscowo napięta lub sfałdowana, może się „pomarszczyć”. Zmarszczka czasu zwykle obejmuje niewielki kawałek wymiaru, na przykład jedno jezioro, budowlę lub jaskinię, może jednak ogarnąć i większy obszar.

Zmarszczka czasowa to miejsce, w którym czas płynie w innym tempie niż na reszcie planu. Najczęściej czas płynie tu wolniej niż w okolicy. Mieszkańcy regionu ze zmarszczką czasu uważają ją za naturalne zjawisko, unikając jej tak, jak inni unikają niebezpiecznego łańcucha górskiego. Przejście przez krawędzie zmarszczki może kosztować podróżnika kilka godzin lub dni, a przedzieranie się przez jej środek mogłoby kosztować całe lata w stosunku do czasu płynącego w danym wymiarze.

Nie znaczy to, że tereny ogarnięte zmarszczką czasu są bezładne. Mogą w niej zachować się w obfitości zwierzęta i rośliny, które kwitły i żyły przed milionami lat. Mogą tu także mieszkać zapomniane rasy, potwory i całe cywilizacje. Niemniej badacze chcący obserwować przeszłość muszą zapomnieć o teraźniejszości i porzucić przyszłość – po powrocie z podróży odkrywają, że ich własne życia są już odległymi wspomnieniami.

Indeks

Uwaga: W przypadku hasel występujących na więcej niż jednej stronie, numer strony wyróżniony **wytłuszczeniem** wskazuje główny opis danego hasła.

aasimar 24, 130, 133
Abellio 131
Abis 103
Abriymoch 119
achajerus 124
Acheron 38, 48, 57, 86, 123, 149
Aerdrie Faenya 146
Agathys 107
Agation 99
aksjomatyczne stworzenie 137, 149, 188, 191
Alfheim 92
alternatywne Plany
 Materialne 43, 216
Alzrius 100
Amoria 139, 140
Anavaree 204
anomalie planarne 220
Apteka Grzechu 105
Aqualor 146
Arborea 48, 57, 86, 144, 149
archon 18, 122, 130, 133, 134, 135, 136, 137
archon-lampion 133, 134
Arkadia 48, 57, 130, 149
armanite 163
Arvandor 145
Asmodeusz 115, 116, 117, 119, 121, 122, 123
astralna karaka 52
astralny pancernik 159
autarchiczność 94, 96
Automata 149
Avalas 124, 125
Avernus 116
avoral 139, 140
Azzagrat 101
baatezu 164, 165
bachianie 145
Baervan Włoczykij 137
Bahamut 133, 134
Bahgtru 125
Baphomet 100
Baravar Cienista Szata 137
barbazu 115
bariaur 24, 52, 143, 161
Bastion Ostatniej Nadziei 205
Bazylika Św. Cuthberta 132
Bel 117
Belial 119
Beljierin 140
belker 67, 70
Belzebub 122
bestia zmroku 61, 144, 168
bezczasowy (cecha) 10
Bezmierna Równina Portali 101
Beznadzieja 149
Biblioteka Wiedzy 150
Biczowisko 125
Błada Noc 100
Blibdoolpool 100
błogosławione spotkania 152
Boccob 150, 175

boskomorficzny (cecha) 11, 12, 88
boskomorficzny (cecha) 11
boskość 88
bóstwa 88, 89, 90
brak grawitacji (cecha) 9
Brama Kupiecka 149
Bruks 144
budowanie kosmologii 16
Buksenus 132
Bytopia 48, 57, 136, 149
Callarduran Gładkoreki 137
Cania 34, 38, 115, 122
canoloth 24, 184
Carceri 38, 48, 57, 86, 104, 108, 149
Cathrys 105
cecha czasu 10
cecha grawitacji 9
cechy charakteru 13
cechy fizyczne (plany) 7, 9
cechy kształtu i rozmiaru 10
cechy magii 7, 13
cechy morficzności 11
cechy planów 7
cechy żywiół i energii 12
cechy, fizyczne 7, 9
cechy, planarne 7
cele z więźniami 84
Celestia 48, 57, 122, 127, 132, 136, 149
Chamada 113
Chronias 136
cienisty figowiec 61, 144, 169
cień nocy 61, 63, 64
Clangeddin Srebrnobrody 131
Clangor 124, 125
Colorhys 106
Corellon Larethian 125, 145, 146
cornugon 115
cyklony eteru 57, 58, 59
Cytadela Rzezi 99
Cytadela Wieczności 210
Cytadela z Brązu 116
czary, nowe 33, 202, 205
Czeluscie Szluzu 103
Czelusć 122
Daleki Eter 55
dao 71, 73, 74, 79, 166
Delon-Estin Ori 129
Demogorgon 100, 103
demon 18, 27, 90, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 107, 108, 111, 113, 149, 162, 184
demoniczne otchłanie 103
deva 91, 108, 122, 130, 133
diabeł 18, 27, 74, 75, 90, 100, 104, 108, 113, 115, 116, 117, 119, 121, 122, 124, 164, 184
diabeł 24, 102, 103
Diirinka 100
Dis 117
Dispater 117
Dolina Odrzuconych 114
Dom Szaleńców 98
dominacja negatywnej energii (cecha) 12
dominacja ognia (cecha) 12
dominacja powietrza (cecha) 12
dominacja pozytywnej energii (cecha) 12
dominacja wody (cecha) 12
dominacja ziemi (cecha) 12

Doskonałość 149
Dotion 136, 137
Dzicz Ziemi Bestii 48, 57, 86, 139, 141, 149, 150
Dziewięć Piekieł 34, 38, 48, 57, 74, 75, 86, 90, 115, 127, 149
dzika magia (cecha) 14
dzikie Limbo 93
Dźwięczące Okowy 119
dżin 68, 69, 70, 139
dżinni 71, 73, 79, 165
efektywny poziom postaci 23, 24
efemeryda 168
Ehlonna 142, 143, 150, 161
einheriar 130, 131
Ekstaza 149
eladrin 91, 137, 142, 145, 175
Eldanor 100
Elizjum 34, 48, 57, 136, 138, 149
Empirea 135
energon 170
EPP 23, 24
Erackinor 135
Erevan Ilesere 146
Eronia 140
erynia 115
Erythnul 97, 99
eteryczne zasłony 57
eteryczny drapieżca 54, 55, 58
eteryczny gobelin 57, 59
eteryczny rabuś 54, 55, 58
Faunel 149
Fenmarel Mestarine 146
Ferrug 101
Fierna 119
firre 91, 145, 176
Flandal Stalowoskóry 137
Flegeton 99
Flegetos 119
fomor 124
formit 108 127, 128, 130, 131, 132
Forteca Obojętności 103
Forteca Słońca 141
Forteca Zdyscyplinowanego Oświecenia 130
Fraz Urblu 100
Gaerdal Żelaznoręki 137
Gaj Jednorozców 143
Gaił Światłozłoty 137, 138
Gehenna 38, 48, 57, 86, 108, 111, 149, 184, 187
gelugon 115
ghaele 91, 145
gitjanki 24, 49, 51, 52, 171, 173
gitzera 24, 93, 94, 95, 96, 173, 219
Glorium 149
Głaz Rui 96
gnomy 137
goristro 163
Góra Clangeddina 131
Góra Orthrys 105
gránice (między planami) 21
gravitacja obiektywna kierunkowa 9
gravitacja subiektywna kierunkowa 9
Grazzt 100, 101, 102
Grenpoli 122
grotostrzab 68, 69, 70
Gruumsh 100, 123, 125
grzywa 100

guardinal 137, 138, 139, 140, 141, 175, 176
Hades 34, 48, 57, 86, 108, 112, 121, 149
hamatula 115
Hanali Celanil 146, 147
Harmider 149
Harmonijka 99
Heironeous 132
Hextor 123, 125
Hospicjum 84
Hrabina Wiedźma 121
Hruggek 100
illithid 49, 111, 173, 174
Ilneval 125
imp 115, 116, 124
jeźdźca kolorów 47, 49, 50, 51, 54, 56, 57
Jowar 136
Juibleks 100, 103
kamień pustki 81, 82
Karasutra 144
Khalas 113
Khin-Oin, Wieża Wyczerpania 109
kieszenie gniazdowe 220
kieszeń zewnętrzna 220
Klasztor ZerthAd'lun 95
Klatwa 149
klucze do portalu 21
kłęby dymu 69, 70
Kokytus 97, 99
koljaru 127, 178
Kolumna Czaszek 117
kontrolowane Limbo 94
Kord 90, 91
kosmologia Bliźniaków 215
kosmologia D&D 16, 15, 18
kosmologia Kretej Drogi 218
kosmologia Miriadów Planów 213
kosmologia Planetarium 217
Kostchtchie 100
koszmar 108, 115
Koteria Makabry 127
Kraina Snów 201
Krangath 114
Kres Nadziei 114
Krigala 143
Kronos 105
Królowie Burz 131
kyton 115
Labelas Enoreth 146
larwa 108, 109
latające zamki 69
lemure 116
leonal 139, 140, 172
Levistus 121
lillend 142, 145
Limbo 38, 48, 57, 93, 149, 173
Lissa'aera 100
Lodowe Pustkowia 103
Lolth 100, 103
łosowe półplany 154, 155
Lśniaca Cytadela 64
Lunja 134
Lupercio 100-
 lustrzana podróz 205
Luthic 125
Lynkhab 100
łupieżca umysłów 49, 111, 173, 174
Maggoth Thyg 121
magia i plany 32
Maglubiyet 123, 125

magmowiec 67
Maladomini 121
Malagard 122
Malbolge 121
Malsheem 123
Mammon 119
marid 77, 79, 166, 167
martwa magia (cecha) 13
martwe postacie 89
marut 127, 179
mastiff mroku 60, 61, 64
Matecznik 149
Mechanus 48, 57, 124, 127, 130, 132, 149, 177, 178
Mefistar 122
Mefistofeles 122
mefit 66, 71, 77
Menausius 132
mentalne nawalnice 51
merkant 79, 80, 148, 174
Merkuria 134
Merrshaulk 103
Mertion 135
mezzoloth 185, 187, 188
Miasto Szklą 79,
Minauros 117, 119
Minethys 106
Mithardir 146
mniejszy wyciek planarny 220
modron 129
Moradin 135
Mordercze Ogrody 106
Mroczna Osemka 115, 116, 117
mroczne miraż 62, 63
mroczne ziemie 60, 63
Mściciel 79, 80
Mungoth 114
Muspelheim 92
Naratyr 102, 103
narzugon 115, 165
Nebelun 137
Nekromanteion 107
Nerull 104, 107
Nessus 123
Neth 154
Neumannus 129
Nidavellir 92
niebiańskie spotkania 152
niebiańskie stworzenie 18, 74, 91, 134, 135, 137, 138, 139, 142, 144, 145, 146, 175
Nieskończone Schody 88
nieskończony (cecha rozmiaru) 10
nieuchronny 127, 129, 130, 177
Niflheim 110
Nimicri 114
Nishrek 124, 125
niszczyciel bram 24, 25, 26, 40
normalna grawitacja (cecha) 9
normalna magia (cecha) 13
normalnie moficzny (cecha) 11
normalny czas (cecha) 10
nycaloth 186
Obad-Hai 143, 149
Obłężenie Bolesci 109
Obserwatorium 157
obszary spokoju 81, 82
Ocanthus 126
Odległa Dziedzina 211
odpowiedniki poziomu 23
Oerth 6, 16, 42, 43

ograniczona magia (cecha) 14
 Ohydna Dolina 103
 Oinos 108, 109
 Okeanos, rzeka 21, 77, 86, 138, 139, 140, 142, 146
 Olidammara 90, 92
 Orkus 102, 103
 Orthrys 105
 osłabiona magia (cecha) 14
 osyluth 115
 oświecony wysłannik 24, 26, 27, 28
 otchłanne spotkania 149
 Otchłani 48, 57, 86, 90, 99, 123, 137, 149, 162
 otorbiecie 156
 pajak fazowy 54, 55, 58
 Pałac Bahamuta 134
 Pałac Łzy 113
 Pandemonium 34, 38, 48, 57, 86, 97, 149
 Pandemos 98
 Pani Bólu 151
 Pazuzu 100
 Pelor 141
 Pelzające Miasto 113
 petle czasu 209, 221
 Piaskowe Grobowce
 Payrathonu 106
 piekielne spotkania 151
 piekielny czart 115, 116, 117, 119, 121
 piekielny kot 115
 piekielny ogar 115
 Plan Astralny 19, 21, 22, 29, 32, 35, 36, 37, 40, 45, 46, 47, 57, 63, 89, 108, 137, 156, 157, 158, 159, 172, 206, 210, 216, 217, 219
 Plan Cieni 28, 35, 38, 39, 40, 44, 46, 48, 59, 168, 193
 Plan Czasu 208
 Plan Energii Temporalnej 208
 Plan Eteryyczny 21, 29, 32, 34, 35, 37, 40, 42, 46, 48, 53, 61, 157, 204, 206, 210, 211, 213, 214, 215, 216, 217, 218
 Plan Faerie 210
 Plan Luster 204
 Plan Materiałny 6, 7, 9, 10, 12, 13, 17, 18, 21, 41, 46, 48, 53, 54, 55, 56, 57, 59, 60, 61, 63, 66, 68, 76, 77, 79, 88, 89, 93, 165, 204, 207, 210, 211, 217
 Plan Negatywnej Energii 38, 48, 57, 66, 80, 170
 Plan Pozytywnej Energii 38, 48, 57, 82, 170
 Plan Żywiołu Drewna 207
 Plan Żywiołu Ognia 28, 29, 30, 38, 42, 48, 57, 65, 74, 78, 138, 194, 196
 Plan Żywiołu Powietrza 9, 38, 42, 48, 57, 68, 77, 97, 181, 195, 206, 207
 Plan Żywiołu Wody 38, 42, 48, 57, 77, 146, 167, 181, 196, 206
 Plan Żywiołu Ziemi 34, 38, 40, 42, 48, 57, 70, 138, 166, 197
 Plan Żywiołu Zimna 206
 planarny bohater 24, 28, 29, 30
 planarny budowniczy 24, 30, 31
 planetar 133, 137, 138, 141, 142, 143
 Plany Przechodnie 6, 17, 42, 45, 154, 204, 206
 plany warstwowe 11
 Plany Zewnętrzne 6, 7, 12, 13, 18, 21, 42, 55, 62, 85, 188, 216, 217, 218
 Pluton 111
 Pochodnia 194
 Podziemny Świat 111
 pola ożywienia 83, 84
 Porphatys 106
 portale, magiczne 21, 22
 portalowe miasta 148
 potwory jako rasy 23
 pożeracz 52, 53, 58, 59
 półczart 102, 103, 210
 półplany 18
 przemieszczanie się między planami 46, 60
 przeniesienie na losowy plan 38
 przeniesienie na losowy plan 38, 40
 przerażające twierdze 82
 Przybite Wiatrem 99
 przykładowa kosmologia 18
 pseudożywiolak 68, 179
 pseudożywiolak dymu 68, 179
 pseudożywiolak magmy 181
 pseudożywiolak słuzy 183
 pseudożywiolak lodu 68, 78, 181
 rakszasa 115, 124
 rawid 83
 Regulus 129
 Rigus 149
 rozdzarcia planarne 221
 rozdzielone plany 15
 Równina Idy 91
 Rumowisko Wyjćów 99
 Sashelas z Głębin 146
 sąsiadujące plany 15
 Segojan Herold Ziemi 137
 Sehanie Księżycowy Luk 146
 Seldarine 145
 Sen 201
 senna podróż 202
 sennie miejsca 202
 Serce Snu 204
 Serce Śmierci 82
 Sheyruushk 121
 Shrakt'lor 95
 Shurrok 136, 138
 Sigil 147, 151
 silnie ukierunkowany 13
 silniejsza grawitacja (cecha) 9
 Skerrit 143
 skończony (cecha rozmiaru) 10
 skorupa duszy 115
 slaad 93, 94, 96, 108
 słabsza grawitacja (cecha) 9
 Smargard 103
 smok 71, 124, 172
 Solania 135
 solar 133, 136, 137, 138, 141, 142
 spinagon 24, 115, 164
 Spizowe Miasto 74, 75
 srebrna nić 46, 49, 160, 172
 srebrny miecz 172
 stabilizowane Limbo 94
 Statek Stu 106
 statki chaosu 100
 statyczny (cecha) 11
 Straszliwa Plaga 101, 149
 strefy przybrzeżne 84
 Strzaskana Krawędź 101
 stworzenia półniebiańskie 139, 143, 210
 stworzenia półżywiolące 68
 stworzenia żywiołu 67
 stworzenia żywiołu ziemi 197
 stworzenia żywiołu zimna 195
 stworzenie anarchiczne 145, 146, 150, 188, 192
 stworzenie żywiołu drewna 198
 stworzenie żywiołu ognia 194
 stworzenie żywiołu powietrza 195
 stworzenie żywiołu wody 196
 Stygia 121
 Styks, rzeka 21, 77, 86, 97, 98, 100, 101, 104, 105, 108, 111, 113, 115, 116, 121, 123, 124, 126
 Svartalfheim 92
 szablony oczekującego 188
 szablony oranta 188
 szablony półczarta 210
 szablony półniebianina 211
 szablony półżywiolaka 189
 szablony stworzenia
 aksjomatycznego 191
 stworzenia
 anarchicznego 192
 stworzenia cienia 193
 stworzenia
 pseudonaturalnego 212
 stworzenia żywiołu
 194
 szablony 188, 212
 szare wyczerpanie 110
 szarzyzna 109
 Szczęki 131
 Szklany Staw 135
 Ściana Twarzy 156
 ścieżki planarne 21
 Śmierć Niewinności 110
 św. Cuthbert 132
 Świadome śnienie 203
 świadomy (cecha) 12
 Świat Duchów 205
 Talasia 141
 tanar'ri 100, 162, 163
 Tantlin 121
 Thanatos 102, 103
 thoqqua 66, 873, 76
 Thuldaniin 125
 Tiamat 117, 118
 Tintibulus 126
 tojanida 77, 80
 tryton 77, 78, 79, 80, 81
 trzęsienia cienia 64
 Tuharath 52
 ukierunkowany na chaos (cecha) 13
 ukierunkowany na dobro (cecha) 13
 ukierunkowany na neutralność 13
 ukierunkowany na prawo (cecha) 13
 ukierunkowany na zło (cecha) 13
 Ukryty Las Obad-Haia 149
 ultroloth 187
 umiarkowanie
 ukierunkowany na charakter 13
 Urdlen 137
 uridezu 24, 163
 Vecna 88
 Verin 100
 Vucarik 100
 walka w trzech wymiarach 9
 Wee Jas 123, 127
 Wenja 135
 Wewnętrzne Plany 6, 17, 39, 42, 55, 62, 65, 154, 216, 217, 218
 Wężowe Sploty 123
 wichury na Pandemonium 97
 Wieczne Złoto 146
 wiedźma nocy 108
 Wielka Matka 100, 102
 Wielkie Koło 15, 16
 Wielkie Przytlaczające Zagłębienie 73, 74
 Wieża Mocy 114
 większy wyciek planarny 220
 wiry czasowe 209
 wojna krwi 90, 105, 116
 współistniejące plany 15, Wszystkoświat 18, 19
 Wybrańcy Arvandoru 145
 wybuchy energii 83, 84
 Wygnani 97, 99
 wymiarowy sekstant 22
 wysokomorficzny (cecha) 11
 Wytwarłość 149
 wzmocniona magia (cecha) 14
 xag-ya 83, 171
 Xaos 149
 xeg-yi 81, 171
 Yeenoghu 100
 Yetsira, Niebiańskie Miasto 136
 Yondalla 135
 Ysgard 48, 57, 90, 149, 161
 yugoloth 104, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 124, 184
 zaburzony czas (cecha) 10
 zaćmienie 61, 144, 169
 Zamek Mahlhevika 134
 zamknięty (cecha rozmiaru) 10
 Zelatar 102
 zelekut 127, 178
 Zewnętrzne 21, 48, 57, 88, 108, 115, 136, 147
 Zielone Pola 135
 Ziemia Niczyja 158
 Zimowe Korytarze 98
 zjawa 53, 54, 55, 58, 59,
 Złote Wzgórze 138
 zmarszczka czasowa 221
 zmieniony czas (cecha) 10
 Zuggtmoy 103
 Żebra 149
 Żelazna Wieża 117

SPIS TABEL

1-1: Efekty dzikiej magii	14
3-1: Modyfikacja poziomu	24
3-2: EPP i potrzebne doświadczenie	24
3-3: Niszczyciel bram	25
3-4: Oświecony wysłannik	27
3-5: Planarny bohater	29
3-6: Planarny budowniczy	31
3-7: Przeniesienie na losowy plan	38
5-1: Losowe jeziora koloru w kosmologii D&D	49
5-2: Mentalna nawałnica	51
5-3: Spotkania astralne	53
5-4: Losowe eteryczne kurtyny w kosmologii D&D	57

5-5: Cyklon eteru	58
5-6: Spotkania eteryczne	58
5-7: Spotkania na Planie Cieni	64
6-1: Spotkania na Planie Żywiołu Powietrza	70
6-2: Spotkania na Planie Żywiołu Ziemi	73
6-3: Spotkania na Planie Żywiołu Ognia	76
6-4: Spotkania na Planie Żywiołu Wody	80
6-5: Spotkania na Planie Negatywnej Energii	82
6-6: Spotkania na Planie Pozytywnej Energii	84
7-1: Niekontrolowane Limbo	93
7-2: Kontrolowane Limbo	94
7-3: Wichury Pandemonium	97
7-4: Wpływ Zewnętrzna na czary i zdolności	147
7-5: Miasta portalowe i odpowiadające im plany	149

7-6: Otchłanne spotkania	149
7-7: Piekielne spotkania	151
7-8: Niebiańskie spotkania	152
7-9: Błogosławione spotkania	152
8-1: Rozmiar	155
8-2: Kształt	155
8-3: Cechy grawitacji	155
8-4: Cechy czasu	155
8-5: Cechy zmienności	155
8-6: Cechy żywiołów i energii	155
8-7: Cechy charakteru	155
8-8: Cechy magii	155
8-9: Mieszkańcy	155
8-10: Dostęp	155

ODWIEDŹ NOWE WYMIARY

Najpotężniejsi poszukiwacze przygód doskonale wiedzą, że poza rodzinnym światem czekają na nich wielkie zdobycze i wielkie niebezpieczeństwa; od głębin Piekieł po wyżyny Góry Celestii, od mechanicznego świata Mechanusa do wirującego chaosu Limbo. Obce i przerażające wymiary to nowe wyzwania dla podróżujących poszukiwaczy przygód. *Księga Planów* to twój przewodnik po wędrówce przez multiwersum.

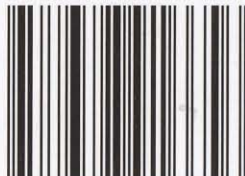
Ten dodatek do gry D&D opisuje wszystko, co powinieneś wiedzieć przed wyprawą na inne plany egzystencji. Znajdują się tu nowe klasy prestiżowe, czary, potwory i przedmioty magiczne. *Księga Planów* zawiera opisy dziesiątek nowych wymiarów, a także reguły do tworzenia własnych światów.

Podręcznik Gracza, Przewodnik MISTRZA PODZIEMI oraz Księga Potworów są niezbędne, aby Mistrz Podziemi mógł w pełni wykorzystać ten dodatek. Graczowi wystarczy sam *Podręcznik Gracza*.



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

ISBN 83-88916-65-3



9 788388 916656

Cena detaliczna: 69,00 zł