

New RPG Order

Prezentuje

d20 Spellslinger

New RPG



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: (dotacja)

Skan.....: harfista

Edycja/składanie.....: harfista

Liczba stron.....: 67

Rozdzielczość...: 2330x3350

Wydawnictwo.....: Gozoku

Format.....: pdf

Rok wydania.....: 2006

Data release'u...: 2007.10.14

Opis:

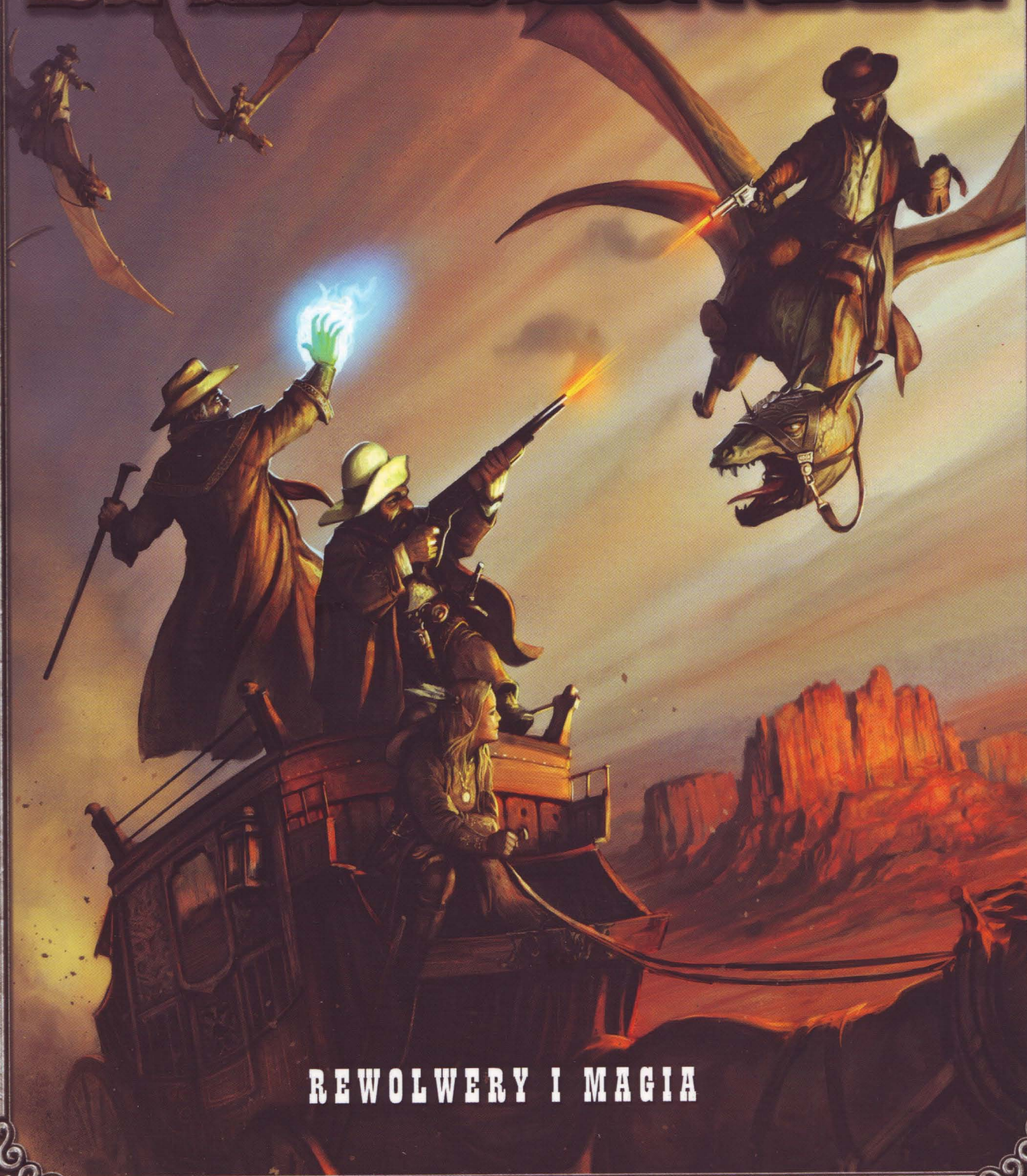
Grając w Spellslingera - grę fabularną systemu d20 - poznasz Terytoria, na których znajdziesz elfy, smoki i rewolwery. To tutaj zdobędziesz bogactwo podczas gorączki złota, tutaj zmierzysz się z potwornościami Gór Szarych, tutaj odkryjesz odwieczne, skryte pod ziemią tajemnice. Wciel się w postać tubylca, wraz ze Sforą przemierzającego bezkresne prerie, albo w osadnika, który przybył do Redemption w poszukiwaniu bogactwa, sławy i wolności. Damy ci dobrą radę: jeśli masz choć trochę oleju w głowie, trzymaj się z dala od wojny między magusami i czarownikami... ale z drugiej strony - kto nie lubi odrobiny ryzyka?

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

SPELLSLINGERTM



REWOLWERY I MAGIA

HORIZON:

SPELLSLINGER

POSZUKIWANI

GŁÓWNY PROJEKTANT

Kevin Wilson

KIEROWNIK PROJEKTU

Greg Benage

AUTOR

Kevin Wilson

ILUSTRACJA NA OKŁADCE

Anders Finer

MAPA

Scott Reeves

ILUSTRACJE

David Griffith, Monte Moore, Michael Philippi,
Joseph Querio, Hian Rodriguez

PROJEKT GRAFICZNY

Brian Schomburg

PROJEKT OKŁADKI

Brian Schomburg

REDAKCJA

Greg Benage, Rob Vaughn

KIEROWNIK GRAFICZNY

Kevin Wilson

UKŁAD GRAFICZNY

Kevin Wilson

WYDAWCA

Christian T. Petersen

SPECJALNE

PODZIĘKOWANIA DLA

Team XYZZY

WYDAWCA POLSKIEJ EDYCJI

Andrzej Chwalisz

TŁUMACZENIE

Radosław Zięba (Rozdz. 1-6),
Marcin Turkot (Rozdz. 7)

REDAKCJA POLSKIEJ EDYCJI

Andrzej Chwalisz, Marcin Turkot, Radosław Zięba

KOREKTA

Marcin Turkot, Radosław Zięba

SKŁAD DTP

Krzysztof Grzywna

“System d20” i logo “d20 System” są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast i zostały wykorzystane zgodnie z warunkami licencji Systemu d20 w wersji 1.0. Kopię tej licencji można znaleźć na www.wizards.com.

Dungeons & Dragons® i Wizards of the Coast® są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast i zostały wykorzystane za pozwoleniem. Prawa do polskiego wydania Dungeons & Dragons® należą do ISA Sp. z o. o.

Copyright © 2004 Fantasy Flight Games Inc. Horizon jest znakiem handlowym Fantasy Flight Games Inc., wszelkie prawa zastrzeżone.

Żaden fragment tej książki nie może być reprodukowany, składowany lub transmitowany w żadnej formie elektronicznej, mechanicznej lub fotograficznej bez pisemnej zgody wydawcy.

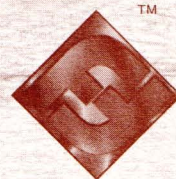
© Copyright “GOZOKU” P. H. U. W. 2006

FANTASY FLIGHT GAMES

1975 W. County Rd. B2, Suite 1
Roseville, MN 55113

651.639.1905

www.fantasyflightgames.com



“GOZOKU” P. H. U. W.

ul. Miłkowskiego 8/21

30-349 Kraków

www.gozoku.pl



SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	2	Rozdział 7: Przewodnik po świecie	46
Rozdział 1: Rasy postaci	4	Po pierwsze	46
Typowe rasy	4	Wojna Znamion	46
Szare futra	8	Współczesne środki transportu	46
Uprzedzenia na Terytoriach	10	Inne ważne zagadnienia	47
Rozdział 2: Klasy postaci	11	Nowy świat	48
Cyngiel	12	Ziemie kolonistów	48
Szelma	14	Mapa Terytoriów	49
Traper	16	Góry Szare	50
Rozdział 3: Naznaczeni i magia	18	Ziemie Sfory	51
Czarnoręki	19	Stary świat	51
Magus	20	Na północy	51
Padre	20	Na zachodzie	51
Rzeźbiarz stali	21	Na południu	51
Upiorny jeździec	22	Ludność	52
Zmiennoskóry	23	Stróże prawa	52
Listy czarów	24	Bandyci	52
Czary i przedmioty magiczne	25	Naznaczeni	52
Rozdział 4: Umiejętności i atuty	26	Miastowi	52
Umiejętności	26	Wolni strzelcy	52
Atuty	30	Armia starego świata	52
Rozdział 5: Ekwipunek	37	Sfora	52
Pieniądze na początek	37	Potwory	53
Standardowy ekwipunek	37	Bunyip	54
Tabela broni	38	Iglacz	55
Nowy ekwipunek	39	Szarotrup	56
Rozdział 6: Nowe zasady	43	Trak	58
Akcje strzeleckie	43	Wietrznica	59
Pojedynyk	44	Złoty wij	60
Reputacja	45	Lista spotkań w dziczy	61
Pijaństwo	45	Dodatek 1: Tylko dla MG	62

HORIZON

Witaj, przed tobą HORIZON. Trzymasz w ręku jeden z podręczników RPG systemu d20 z serii wydawniczej Fantasy Flight Games. Celem serii HORIZON jest prezentacja możliwie jak najciekawszych i jak najrozmaitszych tematów, światów i reguł. Co równie ważne, każdy z podręczników z serii HORIZON jest w pełni kompatybilny z zasadami znanymi ci już z systemu d20. Możesz zacząć grać od razu.

Spellslinger został opublikowany zgodnie z zasadami Licencji Otwartej Gry (OGL) oraz Licencji Znaku Towarowego d20 System. OGL umożliwia nam wykorzystanie reguł z podręczników źródłowych systemu d20, a także pozwala na publikowanie produktów opartych na tych regułach i w pełni z nimi kompatybilnych.

Otwartą Zawartością Gry w niniejszym podręczniku są: wszystkie zasady, statystyki, zdolności, elementy mechaniki, a także wszelkie materiały pochodzące z d20 System SRD, w tym nazwy, cechy i zdolności. Opisy ras, znamion i naznaczonych, miejsc, a także opis świata stanowią Zamkniętą Zawartość Gry.

WSTĘP

Akcja *Spellslingera* toczy się w świecie fantasy, w westonowej konwencji. Przybyli ze "starego świata" koloniści (w tym ludzie, elfy, krasnoludy i przedstawiciele innych znanych z fantasy ras) zasiedlili nowy kontynent, zwany "Terytoriami". Dziesiątki tysięcy osadników łakną złota, ziemi bądź wolności. Jednak to nie oni byli pierwszymi mieszkańcami Terytoriów. Tubylcy, nazywani przez kolonistów szarymi futrami, często ścierali się z żądnymi ziemi przybyszami, posługującymi się zaawansowaną techniką. W końcu szare futra zostali przez osadników zepchnięci na zachód, za linię Gór Szarych.

Nowy świat jest miejscem nieprzyjaznym, ale jednocześnie daje wielkie możliwości tym, którzy mają głowę na karku. Góry Szare, choć usiane śmiertelnymi zagrożeniami, są pełne złóż złota i innych kruszców. Natomiast ze względu na ogromną odległość pomiędzy Terytoriami a starym światem, władza w koloniach jest niezwykle słaba lub prawie jej nie ma. Dlatego też zaradni koloniści biorą władzę w swoje ręce, często współpracując ze sobą i zakładając nawet na Terytoriach własne miasta-państwa.

Na Terytoriach można zapomnieć o starym świecie. Każdy może hołdować starym zwyczajom, może też im się przeciwstawiać. Każdy może tu żyć. Każdy może tu umrzeć.

HORIZON: SPELLSLINGER



PRAWA POGRANICZA

Spellslinger to samodzielna gra fabularna systemu d20. Podręcznik ten łączy epickie fantasy z brutalnością i bohaterstwem charakterystycznymi dla Dzikiego Zachodu. Przygotowania do gry (wymagającej znajomości podstaw mechaniki d20) trwają bardzo krótko, zaś sama rozgrywka wypełniona jest szybkimi zwrotami akcji. Do gry przyda się egzemplarz zasad z podręczników źródłowych d20, ale także inne gry systemu d20 są w pełni kompatybilne ze *Spellslingerem*. Niniejszy podręcznik wykorzystuje reguły z wersji 3.5, lecz znajomość nowej edycji nie jest niezbędna.

Zasady nieopisane szczegółowo w *Spellslingerze* działają dokładnie tak, jak podają to podręczniki źródłowe d20 (PG i PMP).

ZACZYŃAMY!

Terytoria to nie miejsce dla tchórzy i cherlaków. Do nowego świata przybywają jedynie najodważniejsi i najbardziej doświadczeni poszukiwacze przygód. Z tej przyczyny zalecamy rozpoczęcie kampanii w *Spellslingerze* od 3. poziomu postaci. Dzięki temu gracze będą mogli skorzystać z możliwości zagrania szarym futrem bądź naznaczonym korzystającym z magii.

Tworzenie postaci, która może stawić czoła temu dzikiemu i nieprzyjaznemu światu składa się z paru etapów.

Po pierwsze, określ atrybuty postaci zgodnie z regułami podanymi w PG (Rozdział 1: Atrybuty). Po drugie, wybierz rasę postaci z PG (Rozdział 2: Rasy). Pamiętaj, by uwzględnić modyfikacje standardowych ras, jakie wprowadza *Spellslinger*. Możesz wybrać także rasę szarych futer z rozdziału 1 niniejszego podręcznika.

Po trzecie, wybierz klasę postaci. Każda z klas odzwierciedla inny aspekt westernu i określa dziedziny, w których specjalizują się jej przedstawiciele. Nie obawiaj się, że wybierzesz niewłaściwą klasę - w *Spellslingerze* postacie wieloklasowe nie otrzymują żadnych kar.

Po czwarte, zdecyduj czy twoja postać urodziła się ze znamieniem, które zapewnia jej dostęp do niezwykłych mocy, jest jednak trudne do ukrycia. Naznaczeni nie mają na Terytoriach łatwego życia. Po szczegóły na temat znamion odsyłamy do rozdziału 3 niniejszego podręcznika.

Po piąte, rozdziel punkty na wybrane umiejętności i wybierz początkowe atuty. Umiejętności pomogą twojej postaci w stawianiu czoła codziennym wyzwaniom, podczas gdy atuty pozwolą jej dokonywać prawdziwie bohaterskich czynów. Po szóste wreszcie, dokonaj zakupu ekwipunku.

W *Spellslingerze* nie ma czegoś takiego jak "charakter" postaci czy potwora. Każdy z wolnych strzelców, wędrujących po Terytoriach, musi dokonać wyboru własnej drogi życiowej.

Rozdział Pierwszy

RASY POSTACI

WPROWADZENIE

W *Spellslingerze* pojawiają się wszystkie znane z fantasy rasy - ludzie, krasnoludy, elfy, gnomy, niziołki oraz półelfy i półorki. Możesz także zagrać jednym z szarych futer, rdzennych mieszkańców nowego kontynentu. Z tą rasą wiąże się szczególne możliwości i ograniczenia, opisane dokładniej na końcu rozdziału.

Poniżej znajdziesz opisy poszczególnych ras, tego jak żyją i czym zajmują się na Terytoriach, poznasz także szczególną skazę charakteru często spotykaną u przedstawicieli danej rasy. Te informacje pozwolą ci zorientować się w specyfice świata i w charakterystycznych dla niego konfliktach rasowych.

TYPOWE RASY

Na Terytoriach żyją przedstawiciele wszystkich ras wywodzących się z systemów fantasy opartych na d20. Każdej z ras poświęcono podrozdział opisujący jej specyfikę.

OGÓLNE ZMIANY

Ponieważ w *Spellslingerze* nie ma żadnych kar za rozwijanie postaci w wielu klasach, nie podajemy ulubionej klasy żadnej z ras.

Lista umiejętności w *Spellslingerze* różni się od tej z podręczników podstawowych. Nie bierzcie pod uwagę premii rasowych do umiejętności innych niż te, które podano w tym rozdziale.

NAZNACZENI

Niektóre ze znamion są częściej spotykane wśród przedstawicieli danej rasy, inne natomiast pojawiają się u nich znacznie rzadziej. Informacje na temat naznaczonych podaliśmy na koniec ogólnego opisu każdej rasy.

LUDZIE

Ludzie, pchani do nowego świata przez swoją nieograniczoną ambicję, są najliczniejszą grupą wśród kolonistów. W każdym niemal mieście, w najmniejszej nawet osadzie znaleźć można co najmniej kilka ludzkich rodzin, próbujących zdobyć na własność kawałek ziemi. Apetyt na ziemię jest wśród ludzi tak silny, że reagują oni agresywnie na każde, choćby pozorne, naruszenie granic ich terytorium. Większość przedstawicieli pozostałych ras trzyma się z dala od należącej do człowieka ziemi tylko po to, by uniknąć kłopotów.

Relacje: Choć ludzie z reguły łatwo znajdują porozumienie z przedstawicielami innych ras, to właśnie oni najczęściej rozpoczynają konflikty z szarymi futrami. Koncepcja posiadania ziemi na własność, tak bliska ludzkim sercom, jest dla szarych futer obca i trudna do zrozumienia. Z powodu tej różnicy stosunki pomiędzy obiema rasami są napięte i pełne podejrzliwości, łatwo przegradzającej się w otwartą wrogość.

Ludzkie ziemie: Ludzie zamieszkują wszystkie zakątki Terytoriów, poza ziemiami szarych futer. Nawet na pograniczu terenów łowieckich Sfory można napotkać ludzką rodzinę, strzegącą kawałka wyrwanej plemionom ziemi.

Znamiona: Wśród ludzi naznaczeni to często czar noręcy, magusi i upiorni jeźdźcy. Jedynie znamię zmiennoskórego spotyka się u ludzi wyjątkowo rzadko.

CECHY RASOWE LUDZI

Ludzie mają typowe dla nich cechy rasowe, bez żadnych zmian.

KRASNOLUDY

Jeśli istnieje jedno słowo, którym można scharakteryzować krasnoludy i ich największą wadę, tym słowem jest chciwość. Większość krasnoludów

przybyła na Terytoria zwabiona pogłoskami o szlachetnych kruszcach skrytych ponoć pod górami nowego świata. Po przybyciu odkryły, że obszar najbogatszy w złoża to kraina nawiedzana przez nieumarłe monstra. Nie powstrzymało ich to jednak przez założeniem osad i kopalni, skłoniło tylko do rozwijania wszelkich możliwych metod walki z nieumarłym zagrożeniem.

Krasnoludy przywiązują się do swoich kopalń co najmniej tak mocno, jak ludzie do ziemi. Tylko ktoś głupi albo bardzo zdesperowany próbowałby wykradać złoto z eksploatowanych przez nich złóż. Krasnoludy są znane z zaciętości, z jaką tropią takich śmiałków i okrucieństwa, z jakim mszczą się na złodziejach.

Gdy idzie o kopalnie, krasnoludzki rozsądek przyćmiewa lekka paranoja. Każde pytanie o złoża lub wydobywanie spotyka się z niechęcią, a każdy pytający jest podejrzany. Z drugiej strony, nie ma lepszego sposobu na poprawę stosunków z krasnoludem, niż pomóc mu w ujęciu złodzieja lub obronie kopalni.

Relacje: Gnomy to chyba jedyna rasa, do której krasnoludy odnoszą się czasem przyjaźnie. Co prawda tolerują ludzi, półelfów i niziołków, traktują ich jednak szorstko i bez grzeczności. O elfach i szarych futrach, wciąż oskarżających krasnoludy o brak szacunku dla natury i niszczenie naturalnego środowiska, lepiej nawet nie wspominać. Jednak prawdziwą pogardę i otwarte lekceważenie krasnoludy rezerwują dla półorków.

Krasnoludzkie ziemie: Większość krasnoludów na Terytoriach ciągnie do bogatych w złoża Gór Szarych, osiadając w Redemption, High Mountain lub South Hall. W High Mountain i South Hall żyją właściwie wyłącznie krasnoludy, a mieszkańcy każdego z nich żywią do obywateli konkurencyjnego ośrodka trwałą urazę, stale spierając się o to, które z miast wytwarza wyroby rzemieślnicze najlepszej jakości. Wiele mniejszych krasnoludzkich osad przycupnęło na wschodnich zboczach Gór Szarych lub w dolinach u ich stóp.

Znamiona: Częstym widokiem są krasnoludscy padre i rzeźbiarze stali, najrzadszym - magusi.

CECHY RASOWE KRASNOLUDÓW

Krasnoludy otrzymują standardowe krasnoludzkie cechy rasowe, z następującymi zmianami:

- Znajomość broni: krasnoludzką śrutową traktują jak broń długą (a nie egzotyczną).
- Zamiast premii rasowej +1 do ataku przeciwko orkom i goblinoidom, krasnoludy zamieszkujące Terytoria mają premię rasową +1 do ataku podczas walki z nieumarłymi. Wynika to z nieustannych walk z szarotrupami nawiedzającymi krasnoludzkie osady i kopalnie w Górach Szarych.
- Premia rasowa +2 do testów Targowania się związanych z przedmiotami wykonanymi z kamienia lub metalu.
- Premia rasowa +2 do testów Budowy/Naprawy związanych z przedmiotami i obiektami kamiennymi oraz wykonanymi z metalu.

ELFY

Ci z elfów, którzy przybyli na Terytoria, uciekli od przeludnienia i zanieczyszczeń starego świata. Otwarte przestrzenie i czyste, naturalne środowisko - czyli to, co elfom najdroższe - stało się prawdziwą rzadkością na starym kontynencie. Tymczasem nowy świat pozwala im na życie z dala od miast, wśród lasów, prerii i pod czystym niebem. Wielu elfów pędzi tu spokojny żywot pustelników, osiedla się w wśród górskich szczytów albo w gęstych, dziewiczych lasach. Inni zostają zwiadowcami i tropicielami, wędrując zawsze dalej, niż sięgają granice skolonizowanych ziem.

Współczesne elfy zrezygnowały ze swych tradycyjnych długich luków na rzecz elfich sztucerów. Te długie, starannie wykonane karabiny słyną z ogromnego zasięgu i wyjątkowej celności, pozwalając elfom wygrywać wszystkie ważniejsze konkursy strzeleckie na przestrzeni ostatnich 30 lat.

Relacje: Utrzymywanie dystansu do innych ras (tak fizycznego, jak i społecznego) nie pozostało bez wpływu na wzajemne relacje elfów z innymi, wyostrowając rasowe uprzedzenia i osłabiając przy tym elfią cierpliwość. Elf z Terytoriów nie znieśnie zbyt długo towarzystwa gadatliwego niziołka czy ciekawskiego gнома, nie przepada też za krasnoludami i półorkami, nie przeszkadzają mu natomiast dbający o swe własne sprawy ludzie. Co ciekawe, elfy dość dobrze rozumieją się z szarymi futrami, podziwiają bowiem ich szacunek dla natury i upodobanie do otwartych przestrzeni.

Ziemie elfów: Nieliczne elfy żyjące w miastach zwykle osiedlają się na samym ich obrzeżu. Większość woli jednak zamieszkać samotnie lub z rodziną we własnoręcznie wybudowanych w dzicy chatach. Elfia "osada" może się rozciągać na setkę mil; składa się z domostw poszczególnych rodzin, z których każde oddalone jest od najbliższego sąsiada o nawet 20-30 mil. Przedstawiciele tej rasy nie zrezygnowali z towarzyskich wizyt ani wspólnego obchodzenia świąt, lecz, mając w pamięci ścisk i tłok panujący na starym kontynencie, cenią sobie prywatność i dbają o nią.

Znamiona: Związane z czarami znamiona (magusa, padre i zmiennoskórego) są wśród elfów dość częste, podczas gdy elfi rzeźbiarze stali i czarnoręcy zdarzają się wyjątkowo rzadko. Elfy wierzą, że czarnoręki (nawet ich własnej rasy) wyjaławia ziemię z magicznych energii, gdziekolwiek zawędruje i wszędzie tam, gdzie położy się na odpoczynek. Większość elfów nie pozwoli spędzić nocy pod swoim dachem nikomu, kto nosi to znamię.

CECHY RASOWE ELFÓW

W *Spellslingerze* cechy rasowe elfów ulegają następującym zmianom:

- Znajomość broni: traktują elfi sztucer jak broń długą (a nie egzotyczną).
- Premia rasowa +2 w testach Zmysłów. Elf, który znajduje się w odległości do 1,5 metra od sekretnych lub ukrytych drzwi ma prawo do testu Zmysłów, tak jakby celowo szukał przejścia.

GNOMY

Poczynaniami gnomów rządzi przede wszystkim nienasycona ciekawość i pragnienie zdobycia wiedzy za wszelką cenę. Wielu z nich przybyło do nowego świata, by móc rozwijać swoje teorie i testować wynalazki z dala od restrykcyjnych praw i ograniczeń starych krajów. Wiele najbardziej przełomowych gnomich wynalazków, od rewolweru po kolej, powstało już na Terytoriach.

W oczach przedstawicieli innych ras gnomia ciekawość przypomina raczej groźną dla otoczenia obsesję, niż chęć poznawania świata. Tym bardziej, że zafascynowany nowym pomysłem gnom jest bardziej niż skłonny wypróbować go na wszelkie sposoby, również wątpliwe etycznie. Zdarza się, że gnomy eksperymentują na nie całkiem świadomych zagrożenia osobach, a nawet testują prototypy na przypadkowych wędrowcach. Tylko bardzo nieostrożny mieszkaniec Terytoriów przyjąłby poczęstunek od gнома, nie wypyując w pierw dokładnie o skład posiłku i podejrzany zapach ziołowej herbatki.

Relacje: Gnomy są zwykle zbyt zaabsorbowane swoimi badaniami, by mieć jakiegokolwiek uprzedzenia względem innych ras, choć nie znoszą kazań wygłaszanych im przy każdej okazji przez elfy i ostrzeżeń szarych futer. Z ludźmi, krasnoludami i niziołkami dogadują się bez problemu i nawet półorki uznają za przydatnych - przynajmniej od czasu do czasu - kompanów.

Ziemie gnomów: Przedstawiciele tej rasy osiedlają się najczęściej w pobliżu linii kolejowych, co pozwala im łatwo zamawiać i odbierać wszelkie potrzebne produkty i części. Największe gnomie społeczności zamieszkują Landfall, White Shores, Salt Harbor i River's End. W miasteczku Nowhere, zamieszkiwanym głównie przez gnomy, odbywa się Jarmark Wynalazców, otwarty dla wszystkich konstruktorów i niebaczących na niebezpieczeństwa gości. Poza tym właściwie w każdej miejscinie i większej osadzie znajdzie się kilku gnomów. Część gnomów zostaje farmerami, myśliwymi czy rybakami, ale także oni mają swoje ulubione urzędzenia i mechanizmy, które w wolnych chwilach udoskonalają, nawet jeśli taki prywatny wynalazek służy wyłącznie temu, by okienice nie trzaskały na wietrze...

Znamiona: Wśród gnomów naznaczeni to zwykle rzeźbiarze stali i magusi. Padre i zmienoskórzy rodzą się bardzo rzadko.

CECHY RASOWE GNOMÓW

Gnomy otrzymują cechy rasowe z następującymi zmianami:

- Znajomość broni: traktują gnomią niespodziankę jak broń krótką (a nie egzotyczną).
- Premia rasowa +2 do testów Budowy /Naprawy.
- Premia rasowa +2 w testach Zmysłów.

PÓLELFY

Półelfy pragną rozpocząć na Terytoriach nowe życie. Na starym kontynencie były powszechnie uważane za nieodpowiedzialnych i nieokrzesanych, czasem groziły im prześladowania, a w najlepszym razie miały kłopoty ze znalezieniem pracy. Terytoria, nawet jeśli nie są wolne od problemów rasowych, dają im przynajmniej szansę. Tutaj rzadko spotyka się półelfy gotowe pracować za niską stawkę albo jako służący - większość przybyłych ma nadzieję na dorobienie się własnej fortuny lub przynajmniej skrawka ziemi.

Niektóre z półelfów zachowują się jednak zgodnie ze stereotypami pochodzącymi ze starego świata - przy każdej okazji upijają się, wszczynają bójki i sprawiają problem wszędzie tam, gdzie zdarzy im się dotrzeć. Oczywiście, tylko wzmocniają w ten sposób stereotyp półelfa-bandyty, ale jak same mówią: "skoro i tak masz zawisnąć, równie dobrze możesz zastrzelić szeryfa". Wśród półelfów to powiedzenie stało się tak popularne, że "strzelanie szeryfa" oznacza tęgie picie i zabawę do rana.

Pozostałe starają się nie zwracać na siebie aż takiej uwagi i unikać kłopotów, co jednak udaje im się rzadko. Miastowi często zaczepiają półelfa tylko po to, by zobaczyć, czy umie się postawić. A półelfki... każdy wie, co mówią o półelfkach.

Relacje: Półelfy lubią towarzystwo półorków, niziołków i krasnoludów. Unikają ludzi i elfów, którzy zwykle dostrzegają w nich ucieleśnienie wszystkich najgorszych cech "tych drugich". Gnomów, z ich zdolnością przyciągania przykrych i dziwaczných zdarzeń, starają się omijać z daleka, zaś przy szarych futrach czują się niepewnie. Być może dlatego, że spośród wszystkich ras tylko szare futra są z pewnością dzikszy niż półelfy.

Ziemie półelfów: Półelfy mieszkają zwykle na pograniczu, możliwie daleko od cywilizowanych miast i eleganckich, patrzących z wyższością bogaczy. Tylko na takich półdzikich terenach mają szansę dowieść swojej wartości bez względu na mieszaną krew. Dość duże społeczności półelfów zamieszkują Sunset oraz Redemption, a w każdej miejscinie na pograniczu można spotkać choć kilku - czy to pracujących w najróżniejszych zawodach, czy też po prostu pijących w saloonie.

Znamiona: Najczęstszym znamieniem wśród półelfów jest znamię czarnorekiego albo upiornego jeźdźca, co tylko pogarsza ich już i tak kiepską reputację. Wielu najszybszych rewolwerowców i najbardziej zajadłych bandytów na Terytoriach to półelfi czarnorecy, z wyjątkowym upodobaniem napadający na magusów. Bardzo rzadko natomiast, nawet pomimo częściowo elfiej krwi, rodzi się półelfi padre czy magus.

CECHY RASOWE PÓLELFÓW

Cechy rasowe półelfów podlegają poniższym zmianom:

- Znajomość broni: traktują elfi sztucer jak broń długą (a nie egzotyczną).
- Premia rasowa +1 w testach Zmysłów.
- Premia rasowa +2 w testach na Gadane.

PÓLORKI

Podobnie jak półelfy, półorki szukają na Terytoriach przede wszystkim szansy na rozpoczęcie wszystkiego od nowa. Na starym kontynencie żyły w nędzy, pogardzane za orczą krew i często traktowane niemal jak zwierzęta. Tymczasem mieszkańcy Terytoriów, przy wciąż rosnącym zapotrzebowaniu na siłę roboczą, coraz częściej uznają półorków za potrzebnych (choć czasami groźnych) pracowników.

Półorki mają przy tym w pełni zasłużoną reputację krewkich i skorych do bitki. Nie znoszą, gdy ktoś z nich kpi, szybko wpadają w złość i często są bardziej brutalne, niż wymaga tego sytuacja. Często żalują - po fakcie... Pewien półork zawisł na szubienicy w White Shores za zabicie swojego przyjaciela, niziołka. Okazało się, że niziołek żartował z nowego kapelusza kolegi...

Relacje: Półorki najchętniej trzymają się w swoim gronie, obawiając się wciąż, że inne rasy uznają ich za przygłupów. Mimo tego wielu półorkom udało się nawiązać przyjaźń z niziołkami, gnomami, półelfami, a nawet szarymi futrami. Ludzie, elfy i krasnoludy mają zwykle zbyt wiele uprzedzeń, by mogli się zdobyć na dłuższe przebywanie w towarzystwie półorka.

Ziemia półorków: Przedstawiciele tej rasy upodobałi sobie te same dzikie, pograniczne osady co półelfy, choć z innych powodów. Tam, gdzie półelf przybywa w poszukiwaniu szacunku innych, półork szuka pracy i dachu nad głową. Z pracą nie jest źle, ale większość miastowych nie chce, by półorki mieszkaly w pobliżu, wraz z innymi wyrzutkami zamieszkują więc one obrzeża miasteczek. Można ich spotkać także wszędzie tam, gdzie budowane są nowe linie kolejowe. Kompanie kolejowe cenią półorków za siłę i wytrzymałość, chętnie wynajmując ich do ciężkiej pracy. W Wayside, kolejowym mieście, powstała dzięki temu całkiem spora społeczność półorków.

Znamiona: Naznaczeni wśród półorków to niemal wyłącznie upiorni jeźdźcy i zmienoskórzy. Z nieznanых powodów wszystkie inne znamiona są wśród przedstawicieli tej rasy wyjątkowo rzadkie

CECHY RASOWE PÓLORKÓW

Półorki dostają typowe dla nich cechy rasowe z jedną zmianą:

- Znajomość broni: traktują orkową armatę jak broń długą (a nie egzotyczną).

NIZIOŁKI

Każda rasa postrzega Terytoria na swój własny sposób. Dla ludzi są to wielkie połacie ziemi, czekającej na nowego właściciela. Dla półorków zapewniają one szansę na rozpoczęcie nowego życia. Dla niziołków jest to ogromna kraina odkryta tylko w jednym celu - by uczynić ich bogaczami. I nie chodzi o mozolną pracę ani ciężką harówkę w kopalni. Tym mogą zająć się silniejsi. Niziołki przybyły tutaj, by zamieszkać w miasteczkach, prowadzić interesy i sprzedawać swoje umiejętności. W końcu każda osada potrzebuje sklepów i barów, ktoś musi więc je zakładać i prowadzić. A nieco

większe miasteczko nie obejdzie się bez cyrulika, zakładu pogrzebowego czy pralni.

Niestety, niektórym niziołkom zdarza się zarobić łatwy pieniądz w jeszcze inny sposób, co przyniosło całej rasie opinię złodziejasków i oszustów.

Kiedy niziołkowi dobrze idzie karta, ktoś prędzej czy później nazwie go szulerem. Jeśli dużo zarabia na prowadzeniu sklepu, sąsiedzi zaczną podejrzewać go o oszukiwanie na wadze towarów lub zawyżanie cen. Więcej niż jeden niziołek dostał kulkę z powodu takich plotek i podejrzeń, a co bardziej pechowi umierali wleczeni końmi. Dlatego w tej krainie obfitości sprytny niziołek uważa na każdy swój krok.

Relacje: Niziołki nie mają żadnych uprzedzeń w stosunku do innych ras, choć czują się trochę niepewnie w towarzystwie ludzi, półorków i szarych futer, którym zdarza się wyładowywać złość na mniejszych i zwykle bogatszych od nich niziołkach. Krasnoludom i elfom często brakuje cierpliwości, by znosić niziołkową paplaninę.

Ziemia niziołków: Przedstawiciele małego ludu można spotkać w niemal każdej osadzie na Terytoriach, unikają jedynie High Mountain i South Hall, wypełnionych pozbawionymi poczucia humoru krasnoludami. Największym skupiskiem niziołków jest miasto River's End, ośrodek handlu i usług.

Znamiona: Niziołki rodzą się ze znamionami rzadziej, niż przedstawiciele innych ras. Ich nieliczni naznaczeni to padre i czarnoręcy, podczas gdy znamię upiornego jeźdźca jest prawie zupełnie niespotykane.



CECHY RASOWE NIZIOŁKÓW

Cechy rasowe niziołków podlegają następującym zmianom:

- Znajomość broni: mogą używać niziołkowych noży do rzucania dzięki Znajomości walki wręcz (zamiast odpowiedniej Biegłości w broni egzotycznej).
- Premia rasowa +2 do testów Atletyki, Podkradania się i Zmysłów.

SZARE FUTRA

Szare futra, jak zwą ich koloniści, to rdzenni mieszkańcy nowego kontynentu. Mówiąc o sobie i swoich pobratymcach używają określenia Sfora, co bywa mylące - w istocie nie są zjednoczeni, lecz dzielą się na szczepy i plemiona o różnorodnych zwyczajach i tradycjach. Łączy ich jednak przekonanie, że koloniści zza oceanu zagrażają ziemiom przodków i plemiennemu sposobowi życia.

Osobowość: Szare futra polują i pracują w ciszy, rozmawiając jedynie podczas odpoczynku, lub gdy snują plany na najbliższą przyszłość. Jak mówi ich porzekadło: "Praca albo słowa. Nie pomył ich ze sobą". Choć kolonistom takie zachowanie wydaje się dziwne i niegrzeczne, członkowie Sfory od szczenięcia są uczeni, że praca oraz rozmowa są równie ważne i każda z osobna zasługuje na pełną uwagę.

Szare futra ostrożnie czerpią z darów natury. Przed wyruszeniem na polowanie modlą się o pozwolenie, a po upolowaniu zwierzyny dziękują jej duchowi. Wierzą, że niedopełnienie tych rytuałów wzbudziło gniew duchów zwierząt i sprowadziło na myśliwego pecha. Są przekonani, że kolonistów wciąż otaczają chmary wściekłych duchów, ale czują respekt przed tajemniczą magią, najwyraźniej chroniącą przybyszów przez zemstą natury.

Zwyczaje Sfory przypominają zachowania stada wilków, do których szare futra są tak podobni. Każdy członek plemienia zna swoje miejsce, poważając starszych i silniejszych od siebie. Z partnerami wiążą się na całe życie, ale dzieci wychowywane są wspólnie przez całe plemię. Na polowania myśliwi wyruszają stadem i pod wieloma względami przywodzą na myśl wilki. Niejeden kolonista patrzy na nich z wyższością, nazywając "zwierzętami".

Opis wyglądu: Członkowie Sfory mają od 1,8 do ponad 2,1 metra wzrostu i wagą od 90 do 130 kg. Żyją około 60 lat. Przypominają humanoidalne wilki, są nieco podobni do wilkołaków lub gnolli, choć poruszają się z płynnością i gracją nieosiągalną dla tych potworów. Ich zmysły są wyjątkowo wyostrzone.

Relacje: Szare futra nie potrafią zrozumieć kolonistów. Najwięcej wspólnego mają z elfami, choć nie podzielają przekonania elfów, że naturalny porządek rzeczy można i należy kontrolować. Elfy budują domy z drzew, a zwierzęta tresują na pomocników, co w oczach szarych futer jest sprzeczne z naturą. Dlatego też Sfora

żywi przekonanie, że elfie przywiązanie do natury pozostaje raczej w sferze słów, niż czynów.

Członek Sfory prosi naturę, by ta podzieliła się z nim swoimi bogactwami i dziękuje za wszystko, co otrzymał. Swojego traka uważa za towarzysza i dzieli się z nim upolowanym mięsem, w podzięce za pomoc podczas polowań i wędrówki. Obarczanie wierzchowca siodłem uważa za pomysł równie bezsensowny, jak noszenie siodła na własnym grzbiecie. Z powodu tak ogromnych różnic w sposobie myślenia, szarym futrom trudno jest zrozumieć kolonistów, którzy odbierają ziemi wszystko, nie dając nic w zamian. Gnomy, skuwające ziemię łańcuchami torowisk, krasnoludy z ich kopalniami naruszającymi spokój podziemnego świata i ludzie, traktujący ziemię jak swoją własność, budzą w Sforze największe niedowierzanie. Szare futra uważają ich za głupców, największych i najbardziej szkodliwych spośród wszystkich kolonistów.

Ziemię szarych futer: Szare futra polują obecnie na zachód od Gór Szarych. Sfora zawarła z kolonistami pakt, w którym oddała kolonistom tereny na wschód od Gór Szarych, pod warunkiem, że ci nie będą naruszać spokoju samych gór i nie podążą dalej. Oczywiście, warunki porozumienia nie są do końca przestrzegane. Choć za górami leży wiele wiosek szarych futer, koloniści znają lokalizacje tylko jednej - osady Białych Kłów nad brzegiem Jeziora Dusz. Okolice jeziora, gdzie koloniści i szare futra spotykają się by handlować i wymieniać towary, są uznawane za tereny neutralne. Równocześnie jednak plemię Białych Kłów dba o to, by obcy nie zapuszczali się głębiej w góry i nie przedostawali się na ziemie innych plemion.

Religia: Szare futra wierzą, że każda żywa istota jest siedliskiem ducha, a także, że wszystko żyje - także niebo, ziemia czy chmura. Szare futra nie modlą się do bogów, lecz do różnorodnych duchów i przodków, starając się nie rozżłościć żadnego z nich.

Język: Szare futra mówią językiem Sfory, wspólnym dla wszystkich plemion. Ich pismo składa się z 87 znaków, przedstawiających zarówno głoski, jak i zapachy. Istota bez zdolności "węch" nie potrafi zrozumieć z tego pisma więcej niż 60% słów.

Imiona: Imię szarego futra mówi zwykle o jakiejś cesze wyglądu tego, który je nosi, bez względu na płeć. Członkowie Sfory rozpoznają się nawzajem dzięki zmysłowi powonienia, dlatego imion używają tylko wtedy, gdy mówią w trzeciej osobie o jakimś innym szarym futrze.

Imiona mężczyzn i kobiet: Biały Pysk, Brązowe Oko, Czarna Gwiazda, Dwie Bliźny, Szara Łapa, Złamany Ogon.

Poszukiwacze przygód: Szare futra opuszczają ziemie Sfory i przybywają na ziemie kolonistów kierowani albo żądzą wiedzy, albo żądzą zemsty. Pozostałe szare futra urządzają czasem grupowe wypadki za Góry Szare, jednak nie zagrzewają długo miejsca na ziemiach kolonistów i szybko powracają do swych osad.

Ci spośród szarych futer, którzy szukają wiedzy o przybyszach, starają się zrozumieć kolonistów. Uważają, że bez wzajemnego rozumienia Sfora prędzej czy później zostanie

zepchnięta do brzegów zachodniego morza albo rozpędzona na cztery wiatry. Sądzą także, że ich lud nie może się przeciwstawić potężnej magii i technologii przybyszów. Dlatego należy doprowadzić do trwałego pokoju. I to szybko.

Natomiast szare futra, którzy lękają zemsty, nie zamierzają poznawać zwyczajów kolonistów. Pragną jedynie śmierci tych, którzy kiedyś w jakiś sposób ich oszukali. Mieszkańcy Terytoriów żywią jednakże nieufność w stosunku do szarych futer podróżujących w rynsztunku bojowym. Dlatego też poszukiwacze zemsty ukrywają swoje prawdziwe zamiary póki nie odnajdą swego wroga.

Znamiona: Najczęstszym znamieniem wśród szarych futer jest półksiężyc zmiennoskórych, natomiast upiorni jeźdźcy są wyjątkową rzadkością. Sfora żyje w zgodzie z naturą, co, jak się wydaje, wpłynęło w pewnym stopniu na wywodzących się z niej naznaczonych.

CECHY RASOWE SZARYCH FUTER

- Siła +2, Zręczność +2, Budowa +4, Intelukt -2, Roztropność +4. Szare futra są szybcy, silni i wytrzymali, mają też niezwykle wyostrzone zmysły. Zdobywanie książkowej wiedzy nie jest jednak ich mocną stroną.
- Średni rozmiar: jako stworzenia średnie szare futra nie mają żadnych premii ani kar związanych z rozmiarem.
- Bazowa szybkość szarego futra to 12 metrów.
- Znajomość broni: mogą używać tomahawków dzięki Znajomości walki wręcz (zamiast odpowiedniej Biegłości w broni egzotycznej).
- Węch: Szare futra rozpoznają znajome zapachy równie łatwo, jak ludzie znajome widoki. Potrafią wyczuć zapach przeciwnika z odległości 9 metrów (do 18 metrów z wiatrem, ale najwyżej z odległości 4,5 metra pod wiatr). Silniejsze zapachy, jak swąd spalenizny czy gnijącego mięsa, wyczuwają z odległości dwa razy większej niż podana. Wyjątkowo silne zapachy, na przykład smród skunksa lub troglodyty, wyczuwają z odległości trzykrotnie większej. Wyczuwając zapach szare futro nie wie z początku, gdzie znajduje się jego źródło. Może jednak poświęcić akcję ruchu, by wywęszyć kierunek i odległość.
- Tropienie po zapachu: Jeśli Szare futro posiada atut Tropienie, może tropić po zapachu. Pochwycenie tropu, podobnie jak podążanie za nim, wymaga udanego testu Roztropności lub Sztuki przetrwania. Dla świeżego zapachu ST wynosi zwykle 10, bez względu na rodzaj podłoża. ST może być wyższy lub niższy, zależnie od tego, jak silny to zapach, ile jest tropionych istot oraz jak dużo czasu minęło od ich przejścia (ST rośnie o 2 po każdej godzinie od

zostawienia tropu). Dla tropiącego za pomocą węchu skorzystaj z zasad Tropienia, ale nie bierz pod uwagę rodzaju podłoża ani słabej widoczności.

- Ugryzienie: Szare futro może wykonać ugryzienie jako akcję standardową, zadając 1k6 plus modyfikator z Siły obrażeń. Podczas całorundowej akcji ataku bronią do walki wręcz (jedno- lub dwuręczną), może także dodatkowo wykonać ugryzienie z karą -5 do testu ataku.
- Premia rasowa +4 w testach Wiedzy (Sfora).
- Sprzymierzeni z naturą: Używając magii, szare futra wspomagają naturę, zamiast nagiąć ją do swoich potrzeb. Rzucane przez nich czary oznaczone jako "naturalne" (patrz Rozdział 3: Naznaczeni i magia) ignorują odporność na czary i nie mogą zostać rozproszone.
- Znane języki: sfory i wspólny. Dodatkowe języki: elfi, gnomi, krasnoludzki i orczy. Niektórzy szare futra uczą się języków kolonistów przybywających na ich ziemię.
- Dostosowanie poziomu: 1



UPRZEDZENIA NA TERYTORIACH...

Świat *Spelllingera* jest pełen uprzedzeń i konfliktów na tle rasowym. Koloniści przywieźli ze sobą na Terytoria wszystkie urazy i przesady starego kontynentu, a w dodatku wyjątkowo szybko zapracowali sobie na podejrzliwość i wrogość rdzennych mieszkańców tych ziem. U źródeł uprzedzeń legło wiele czynników, od sprzecznych celów, przez różnice kulturowe, aż po prozaiczne różnice w wyglądzie i stylu życia.

Napięcie wynikające ze stereotypów i faktycznych różnic czasami słabnie, czasem jednak wybucha niczym wulkan. Przypadkowi mieszkańcy i wędrowcy giną, bo ich uszy mają niewłaściwy kształt, albo ich znajomi rozwścieczyli niewłaściwą osobę. Niektórzy z nich szukają potem zemsty albo od razu odpowiadają przemocą. Faktem jest, że najbrutalniejsze przestępstwa na Terytoriach mają zwykle podłoże rasowe. Mężczyźni i kobiety giną od kul, są paleni, wieszani, wleczeni za koniem i bici do nieprzytomności. Stróże prawa nierzadko udają, że nic się nie stało, odwracając wzrok, tak w przypadku drobnych zamieszek, jak i szczególnie okrutnych zbrodni. Co gorsza, wielu z nich skrycie podziela rasistowskie przekonania i mniej lub bardziej otwarcie bierze udział w prześladowaniach.

Nawet w obrębie jednej rasy podziały są powszechne. Społeczne role mężczyzn i kobiet różnią się bardzo wyraźnie. Od kobiet oczekuje się, że znajdą męża, urodzą mu gromadkę dzieci i będą zajmować się domem. Nieliczne, które ośmielają się realizować własne plany i marzenia, spotykają się często z niechęcią, pogardliwymi spojrzeciami i szemranymi oskarżeniami.

Jest jeszcze jedna płaszczyzna, na której łatwo o strach i podejrzenia, a trudno o zażegnywanie konfliktów - znamiona. Noszone od urodzenia znamię, a później także związane z nim tajemnicze moce, tworzą pomiędzy naznaczonymi a zwykłymi mieszkańcami Terytoriów nieprzekraczalną barierę. Większość naznaczonych staje się wyrzutkami i samotnikami, budzącymi niechęć i strach tym większe, że dzięki swym wrodzonym zdolnościom potrafią się obronić. Albo zatakować. Najżywszym i najpowszechniejszym chyba konfliktem na Terytoriach jest obecnie tak zwana wojna znamion, która toczy się między magusami i czarnorękimi.

Wśród tych wszystkich podziałów, uprzedzeń i pretekstów do szufladkowania innych, prawdziwi bohaterowie znajdują osoby godne zaufania, przyjaźni, a nawet miłości. Znajdują także powody, by ich tymi uczuciami obdarzyć. To bohaterowie bronią półorków-osadników przed napadami bandytów. To oni interweniują, gdy ktoś podnosi rękę na niziołka, dziecko, czy choćby psa. Ryzykują własnym życiem, by każdy na Terytoriach - nieważne jak mały czy duży - mógł cieszyć się wolnością tego nowego świata, teraz i w przyszłości.

Na zakończenie warto przypomnieć, że przedstawiciele wszelkich ras mają ze sobą wiele wspólnego. Wszyscy chcą być wolni, szczęśliwi

i kochani. Bohater zawsze staje w obronie tych wartości, nieważne jak wiele odcieni szarości napotka na swojej drodze.

...I PRZY WASZYM STOLE

Dla miłośników westernów lub historii wspomniane uprzedzenia rasowe i różnice w sposobie traktowania płci to nic nowego. Przedstawiciele pojawiających się w *Spelllingerze* fantastycznych ras pełnią tu role społeczne, które w naszej rzeczywistości należały do różnych grup i narodów. Dziki Zachód wyglądał bardzo podobnie, nawet jeśli wolelibyśmy o tym zapomnieć.

Oczywiście, nikt nie wedrze się do waszych domów, by sprawdzić czy gracie w *Spelllingera* dokładnie tak, jak proponuje się to w podręczniku. Jeśli nie chcecie, by w waszych grach pojawiał się problem uprzedzeń rasowych i podziałów, grajcie wedle własnego upodobania. Najważniejsze, by prowadzący przygodę czuł się świecie gry swobodnie i akceptował wszystkie jego aspekty. Nawet w najbardziej kosmopolitycznych społecznościach naszego świata rasizm i seksizm pozostają poważnym problemem i nic dziwnego, jeśli nie chcecie podczas gry myśleć o problemach, które nękają nasze codzienne życie. Potraktujcie ten element gry jak każdy inny w grach fabularnych - jeśli wam nie odpowiada, wystarczy go zmienić i więcej do niego nie wracać. Zignorujcie konflikty rasowe, zmieńcie przekonania mieszkańców świata na temat roli kobiety w społeczności i skoncentrujcie się na dobrej zabawie.

Spellslinger nie promuje ani nie pochwała żadnej formy uprzedzeń ani rasizmu. Tego rodzaju elementy mają służyć wyłącznie opowiadaniu zajmujących, pełnych wyzwań i trudnych wyborów historii z pogranicza westernu i fantasy. Uprzedzenia pojawiają się w świecie *Spelllingera* po to, by bohaterowie mogli być rzeczywiście bohaterami. By mogli przeciwstawić się czynieniu zła przez postacie niezależne, powstrzymać je lub pokonać. Niezależnie od tego, czy woli samotnie wyzwać na pojedynek smoka pustoszącego osadę, czy uzbroić jej mieszkańców i poprowadzić do walki z potworem, bohater potrzebuje jakiegoś zła, któremu może się przeciwstawić. Postacie graczy strzelające do niewinnych i grabiące ich dobytek byłyby zwykłymi bandytami i mordercami. Lepiej, by bohaterowie mogli wykazać się bohaterstwem i temu właśnie mają służyć konflikty wypełniające świat *Spelllingera*.

Zastanówcie się poważnie, czy chcecie uwzględnić tę gorszą stronę rzeczywistości w swoich przygodach na Terytoriach. Bez wątplenia, jest to temat poważny i budzący silne emocje. Można jednak wprowadzić problem uprzedzeń i konfliktów rasowych w sposób dojrzały, aby bohaterowie mogli być bohaterami, a gracze ujrzeni prawdziwe oblicze zła i znaleźli powody, by mu się przeciwstawić.

Rozdział Drugi

KLASY POSTACI

WPROWADZENIE

W *Spellslingerze* są tylko trzy klasy: cyngiel, szelma i traper. Choć w westernach i historii Dzikiego Zachodu pojawia się wiele archetypów postaci, większość z nich stała się zbyt stereotypowa, by zbudować na ich podstawie ciekawe klasy. Dlatego stworzyliśmy jedynie trzy klasy, na tyle ogólne, by obejmowały wiele westernowych archetypów i ról, a przy tym na tyle elastyczne, by pozwoliły zrealizować niemal każdy pomysł na postać. Posługujących się magią naznaczonych (patrz Rozdział 3: Naznaczeni i magia) wprowadziliśmy po to, aby dać wam jeszcze większe pole do wyboru przy tworzeniu postaci i uczynić świat *Spellslingera* wyjątkowym. Dodaliśmy również nowe elementy w klasach (opisane poniżej), dzięki czemu jeszcze lepiej pasują one do konwencji westernu.

PREMIA DO KLASY PANCERZA

Każda klasa daje premię do KP zależną od poziomu klasy. Zwiększa to szanse przeżycia w świecie, w którym powszechnie używana, skuteczna broń palna sprawiła, że zbroje przestały chronić przed obrażeniami, a stały się nieskutecznymi i niewygodnymi kawałkami złomu. Mieszkańcy Terytoriów, nie licząc nielicznych specjalistów od walki z potworami, nie noszą zbroi ani pancerza (patrz Rozdział 5: Ekwipunek). Jeśli chcecie spróbować tego niebezpiecznego fachu, użyjcie pancerzy z PG, traktując klasową premię KP jak część modyfikatora ze Zręczności. Na przykład, jeśli postać z modyfikatorem ze Zr równym +2 i premią klasową do KP równą +4 założy kolczugę (dla której maksymalna premia ze Zr to +2), całkowita premia postaci do KP zmniejszy się z +6 do +2, tak jakby premia klasowa pochodziła z wysokiej Zręczności. Oczywiście, postać w zbroi otrzymuje jeszcze premię z pancerza do KP, w naszym przykładzie równą +5 (czyli otrzy-

muje w sumie premię +7 do KP).

W *Spellslingerze* ryzyko niepowodzenia czaru wynikające z pancerza ponoszą wszystkie postaci rzucające czary (pomimo niestosowania komponentów somatycznych). Nic dziwnego, że i oni rezygnują zwykle z noszenia zbroi

PREMIA DO INICJATYWY

Każda klasa zapewnia także premię do testów inicjatywy zależną od poziomu klasy. Premia ta kumuluje się z wszelkimi innymi premiami do inicjatywy.

NIETYPOWY ROZWÓJ

Gdy przyjrzycie się uważnie tabelom rozwoju klas, zauważycie zapewne kilka nietypowych rozwiązań, szczególnie w przyrostach premii do rzutów obronnych oraz bazowej premii do ataku cyngla. Te zmiany służą wyłącznie różnicowaniu klas na niższych poziomach i nie powinny wpływać na równowagę gry.

ZDOLNOŚCI KLUCZOWE KLAS

Zdolność kluczowa to szczególna zdolność klasowa, dostępna tylko dla tych bohaterów, którzy wybrali tę klasę będąc na pierwszym poziomie postaci. Na przykład, rozpoczynając grę jako traper otrzymujesz zdolność specjalną W zgodzie z naturą, ale gdy na 4. poziomie wybierzesz 1. poziom cyngla, zostając tym samym dwuklasowcem, nie dostaniesz już zdolności Twardziel. Dzięki tym ograniczeniom każda postać może na tle drużyny wyróżniać się czymś szczególnym.

Także znamię można wybrać tylko na 1-szym poziomie, więc naznaczony nie będzie miał dostępu do zdolności kluczowej żadnej klasy, ale nawet bez tego naznaczeni są wystarczająco potężni dzięki swojemu znamieniu.

Najlepiej jest, aby każda postać w drużynie miała inną zdolność kluczową albo znamię. Pozwoli to uniknąć konfliktów, jako że każda z postaci będzie miała swoją własną specjalność. Od was zależy, czy zastosujecie tę metodę. Przygody będą barwniejsze, jeśli każda postać będzie miała okazję zabłysnąć. Cyngiel, gdy jego towarzysze zastygną w przerażeniu, będzie mógł wkroczyć do akcji i rozprawić się z zagrożeniem, szelma w kluczowym momencie poradzi sobie z najtrudniejszym nawet testem umiejętności, a traper nigdy nie da się zaskoczyć.

CYNGIEL

Cyngle są wojownikami Terytoriów. Są wzywani i wynajmowani przez osadników do zabijania gnębiących ich bandytów i monstrów. Są najodważniejszymi, najbardziej zawziętymi i najpaskudniejszymi mieszkańcami Terytoriów. Nikt inny nie posługuje się bronią z tak śmiertelną skutecznością i nikt inny nie potrafi wyjść z tyłu morderczych opresji. Jeśli jeden z cyngli weźmie cię na cel, zmów szybko modlitwę do dawnych bogów. Może zdążysz.

Przygody: Wielu cyngli wędruje przez Terytoria grabiąc i terroryzując osadników, dopóki ktoś jeszcze szybszy i twardszy nie pošle ich do piachu. Inni z kolei bronią słabszych i chronią miasteczka, w których mieszkają. Niektórzy zostają nawet zaprzysiężonymi stróżami prawa albo łowcami nagród, bez litości ścigającymi tych, którzy zeszli na złą drogę.

Osobowość: Cyngli ciągnie do walki jak krasnoludy do gorzały, a smoki do złota. Żyją oni dla ryzyka i nic nie upaja ich tak, jak świst kul dookoła. Oczywiście, są też wyjątki - ci, którzy doświadczyli ogromnej straty albo zostali okaleczeni w jednym z brutalnych pojedynków. Takie strzaskane dusze są zwykle cieniami dawnych bohaterów, żyjącymi od butelki do butelki. Cóż, porażki cyngli bywają równie wielkie, jak ich zwycięstwa.

Charakterystyka: Cyngle są najczęściej bardzo Zręczni i obdarzeni imponującą Budową ciała. Siła i Roztropność także działają na korzyść cyngla, szczególnie jeśli często wykorzystuje swoje umiejętności klasowe.

Rasy: Najczęściej spotykani cyngle to ludzie, półorki i krasnoludy. Ludzie mają naturalny talent do walki i potrafią obrócić każdą sytuację na



CYNGIEL

Poziom klasy	Bazowa premia do ataku	KP premia	Ini premia	Wytrw	Ref	Wola	Specjalne
1	+2	+0	+1	+1	+1	+1	Atuty pocz., Twardziel, Atut dodatkowy
2	+3	+1	+2	+2	+2	+2	Atut dodatkowy
3	+4	+1	+2	+2	+2	+2	Dostał! (1/dzień)
4	+5	+2	+3	+2	+2	+2	Atut dodatkowy, Mrowienie (-10%)
5	+6/+1	+2	+4	+3	+3	+3	Urodzony morderca (1/dzień)
6	+7/+2	+2	+5	+3	+3	+3	Atut dodatkowy
7	+8/+3	+3	+5	+4	+4	+4	W bebechy +1
8	+9/+4	+3	+6	+4	+4	+4	Atut dodatkowy, Mrowienie (-20%)
9	+10/+5	+4	+7	+4	+4	+4	Urodzony morderca (2/dzień)
10	+10/+5	+4	+8	+5	+5	+5	Atut dodatkowy
11	+11/+6/+1	+4	+8	+5	+5	+5	Dostał! (2/dzień), W bebechy +2
12	+12/+7/+2	+5	+9	+6	+6	+6	Atut dodatkowy, Mrowienie (-30%)
13	+13/+8/+3	+5	+10	+6	+6	+6	Urodzony morderca (3/dzień)
14	+14/+9/+4	+6	+11	+6	+6	+6	Atut dodatkowy
15	+15/+10/+5	+6	+11	+7	+7	+7	W bebechy +3
16	+16/+11/+6/+1	+6	+12	+7	+7	+7	Atut dodatkowy, Mrowienie (-40%)
17	+17/+12/+7/+2	+7	+13	+8	+8	+8	Urodzony morderca (4/dzień)
18	+18/+13/+8/+3	+7	+14	+8	+8	+8	Atut dodatkowy
19	+19/+14/+9/+4	+8	+14	+8	+8	+8	Dostał! (3/dzień), W bebechy +4
20	+20/+15/+10/+5	+8	+15	+9	+9	+9	Atut dodatkowy, Wcielenie śmierci, Mrowienie (ignoruje ukrycie)

swoją korzyść, podczas gdy krasnoludcy i półorkowi cyngle są znani z uporu i niespotykanej determinacji. Szare futra, elfy i półelfy wybierają ten fach rzadziej, choć radzą w nim sobie równie dobrze jak inni. Najrzadziej cynglami zostają gnomy i niziołki, ale jeśli już wybiorą tę drogę, są cztery razy bardziej twardzi i zażarci, niż dwa razy więksi od nich przeciwnicy. Muszą tacy być, żeby przeżyć.

ZASADY DOTYCZĄCE POSTACI

Kość Wytrzymałości: k12.

Umiejętności klasowe: Umiejętności klasowe cyngla (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Atletyka (S lub Zr), Gibkość (Zr), Jeździectwo (Zr), Profesja (dowolne, każda rozwijana osobno) (Rzt), Tresowanie (Cha), Używanie liny (Zr), Zastraszanie (S lub Cha) oraz Zmysły (Rzt).

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (2 + modyfikator z Intelktu) x 4.

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

Początkowe atuty: Cyngiel otrzymuje jako atuty początkowe:

- Znajomość broni długiej
- Znajomość broni krótkiej
- Znajomość walki wręcz

Twardziel (zw): Zachowujesz zimną krew nawet wtedy, gdy inni siwieją ze strachu i padają bez zmysłów. Jesteś odporny na efekty strachu i kary do testów za morale. Zastraszanie może zostać użyte przeciwko tobie tylko przez osoby o poziomie wyższym o 4 lub więcej (lub istoty

o liczbie KW co najmniej o 4 wyższej) niż twój poziom postaci.

Atuty dodatkowe: Otrzymujesz dodatkowy atut cyngla na 1. poziomie (oprócz atutu otrzymywanego przez każdą postać i ewentualnego atutu, który dostają ludzie). Kolejne dodatkowe atuty dostajesz, osiągając w tej klasie 2. poziom i co każde dwa poziomy cyngla (4-ty, 6-ty, 8-my, 10-ty, 12-sty, 14-sty, 16-sty, 18-sty i 20-sty). Uzyskane w ten sposób atuty wybieraj wyłącznie z listy atutów cyngla. Musisz spełniać wszystkie wymagania atutu, który chcesz wybrać, z bazową premią do ataku i wymaganą wysokością atrybutów włącznie.

Dodatkowe atuty klasowe otrzymujesz niezależnie od atutów, które dostaje każda postać awansując na odpowiednie poziomy. Atuty uzyskane za poziom postaci możesz wybierać także spoza listy cyngla.

Dostał! (zw): Po osiągnięciu 3. poziomu w tej klasie możesz raz dziennie użyć tej zdolności, by zmienić nieudany atak w trafienie. Wystarczy powiedzieć: "Dostał!". Takie trafienie powoduje zawsze minimalne obrażenia. Jeśli, dla przykładu, używasz broni zadającej 1k10+2 obrażeń, przeciwnik trafiony dzięki tej zdolności dostanie za 3. Po osiągnięciu 11. poziomu możesz użyć tej zdolności dwa razy na dzień, a od 19. poziomu - trzy razy dziennie.

Mrowienie (zw): Prawdziwy rewolwerowiec wyczuwa przeciwnika wszystkimi zmysłami, choćby ten się ukrywał a nawet był niewidzialny. Podobno gdy cyngiel kieruje broń w stronę wroga, czuje w karku leciutkie mrowienie... Kiedy osiągniesz 4. poziom cyngla, masz o 10% mniejsze ryzyko spudłowania ze względu na ukrycie przeciwnika. Od 8. poziomu ryzyko spudłowania maleje w sumie o 20%, na 12. poziomie cyngla o 30%, a cyngle 16. poziomu mają ryzyko

spudłowania mniejsze o 40%. Cyngiel na 20. poziomie w ogóle nie bierze pod uwagę ukrycia przeciwnika (nie ma ryzyka spudłowania). Możesz korzystać z tej zdolności nawet oślepiiony lub ogłuszony.

Urodzony morderca (zw): Gdy osiągniesz 5. poziom cyngla, możesz raz dziennie zmienić zagrożenie w krytyk (bez rzutu kostką). Poczynając od 9. poziomu możesz użyć tej zdolności dwa razy na dzień, od poziomu 13. - trzy razy, a od poziomu 17. - cztery razy dziennie.

W bebechy (zw): Kiedy osiągniesz 7. poziom cyngla, wybierz jeden rodzaj broni (zamiast tego możesz wybrać atak bez broni). Od tej pory posługujesz się bronią tego rodzaju z tak morderczą skutecznością, że jej przedział zagrożenia wzrasta o 1. Jeśli jest to broń dystansowa, cel musi znajdować się w odległości nie większej niż jeden przyrost zasięgu. Od 11. poziomu przedział zagrożenia tej broni rośnie w sumie o 2, na poziomie 15. - o 3, a dla cyngla 19. jest w sumie o 4 większy.

Wcielenie śmierci (zw): Cyngiel 20. poziomu jest jednym z kilku najgroźniejszych strzelców na całych Terytoriach. Używając broni wybranego wcześniej rodzaju (takiej, którą często trafia "w bebechy") ma mnożnik krytyka wyższy o pełne x2. Na przykład rewolwer 19-20/x3 zamienia się w rękach 20-stopniowego cyngla w 15-20/x5. W przypadku broni dystansowych wciąż dotyczy to tylko celów odległych o jeden przyrost zasięgu lub bliższych.



SZELMA

Domeną szelmy są sprytnie sztuczki i przemyślane plany. Szelmy znakomicie manipulują innymi, a ich nieprawdopodobne szczęście przydaje się w grach hazardowych. Większość z nich jest wyjątkowo zręczna i szybka jak atakujący grzechotnik, co przynosi im sławę najszybszych rewolwerowców na Terytoriach. Naturalnie, trzeba jeszcze trafić w przeciwnika... W każdym razie, jeśli trzeba coś zbudować, ukraść albo zdobyć informacje, szelma poradzi sobie z tym najlepiej.

Przygody: Szelmy na ogół wybierają zawód, w którym przydaje się ich osobisty urok i przebiegłość. Często zostają hazardzistami, wygrywając lub tracąc złoto w pływających kasynach na Rzece Zielonej. Inni zostają stróżami prawa, licząc na to, że dzięki refleksowi i sprytowi poradzą sobie w każdej sytuacji i unikną najgroźniejszych strzelanin. Niektórzy wkraczają na drogę przestępstwa jako szulerzy, oszuści, a nawet czarujący rabusie, z równą łatwością zdobywający serca dam, jak i sakiewki ich mężów.

Osobowość: To, co szelmie udaje się najlepiej, to znajdowanie kłopotów. Ich fart ma tendencję do znikania w nieodpowiednim momencie, zmuszając ich często do stawienia czoła grupie wściekłych hodowców bydła lub zardrosnemu mężowi. Na szczęście szelma potrafi wyciągnąć broń równie szybko, jak zagadać przeciwnika.

Charakterystyka: Szelma polega zwykle na swojej Inteligencji i Zręczności (a, co za tym idzie - refleksie) oraz na powiązanych z tym umiejętnościach. Naturalnie, im bardziej Charyzmatyczny, tym lepiej dla niego, szczególnie wtedy, gdy chce popisywać się szerokim asortymentem swoich umiejętności.

Rasy: Niziołki, gnomy i półelfy często bywają szelmami. Półelfom i niziołkom pomaga w tym naturalny urok, podczas gdy gnomy polegają z reguły na swej imponującej inteligencji. Łatwo też spotkać należącego do tej klasy człowieka lub elfa, szczególnie w pobliżu Rzeki Zielonej. Natomiast szelmy rzadko wywodzą się spośród półorków, krasnoludów i szarych futer - ras ceniących raczej siłę i wytrzymałość, niż szybka gadkę.

ZASADY DOTYCZĄCE POSTACI

Kość Wytrzymałości: k8

Umiejętności klasowe: Umiejętności klasowe szelmy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Atletyka (S lub Zr), Budowa/Naprawa (dowolne, każda rozwijana osobno) (Int), Gadane (Cha), Gibkość (Zr), Jeździectwo (Zr), Oszustwo (Cha), Podkradanie się (Zr), Profesja (dowolne, każda rozwijana osobno) (Rzt), Targowanie się (Cha), Wiedza (dowolne, każda rozwijana osobno) (Int), Wyczuwanie intencji (Rzt), Zastraszanie (S lub Cha) i Złodziejstwo (Zr).

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (6 + modyfikator z Intelaktu) x 4.

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

SZELMA

Poziom klasy	Bazowa premia do ataku	KP premia	Ini premia	Wytrw	Ref	Wola	Specjalne
1	+0	+2	+2	+0	+2	+0	Atuty pocz., Z niejednego pieca, Atut dod.
2	+1	+3	+3	+0	+3	+0	Atut dodatkowy
3	+1	+4	+4	+1	+3	+1	Farciarz (1/dzień)
4	+2	+4	+5	+1	+4	+1	Atut dodatkowy, Nawijka +2
5	+2	+5	+6	+1	+4	+1	Szybki jak błyskawica (2/dzień)
6	+3	+6	+7	+2	+5	+2	Atut dodatkowy
7	+3	+6	+8	+2	+5	+2	Fach w rękach +2
8	+4	+7	+9	+2	+6	+2	Atut dodatkowy, Nawijka +4
9	+4	+8	+10	+3	+6	+3	Szybki jak błyskawica (4/dzień)
10	+5	+9	+10	+3	+7	+3	Atut dodatkowy
11	+5	+9	+11	+3	+7	+3	Farciarz (2/dzień), Fach w rękach +4
12	+6/+1	+10	+12	+4	+8	+4	Atut dodatkowy, Nawijka +6
13	+6/+1	+11	+13	+4	+8	+4	Szybki jak błyskawica (6/dzień)
14	+7/+2	+11	+14	+4	+9	+4	Atut dodatkowy
15	+7/+2	+12	+15	+5	+9	+5	Fach w rękach +6
16	+8/+3	+13	+16	+5	+10	+5	Atut dodatkowy, Nawijka +8
17	+8/+3	+14	+17	+5	+10	+5	Szybki jak błyskawica (8/dzień)
18	+9/+4	+14	+18	+6	+11	+6	Atut dodatkowy
19	+9/+4	+15	+19	+6	+11	+6	Farciarz (3/dzień), Fach w rękach +8
20	+10/+5	+16	+20	+6	+12	+6	Atut dodatkowy, Łysemu grzebień, Nawijka +10

Początkowe atuty: Szelma rozpoczyna karierę z atutami:

Walka dwiema broniami

Zmysł walki

Znajomość broni krótkiej

Z niejednego pieca... (zw): Z niejednego pieca chleb jadłeś i niejedno w życiu robiłeś. Na 1. poziomie masz dodatkowych 8 punktów na umiejętności, a na każdym następnym dostajesz dodatkowo 2, nawet jeśli rozwijasz się w klasie innej niż szelma. Ponadto możesz wykonywać testy każdej umiejętności, nawet jeśli wymaga ona wyszkolenia, a ty nie masz w niej ani jednej rangi.

Masz także swoją specjalność. Otrzymując tę zdolność wybierz jedną umiejętność klasową, do której dostajesz odtąd klasową premię +3. Testując wybraną umiejętność rzucaj kością dwa razy i uwzględniaj tylko wyższy wynik.

Atuty dodatkowe: Na 1. poziomie, poza atutem otrzymywanym przez każdą postać (i ewentualnym atutem, który dostają ludzie), dostajesz jeden atut szelmy. Podobnie na poziomie 2. i każdym kolejnym, parzystym poziomie szelmy (4., 6., 8., 10., 12., 14., 16., 18. i 20.). Atuty te wybierasz z listy dla tej klasy. Pamiętaj, że musisz spełniać wymagania każdego wybranego atutu, włącznie z tymi dotyczącymi bazowej premii do ataku i wysokości atrybutów.

Atuty wynikające z poziomu postaci uzyskujesz niezależnie od dodatkowych atutów klasowych i możesz je wybierać także spoza listy szelmy.

Farciarz (zw): Szelma ma zwykle szelmowskie szczęście. Poczynając od 3. poziomu tej klasy, możesz raz dziennie przerzucić dowolny rzut kostką. Nie dotyczy to tylko rzutów wykonywanych przy awansowaniu na poziom (np. przy ustalaniu dodatkowych pw za poziom). Na

poziomie 11. możesz użyć tej zdolności dwa razy dziennie, a od 19. poziomu - trzy razy na dzień.

Nawijka (zw): Na 4. poziomie szelmy zyskujesz premię klasową +2 do testów Oszustwa. Ta premia rośnie do +4 na poziomie 8., do +6 na 12., do +8 na poziomie 16., a dla szelmy 20. poziomu wynosi +10.

Szybki jak błyskawica (zw): Po osiągnięciu w tej klasie 5. poziomu możesz dwa razy dziennie wykorzystać dodatkową akcję ruchu albo ataku natychmiast po zakończeniu innej swojej akcji. Użycie tej zdolności deklarujesz tuż po rozpatrzeniu twojej normalnej akcji. Możesz to zrobić cztery razy każdego dnia na 9. poziomie, sześć razy od poziomu 13. i aż osiem razy dziennie na 17. poziomie szelmy, ale zawsze najwyżej raz w jednej rundzie.

Fach w rękach (zw): Od momentu osiągnięcia 7. poziomu szelmy, masz premię klasową +2 do testów Budowy/Naprawy i testów Złodziejstwa. Premia ta rośnie do +4 na poziomie 11., do +6 na 15-stym i osiąga +8 na 19. poziomie szelmy.

Łysemu grzebień (zw): Szelma 20. poziomu mówi tak gładko i składnie, że nie sposób powątpiewać w jego słowa. Raz dziennie może użyć tej zdolności, by wybrana osoba uwierzyła w najdziwniejsze nawet kłamstwo. BN wykonuje rzut obronny na wolę z ST równym 20 + modyfikator Charyzmy szelmy. Mistrz Gry może zmodyfikować ten rzut o liczbę w granicach od +8 przy kłamstwach całkiem prawdopodobnych, do -8 przy tych zupełnie bezczelnych i naciąganych. Rzut obronny udaje się automatycznie tylko jeżeli kłamstwo w sposób oczywisty dla BN-a wyjdzie na jaw.

TRAPER

Traperzy wiedzą jak poradzić sobie w dziczy, żyjąc wygodnie tam, gdzie inni przymieraliby głodem. Potrafią wytropić zwierzynę, spleść sznur i spętać nim schwytych, wiele dni przebywać w siodle; radzą sobie w każdej sytuacji spotykanej na pograniczu. Choć nie są tak szybcy jak szelmy i nie strzelają tak dobrze jak cyncle, ich wytrzymałość i odporność jest niespotykana. Po bijatyce w saloonie, w dziewięciu przypadkach na dziesięć, to właśnie tropiciel jako jedyny utrzyma się na nogach.

Przygody: Traperzy zarabiają na życie tropiąc zwierzynę, polując i sprzedając skóry albo zajmując się spędem bydła. Większość przedkłada samotne wędrówki nad zgłębienie i smród wielorasowych miast. Nierzadko zostają poszukiwaczami przygód dopiero gdy ich bliscy zostaną porwani, a dom spalony - najczęściej przez bandę szarych futer albo grupę pijanych kolonistów.

Osobowość: Traperzy pozwalają, by przygoda sama ich znalazła, zamiast szukać jej na własną rękę. W porównaniu z innymi awanturnikami są spokojniejsi i bardziej milczący, tylko od czasu do czasu opowiadając o swoich trofeach czy wyjątkowych umiejętnościach. Trudno wyprowadzić ich z równowagi, lecz gdy już do tego dojdzie, ich gniew jest śmiertelnie skuteczny.



Charakterystyka: Większość traperów jest Roztropna, solidnej Budowy, ich styl życia wymaga też Siły i Zręczności. W większym stopniu niż cyncle polegają na swoich umiejętnościach i zdolności przetrwania zagrożeń.

Rasy: Szare futra, z ich nadludzko wyostrozonymi zmysłami i głębokim zrozumieniem natury, niemal zawsze należą do tej klasy. Kolejną co do liczebności grupą traperów są elfy i niziołki, rasy związane silnie z naturą, oraz ludzie, którzy potrafią ją przynajmniej uszanować. Samowystarczalność właściwa traperom przyciąga do tej klasy także półelfów i półorków. Krasnoludy i gnomy nie mają raczej zrozumienia dla traperów ani dzikich okolic, w których ci żyją.

ZASADY DOTYCZĄCE POSTACI

Kość Wytrzymałości: k10

Umiejętności klasowe: Umiejętności klasowe trapera (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Atletyka (S lub Zr), Budowa/Naprawa (dowolne, każda rozwijana osobno) (Int), Jeździectwo (Zr), Leczenie (Rzt), Podkradanie się (Zr), Profesja (dowolne, każda rozwijana osobno) (Rzt), Sztuka przetrwania (Rzt), Targowanie się (Cha), Tresowanie (Cha), Używanie liny (Zr), Wiedza (dowolne, każda rozwijana osobno) (Int), a także Zmysły (Rzt).

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (4 + modyfikator z Intelaktu) x 4.

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

Początkowe atuty: Traper otrzymuje na początek atuty:

- Tropienie
- Znajomość broni długiej
- Znajomość walki wręcz

TRAPER

Poziom klasy	Bazowa premia do ataku	KP premia	Ini premia	Wytrw	Ref	Wola	Specjalne
1	+1	+1	+0	+2	+0	+2	Atuty pocz., W zgodzie z naturą, Atut dod.
2	+2	+2	+1	+3	+0	+3	Atut dodatkowy
3	+2	+2	+1	+3	+1	+3	Redukcja obrażeń 1/-
4	+3	+3	+2	+4	+1	+4	Atut dodatkowy, Mieszkaniec dziczy +2
5	+4	+3	+2	+4	+1	+4	Dołożyć +1
6	+5	+4	+3	+5	+2	+5	Atut dodatkowy
7	+5	+4	+3	+5	+2	+5	Jak kot +2
8	+6/+1	+5	+4	+6	+2	+6	Atut dodatkowy, Mieszkaniec dziczy +4
9	+7/+2	+5	+4	+6	+3	+6	Dołożyć +2
10	+8/+3	+6	+5	+7	+3	+7	Atut dodatkowy
11	+8/+3	+7	+5	+7	+3	+7	Redukcja obrażeń 2/-, Jak kot +4
12	+9/+4	+7	+6	+8	+4	+8	Atut dodatkowy, Mieszkaniec dziczy +6
13	+10/+5	+8	+6	+8	+4	+8	Dołożyć +3
14	+11/+6/+1	+8	+7	+9	+4	+9	Atut dodatkowy
15	+11/+6/+1	+9	+7	+9	+5	+9	Jak kot +6
16	+12/+7/+2	+9	+8	+10	+5	+10	Atut dodatkowy, Mieszkaniec dziczy +8
17	+13/+8/+3	+10	+8	+10	+5	+10	Dołożyć +4
18	+14/+9/+4	+10	+9	+11	+6	+11	Atut dodatkowy
19	+14/+9/+4	+11	+9	+11	+6	+11	Redukcja obrażeń 3/-, Jak kot +8
20	+15/+10/+5	+12	+10	+12	+6	+12	Atut dodatkowy, Przygrzmocić, Mieszkaniec dziczy +10

W zgodzie z naturą (zw): Lata spędzone z dala od zgiełku miast wyostrzyły twoje zmysły i nauczyły cię zwracać baczną uwagę na otoczenie. Gdy czyha na ciebie niebezpieczeństwo, wyczuwasz to intuicyjnie, dzięki czemu zawsze możesz działać w rundzie zaskoczenia (nawet jeśli nie powiesz ci się test Zmysłów).

Ponadto, wystawiając się na działanie sił natury, zapewniliś sobie końskie zdrowie. Podczas awansowania na nowy poziom (w dowolnej klasie), przy ustalaniu przyrostu pw rzucasz kością dwa razy i wybierasz lepszy wynik.

Atuty dodatkowe: Oprócz atutu otrzymanego przez każdą postać i ewentualnego atutu w przypadku człowieka, dostajesz na 1. poziomie jeden atut z listy trapera. Atut trapera otrzymujesz także na 2. poziomie i co każde następne dwa poziomy w tej klasie (na 4-tym, 6-tym, 8-mym, 10-tym, 12-stym, 14-stym, 16-stym, 18-stym i 20-stym). Są to dodatkowe atuty klasowe, wybierane z listy atutów trapera. Aby uzyskać wybrany atut, musisz spełniać odpowiednie wymagania, z wysokością atrybutów i premii bazowej do ataku łącznie.

Naturalnie, obok atutów klasowych na normalnych zasadach otrzymujesz także atuty za poziom postaci. Te atuty możesz wybierać spoza listy trapera.

Redukcja obrażeń (zw): Po osiągnięciu 3. poziomu trapera zyskujesz nadzwyczajną odporność na obrażenia. Otrzymywane z każdego ciosu czy ataku obrażenia zmniejszasz o jeden. Na 11. poziomie ta redukcja obrażeń wzrasta do 2, a traperzy 19. poziomu redukują do 3 obrażeń na trafienie. Redukcja obrażeń może zmniejszyć obrażenia do 0, ale nie poniżej.

Mieszkaniec dziczy (zw): Od 4. poziomu masz premię klasową +2 do wszystkich testów Sztuki przetrwania. Premia ta wzrasta do +4 na 8. poziomie tej klasy, do +6 na 12-stym i do +8 na 16. poziomie. Traper 20. poziomu ma całkowitą premię +10.

Dołożyć (zw): Osiągając 5. poziom trapera, wybierz jeden rodzaj broni (możesz zamiast tego wybrać atak bez broni). Używając swojej ulubionej broni potrafisz nieźle dołożyć: masz premię klasową +1 do obrażeń. Premia ta wynosi +2 na 9-tym, +3 na 13-stym i +4 na 17. poziomie trapera.

Jak kot (zw): Jako traper 7. poziomu, dostajesz premię klasową +2 do testów Podkraśnięcia się i Zmysłów. Od 11. poziomu premia rośnie do +4, a następnie do +6 na 15-stym. Traper na 19. poziomie dolicza premię +8.

Przygrzmocić (zw): Traper 20. poziomu potrafi przygrzmocić jak nikt inny. Kiedy używa swojej ulubionej broni (tej, którą już potrafi porządnie dołożyć), rzuca na obrażenia jedną dodatkową kostką. W przypadku broni dystansowych cel musi znajdować się w granicach pierwszego przyrostu zasięgu. Na przykład, gdy traper lubujący się w karabinach strzela ze swojego sztucera, zamiast 1k12 rzuca na obrażenia 2k12 (i dołoży jeszcze premię +4)!

Jeśli nastąpi krytyk, dodatkowa kostka jest uwzględniana przy mnożeniu, więc jeśli sztucer trapera w powyższym przykładzie ma mnożnik x3, jego trafienie krytyczne zada 6k12 obrażeń (i dołoży jeszcze 4x3)!

Rozdział Trzeci

NAZNACZENI I MAGIA

WPROWADZENIE

Ponieważ w *Spellslinerze* nie ma klas postaci koncentrujących się na magii, wprowadziliśmy system rzucania czarów oparty na atutach. Co więcej, atuty zaklęć dostępne są wyłącznie dla postaci, które na pierwszym poziomie wybrały znaną magusa, padre lub zmienioskórego. Tym samym postać zdolna do rzucania czarów nie może jednocześnie uzyskać zdolności kluczowej żadnej z trzech głównych klas.

Ten rozdział opisuje naznaczonych i zdolności magiczne związane z ich znamionami, podaje także ogólne informacje na temat magii na Terytoriach, włączając w to listy czarów, nowe moce magicznych broni, a nawet jeden czy dwa nowe czary.

KIM SĄ NAZNACZENI?

Przed kilkoma wiekami magia zaczęła powoli zanikać, a bóstwa coraz rzadziej odpowiadały na modlitwy wyznawców. Po pewnym czasie czary przestały działać, bogowie natomiast zamilkli zupełnie. Niektórzy winili za ten stan rzeczy rozwój technologii, inni głosili nadejście nowej ery, pozbawionej tajemnych mocy. Gdy przeminęło kilka pokoleń, okazało się, że magia nie znikła zupełnie. Jednak tylko nieliczni, od urodzenia naznaczeni znamieniem mocy, potrafili korzystać z jej darów. Choć mniej potężni niż czarodzieje z przeszłości, ci "naznaczeni" sięgali po magię zupełnie instynktownie, bez wysiłku i długich lat praktyki. Po pewnym czasie naznaczeni byli jedynymi, którzy potrafili posługiwać się magią.

Pojawienie się naznaczonych wzbudziło podejrzliwość i strach u mniej utalentowanych mieszkańców starego kontynentu. Uprzedzenia szybko przeszły w nienawiść i przez długie lata każdy noszący piętno musiał ukrywać się przed wściekłym tłumem, by nie skończyć na stosie lub

najbliższej szubienicy. Wreszcie czasy prześladowań minęły i naznaczeni wyszli z ukrycia, stając się nową siłą kształtującą oblicze starego świata. Niektórzy z nich przybyli do nowego świata, by wykorzystać swoje magiczne talenty w kolonizowaniu Terytoriów.

OGRANICZENIA

Magia naznaczonych słaby punkt - przestaje działać, jeśli naznaczony ukryje swoje znamię, swoiste piętno magicznych mocy. Nie znaleziono żadnego sposobu, który pozwalałby przezwyciężyć to ograniczenie.

MAGUSI I CZARNOREĘCY

W pewnych kulturach i wśród niektórych ras konkretne znamiona występują częściej, u innych rzadziej, a nawet od czasu do czasu pojawiają się nowe. Jednak dwa znamiona są powszechne - złe oko magusów i czarna dłoń czarnorek. Próbując wyjaśnić ten fenomen uczeni przypuszczają, że ujawnia on część tajemnicy pojawienia się znamion. Choć nikt nie znalazł dotąd dobrego wyjaśnienia, popularność zyskała teoria tłumacząca każde znamię jako symbol podstawowej siły wszechświata. Według tej koncepcji znamię magusa reprezentuje magię jako taką, a znamię czarnorekiego jest jego całkowitym przeciwieństwem. Ponieważ same znamiona są przejawami magii, najwyraźniej nie mogłyby istnieć bez magii i siły jej przeciwnej - stąd duża liczba magusów i czarnorek. Oczywiście nie wszyscy przyjmują to wyjaśnienie. Równie dobrze znamiona mogą być darem od milczących bogów...

Jedno jest pewne - wszędzie, gdzie się spotkają, magusi i czarnorecy rywalizują i walczą ze sobą, często z fatalnym dla otoczenia skutkiem. Wielu przypadkowych przechodniów zginęło

POCZĄTKOWE PREMIE NAZNACZONYCH

Znamię	Bazowa premia do ataku	KP premia	Ini premia	Wytrw	Ref	Wola	Specjalne
Czarnoreki	+1	+1	+1	+1	+2	+1	Atuty pocz., Czarna dłoń, Atut dod.
Magus	+1	+1	+2	+0	+1	+1	Atuty pocz., Złe oko, Atut dod.
Padre	+0	+1	+1	+1	+1	+2	Atuty pocz., Iskra boża, Atut dod.
Rzeźbiarz stali	+1	+2	+0	+2	+0	+1	Atuty pocz., Rzeźbienie stali, Atut dod.
Upiorny jeździec	+2	+1	+1	+1	+1	+0	Atuty pocz., Dotyk śmierci, Atut dod.
Zmienioskóry	+1	+1	+1	+1	+1	+1	Atuty pocz., Dar księżyca, Atut dod.

w strzelaninach pomiędzy przedstawicielami tych dwóch grup, co nie pozostało bez wpływu na reputację wszystkich naznaczonych. Na Terytoriach konflikt pomiędzy magusami i czarnorekami stał się tak zażarty, że ulice miasteczek pustoszeją na samą wieść o możliwym spotkaniu tych naznaczonych.

CZARNOREKI

Czarnorecy odporność na magię mają we krwi. Są odporni na większość przejawów magii, a broń nasączona ich krwią przedziera się przez każdą formę magicznej ochrony, jaką potrafią przywołać magusi. Bardziej doświadczony czarnoreki potrafi nawet stłumić magię w swoim najbliższym otoczeniu, a niektórzy są w stanie wysysać moc z magicznych przedmiotów, lecząc przy tym własne rany.

Osobowość: Dla czarnorekich najważniejsza jest niezależność. Nie znoszą, gdy ktoś mówi im co mają robić, a przymuszeni do podjęcia decyzji wybuchają gniewem. Z drugiej strony, jeśli szanują przywódcę, potrafią współdziałać z drużyną. Czarnorecy fatalnie znoszą uwięzienie, chodząc od ściany do ściany i rzucając groźne spojrzenia, niczym drapieżnik w klatce.

Czarnorecy najczęściej spośród wszystkich naznaczonych uważają swoje znamię za przekleństwo. Czarna dłoń daje im zdolności przydatne niemal wyłącznie w starciach z magusami, a w dodatku wzbudza zwykle strach i nienawiść u zwyczajnych mieszkańców pogranicza. Ponoć co najmniej jeden czarnoreki obciął sobie dłoń, by uwolnić się od zniechęconego znamienia.

Pozycja społeczna: Czarnorecy z reguły ukrywają swoje znamię, często przez całe życie. Ich zdolności stanowią zagrożenie dla magusów, którzy najczęściej są poważanymi obywatelami i sprawują władzę w wielu miastach. Często jednak bywa tak, że znamię zostaje w jakiś sposób ujawnione, a skompromitowany w ten sposób czarnoreki - by nie narażać bliskich - opuszcza rodzinne strony i zostaje awanturnikiem.

Znamię: Jak sugeruje nazwa, która przylgnęła do tych naznaczonych, jedna z ich dłoni jest smolście czarna. Zwykle jest to ta, którą częściej posługują się na co dzień. Wielu czarnorekich nosi rękawiczki, by ukryć swoje znamię. Oczywiście, w miasteczku zdominowanym przez magusów już same rękawiczki wzbudzają podejrzenia.

ZASADY DOTYCZĄCE POSTACI

Kość Wytrzymałości: k10.

Umiejętności klasowe: Umiejętności klasowe czarnorekiego (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Atletyka (S lub Zr), Czarostwo (Int)*, Jeździectwo (Zr), Oszustwo (Cha), Profesja (dowolne, każda rozwijana osobno) (Rzt), Sztuka przetrwania (Rzt), Zastraszanie (S lub Cha) i Zmysły (Rzt).

* Umiejętność Czarostwo oznaczona gwiazdką jest dla ciebie zawsze umiejętnością klasową (także podczas rozwijania postaci w innej klasie).

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (2 + modyfikator z Intelaktu) x 4.

Czarna dłoń (zc): Masz odporność na czary w wysokości 15 + twój poziom postaci. Potrafisz także wyczuwać magusów i przedmioty magiczne w promieniu 9 metrów. Choć nie umiesz natychmiast określić miejsca, w którym znajduje się źródło magii, potrafisz ustalić je dokładnie poświęcając na to akcję całorundową. Zmylić cię może jedynie więcej niż jedno źródło magicznej energii. Wreszcie, każda broń trzymana w twojej czarnej dłoni staje się magobójcza (patrz Nowe moce broni magicznych, na końcu tego rozdziału), dzięki czemu przedziera się przez magiczne osłony. Dotyczy to także pocisków wystrzeliwanych z broni dystansowej trzymanej w czarnej dłoni.

Początkowe atuty: Czarnoreki rozpoczynają grę z atutami:

Hartowanie krwią, Znajomość broni krótkiej, Znajomość walki wręcz

Atuty dodatkowe: Poza atutem otrzymanym przez każdą postać na 1. poziomie i ewentualnym atutem dodatkowym otrzymanym przez ludzi, dostajesz także jeden atut czarnorekiego. W przyszłości, otrzymując dodatkowy atut za uzyskanie poziomu w innej klasie, możesz wybrać atut z listy czarnorekiego zamiast atutu z listy tej klasy. W takiej sytuacji wciąż obowiązują cię warunki wstępne atutu (włącznie z wymaganym poziomem postaci).

Magus



Padre



Zmienność



MAGUS

Tajemne zdolności magusów pozwalają im siać zniszczenie i kontrolować myśli innych. Choć nie potrafią tworzyć iluzji, wzmacniać zdolności kompanów czy rzucać zaklęć tak potężnych, jakimi dysponowali czarodzieje w dawnych czasach, czarowanie jest dla nich czymś równie naturalnym jak oddychanie. Nie muszą stosować dziwacznych rytuałów, nie potrzebują tajemnych składników ani ksiąg czarów - splatają magię za pomocą samej tylko woli.

Osobowość: Większość magusów cierpi na manię wielkości. Kogoś, kto kontroluje tajemne moce i kogo zmysły aż iskrzą od magicznej energii, łatwo uznać wszystkich innych za istoty pośredniego rodzaju. Nierzadko ta arogancja skłania magusów do sięgnięcia po władzę i polityczne wpływy, a nawet do bezpośredniego kontrolowania myśli kolonistów "dla ich własnego dobra". Wielu magusów panicznie boi się czarownic, gdyż tylko przy nich czują się bezradni i odsłonięci.

Pozycja społeczna: Niegdyś ścigani i nękanii, magusi na Terytoriach powołali do życia bractwo, którego celem jest wzajemna ochrona i bogacenie się jego członków. "Braterstwo Oka" przejęło kontrolę nad licznymi miasteczkami na Terytoriach, usuwając opornych za pomocą magii i rewolwerów. Czarnorecy ośmielający się pokazać w okolicy kontrolowanych przez magusów zapadłych dziur wieszani są na okolicznych drzewach. Doprowadziło to do groźnego konfliktu z czarownicami, który przybrał na sile tak bardzo, że nazywany jest obecnie "wojną znamion". Oczywiście, samotni magusi i czarownicy ucierpieli na tym bardziej, niż walczące grupy. Teraz samotnicy nie mają innego wyjścia, niż ukrywać swe znamię albo opowiedzieć się po jednej ze stron.

Znamię: Jedno z oczu magusa jest całkowicie białe, nie ma widocznej źrenicy ani tęczówki. To znamię jest często nazywane "złym okiem". Niektórzy z magusów ukrywają złe oko pod przepaską albo za przyciemnianymi szklami okularów, lecz czarownicy nie dadzą się zwieść takim sztuczkom. W miasteczku zabraniającym wjazdu magusom szeryf z pewnością poprosi każdego przybysza o odsłonięcie oczu, wspierając prośbę znaczącym gestem dłoni z rewolwerem.

ZASADY DOTYCZĄCE POSTACI

Kość Wytrzymałości: k8

Umiejętności klasowe: Umiejętności klasowe magusa (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Czarostwo (Int)*, Gadanie (Cha), Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd)*, Oszustwo (Cha), Profesja (dowolne, każda rozwijana osobno) (Rzt), Wiedza (dowolne, każda rozwijana osobno) (Int) oraz Zastraszanie (S lub Cha).

* Umiejętności oznaczone gwiazdką są dla ciebie zawsze umiejętnościami klasowymi (także podczas rozwijania postaci w innej klasie).

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (2 + modyfikator z Intelaktu) x 4.

Złe oko (zc): Spoglądając swoim złym okiem (drugie musisz zamknąć lub zasłonić) możesz w każdej chwili użyć *wykrycia magii*. Potrafisz także raz na rundę jako akcję standardową rzucić dowolny czar 0-poziomowy z listy czarów magusa.

Początkowe atuty: Magus dysponuje od początku atutami:

Atut tworzenia przedmiotu (jeden dowolny), Pierwszy krąg, Znajomość broni krótkiej

Atuty dodatkowe: Oprócz atutu otrzymanego przez każdą postać na 1. poziomie i atutu dodatkowego, który dostają ludzie, dostajesz jeden atut z listy magusa. Za każdym razem, gdy uzyskasz atut dodatkowy dzięki awansowi na poziom w innej klasie, możesz wybrać jeden atut z listy magusa (zamiast atutu dla tej klasy). Musisz oczywiście spełniać wymagania dotyczące atutu, związane najczęściej z poziomem postaci.

PADRE

Padre potrafią przywołać boską moc, pozwalającą zasklepić rany, leczyć z chorób, a nawet przywracać do życia zmarłych. Pod względem potęgi i mocy nie mogą się równać z dawnymi kapłanami, ale ponieważ bogowie zamilkli, padre nie muszą kierować się zasadami żadnej konkretnej religii (Rozdział 7 podaje więcej szczegółów na temat religii na Terytoriach).

Czarnoreki



Upiorny jeździec



Rzeźbiarz stali



Osobowość: Padre są osobami spokojnymi i łagodnymi, wykorzystującymi swoje zdolności by pomagać lokalnej społeczności. Gdziekolwiek dotrą, witani są z otwartymi ramionami. Nawet magus czy czarnoreki podróżujący w ich towarzystwie może liczyć na nieco cieplejsze przyjęcie. Większość padre uważa swoje znamię raczej za błogosławieństwo, rodzaj powołania, niż za przekleństwo.

Pozycja społeczna: Padre są jedynymi spośród naznaczonych, którzy nie muszą nigdy ukrywać swego znamienia. Są zawsze witani z radością, choć czasem mogą znaleźć się w niewygodnej sytuacji. Niejeden padre zostawał przymusowo "gościem honorowym" przywódcy bandytów czy innego miejscowego tyrana, który chciał zapewnić sobie wyłączność na usługi naznaczonego.

Na ogół padre niosą pomoc potrzebującym nie oczekując niczego w zamian. Zapłatę przyjmują niechętnie i tylko jeśli są do tego zmuszeni. Wielu z nich wędruje wzdłuż wyznaczonego szlaku, odwiedzając co jakiś czas te same miasteczka i osady, by leczyć chorych i uzdrawiać rannych mieszkańców. Bywa tak, że jeśli jakaś miejscina zostanie nawiedzona przez zarazę, przybywa do niej specjalnie zebrana grupa padre, choć nie zdarza się to często.

Znamię padre pojawia się także u szarych futer. Członkowie Sfory nazywają tak naznaczonych uzdrowicielami i traktują ich z wielkim szacunkiem.

Znamię: Każdy padre ma na środku czoła znamię w kształcie płomienia, określane często mianem "iskry bożej". Jest to jedyne znamię budzące przyjazne uczucia u wszystkich mieszkańców Terytoriów, więc padre niemal nigdy nie starają się go ukryć.

ZASADY DOTYCZĄCE POSTĄCI

Kość Wytrzymałości: k10.

Umiejętności klasowe: Umiejętności klasowe padre (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Czarostwo (Int)*, Gadane (Cha), Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd)*, Leczenie (Rzt)*, Profesja (dowolne, każda rozwijana osobno) (Rzt), Targowanie się (Cha), Wiedza (dowolne, każda

rozwijana osobno) (Int) i Wyczuwanie intencji (Rzt).

* Umiejętności oznaczone gwiazdką są dla ciebie zawsze umiejętnościami klasowymi (także podczas rozwijania postaci w innej klasie).

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (4 + modyfikator z Intelktu) x 4.

Iskra boża (zc): Kiedy uczestniczysz w walce i jesteś przytomny, sojusznicy w promieniu 18 metrów od ciebie znajdują się pod wpływem czaru *błogosławieństwo* (mają +1 do ataku i +1 do rzutów obronnych na strach). Co więcej, dowolna broń w twoich rękach staje się poświęcona (patrz Nowe moce broni magicznych, na końcu tego rozdziału), stanowiąc dzięki temu poważne zagrożenie dla nieumarłych i przybyszów z innych planów egzystencji. Taką właściwość zyskują także pociski wystrzeliwane z trzymanej przez ciebie broni dystansowej.

Początkowe atuty: Padre otrzymuje jako atuty początkowe:

Pierwszy krąg, Uzdrawiający dotyk, Znajomość broni krótkiej

Atuty dodatkowe: Dostajesz atut z listy padre (oprócz atutu dla każdej postaci na 1. poziomie i ewentualnego atutu za granie człowiekiem). Później, podczas rozwijania postaci na poziom w innej klasie, możesz zamiast dodatkowego atutu klasowego wybrać jeden z listy padre. Wciąż obowiązują cię wymagania wstępne dla atutu padre, szczególnie te dotyczące poziomu postaci.

RZEŹBIARZ STALI

Rzeźbiarze stali zyskali to miano, ponieważ potrafia z niezrównanym mistrzostwem wywarzać z metalu kunsztownie zdobione przedmioty i dzieła sztuki. W ich rękach metal staje się miękkim niczym wilgotna glina, poddając się ich sprawnym palcom. Metalowe kajdanki czy stalowe kraty nie są dla rzeźbiarzy stali najmniejszą przeszkodą. Bardziej doświadczeni z nich potrafia nawet tworzyć przedmioty magiczne.

Osobowość: Rzeźbiarze stali są cierpliwi i uważni, powierzone im zadanie wykonują do końca, powoli i bardzo dokładnie. Nie przepadają za towarzystwem, przedkładając pracę nad zabawę, ale w razie potrzeby potrafią oderwać się od swojego najnowszego dzieła i wyruszyć na wyprawę.

Pozycja społeczna: Większość kolonistów uważa rzeźbiarzy stali za nieszkodliwych dziwaków. Kiedy ich moce wychodzą na jaw, przyciągają spojrzenia ciekawskich i uwagę stróżów prawa. Wygląda na to, że przynajmniej kilku rzeźbiarzy stali na Terytoriach wybrało karierę włamywacza. Noszący to znamię potrafią otworzyć zamek rozrywając go na części albo rozdrzeć ścianę sejfów jak kartkę papieru, budząc więc zrozumiałe obawy i podejrzenia stróżów prawa.

Znamię: Rzeźbiarze stali mają na klatce piersiowej znamię przypominające kształtem kowalski młot. Podobnie jak w przypadku innych naznaczonych, podczas korzystania z magicznych zdolności muszą oni odsłaniać znamię, jednak przez większość czasu chowają je pod ubraniem.

ZASADY DOTYCZĄCE POSTACI

Kość Wytrzymałości: k12.

Umiejętności klasowe: Umiejętności klasowe rzeźbiarza stali (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Budowa/Naprawa (dowolne, każda rozwijana osobno) (Int)*, Profesja (dowolne, każda rozwijana osobno) (Rzt), Targowanie się (Cha), Wiedza (dowolne, każda rozwijana osobno) (Int), Złodziejstwo (Zr), a także Zmysły (Rzt).

*Umiejętność Budowa/Naprawa oznaczona gwiazdką jest dla ciebie zawsze umiejętnością klasową (także podczas rozwijania postaci w innej klasie).

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (2 + modyfikator z Intelktu) x 4.

Rzeźbienie stali (zc): Twoje dłonie urabiają metal niczym wilgotną glinę. Otrzymujesz premię +10 do wszystkich testów Budowy/Naprawy dotyczących obiektów składających się całkowicie z metalu i +5 w przypadku takich, w których metal stanowi znaczną część budulca czy materiału. Dodatkowo ST testów zniszczenia przedmiotu jest dla ciebie niższa o 15, jeśli składa się on w istotnej części z metalu.

Początkowe atuty: Rzeźbiarz stali rozpoczyna grę posiadając atuty:

Kowal magii, Krzepkość, Znajomość walki wręcz

Atuty dodatkowe: Poza atutem otrzymywanym przez każdą postać na 1. poziomie i ewentualnym atutem dodatkowym otrzymywanym przez ludzi, dostajesz także jeden atut rzeźbiarza stali. Za każdym razem, gdy uzyskasz atut dodatkowy dzięki awansowi na poziom w innej klasie, możesz wybrać jeden atut z listy rzeźbiarza stali (zamiast atutu dla tej klasy). Musisz spełniać wymagania wybieranego w ten sposób atutu związane z poziomem postaci i innymi wymaganymi atutami.

UPIORNY JEŹDZIEC

Upiorni jeźdźcy są jednym z najrzadszych i najbardziej złowrogim rodzajem naznaczonych. Sam ich dotyk może odebrać życie, a ich wierzchowce przypominają bardziej upiory niż zwierzęta. Moce upiornych jeźdźców, związane ze śmiercią i polowaniem, czynią z nich najgroźniejszych łowców nagród i śmiertelnie skutecznych stróżów prawa. Wydaje się jednak, że nieszczęście towarzyszy im przez całe życie. Mówi się, że śmierć podąża krok w krok za swoimi wybrańcami, zabierając przedwcześnie ich rodziny, przyjaciół i towarzyszy.

Niektórzy twierdzą, że upiorni jeźdźcy to spadkobiercy paladynów z odległej przeszłości, ale większość rozsądnych osadników nie daje wiary tym opowieściom.

Osobowość: Większość upiornych jeźdźców to osobnicy ponurzy i milczący. Każdy z nich zaznał cierpienie ponad siły jednej osoby. Matki umarły, wydając ich na świat, a rodziny obwiniały za tę przedwczesną śmierć. Dzieciństwo upiornych jeźdźców było krótkie i ponure. Gdziekolwiek dotrą, spotykają się z niechęcią i odrzuceniem. Zwykle za towarzyszy służą im tylko upiorni wierzchowce i ich własne mroczne myśli. Choć niektórzy z nich cenią sobie okazję do zabawy i śmiechu, najczęściej nie mogą na nią liczyć. Z tego powodu chętnie szukają towarzystwa osób pogodnych i wesołych, które mogłyby odpędzić ich własne smutki i grobowy nastrój.

Upiorni jeźdźcy znacznie częściej niż inni naznaczeni nienawidzą swoich mocy. Zdolni zabijając dotykiem, zmuszeni są do całkowitej samokontroli, by nie uśmiercić kogoś w przypływie złości. Nawet towarzysząc im wierzchowce jest ponurym kompanem - cichym, zimnym w dotyku i pozbawionym uczucia przywiązania czy własnej woli. Upiorne wierzchowce służą głównie jako środek przemieszczania się... albo ucieczki. W rzeczywistości wielu upiornych jeźdźców nie tyle "wędruje", ile szuka istniejącego tylko we własnych marzeniach miejsca, w którym zostaliby zaakceptowani przez mieszkańców i wreszcie poczuli się potrzebni.

Pozycja społeczna: Upiorni jeźdźcy są zawsze wyrzutkami. Wszyscy obawiają się śmierci, a upiorny jeździec przypomina o niej samą swoją obecnością. Co gorsza, jeśli stracą panowanie nad sobą i kogoś uderzą, mogą uśmiercić go w jednej chwili. W oczach mieszkańców Terytoriów upiorny jeździec jest jak napotkany na pustkowiach grzechotnik - przerażający i śmiertelnie niebezpieczny.

Ponieważ zwykle nie mogą pozostać w jednym miejscu na dłużej, upiorni jeźdźcy często wybierają zajęcia wymagające podróży. Poszukiwania, zwiad czy dostarczanie poczty pozwalają im zarobić na życie. Oczywiście, żaden fach nie nadaje się dla upiornego jeźdźcy lepiej, niż łowca nagród i stróż prawa. Jednak za tymi profesjami zawsze kryje się pokusa zostania samozwańczym oskarżycielem, sędzią i katem w jednej osobie. Odbieranie życia przychodzi upiornym jeźdźcom tak łatwo, że mogą uznać zabijanie za zwyczajną sprawę i tym samym do reszty utracić człowieczeństwo.

Znamię: Twarz upiornego jeźdźcy nosi wypalony ślad dłoni, jakby sama śmierć dotknęła

go w momencie narodzin. Niektórzy próbują to ukryć nosząc maskę lub zasłaniając twarz chustą, co zwykle skazane jest na niepowodzenie - znamię jest zbyt duże, a mieszkańcy Terytoriów dobrze wiedzą, jak rozpoznać upiornego jeźdźca.

ZASADY DOTYCZĄCE POSTACI

Kość Wytrzymałości: k10.

Umiejętności klasowe: Umiejętności klasowe upiornego jeźdźcy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Atletyka (S lub Zr), Jeździectwo (Zr)*, Profesja (dowolne, każda rozwijana osobno) (Rzt), Sztuka przetrwania (Rzt)*, Tresowanie (Cha), Wyczuwanie intencji (Rzt) oraz Zastraszanie (S lub Cha).

* Umiejętności oznaczone gwiazdką są dla ciebie zawsze umiejętnościami klasowymi (także podczas rozwijania postaci w innej klasie).

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (2 + modyfikator z Intelaktu) x 4.

Dotyk Śmierci (zc): Raz na dzień, po udanym ataku dotykowym odkrytą dłonią, możesz spróbować uśmiercić dotkniętą istotę. Po udanym ataku dotykowym rzucić 1k6 za każdy twój poziom postaci. Jeśli suma będzie równa lub większa od aktualnej liczby pw dotkniętej istoty, umiera ona natychmiast (bez prawa do rzutu obronnego).

Możesz również raz dziennie przyzwać upiornego wierzchowca, istotę zrodzoną z cieni. Wierzchowiec ten pojawia się natychmiast tuż przy tobie i pozostaje w tym świecie przez 2 godziny na każdy poziom postaci. Zostanie on odesłany w niebyt tylko jeśli stracisz przytomność lub sam go odesłesz (w dowolnym momencie, akcja darmowa).

Jako upiornego wierzchowca przywołujesz za każdym razem tę samą istotę. Przyzwany pojawia się w pełni zdrowia i wypoczęty, bez względu na to, co stało mu się wcześniej. Wszelki ekwipunek, jaki umieściłeś wcześniej na wierzchowcu, nadal się na nim znajduje. Przyzwanie wierzchowca to efekt typu przyzwanie (wezwanie).

Zabity wierzchowiec znika, pozostawiając wszelki niesiony ekwipunek w miejscu śmierci. Upiorny jeździec może jednak przyzwać go ponownie następnego dnia, a wierzchowiec pojawi się w pełni sił.

Początkowe atuty: Upiorny jeździec otrzymuje na początek następujące atuty:

Tropienie, Upiorne spojrzenie, Znajomość walki wręcz

Atuty dodatkowe: Dostajesz atut z listy upiornego jeźdźcy (oprócz atutu dla każdej postaci na 1. poziomie i ewentualnego atutu w przypadku człowieka). W przyszłości, otrzymując dodatkowy atut za uzyskanie poziomu w innej klasie, możesz wybrać atut z listy upiornego jeźdźcy zamiast atutu z listy odpowiedniej klasy. Niektóre atuty upiornego jeźdźcy możesz wybrać dopiero po osiągnięciu odpowiedniego poziomu postaci.

UPIORNY WIERZCHOWIEC

Wierzchowiec przyzywany przez upiornego jeźdźcy o rozmiarze średnim to ciężki rumak, natomiast jeździec o rozmiarze małym przyzywa jako wierzchowca kuca bojowego.

Na potrzeby wszelkich efektów związanych z typem istoty, upiorny wierzchowiec jest uznawany za magiczną bestię, choć jego KW, premia do ataku, rzuty obronne, umiejętności i atuty obliczamy jak dla zwierzęcia.

Użyj statystyk odpowiedniego zwierzęcia, z następującymi zmianami: +2 KW, KP +4 (naturalny), +1 Siły, Intelakt równy 6 i +3 metry szybkości.

ZMIENNOSKÓRZY

Zmiennoskórzy potrafią wpływać na siły natury, ale swe miano zawdzięczają zdolności do zmieniania wyglądu. Im bardziej doświadczony zmiennoskórzy, tym większym zmianom potrafi poddać swoje ciało. Wydaje się, że zmiennoskórzy są duchowymi spadkobiercami dawnych druidów, choć nie zawsze zależy im na chronieniu natury.

Osobowość: Zmiennoskórzy są z natury podstępni i mściwi. Lubują się w zwodzeniu innych i gnębieniu ich za pomocą magii, szczególnie gdy ofiara na ich oczach dręczyła wcześniej zwierzę albo skalala ziemię.

Pozycja społeczna: Koloniści nie ufają zmiennoskórzym, często chwytając i wyrzucając z miasta, gdy tylko rozpoznają ich znamię. Pokrętnie poczucie humoru właściwe zmiennoskórzym nie sprzyja zwykle zdobywaniu przez nich przyjaciół i sprzymierzeńców.

Tymczasem w Sforze zmiennoskórzy cieszą się respektem i poważaniem. Ich zdolności okazują się często przydatne, a oni sami cieszą się przychylnością plemion.

Znamię: Na czole zmiennoskórego, nawet gdy zmienił swój wygląd, widnieje znamię przypominające sierp księżycy. Przy kontaktach z kolonistami zmiennoskórzy często ukrywają znamię, nosząc kapelusz o szerokim rondzie. Jako że zwykle nie są tak dużym zagrożeniem jak magusi, większość osadników nie zwraca na to uwagi.

ZASADY DOTYCZĄCE POSTACI

Kość Wytrzymałości: k10.

Umiejętności klasowe: Umiejętności klasowe zmiennoskórego (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Atletyka (S lub Zr), Czarostwo (Int)*, Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd)*, Oszustwo (Cha)*, Podkradanie się (Zr), Profesja (dowolne, każda rozwijana osobno) (Rzt), Sztuka przetrwania (Rzt), Tresowanie (Cha)* i Zmysły (Rzt).

* Umiejętności oznaczone gwiazdką są dla ciebie zawsze umiejętnościami klasowymi (także podczas rozwijania postaci w innej klasie).

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (4 + modyfikator z Intelaktu) x 4.

Dar księżycy (zc): Potrafisz w pewnym stopniu zmieniać swój wygląd i kształt. Trzy razy dziennie możesz rzucać *przekształcenie siebie* (poziom czarującego równy twojemu poziomowi postaci). Nie możesz jedynie ukryć w ten sposób swojego znamienia.

Początkowe atuty: Zmiennoskóry otrzymuje następujące atuty początkowe:

Pierwszy krąg, Tropienie, Znajomość walki wręcz

Atuty dodatkowe: Oprócz atutu otrzymywanego przez każdą postać na 1. poziomie (i ewentualnego atutu dodatkowego, który dostają ludzie), dostajesz także jeden atut z listy zmiennoskórego. Kiedy w przyszłości dzięki awansowi na poziom w innej klasie uzyskasz atut dodatkowy, możesz zamiast atutu odpowiedniej klasy wybrać jeden atut z listy zmiennoskórego. Musisz oczywiście spełniać warunki wstępne tego atutu.

MAGIA NA TERYTORIACH

Magia na Terytoriach przyjmuje wiele postaci. Przede wszystkim są to znamiona. Jeżeli dobrze poszukać, w każdym mieście można znaleźć magusów, padre i zmiennoskórych. Liczne ruiny, rozsiane po Terytoriach, skrywają starodawne magiczne przedmioty, zaś nowe wciąż są wytwarzane przez naznaczonych, choć zwykle nie sposób kupić ich w sklepie za rogiem. Ponadto na Terytoriach żyją magiczne bestie i potwory, o czym świadczą niemal codzienne doniesienia tych, którzy je widzieli.

LISTY CZARÓW

Prezentowane poniżej listy określają, z jakich czarów mogą wybierać magusi, padre oraz zmiennoskórcy. Czary oznaczone gwiazdką (*) to czary "naturalne" i nie mogą zostać rozproszone, jeśli rzucane są przez szare futro (w takim przypadku nie uwzględnia się także odporności na czary). Opisy czarów, których nazwy są wytłuszczone, zamieszczone są w tym podręczniku, na końcu niniejszego rozdziału.

LISTA CZARÓW MAGUSA

Magusi za pomocą czarów sięją zniszczenie, kontrolują umysły i przemieszczają się w nadprzyrodzony sposób (np. *teleportując się*). Magus wybiera swoje czary z poniższej listy:

0. poziom - *dłoń maga*, *dłoń światła**, *kuglarstwo*, *naprawa*, *otwarcie/zamknięcie*, *promień mrozu**, *raca*, *wiadomość*, *wykrycie trucizny*.

1. poziom - *alarm*, *dryfujący dysk*, *hipnoza*, *magiczna broń*, *magiczny pocisk*, *niewidoczny służący*, *oziębły dotyk**, *ożywienie liny*, *płonące dłonie**, *powodowanie strachu*, *rozumienie języków*, *skok*, *spadanie jak piórko*, *tarcza*, *uśpienie*, *wierzchowiec**, *wstrząsający dotyk**, *wstrzymanie portalu*, *wytrzymałość żywiołowa**, *zaciemniająca mgła**, *zauroczenie osoby*, *zbroja maga*.

2. poziom - *chmura mgły**, *dostrzeganie niewidzialnego*, *hipnotyczny wzór*, *kołatka*, *kwasowa strzała*, *lewitacja*, *lustrzany obraz*, *niewidzialność*, *ochrona przed strzałami*, *odporność na energię**, *pajęcza wspinaczka*, *pirotechnika**, *płonąca kula**, *powiew wiatru**, *roztrzaskanie*, *spopieliający promień**, *szepczący wiatr**, *tajemny zamek*, *widmowa dłoń*, *wystraszenie*, *zamazanie*.

3. poziom - *błyskawica**, *deszcz ze śniegiem**, *głęboki sen**, *jasnosłyszenie/jasnowidzenie*, *języki*, *kula niewidzialności*, *kula ognista**, *migotanie*, *ochrona przed energią**, *ognista strzała**, *przemieszczenie*, *przyspieszenie*, *rozproszenie magii*, *spowolnienie*, *sugestia*, *ściana wiatru**, *śmierdząca chmura*, *światło dnia**, *wampiryczny dotyk*, *widmowy rumak**, *widzenie magii**, *większa magiczna broń*, *wstrzymanie osoby*, *żelazny rumak*.

4. poziom - *burza lodowa**, *kamienna skóra*, *krzyk*, *mniejsza kula niewrażliwości**, *mniejszy geas*, *polimorfowanie**, *sprężysta kula*, *strach*, *ściana lodu**, *ściana ognia**, *tajemne oko*, *tęczowy wzór*, *trwała mgła**, *większa niewidzialność**, *urózenie*, *wykrycie wrózenia*, *wymiarowe drzwi*, *zauroczenie potwora*.

5. poziom - *ciągłość*, *dominacja nad osobą*, *falszywy obraz*, *koszmar*, *posłanie*, *przejście w ścianę**, *rozdzierająca dłoń*, *sen*, *stożek zimna**, *straszliwe polimorfowanie**, *ściana kamienia**, *ściana mocy*, *telekineza*, *teleportacja*, *wstrzymanie potwora*, *uścibskie oczy*, *zabójcza chmura*.

LISTA CZARÓW PADRE

Padre używają zaklęć do uzdrawiania i oczyszczania, jak również do wspomaganiania swoich kompanów. Padre może wybierać spośród następujących czarów:

1. poziom - *boskie względy*, *leczenie lekkich ran*, *obserwacja śmierci**, *plaga*, *pobłogosławienie wody**, *przeklęcie wody**, *schronienie*, *tarcza entropii*, *tarcza wiary*, *ukrycie się przed nieumarłymi**, *usunięcie strachu*, *wykrycie nieumarłego*, *zadawanie lekkich ran*, *zagłada*.

2. poziom - *broń duchowa**, *konsekracja**, *leczenie średnich ran*, *milczenie*, *mniejsze odnowienie*, *opóźnienie trucizny**, *ostonienie kogoś*, *ostatnie tchnienie*, *profanacja**, *przepowiednia**, *sfera prawdy*, *spowolniony rozkład*, *status*, *uspokojenie emocji*, *usunięcie paraliżu*, *wspomożenie*, *zadawanie lekkich ran*.

3. poziom - *chodzenie po wodzie**, *leczenie poważnych ran*, *magiczny ornat*, *modlitwa*, *obłożenie klątwą*, *piekące światło**, *pomocna dłoń*, *rozmawianie ze zmarłymi**, *stworzenie wody i jedzenia*, *ślepoty/głuchoty*, *usunięcie choroby**, *usunięcie głuchoty/ślepoty*, *usunięcie klątwy*, *zadawanie poważnych ran*, *zakażenie**, *zlokalizowanie przedmiotu*.

4. poziom - *boska moc*, *leczenie krytycznych ran*, *neutralizacja trucizny**, *odesłanie*, *odnowienie*, *odpedzenie śmierci*, *stąpienie w powietrzu**, *woboda ruchu*, *wieszczenie**, *wykrycie kłamstwa*, *zadawanie krytycznych ran*.

5. poziom - *broń niszcząca**, *masowe leczenie lekkich ran**, *masowe zadawanie lekkich ran**, *obcowanie**, *ogniste uderzenie**, *pokuta**, *poświęcenie**, *prawdziwe widzenie**, *przeklęcie**, *przełamanie zaklęcia*, *przywołanie z martwych*, *słuszna potęga*, *zabicie żywego*, *znak sprawiedliwości*.

LISTA CZARÓW ZMIENNOSKÓREGO

Magia zmienioskórych związana jest ze światem zwierząt i roślin. Potrafią oni także manipulować siłami żywiołów. Oto lista czarów, z których wybierać może zmienioskóry:

1. poziom - *błogosławiona jagoda**, *magiczny kiel*, *oplatanie**, *przejście bez śladu**, *rozmawianie ze zwierzętami**, *shillelagh**, ukrycie się przed zwierzętami[^], *uspokojenie zwierzęcia**, *wezwanie naturalnego sojusznika I**, *wędrowiec[^]*, *wykrycie zwierząt lub roślin**, *zauroczenie zwierzęcia[^]**.

2. poziom - *korowa skóra*, *kształt drzewa*, *kształtowanie drewna**, *ogniste ostrze**, *rozgrzanie metalu**, *wezwanie naturalnego sojusznika II**, *wezwanie roju**, *wstrzymanie zwierzęcia**, *wypalenie drewna**, *zmiękczenie ziemi i kamienia**, *zwierzęcy posłaniec**, *zwierzęcy trans**.

3. poziom - *dominacja nad zwierzęciem**, *gąszcz cierni**, *kształtowanie kamienia**, *przywołanie błyskawicy**, *rozmawianie z roślinami**, *stopienie z kamieniem**, *wezwanie naturalnego sojusznika III**, *większy magiczny kiel*, *wzrastanie roślin**, *zmniejszanie roślin**.

4. poziom - *cierniste kamienie**, *gigantyczne robactwo**, *kontrolowanie wody**, *odpychanie robactwa**, *osłona antyroślinna**, *rdzewiejący chwył**, *reinkarnacja*, *rozkazywanie roślinom[^]**, *uschnięcie[^]**, *wezwanie naturalnego sojusznika IV**.

5. poziom - *drzewny krok*, *kontrolowanie wiatrów**, *obcowanie z naturą**, *plaga insektów**, *przebudzenie*, *ściana cierni**, *transmutacja błota w skalę**, *transmutacja skały w błoto**, *przywołanie burzy z piorunami[^]**, *wezwanie naturalnego sojusznika V**, *wzrastanie zwierzęcia**.

[^] Tak oznaczone czary, wyróżnione dodatkowo brakiem kursywy, pochodzą z edycji 3.5 Player's Handbook. Ich nazwy przetłumaczyliśmy analogicznie do schematu tłumaczenia zastosowanego przez Wydawnictwo ISA w PG 3.0. (przyp. tłum.)

NOWE CZARY

W tym dziale opisano dwa nowe, specyficzne dla Terytoriów czary.

DŁOŃ ŚWIATŁA

Poziom: Mag 0

Cel: Dłoń rzucającego.

Działa jak *światło*, z tą tylko różnicą, że to dłoń rzucającego czar (a nie dowolny przedmiot) świeci niczym pochodnia.

ŻELAZNY RUMAK

Przyzwanie (wezwanie)

Poziom: Mag 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 minuta

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

Efekt: 1 rumak/2 poziomy

Czas trwania: 2 godziny
/poziom (P)

Rzut obronny: Nie

Odporność na czary: Nie

Ten czar można rzucić tylko w pobliżu torów kolejowych, gdy żadnego pociągu nie ma w zasięgu wzroku. Czar przyzywa jednego lub więcej żelaznego rumaka (statystyki jak *kamienny koń*, *rumak* w PMP Rozdział 8: Przedmioty magiczne). Żelazne rumaki nie mogą opuścić torów kolejowych, nie mogą zostać zranione i mają szybkość równą 30 metrów. Jadący na takim wierzchołku jeździec oraz sam rumak znajdują się w nieco innej niż otoczenie fazie rzeczywistości - dzięki temu nie mogą zderzyć się czy zetknąć z żadną inną istotą ani pociągiem.

PRZEDMIOTY MAGICZNE

Większość przedmiotów magicznych na Terytoriach to odpowiedniki zaklętych przedmiotów z przeszłości wykorzystujące zdobycze nauki i technologii, np. strzelba szybkości +2. Mistrzowsko wykonanej broni palnej i nabojom można nadać każdą z mocy magicznych typowych dla broni dystansowej (według normalnych zasad). Kilka najpopularniejszych na Terytoriach przedmiotów magicznych znajdziecie w Rozdziale 5: Ekwi-punek.

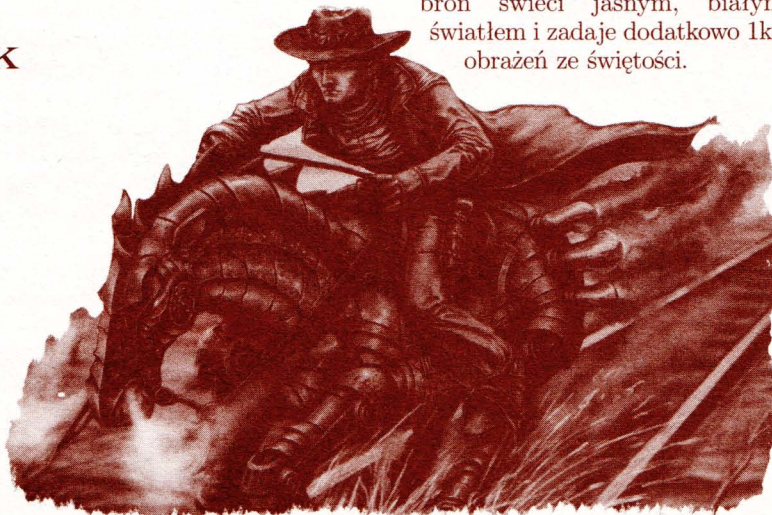
NOWE MOCE BRONI MAGICZNYCH

W tym miejscu pojawiają się dwie nowe specjalne magiczne broni oraz zmiana jednej już istniejącej.

Magobójcza: Kiedy atak przeprowadzany tą bronią napotyka czar zapewniający ochronę lub zwiększający jej zakres (taki jak tarcza, ściana mocy lub kamienna skóra), atakujący wykonuje test sporny poziomemu przeciwko postaci czarującej, która rzuciła ten czar. Jeśli rzut atakującego w tym teście będzie równy lub wyższy od rzutu drugiej strony, czar zostaje natychmiast rozproszony. W takiej sytuacji efektów czaru nie uwzględniamy nawet podczas ataku, który spowodował rozproszenie czaru.

Ostrość: Ostry oręż ma przedział zagrożenia większy o 1. Ten efekt kumuluje się z innymi efektami zwiększającymi zakres zagrożenia.

Poświęcona: Podczas atakowania tą bronią złych istot pochodzących z innego planu egzystencji oraz nieumarłych, nie uwzględniamy żadnych redukcji obrażeń posiadanych przez cel. W takiej sytuacji broń świeci jasnym, białym światłem i zadaje dodatkowo 1k6 obrażeń ze świętości.



Rozdział Czwarty

UMIEJĘTNOŚCI I ATUTY

WPROWADZENIE

W *Spellslingerze*, dla ułatwienia rozgrywki, wiele typowych dla d20 umiejętności zostało połączonych. Na przykład umiejętność Atletyka zastępuje jednocześnie Pływanie, Równowagę, Skakanie i Wspinaczkę. Takie połączone umiejętności pozwalają zrobić wszystko to, na co pozwalały umiejętności wchodzące w ich skład, zwykle mają też kilka nowych zastosowań. Teraz wszystkie umiejętności są pomyślane tak, by mogły przydać się w każdym scenariuszu, zamiast być potrzebne najwyżej raz na cztery czy pięć przygód.

OPISY UMIEJĘTNOŚCI

W opisie niektórych umiejętności w *Spellslingerze* pojawia się dodatkowy nagłówek:

Dawne: W tym miejscu podane są oryginalne umiejętności d20, które składają się na opisywaną umiejętność. Zasady określające sposoby wykorzystania starych umiejętności odnoszą się także do tej nowej, połączonej. Tylko premie synchroniczne uległy zmianie i zastępują premie podane w PG.

ATLETYKA (S lub ZR, kara za pancerz)

Atletyka odpowiada za wszelką aktywność fizyczną niezwiązaną z walką, od zeskakiwania z dachu na koński grzbiet, aż po skok z urwiska wprost do rzeki, gdy na karku czujesz oddech wściekłych szarych futer.

Dawne: Pływanie, Równowaga, Skakanie i Wspinaczka.

Test: Przed wykonaniem testu tej umiejętności zdecyduj, czy użyjesz modyfikatora z S czy ze Zr.

Specjalne: Jeśli masz 5 lub więcej rang w Atletyce, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Gibkości.

Jeśli masz 5 lub więcej rang w Gibkości, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Atletyki.

Jeśli masz 5 lub więcej rang w Używaniu liny, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów

Atletyki podczas wspinania się po linie, po linie z węzłami lub wspinaczki z użyciem liny.

BUDOWA/NAPRAWA

(INT, tylko wyszkolony)

Budowa/Naprawa jest używana przy wytwarzaniu i naprawianiu przedmiotów. Podobnie jak Wiedza i Profesja, Budowa/Naprawa to tak naprawdę kilka osobnych umiejętności, podzielonych wedle rodzajów przedmiotów:

Proste: Wszelkie przedmioty, które nie należą do wyszczególnionych dalej kategorii.

Broń palna: Wszelkie rodzaje broni palnej i amunicji do niej.

Mechanizmy: Skomplikowane urządzenia mechaniczne, wliczając w to kłódki, zamki, zegary, pułapki, a nawet lokomotywy.

Architektura: Wszelkie duże przedsięwzięcia budowlane, od stawiania lub remontowania budynków, aż po układanie torów kolejowych i roboty drogowe.

Dawne: Rzemiosło.

Test: W przypadku wytwarzania przedmiotów i budowania obiektów użycie zasad testowania Rzemiosła z PG. Testy naprawy rozpatrujcie na tych samych zasadach, zmniejszając koszt materiałów i czas czynności o 75%. Można także naprawić coś prowizorycznie - trwa to zaledwie 1 minutę na każde 50 sz wartości przedmiotu i kosztuje połowę mniej, niż normalna naprawa. Taka prowizorka wytrzyma godzinę na każdą posiadaną rangę Budowy/Naprawy.

Specjalne: Jeśli masz 5 lub więcej rang w Budowie/Naprawie, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Targowania się związanych z odpowiednim rodzajem przedmiotów i/lub budowlami.

Niewyszkolony: Jeśli nie masz rang w Budowie /Naprawie, możesz wykonywać testy tej umiejętności wyłącznie dla przedmiotów prostych (wg podanych wyżej kategorii).

UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętność	Atrybut klucz	Cyngiel	Szelma	Traper
Atletyka	S lub Zr	●	●	●
Budowa/Naprawa	Int	-	●	●
Czarostwo	Int	-	-	-
Gadane	Cha	-	●	-
Gibkość	Zr	●	●	-
Jeździectwo	Zr	●	●	●
Koncentracja	Bd	-	-	-
Leczenie	Rzt	-	-	●
Oszustwo	Cha	-	●	-
Podkradanie się	Zr	-	●	●
Profesja	Rzt	●	●	●
Sztuka przetrwania	Rzt	-	-	●
Targowanie się	Cha	-	●	●
Tresowanie	Cha	●	-	●
Używanie liny	Zr	●	-	●
Wiedza	Int	-	●	●
Wyczuwanie intencji	Rzt	-	●	-
Zastraszanie	S lub Cha	●	●	-
Złodziejstwo	Zr	-	●	-
Zmysły	Rzt	●	-	●

- — Umiejętność klasowa
- — Umiejętność międzyklasowa

Każdy z języków, poza językami początkowymi, można wykupić za 2 punkty umiejętności.

Dodatkowo, naznaczeni traktują zawsze pewne umiejętności jako umiejętności klasowe (także podczas rozwijania postaci w innej klasie):

Czarnoręki: Czarostwo

Magus: Czarostwo, Koncentracja

Padre: Czarostwo, Koncentracja, Leczenie

Rzeźbiarz stali: Budowa/Naprawa

Upiorny jeździec: Jeździectwo, Sztuka przetrwania

Zmiennoskóry: Czarostwo, Koncentracja, Oszustwo, Tresowanie

CZAROSTWO

(INT, tylko wyszkolony)

Czarostwo to sztuka rozpoznawania czarów, które ktoś właśnie rzuca, pomniejszych przedmiotów magicznych i innych stosunkowo często spotykanych przejawów magii.

Specjalne: Jeśli masz 5 lub więcej rang w Wiedzy (magia), otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Czarostwa.

GADANE (CHA)

Jeśli faktycznie masz gadane, poradzisz sobie w każdej niezwiązanej z interesami rozmowie. Bez względu na to, czy trzeba wyciągnąć informacje od barmana, czy przekonać bandytów, by nie zostawiali cię pośrodku pustyni na pewną śmierć.

Dawne: Dyplomacja, Zbieranie informacji.

Specjalne: Jeśli masz 5 lub więcej rang w Oszustwie, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów na Gadane.

Jeśli masz 5 lub więcej rang w Wyczuwaniu intencji, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów na Gadane.

GIBKOŚĆ

(ZR, kara za pancerz, tylko wyszkolony)

Ta umiejętność odpowiada za giętkość i elastyczność twojego ciała. Pozwoli ci wylądować bezpiecznie po skoku czy upadku, przeturlać się obok zdezorientowanego przeciwnika, a nawet wyzwolić z ciasnych więzów.

Dawne: Upadanie, Wyzwalanie się.

Specjalne: Jeśli masz 5 lub więcej rang w Gibkości, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Atletyki.

Jeśli masz 5 lub więcej rang w Atletyce, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Gibkości.

Jeśli masz 5 lub więcej rang w Gibkości, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Używania liny podczas wiązania i krępowania kogoś.

Jeśli masz 5 lub więcej rang w Używaniu liny, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Gibkości podczas wyzwalamia się z więzów.

JEŹDZIECTWO (ZR)

Jeździectwo stanowi jedną z najpotrzebniejszych umiejętności na Terytoriach. Większość podróży wymaga spędzenia wielu dni w siodle i przejechania setek mil prerii.

Specjalne: Jeśli masz 5 lub więcej rang w Tresowaniu, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Jeździectwa.

KONCENTRACJA (BD)

Koncentracja przydaje się, gdy próbujesz wykorzystać swoje zdolności i umiejętności w sytuacji zagrożenia i stresu. Dobrym przykładem jest próba rzucenia czaru tak, by nie pozwolić przeciwnikom na atak okazyjny.

Test: Poza sposobami wykorzystania opisany mi w PG, możesz użyć Koncentracji by zmniejszyć karę (za niesprzyjające warunki) do testu innej umiejętności. Modyfikatory negatywne są zmniejszane o 2 za każdy punkt, o jaki wynik testu Koncentracji przekroczy ST.

LECZENIE (RZT)

Leczenie obejmuje troszczenie się o chorych i rannych, utrzymywanie przy życiu konających towarzyszy oraz rozpoznawanie chorób i trucizn.

Test: Poza metodami wykorzystania tej umiejętności opisanymi w PG, *Spellslinger* pozwala na dodatkowe zastosowanie Leczenia:

Leczenie ran: Rany każdej postaci mogą zostać raz dziennie przemyte i opatrzone przez kogoś z umiejętnością Leczenia. Leczona w ten sposób postać odzyskuje (wynik testu Leczenia -15) pw.

OSZUSTWO (CHA)

Oszukać można na wiele sposobów, od dobrego blefu, przez sprytnie przebranie, aż po użycie podrobionych wcześniej listów kredytowych.

Dawne: Blefowanie, Fałszerstwo, Przebranie.

Specjalne: Jeśli masz 5 lub więcej rang w Oszustwie, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów na Gadane, testów Zastraszania oraz testów Złodziejstwa dotyczących kradzieży kieszonkowej, ukrywania drobnych przedmiotów i sztuczek karcianych.

Jeśli masz 5 lub więcej rang w Oszustwie, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Profesji (hazardzista) podczas gry w pokera.

PODKRADANIE SIĘ

(ZR, kara za pancerz)

Podkradanie się pozwala ci poruszać się bezszelestnie i unikać zauważenia przez innych.

Dawne: Ciche poruszanie, Ukrywanie.

Test: By uniknąć wykrycia, wystarczy teraz jeden test (zamiast osobnych na dwie dawne umiejętności).

PROFESJA (RZT, tylko wyszkolony)

Profesja to grupa oddzielnych umiejętności. Do często spotykanych na Terytoriach profesji należą między innymi: cyrulik (fryzjer i chirurg w jednym), farmer, hazardzista, inżynier, poszukiwacz złota, przedsiębiorca pogrzebowy oraz handlarz. Dwie profesje wymagają wyjaśnienia:

Profesja (inżynier): Obejmuje także obsługę lokomotyw i ich utrzymanie w dobrym stanie.

Profesja (hazardzista): Nawet dobry hazardzista często nie potrafi wygrać konkretnego rozdania lub zakładu. Ta umiejętność pozwala jednak przechylać szalę zwycięstwa na swoją stronę i - stopniowo - wygrywać więcej złota, niż się postawiło. Gracz może także zdecydować się na oszukiwanie. Ma wtedy premię +5 do testów tej umiejętności, ale inni gracze i obserwatorzy mogą wykonać test Wyczuwania intencji (ST to wynik szulera bez premii za oszukiwanie), by zauważyć oszustwo.

Specjalne: Jeśli masz 5 lub więcej rang w Oszustwie, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Profesji (hazardzista) podczas gry w pokera.

SZTUKA PRZETRWANIA

(RZT)

To umiejętność radzenia sobie na terenach dzikich i nieprzyjaznych. Pozwala zdobyć wodę i pożywienie, unikać zagrożeń związanych z pogodą (np. burze) i terenem (ruchome piaski, lawiny), a także tropić wszelkie istoty poruszające się po ziemi i czytać pozostawione ślady. W edycji 3.0 nosiła nazwę Tajniki dziczy.

Specjalne: Jeśli masz 5 lub więcej rang w Sztuce przetrwania, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Wiedzy (natura).

Jeśli masz 5 lub więcej rang w Wiedzy (na wschód od Gór), Wiedzy (Góry Szare) lub Wiedzy (na zachód od Gór), otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Sztuki przetrwania związanych ze znajdowaniem szlaków i unikaniem naturalnych zagrożeń właściwych dla odpowiednich terenów.

Jeśli masz 5 lub więcej rang w Wiedzy (natura), otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Sztuki przetrwania wykonywanych pod gołym niebem (dotyczy jezior, rzek, pustyni, lasu, wzgórz, moczarów, gór i równin).

Jeśli masz 5 lub więcej rang w Zmysłach, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Sztuki przetrwania podczas tropienia i odczytywania śladów.

TARGOWANIE SIĘ

(CHA, tylko wyszkolony)

Ceny na Terytoriach z reguły nie są stałe. Targowanie się i wymiana towarów (zamiast kupna za złoto) zdarza się nawet w największych miastach. Prócz targowania się o cenę, tej umiejętności można użyć do określenia wartości przedmiotów. Pozwala także ocenić, na ile korzystna dla postaci jest proponowana przez kogoś cena.

Dawne: Szacowanie.

Test: Aby dobić targu, obie strony proponują swoje warunki, po czym wykonują test sporny Targowania się. Cena zmieniana jest o 1% za każdy punkt różnicy (na korzyść tego, kto uzyskał w teście większą sumę). Sama zmiana może polegać na czymś tak prostym, jak dorzucenie kilku monet by usatysfakcjonować sprzedawcę lub na dodaniu kolejnego woreczka tytoniu dla wahającego się kupca... albo na skomplikowanych szczegółach umowy, jak ustalenie zmiennego oprocentowania pożyczki w zależności od dochodów z inwestycji.



Postać gracza nie musi przyjmować wytargowanej ceny. Ale dopóki okoliczności nie ulegną zmianie, będzie to najlepsza oferta, jaką może uzyskać.

Czas trwania: Test Targowania się zajmuje zwykle około 5 minut sporów i wymiany zdań, choć czas ten może się wydłużyć albo skrócić w zależności od okoliczności.

Ponawianie: Nie, dopóki nie zmieni się sytuacja.

Specjalne: Jeśli masz 5 lub więcej rang w Budowie/Naprawie, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Targowania się związanych z odpowiednim rodzajem przedmiotów i/lub budowlami.

TRESOWANIE

(CHA, tylko wyszkolony)

To umiejętność tresowania zwierząt i postępowania z nimi (obejmuje wszelkie czynności poza jeździectwem).

Specjalne: Jeśli masz 5 lub więcej rang w Tresowaniu, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Jeździectwa.

UŻYWANIE LINY (ZR)

Umiejętność wiązania węzłów najróżniejszych rodzajów, splatania lin i sznurów, solidnego mocowania ładunków i krepowania więźniów. Pomaga też przy wspinaczce z użyciem liny, ale nie przydaje się przy zarzucaniu lassa (patrz Rozdział 5: Ekwipunek).

Specjalne: Jeśli masz 5 lub więcej rang w Używaniu liny, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Atletyki podczas wspinania się po linie, po linie z węzłami lub wspinaczki z użyciem liny.

Jeśli masz 5 lub więcej rang w Używaniu liny, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Gibkości podczas wyzwalania się z więzów.

Jeśli masz 5 lub więcej rang w Gibkości, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Używania liny podczas wiązania i krepowania kogoś.

WIEDZA (INT, tylko wyszkolony)

Wiedza podzielona jest na kilka odrębnych umiejętności. Każda z nich oznacza posiadanie pewnych informacji i obeznanie z wybranymi terenami bądź tematem. Najważniejsze rodzaje Wiedzy to:

Na wschód od Gór: Rozeznanie w miastach, miasteczkach i terenach na wschód od Gór Szarych.

Góry Szare: Znajomość przełęczy, ukształtowania terenu i istot napotykanych w Górach Szarych.

Na zachód od Gór: Wiedza o terenach i osadach szarych futer znajdujących się na zachód od Gór Szarych.

Sfora: Znajomość kultury i struktury społecznej szarych futer.

Magia: Wszystko, co dotyczy mocy naznaczonych, często spotykanych magicznych stworzeń, a także magicznych przedmiotów (tych najbardziej rozpowszechnionych oraz tych rzadkich, sławnych i potężnych).

Natura: Znajomość roślinności i zwierzyny spotykanej na Terytoriach.

Polityka: Orientacja w sprawach polityki na wybrzeżu, atmosferze politycznej panującej obecnie oraz znajomość głównych sił politycznych Terytoriów.

Stary świat: Znajomość geografii, kultur i legend starego świata.

Specjalne: Jeśli masz 5 lub więcej rang w Wiedzy (magia), otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Czarostwa.

Jeśli masz 5 lub więcej rang w Wiedzy (na wschód od Gór), Wiedzy (Góry Szare) lub Wiedzy (na zachód od Gór), otrzymujesz premię

synchroniczną +2 do testów Sztuki przetrwania związanych ze znajdowaniem szlaków i unikaniem naturalnych zagrożeń właściwych dla odpowiednich terenów.

Jeśli masz 5 lub więcej rang w Wiedzy (natura), otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Sztuki przetrwania wykonywanych pod gołym niebem (dotyczy jezior, rzek, pustyni, lasu, wzgórz, moczarów, gór i równin).

Jeśli masz 5 lub więcej rang w Sztuce przetrwania, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Wiedzy (natura).

WYCZUWANIE INTENCJI

(RZT)

Pozwala wyczuć nieszczerść kłamiącego rozmówcy, zorientować się w oszustwie, a także określić w pewnym stopniu motyw i pobudki kierujące postępowaniem napotkanej osoby.

Test: Udany test Wyczuwania intencji pozwala zorientować się, że ktoś oszukuje w kartach (ST równy wynikowi szulera bez jego premii za oszukiwanie).

Specjalne: Jeśli masz 5 lub więcej rang w Wyczuwaniu intencji, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów na Gadane.

ZASTRASZANIE (S lub CHA)

Może jesteś wielki i silny. A może rzucasz spojrzenia tak groźne, że nawet kamień chciałby zejść z twojej drogi. Im większy strach budzisz, tym inni wykonują twoje polecenia szybciej i skwapliwiej. Choćby nie chcieli.

Test: Test tej umiejętności może być oparty na modyfikatorze z Siły albo z Charyzmy (musisz wybrać przez wykonaniem rzutu).

Specjalne: Jeśli masz 5 lub więcej rang w Oszustwie, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Zastraszania.

ZŁODZIEJSTWO

(ZR, kara za pancierz, tylko wyszkolony)

Dobry złodziej potrafi dyskretnie uwolnić handlarza od nadmiaru złota, otworzyć zamek w drzwiach i rozbroić pułapki, a nawet wykonać parę sprytnych sztuczek z kośćmi i kartami.

Dawne: Kradzież kieszonkowa, Otwieranie zamków, Unieszkodliwianie mechanizmów.

Specjalne: Każda postać, która ma jedną lub więcej rang w tej umiejętności, może próbować rozbroić pułapkę o dowolnym ST.

Jeśli masz 5 lub więcej rang w Oszustwie, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Złodziejstwa dotyczących kradzieży kieszonkowej, ukrywania drobnych przedmiotów i sztuczek karcianych.

ZMYSŁY (RZT)

Ta umiejętność określa, jak wyczulone są twoje zmysły i na ile potrafisz z nich korzystać. Przydaje się choćby do wyczuwania podejrzanych zapachów i smaków, wypatrywania zagrożeń czy znajdowania skrytek i ukrytych kosztowności.

Dawne: Nasłuchiwanie, Przeszukiwanie, Zauważanie.

Specjalne: Jeśli masz 5 lub więcej rang w Zmysłach, otrzymujesz premię synchroniczną +2 do testów Sztuki przetrwania podczas tropienia i odczytywania śladów.

OPISY ATUTÓW

Ta część rozdziału zawiera opisy nowych atutów, charakterystycznych dla świata *Spellslingera*, listy atutów dodatkowych dla napiętnowanych i wszystkich trzech klas postaci oraz informacje dostosowujące kilka atutów z PG do

PRZYKŁADOWE TESTY UMIEJĘTNOŚCI I ST

Czynność	ST	Umiejętność
Wyskoczenie przez szklane okno (bez skałceży)	15	Atletyka
Przeskoczenie z rozpędzonego wozu na konia w zaprzęgu	20	Atletyka
Skok z dachu na siodło konia	15 +5 za każde 3m	Atletyka
Targowanie się o cenę przedmiotu	sporny test Targowania się (zmiana ceny o 1% za każdy punkt przewagi)	Tagowanie się
Zebranie grupy do pogoni za niziołkiem	15	Gadane
Zebranie grupy do pogoni za smokiem	30	Gadane
Leczenie ran (raz dziennie na rannego)	15 (1 pw za każdy punkt ponad ST)	Leczenie
Ustalenie, czy czarnoręcy są mile widziani w Redemption	15	Wiedza (polityka)
Zauważenie oszustwa przy pokerowym stoliku	sporny test przeciwko Profesja (hazardzista) szulera, bez jego +5 za oszukiwanie	Wyczuwanie intencji
Wyswobodzenie się ze starych kajdanek	20	Gibkość
Wyswobodzenie się z dobrych kajdanek	30	Gibkość

potrzeb *Spellslingera*. Magusi, padre i zmienoskórzy powinni zwrócić szczególną uwagę na atuty zaklęć, które w *Spellslingerze* są jedynym sposobem na uzyskanie dostępu do czarów.

STARE ATUTY

Większość atutów opisanych w zasadach podstawowych można wykorzystywać bez żadnych zmian. Tylko atuty odnoszące się do umiejętności i zdolności klasowych niewystępujących w *Spellslingerze* powinny zostać pominięte. Zmienione biegłości otrzymały nowe nazwy, by uniknąć pomyłek (patrz dalej).

BRONŃ PALNA I ATUTY

Następujące atuty można bez żadnych zmian wykorzystać podczas strzelania z broni palnej: Bezpośredni strzał, Daleki strzał, Konne hucznicstwo, *Poprawiony precyzyjny strzał* [^], Precyzyjny strzał, Strzał w biegu, Szybki strzał.

Trzy atuty wymagają pewnych zmian:

Odbicie strzał: Nie działa na pociski z broni palnej.

Wielokrotny strzał [^]: Może być używany podczas strzelania z rewolweru, zgodnie z zasadami podanymi w opisie atutu dla luków. Korzystanie z tego atutu przy rewolwerze polega na trzymaniu wciśniętego spustu i szybkim odprowadzaniu kurka drugą dłonią.

Szybkie naładowanie [^]: Na potrzeby ustalania czasu przeładowania, broń palna jest traktowana jak lekka kusza.

[^] Tak oznaczone atuty, wyróżnione dodatkowo kursywą, pochodzą z edycji 3.5 *Player's Handbook*. Ich nazwy przetłumaczyliśmy analogicznie do schematu tłumaczenia zastosowanego przez Wydawnictwo ISA w PG 3.0. (przyj. tłum.)

ZMIENIONY ATUT

Jeden z atutów z zasad podstawowych - Poprawione trafienie krytyczne - wymagał zmiany, by pasował do zdolności klasowych w *Spellslingerze*. Oto zmieniona wersja:

POPRAWIONE TRAFIENIE KRYTYCZNE (OGÓLNY)

Używając broni wybranego rodzaju, masz większą szansę na trafienie krytyczne.

Warunki wstępne: Biegłość w broni, bazowa premia do ataku +4 lub wyższa.

Korzyści: Wybierz jeden rodzaj broni (zamiast tego możesz wybrać atak bez broni). Kiedy używasz broni należącej do tego rodzaju, jej przedział zagrożenia jest o 1 większy. Na przykład przedział zagrożenia 19-20 po wybraniu tego atutu zmienia się w 18-20.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilka razy, ale jego efekty nie kumulują się. Biorąc ten atut po raz kolejny wybierz nowy rodzaj broni.

Efekty tego atutu kumulują się z innymi efektami powiększającymi przedział zagrożenia.

NOWE ATUTY

Ten rozdział opisuje nowe atuty, charakterystyczne dla świata *Spellslingera*

BIEGŁOŚCI

Atuty biegłości zostały zmienione tak, by odpowiadały rodzajom broni w *Spellslingerze*. Biegłości w pancerzach działają normalnie, są jednak rzadko używane. Bronie zostały podzielone na kategorie: do walki wręcz (ataki bez broni i popularna broń do walki wręcz), broń krótka (pistolety i rewolwery) oraz broń długa (karabiny i strzelby). Każdej z tych kategorii przyporządkowano jeden atut, który nazwalimy znajomością.

Wszelkie bronie znane z zasad podstawowych, które w *Spellslingerze* nie zostały wymienione, uznawane są za broń egzotyczną. Wygodna w użyciu i szeroko dostępna broń palna zepchnęła w cień większość rodzajów dawnej broni. Broń biała i strzelecka w rodzaju proc i kusz jest obecnie rzadko spotykana i mało kto wie, jak się nią sprawnie posługiwać.

ZNAJOMOŚĆ BRONI

DŁUGIEJ (OGÓLNY)

Sprawnie posługujesz się karabinami i strzelbami.

Korzyści: Używając broni długiej wykonujesz testy ataku bez żadnych utrudnień.

Brak: Postać otrzymuje utrudnienie -4 do testu ataku używając broni, w której nie ma biegłości ani znajomości.

ZNAJOMOŚĆ

BRONI KRÓTKIEJ (OGÓLNY)

Sprawnie posługujesz się pistoletami i rewolwerami.

Korzyści: Używając broni krótkiej wykonujesz testy ataku bez żadnych utrudnień.

Brak: Postać otrzymuje utrudnienie -4 do testu ataku używając broni, w której nie ma biegłości ani znajomości.

ZNAJOMOŚĆ

WALKI WRĘCZ (OGÓLNY)

Trenowałeś pięściarstwo, albo po prostu stoczyłeś wiele bójek. W walce sprawnie używasz też siekiery, myśliwskiego noża, a nawet łomu.

Korzyści: Używając broni do walki wręcz wykonujesz testy ataku bez żadnych utrudnień. Dodatkowo nie jesteś uznawany za nieuzbrojonego nawet kiedy nie masz broni - atakując bez broni nie dajesz przeciwnikom szansy na atak okazyjny. Natomiast jeśli to ty jesteś atakowany przez nieuzbrojonego przeciwnika, masz prawo do ataku okazyjnego.

Twoje ciosy i kopnięcia mogą powodować normalne obrażenia albo stłuczenia, wybierasz sam (przed wykonaniem testu ataku).

Brak: Postać otrzymuje utrudnienie -4 do testu ataku używając broni, w której nie ma biegłości ani znajomości. Postać, która nie ma tego atutu i atakuje bez broni, jest uznawana za nieuzbrojoną, a jej ciosy powodują tylko stłuczenia.

NOWE ATUTY OGÓLNE

Poniższe atuty może wybrać każda postać.

GRAD KUL (OGÓLNY)

Potrafisz wypuścić ze swojej spluwy istny grad kul. Świetnie się to sprawdza przy osłanianiu kumpli i ogniu zaporowym.

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

Korzyści: Kiedy osłaniasz kompana, zapewniasz osłanianemu premię z okoliczności +6 do KP (zamiast +4, patrz Rozdział 6: Nowe zasady). Kiedy przyszpilasz wroga ogniem z broni palnej, otrzymuje on utrudnienie -6 do testów ataku (zamiast -4, patrz Rozdział 6: Nowe zasady).

ŁĘBSKI (OGÓLNY)

Zachowujesz jasność myślenia nawet podczas najbardziej chaotycznej strzelaniny, bez ustanku planując i dostosowując się do zmieniających sytuacji.

Warunki wstępne: Int 13+.

Korzyści: Poczynając od drugiej rundy każdej walki twoja Inicjatywa rośnie o 2 co rundę.

MOCNY ŻOŁĄDEK (OGÓLNY)

Twój żołądek wytrzyma wszystko.

Warunki wstępne: Bd 11+.

Korzyści: Cokolwiek zjesz lub wypijesz, masz premię +4 do rzutów obronnych na Wytrw (trucizny w jedzeniu i napojach, zatrucia i nadmiar alkoholu). Ponadto niemal zawsze możesz znaleźć coś nadającego się do zjedzenia. Dopóki nie znajdziesz się na terenach prawie całkowicie pozbawionych zwierzyny i roślinności (jak półpustynia czy zamarznięta tundra), nie musisz wykonywać testu Sztuki przetrwania, by znaleźć dla siebie pożywienie.

PEWNA RĘKA (OGÓLNY)

Trzymasz broń chwytem pewnym i niewzruszonym, czy to strzelasz z podparcia, czy też miezysz w najgroźniejszego zbira.

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

Korzyści: Kiedy wymierzysz w przeciwnika, otrzymujesz premię +2 do testów ataku (zamiast +1, patrz Rozdział 6: Nowe zasady). Strzelając z podparcia, masz premię z okoliczności +3 do testów ataku (zamiast +2, patrz Rozdział 6: Nowe zasady).

POD GOŁYM NIEBEM

(OGÓLNY)

Szybciej dochodzisz do zdrowia odpoczywając na łonie natury. Pod chmurką czy pod gwiazdami - nazwij to jak chcesz, po prostu lepiej się czujesz na otwartej przestrzeni.

Korzyści: Leczenie naturalne przebiega u ciebie dwa razy szybciej (poziom postaci raz, dwa na dzień odpoczynku), jeśli odpoczywasz pod gołym niebem.

ATUTY ZAKŁĘĆ

Ta grupa atutów, dostępna tylko i wyłącznie dla magusów, padre i zmiennoskórych, pozwala postaci nabyć zdolność rzucania czarów. Postać otrzymuje czary z odpowiedniej dla swojego znamienia listy (patrz strony 24 i 25). Na potrzeby rzucania czarów atrybutem kluczowym dla magusów jest Intelpekt, dla padre Mądrość, a zmiennoskórzy wykorzystują Charyzmę. Wybierając każdy atut zakłęb po raz pierwszy, postać otrzymuje dodatkowe czary dzięki wysokim wartościom swojego kluczowego dla magii atrybutu (patrz PG, Rozdział 1: Atrybuty).

W *Spellslingerze* postaci nie potrzebują komponentów materialnych, nie muszą też przygotowywać czarów.

Poziom czarującego jest zawsze równy poziomowi postaci, więc np. Magus 1/Cyngiel 9 będzie rzucał czary jak postać czarująca 10. poziomem.

PIERWSZY KRĄG (ZAKŁĘCIA)

Warunki wstępne: Magus, padre albo zmiennoskóry, atrybut kluczowy 11+.

Korzyści: Potrafisz rzucić na dzień trzy czary 1-szopoziomowe ze swojej listy czarów (patrz strony 24 i 25). Możesz rzucić każdy czar, który znasz - nie musisz go wcześniej przygotowywać i nie potrzebujesz komponentów materialnych.

Rzuty obronne przeciwko twoim czarom 1-szopoziomowym są wykonywane przy ST równym 11 plus twój modyfikator z atrybutu kluczowego.

Masz jednak ograniczony wybór czarów - kiedy wybierasz ten atut, uczysz się trzech czarów ze swojej listy i tylko te czary potrafisz rzucać, przynajmniej dopóki nie wybierzesz tego atutu po raz kolejny (patrz Specjalne poniżej). Gdy osiągasz parzysty poziom postaci (2-gi, 4-ty itd.), możesz zrezygnować z jednego znanego ci czaru 1-szopoziomowego i wyczyć się na jego miejsce innego czaru tego samego poziomu.

Specjalne: Po osiągnięciu 3-ciego poziomu postaci możesz wybrać ten atut ponownie. Dzięki temu możesz wyczyć się trzech kolejnych czarów 1-szego poziomu (ze swojej listy czarów) i uzyskać zdolność rzucania dodatkowych trzech czarów tego poziomu dziennie.

DRUGI KRĄG (ZAKŁĘCIA)

Warunki wstępne: Magus, padre albo zmiennoskóry, atrybut kluczowy 12+, poziom postaci 4-ty lub wyższy.

Korzyści: Każdego dnia możesz rzucić trzy czary 2-gopoziomowe ze swojej listy czarów (patrz strony 24 i 25). Każdy znany ci czar możesz rzucić bez wcześniejszego przygotowywania, nie potrzebujesz też komponentów materialnych.

Rzuty obronne przeciwko twoim czarom 2-giego poziomu są wykonywane przy ST równym 12 plus twój modyfikator z atrybutu kluczowego.

Masz jednak ograniczony wybór czarów. Kiedy wybierasz ten atut, uczysz się trzech czarów ze swojej listy, potrafisz rzucać tylko tak wybrane czary (włącznie z wcześniejszymi). Możesz jednak wybrać ten atut po raz kolejny (patrz Specjalne poniżej). Gdy osiągasz parzysty poziom

postaci (6-ty, 8-my itd.), możesz zrezygnować z jednego znanego ci czarowi 2-gopoziomowego i wyuczyć się na jego miejsce innego czarowi tego samego poziomu.

Specjalne: Po osiągnięciu 6. poziomu postaci możesz wybrać ten atut ponownie. Dzięki temu poznasz trzy kolejne czary 2. poziomu (ze swojej listy czarów) i uzyskujesz zdolność rzucania dodatkowych trzech czarów tego poziomu dziennie.

TRZECI KRĄG (ZAKŁĘCIA)

Warunki wstępne: Magus, padre albo zmienioskóry, atrybut kluczowy 13+, poziom postaci 6-ty lub wyższy.

Korzyści: Potrafisz rzucić na dzień trzy czary 3-ciopoziomowe ze swojej listy czarów (patrz strony 24 i 25). Nie musisz przygotowywać czarów i nie potrzebujesz komponentów materialnych.

Rzuty obronne przeciwko twoim czarom 3-ciopoziomowym są wykonywane przy ST równym 13 plus twój modyfikator z atrybutu kluczowego.

Twój wybór czarów podlega ograniczeniom. Kiedy wybierasz ten atut, poznasz trzy czary ze swojej listy i tylko te (oraz wcześniej wyuczone) czary potrafisz rzucać. Możesz także wybrać ten atut po raz kolejny (patrz Specjalne poniżej). Za każdym razem, gdy osiągasz parzysty poziom postaci (8-my, 10-ty itd.), możesz zrezygnować z jednego znanego ci czarowi 3-ciego poziomu i wyuczyć się na jego miejsce innego czarowi tego samego poziomu.

Specjalne: Po awansowaniu na 8. poziom postaci możesz wybrać ten atut ponownie. Dzięki temu możesz wyuczyć się trzech kolejnych czarów 3. poziomu (ze swojej listy czarów) i uzyskać zdolność rzucania dodatkowych trzech czarów tego poziomu dziennie.

CZWARTEY KRĄG (ZAKŁĘCIA)

Warunki wstępne: Magus, padre albo zmienioskóry, atrybut kluczowy 14+, poziom postaci 8-my lub wyższy.

Korzyści: Potrafisz rzucić trzy czary 4-topoziomowe ze swojej listy czarów (patrz strony 24 i 25) każdego dnia. Możesz rzucić każdy czar, który znasz - nie musisz go wcześniej przygotowywać. Nie potrzebujesz żadnych komponentów materialnych.

Rzuty obronne przeciwko twoim czarom 4-topoziomowym są wykonywane przy ST równym 14 plus twój modyfikator z atrybutu kluczowego.

Masz jednak ograniczony wybór czarów. Kiedy wybierasz ten atut, uczysz się trzech czarów ze swojej listy i tylko te (oraz wcześniej wyuczone) czary potrafisz rzucać. Możesz jednak wybrać ten atut po raz kolejny (patrz Specjalne poniżej). Gdy osiągasz parzysty poziom postaci (10-ty, 12-ty itd.), możesz zrezygnować z jednego znanego ci czarowi 4-topoziomowego i wyuczyć się na jego miejsce innego czarowi tego samego poziomu.

Specjalne: Po osiągnięciu 10-tego poziomu postaci możesz wybrać ten atut ponownie. Dzięki temu możesz wyuczyć się trzech kolejnych czarów 4-tego poziomu (ze swojej listy czarów) i uzyskać zdolność rzucania dodatkowych trzech czarów tego poziomu dziennie.



PIĄTY KRĄG (ZAKŁĘCIA)

Warunki wstępne: Magus, padre albo zmienioskóry, atrybut kluczowy 15+, poziom postaci 10-ty lub wyższy.

Korzyści: Potrafisz rzucić na dzień trzy czary 5-topoziomowe ze swojej listy czarów (patrz strony 24 i 25). Możesz rzucić każdy czar, który znasz - nie musisz go wcześniej przygotowywać i nie potrzebujesz komponentów materialnych.

Rzuty obronne przeciwko twoim czarom 5-topoziomowym są wykonywane przy ST równym 15 plus twój modyfikator z atrybutu kluczowego.

Wybór czarów, które możesz rzucić, podlega jednak pewnym ograniczeniom. Wybierając ten atut uczysz się trzech czarów ze swojej listy. Możesz rzucać tylko czary, których wyuczyłeś się dzięki temu atutowi i wcześniej wybranym atutom zaklęć. Możesz jednak wybrać ten atut po raz kolejny (patrz Specjalne poniżej). Po awansowaniu na każdy parzysty poziom postaci (12-sty, 14-sty itd.), możesz zrezygnować z jednego znanego ci czarowi 5-tego poziomu i wyuczyć się na jego miejsce innego czarowi tego samego poziomu.

Specjalne: Po osiągnięciu 12-tego poziomu postaci możesz wybrać ten atut ponownie. Uczysz się dzięki temu trzech kolejnych czarów 5-tego poziomu (ze swojej listy czarów) i możesz rzucić trzy dodatkowe czary tego poziomu dziennie.

CZARNOREKI

Opisane poniżej atuty można wybierać jako atuty dodatkowe czarnorekiego.

HARTOWANIE KRWIĄ (TWORZENIE PRZEDMIOTU)

Nasączając pociski własną krwią, przemieniasz je w prawdziwą zgubę magusów.

Warunki wstępne: Czarnoreki.

Korzyści: Poświęcając godzinę czasu i tymczasowo tracąc 1 punkt Budowy, możesz nadać

sześciu zwyczajnym strzałom, pociskom do broni palnej lub nożom do rzucania moc specjalną magobójcze (patrz Rozdział 3: Naznaczeni i magia). Punkty Budowy utracone w ten sposób powracają w tempie jednego na tydzień i nie mogą zostać przywrócone za pomocą magii.

KONTRCZAR (OGÓLNY)

Potrąfisz znacznie precyzyjniej posługiwać się swoją mocą tłumienia magii.

Warunki wstępne: Czarnoreki, Wytlumienie magii.

Korzyści: Możesz wykorzystać atut Wytlumienie magii jako kontrczar (jak w opisie *większego rozproszenia magii*) zamiast efektu obszarowego.

SILNA KREW (OGÓLNY)

Twoje znamię zaburza przepływ magicznych mocy silniej, niż znamiona innych czarnorek.

Warunki wstępne: Czarnoreki.

Korzyści: Twoja odporność na czary rośnie o 2, dostajesz także +1 do wszelkich testów rozpraszania magii (wynikających z Wytlumienia magii).

Specjalne: Możesz wybrać ten atut wiele razy, dostając za każdym razem kolejne +2 do odporności na czary i +1 do testów rozpraszania magii.

ULEPSZONE WYTŁUMIENIE MAGII

(OGÓLNY)

Twoja zdolność tłumienia magii jest spotęgowana.

Warunki wstępne: Czarnoreki, Wytlumienie magii.

Korzyści: Możesz użyć atutu Wytlumienie magii jeszcze jeden raz dziennie, a obszar jego działania jest o 6 metrów większy.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut najwyżej trzy razy, za każdym razem zyskując możliwość dodatkowego użycia Wytlumienia magii oraz kolejne zwiększenie zasięgu.

WYSSANIE MAGII (OGÓLNY)

Dotykając czarną dłońią magicznego przedmiotu możesz z niego wyssać magiczną energię i uleczyć się z ran.

Warunki wstępne: Czarnoreki, poziom 10. lub wyższy.

Korzyści: Możesz podjąć próbę przejęcia energii z magicznego przedmiotu trzymanego w swojej czarnej dłoni. Wymaga to poświęcenia akcji standardowej i wykonania testu rozpraszania magii (jak podczas rzucania *większego rozproszenia magii*). Jeśli test się powiedzie, przedmiot zostaje pozbawiony magii, a ty leczysz 1 pw na każde 2500 sz wartości przedmiotu (zaokrąglane w dół, ale co najmniej 1).

WYTŁUMIENIE MAGII (OGÓLNY)

Potrąfisz na jakiś czas stłumić magię wokół siebie.

Warunki wstępne: Czarnoreki.

Korzyści: Raz dziennie, jako akcję standardową, możesz wywołać efekt analogiczny do czaru większe rozproszenie magii, z tą jednak różnicą, że możesz skorzystać wyłącznie z obszarowego efektu tego czaru (15-stometrowy rozprysk wokół ciebie).

MAGUS

Poza wymienionymi w tym miejscu atutami, magus może także wybierać jako atuty dodatkowe dowolne atuty metamagiczne, tworzenia przedmiotów oraz atuty zaklęć (opisane wcześniej w tym rozdziale).

HIPNOTYCZNE

SPOJRZENIE (OGÓLNY)

Spojrzenie twojego złego oka działa hipnotyzująco.

Warunki wstępne: Magus, poziom 6. lub wyższy, Trzeci krąg (lub inny atut zaklęć wyższego stopnia).

Korzyści: Gdy spoglądasz w oczy komuś znajdującemu się do 3 metrów od ciebie, możesz poświęcić jedno dzienne użycie czaru 3-ciego lub wyższego poziomu, aby rzucić na tę osobę *sugestię* (jako akcję standardową). Jedynym świadectwem rzuconego przez ciebie czaru jest delikatna poświata wokół twego złego oka, pojawiająca się kiedy wypowiadasz słowa sugestii.

ODPYCHAJĄCE

SPOJRZENIE (OGÓLNY)

Koncentrując się, potrafiś uwolnić ze swego złego oka magiczną energię, której podmuch przewraca wszystkich wokół ciebie.

Warunki wstępne: Magus, Pierwszy krąg (lub inny atut zaklęć wyższego stopnia).

Korzyści: Możesz poświęcić jedno dzienne użycie czaru 1-szego lub wyższego poziomu, aby uwolnić ze złego oka podmuch energii (jako akcję standardową). Traktuj ten efekt jak rozprysk w promieniu 3 metrów wokół ciebie, używając zasad byczej szarży (patrz PG Rozdział 8: Walka). Wykonaj osobny test sporny dla każdej istoty w obszarze działania (także dla sprzymierzeńca). Podmucha ma modyfikator +10 do testu Siły, zawsze trafia i odpycha na pełną wynikającą z testu odległość. Użycie tej zdolności nie daje przeciwnikom ataku okazji.

OKO PRAWDY (OGÓLNY)

Spojrzenie twojego złego oka przenika iluzje i inne sztuczki.

Warunki wstępne: Magus, poziom 10-ty lub wyższy, Piąty krąg.

Korzyści: Możesz poświęcić jedno dzienne użycie czaru 5-tego lub wyższego poziomu, aby rzucić na siebie *prawdziwe widzenie* (jako akcję standardową). W czasie działania czaru twoje złe oko rzuca żółtą poświatę, ale nic innego nie wskazuje, że rzuciłeś czar.

PADRE

Oprócz opisanych tutaj atutów, padre może wybierać jako atuty dodatkowe dowolne atuty metamagiczne, tworzenia przedmiotów oraz atuty zaklęć (Pierwszy krąg, Drugi krąg itd.).

ULEPSZONY UZDRAWIAJĄCY DOTYK (OGÓLNY)

Uzdrowiająca moc twojego dotyku przybiera na sile.

Warunki wstępne: Padre, Uzdrowiający dotyk.

Korzyści: Dodawaj +1 do swojego modyfikatora z Roztropności, gdy obliczasz dzienny limit punktów Uzdrowiającego dotyku. Jeśli twój modyfikator z Rzt wynosi normalnie 0 lub mniej, traktuj go jak +1 przed dodaniem tej premii. Np. jeśli twój modyfikator z Rzt wynosi normalnie -4, wybranie tego atutu po raz pierwszy pozwoli leczyć (poziom postaci x2) pw dziennie, po raz drugi (poziom postaci x3) pw dziennie itd.

Specjalne: Możesz wybierać ten atut wielokrotnie.

UZDRAWIAJĄCY DOTYK (OGÓLNY)

Potrafisz leczyć rany dotykiem, bez rzucania żadnych czarów.

Warunki wstępne: Padre.

Korzyści: Uzdrowiający dotyk może uleczyć rany twoje i każdej innej dotkniętej osoby. Każdego dnia potrafisz wyleczyć w sumie tyle pw, ile wynosi twój poziom postaci razy modyfikator z Roztropności (nie uwzględniaj modyfikatora Rzt, jeśli jest on niższy od +1). Możesz używać tej zdolności wiele razy, na różnych osobach i w różnych momentach, dopóki nie wykorzystasz całego dziennego limitu leczonych pw. Każde użycie to akcja standardowa.

Zdolności tej możesz użyć także do ranienia nieumarłych. Wymaga to trafienia atakiem dotykowym wręcz (bez ataku okazyjnego dla przeciwników) i zadaje punkt obrażeń za każdy punkt dziennego limitu, który poświęcisz.

WRÓŻENIE Z LUSTRA (OGÓLNY)

Spoglądając w lustro, potrafisz ujrzeć coś więcej niż odbicie...

Warunki wstępne: Padre, poziom 10. lub wyższy.

Korzyści: Raz dziennie, koncentrując się i patrząc w lustro możesz rzucić *większe wróżenie* (poziom czarującego równy poziomowi postaci). Nie potrzebujesz do tego komponentów materialnych ani werbalnych.

WZMOCNIONA AURA (OGÓLNY)

Iskra boża płonie w tobie silnym płomieniem.

Warunki wstępne: Padre, poziom 8. lub wyższy.

Korzyści: *Błogosławieństwo* działające na twoich sojuszników zapewnia im +2 do ataku i +4 do rzutów obronnych przeciwko strachowi (patrz zdolność Iskra boża).

RZEŹBIARZ STALI

Poza opisanymi poniżej, dowolne atuty tworzenia przedmiotów mogą być wybierane jako atuty dodatkowe rzeźbiarza stali.

GORĄCY DOTYK (OGÓLNY)

Twój dotyk może rozgrzewać metal.

Warunki wstępne: Rzeźbiarz stali.

Korzyści: Trzy razy dziennie, po udanym ataku dotykowym albo zwarcium, możesz rozgrzać dotknięty przez ciebie metalowy przedmiot tak, jak dzięki działaniu czaru *rozgrzanie metalu*. Musisz dotknąć przedmiotu, by użyć tej zdolności. Możesz rozgrzać jednorazowo nie więcej metalu niż 12 kg/poziom. Jesteś odporny na obrażenia zadawane przez tak rozgrzany przedmiot.

KOWAŁ MAGII (OGÓLNY)

Nie potrzebujesz znać czarów, aby tworzyć magiczne przedmioty.

Warunki wstępne: Rzeźbiarz stali, dowolny atut tworzenia przedmiotu.

Korzyści: Podczas tworzenia magicznych przedmiotów ignorujesz wszelkie wymagania dotyczące niezbędnych czarów. Koszt wytworzenia przedmiotu w złocie i PD rośnie o 5% za każdy poziom tak ignorowanego czaru. Np. jeśli stworzysz przedmiot wymagający *milczenia* (czar 2-giego poziomu) i *byczej siły* (także 2. poziom), koszt wytworzenia przedmiotu jest o 20% wyższy (łącznie 4 poziomy czarów) niż wynika z zasad zamieszczonych w PMP.

STAŁOWA SKÓRA (OGÓLNY)

Na krótką chwilę twoja skóra może stać się twarda niczym stal.

Warunki wstępne: Rzeźbiarz stali, poziom 10. lub wyższy.

Korzyści: Raz dziennie możesz użyć tej zdolności jako akcji darmowej. Na 1 rundę/poziom otrzymujesz redukcję obrażeń 10/adamant.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut do trzech razy, za każdym kolejnym razem zyskując dodatkowe użycie zdolności dziennie.

UPIORNY JEŹDZIEC

Upiorny jeździec może wybierać niższe atuty jako atuty dodatkowe.

DODATKOWE

PRYZYWANIE (OGÓLNY)

Możesz częściej przyzywać swojego upiornego wierzchowca.

Warunki wstępne: Upiorny jeździec.

Korzyści: Możesz po raz kolejny danego dnia przyzywać upiornego wierzchowca, nawet jeśli został zabity.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut wiele razy, za każdym razem zyskując jedno dodatkowe przyzwanie dziennie.

DODATKOWY

ŚMIERTELNY DOTYK

(OGÓLNY)

Twoje dotknięcie częściej bywa śmiertelne.

Warunki wstępne: Upiorny jeździec.

Korzyści: Każdego dnia możesz użyć śmiertelnego dotyku o jeden raz więcej.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut wiele razy.

UPIORNE SPOJRZENIE

(OGÓLNY)

W twoich oczach widać śmierć.

Warunki wstępne: Upiorny jeździec.

Korzyści: Kiedy spoglądasz komuś w oczy, masz +4 do testów Zastraszenia tej osoby. Jest to zdolność nadnaturalna.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut wiele razy, za każdym razem zyskując dodatkowe +4 do testów Zastraszenia.

WIZJA ŚMIERCI (OGÓLNY)

Wyczuwasz nawet delikatne przepływy sił witalnych i chłód nadchodzącej śmierci.

Warunki wstępne: Upiorny jeździec, poziom 4. lub wyższy.

Korzyści: Jesteś traktowany, jakbyś był stale pod wpływem czaru *obserwacja śmierci*, który nie podlega rozproszeniu ani stłumieniu magii.

WZMOCNIENIE

WIERZCHOWCA (OGÓLNY)

Twój wierzchowiec staje się jeszcze bardziej upiorny.

Warunki wstępne: Upiorny jeździec, poziom 10. lub wyższy.

Korzyści: Twój upiorny wierzchowiec zyskuje dodatkowo +4 KW, KP +4 (naturalny), +2 Siły i +2 Intelktu. Od tej pory potrafi także trzy razy dziennie wystraszyć normalne zwierzęta w promieniu 9 metrów. Muszą one wykonać udany rzut obronny na Wolę (ST 15) albo wpadają w panikę i uciekają. Jeśli nie mają dokąd uciec, bezradnie drżą ze strachu. Zwierzęta, którym powiedzie się rzut obronny, są przez jedną rundę wstrząśnięte.

ZMIENNOSKÓRY

Zmiennoskóry może jako atuty dodatkowe wybierać dowolne atuty metamagiczne, tworzenia przedmiotów, atuty zaklęć oraz opisane poniżej atuty związane z jego piętrem.

DODATKOWA

PRZEMIANA (OGÓLNY)

Możesz użyć *przekształcenia siebie* więcej razy każdego dnia.

Warunki wstępne: Zmiennoskóry.

Korzyści: Twój Dar księżycy pozwala ci użyć *przekształcenia siebie* dodatkowo dwa razy dziennie.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut wiele razy, za każdym razem zyskując dodatkowe dwa ucyia na dzień.

MOWA ZWIERZĄT (OGÓLNY)

Potrafisz rozmawiać ze zwierzętami.

Warunki wstępne: Zmiennoskóry.

Korzyści: Możesz porozumiewać się ze zwierzętami tak, jakbyś stale był na ciebie rzucony czar *rozmawianie ze zwierzętami*.

PRZEMIANA W ZWIERZĘ

(OGÓLNY)

Zmieniając swe ciało, możesz przybrać formę zwierzęcia.

Warunki wstępne: Zmiennoskóry, poziom 10. lub wyższy.

Korzyści: Kiedy dzięki Darowi księżycy używasz *przekształcenia siebie*, możesz przybierać kształt zwierzęcia. Nadal podlegasz innym ograniczeniom podanym w opisie *przekształcenia siebie*.

ATUTY CYNGLA

Poniższe atuty mogą być wybierane jako atuty cyngla.

Atak w przelocie, Atak z doskoku, Bezpośredni strzał, Biegłość w broni egzotycznej, Błyskawiczny refleks, Daleki strzał, Finezja w broni, Grad kul*, Konna walka, Konne łucznictwo, Mocny żołądek*, Pewna ręka*, Poprawiona bycza szarża, Poprawiona inicjatywa, *Poprawione przebiegnięcie* ^, Poprawione przewracanie, Poprawione rozbrajanie, *Poprawione roztrzaskanie* ^, Poprawione trafienie krytyczne*, *Poprawione zwanie* ^, *Poprawiony precyzyjny strzał* ^, Porywająca szarża, Potężny atak, Precyzyjny strzał, Rozszczepienie, Ruchliwość, Strzał w biegu, Szybki strzał, *Szybkie naladowanie* ^, Szybkie wyciąganie broni, Traktowanie, Twardość, Uniki, Walka dwiema broniami, Walka na ślepo, Wielka wytrwałość, Wielkie rozszczepienie, *Wielokrotny strzał* ^, Wirujący atak, *Wyspecjalizowanie w walce* ^, Zdolności przywódcze, Zmysł walki, Zogniskowanie broni, Żelazna wola.

ATUTY SZELMY

Atak z doskoku, Bezpośredni strzał, Biegłość w broni egzotycznej, Błyskawiczny refleks, Daleki strzał, Finezja w broni, Grad kul*, Konna walka, Konne łucznictwo, Lebski*, Pewna ręka*, *Poprawiona finta* ^, Poprawiona inicjatywa, Poprawiona walka dwiema broniami, *Poprawione przebiegnięcie* ^, Poprawione rozbrajanie, *Poprawione roztrzaskanie* ^, Poprawione trafienie krytyczne*, *Poprawiony precyzyjny strzał* ^, Precyzyjny strzał, Ruchliwość, Strzał w biegu, Szybki strzał, *Szybkie naladowanie* ^, Szybkie wyciąganie broni, Uniki, Walka na ślepo, *Wielokrotny strzał* ^, *Większa walka dwiema broniami* ^, *Wyspecjalizowanie w walce* ^, Zdolności przywódcze, Zogniskowanie broni, Zogniskowanie umiejętności.

ATUTY TRAPERA

Traper wybiera swoje atuty dodatkowe z następującej listy:

Atak w przelocie, Atak z doskoku, Bezpośredni strzał, Bieg, Biegłość w broni egzotycznej, Daleki strzał, Grad kul*, Konna walka, Konne łucznictwo, Krzepkość, Mocny żołądek*, Pewna ręka*, Pod gołym niebem*, Poprawiona bycza szarża, *Poprawiony precyzyjny strzał* ^, *Poprawione przebiegnięcie* ^, Poprawione przewracanie, *Poprawione roztrzaskanie* ^, Poprawione trafienie krytyczne*, *Poprawione zwanie* ^, Porywająca szarża, Potężny atak, Precyzyjny strzał, Rozszczepienie, Ruchliwość, Strzał w biegu, Szybki strzał, *Szybkie naladowanie* ^, Szybkie wyciąganie broni, Traktowanie, *Trudny do zabicia* ^, Twardość, Uniki, Walka dwiema broniami, Walka na ślepo, Wielka wytrwałość, Wielkie rozszczepienie, *Wielokrotny strzał* ^, Wirujący atak, Zogniskowanie broni, Żelazna wola.

^ Tak oznaczone atuty, wyróżnione dodatkowo kursywą, pochodzą z edycji 3.5 Player's Handbook. Ich nazwy przetłumaczyliśmy analogicznie do schematu tłumaczenia zastosowanego przez Wydawnictwo ISA w PG 3.0. (przyp. tłum.)

Rozdział Piąty

EKWIPUNEK

WPROWADZENIE

Ten rozdział opisuje ekwipunek często spotykany w *Spellslingerze* i podaje ceny większości przedmiotów oraz usług, jakich postacie graczy mogą potrzebować.

PIENIĄDZE NA POCZĄTEK

W *Spellslingerze* postacie zaczynają grę na 3. poziomie, dysponują więc kwotą 2700 sz na początkowy ekwipunek i uzbrojenie (wg tabeli Ekwipunek postaci na poziomie wyższym niż 1. zamieszczonej w PMP).

Mistrz Gry może pozwolić graczom na kupowanie za początkowe pieniądze także przedmiotów magicznych. W takiej sytuacji każdy magiczny przedmiot musi zostać zaakceptowany przez MG jeszcze przed rozpoczęciem rozgrywki.

Wysoce wskazane jest, by każda postać nabyła wierzchowca, wraz z siodłem i wszelkim wyposażeniem niezbędnym do wygodnej jazdy. Odległości na Terytoriach są tak wielkie, że dotarcie piechotą dokądkolwiek zajęłoby całe tygodnie lub miesiące. Każda z postaci powinna także zakupić broń palną oraz zapas amunicji - na pograniczu ktoś nieuzbrojony (może z wyjątkiem magusa) sam prosi się o kłopoty.

GORĄCZKA ZŁOTA

Gorączka złota, na razie ograniczona do krasnoludów z ich żądzą bogactwa, w niedalekim czasie może rozprzestrzenić się na całe Terytoria. Kiedy to nastąpi, ceny poszybują w górę jak szalone. Poszukiwacze złota i wszyscy, którzy będą chcieli zarobić na ich katorżniczej pracy zbiorą się w pobliżu kopalń i złóż. Im bliżej epicentrum gorączki złota będą postacie, tym droższe okażą się wszystkie dobra i usługi, a ich ceny szybko osiągną absurdalną wysokość. Za czasów gorączek złota w naszym świecie ceny rosły nawet o 2000%!

STANDARDOWY EKWIPUNEK

Spellslinger dzieje się w czasach znacznie późniejszych niż większość kampanii d20, ale poszukiwacze przygód używają często podobnego ekwipunku, co zwykle.

Większość ekwipunku z PG można kupić po cenach podanych w tymże podręczniku, wszelkie zmiany opisano poniżej.

BRONIE

Każda broń, której nie uwzględniono w tym rozdziale, jest na Terytoriach dwa razy droższa i traktowana jak broń egzotyczna.

PANCERZE

Wszystkie pancerze i tarcze są dwukrotnie droższe.

DOBRA I USŁUGI

Ceny przedmiotów i usług są takie jak w PG, z poniższymi zmianami:

- Luneta i zegar wodny kosztują po 150 sz.
- Krzeszące gałązki są teraz nazywane zapalkami i kosztują 1 sz za pudełko 20.
- Księgi czarów i sakiewki na komponenty magiczne nie są używane i nie można ich kupić.

BRONŃ

Broń do walki wręcz	Cena	Obr. (mała)	Obr. (śr.)	Krytyk	Przyr. zas.	Waga ¹	Rodzaj ²
<i>Lekka broń do walki wręcz</i>							
Nóż	2 sz	1k3	1k4	19-20/x2	3 m	1/2 kg	K lub C
“Tulipan”	-	1k3	1k4	x2	-	1/4 kg	K
<i>Jednoręczna broń do walki wręcz</i>							
Pałka	-	1k4	1k6	x2	3 m	1,5 kg	M
Siekiera	6 sz	1k4	1k6	x3	-	1,5 kg	C
Pręt do piętnowania (gorący)	5 sz	1k6	1k8	x2	-	1 kg	-
<i>Dwuręczna broń do walki wręcz</i>							
Łom, ciężki	5 sz	1k8	1k10	x2	-	4 kg	M
Kiłof	8 sz	1k4	1k6	x4	-	3 kg	K
Młot oburęczny	15 sz	1k8	1k10	19-20/x2	-	5 kg	M
<i>Dwuręczna broń dystansowa</i>							
Łuk	75 sz	1k4	1k6	x3	21 m	1 kg	K
Strzały (20)	1 sz	-	-	-	-	1,5 kg	-
Lasso	1 sz	-	-	-	3 m	2,5 kg	-
Broń palna, krótka							
<i>Lekka broń palna</i>							
Pistolet kieszonkowy	100 sz	1k6	1k8	x3	7,5 m	1/2 kg	K
Naboje (20)	10 sz	-	-	-	-	1/4 kg	-
Rewolwer, lekki	150 sz	1k8	1k10	x3	9 m	1,5 kg	K
Naboje (20)	15 sz	-	-	-	-	1/4 kg	-
<i>Jednoręczna broń palna</i>							
Rewolwer, ciężki	200 sz	1k10	1k12	x3	12 m	2 kg	K
Naboje (20)	20 sz	-	-	-	-	1/4 kg	-
Broń palna, długa							
<i>Dwuręczna broń palna</i>							
Karabin	250 sz	1k10	1k12	x3	21 m	5 kg	K
Naboje (20)	25 sz	-	-	-	-	1/4 kg	-
Strzelba	250 sz	*	*	*	3 m	5 kg	K
Naboje, śrut(20)	50 sz	-	-	-	-	1/4 kg	-
Broń egzotyczna							
<i>Jednoręczna broń egzotyczna</i>							
Tomahawk	30 sz	1k8	1k10	x2	4,5 m	2 kg	C
<i>Jednoręczna broń dystansowa</i>							
Gnomia niespodzianka	250 sz	1k10	-	*	7,5 m	2 kg	K
Naboje (20)	20 sz	-	-	-	-	1/4 kg	-
Orkowa armata	250 sz	-	2k8	x3	6 m	7,5 kg	K
Naboje (20)	20 sz	-	-	-	-	1/4 kg	-
Niziołkowy nóż do rzucania	10 sz	1k4	-	19-20/x2	7,5 m	1/20 kg	K
<i>Dwuręczna broń dystansowa</i>							
Elfi sztucer	300 sz	-	1k12	x3	45 m	4 kg	K
Naboje (20)	25 sz	-	-	-	-	1/4 kg	-
Krasnoludzka śrutowa	600 sz	-	*	*	4,5 m	5 kg	K
Naboje, śrut (20)	50 sz	-	-	-	-	1/4 kg	-

¹ — Wagę podano dla broni o rozmiarze średnim. Broń mała waży o połowę mniej, a broń duża waży dwa razy więcej niż podano w tabeli.

² — Rodzaj obrażeń, podany jako: C = cięte, K = klute, M = miażdżone. W przypadku noża (“K lub C”) gracz przed wykonaniem testu ataku wybiera, jaki rodzaj obrażeń chce zadać.

NOWY EKWIPIUNEK

EKWIPUNEK POSZUKIWACZY PRZYGÓD

Przedmiot	Cena	Waga
Cygaro, dobre	1 sz	-
Cygaro, wysmienite	10 sz	-
Kabura		
Ukryta	10 sz	1/2 kg
Na rewolwer	2 sz	1/2 kg
Na karabin	2 sz	1 kg
Sprężynowa	+10 sz	+1 kg
Karty		
Zwyczajne	2 sz	-
Znaczone	25 sz	-
Kości		
Zwyczajne	2 sz	-
Kantowane	25 sz	-
Papierosy (20)	1 sz	-
Zegarek kieszonkowy	75 sz	-

SPECJALNE SUBSTANCJE I PRZEDMIOTY

Przedmiot	Cena	Waga
Balsam ziolowy	25 sz	1/8 kg
Górnicy kryształ	50 sz	1/4 kg
Naboje magobójcze	+50 sz	-
Złoty piasek	100 sz	1 kg

NARZĘDZIA

Przedmiot	Cena	Waga
Zestaw do bud./napr.	250 sz	5 kg
Zestaw poszu. złota	50 sz	12,5 kg

JADŁO, NAPITKI I ZAKWATEROWANIE

Przedmiot	Cena	Waga
Mózgotrzep	5 sz	1/2 kg

UBRANIE

Przedmiot	Cena	Waga
Buty, kowbojskie	5 sz	1/2 kg
Kapelusz, kowbojski	5 sz	1/4 kg
Kapelusz, melonik	10 sz	1/4 kg
Prochowiec	25 sz	2,5 kg

WIERZCHOWCE I WYPOSAŻENIE

Przedmiot	Cena	Waga
Kaganiec dla traka	5 sz	1/2 kg
Pożywienie dla traka (na dzień)	2 sz	1 kg
Siodło, na traka	25 sz	7,5 kg
Siodło, wygodne	10 sz	5 kg
Stajnia dla traka (za dzień)	5 sz	-
Trak	750 sz	-

POJAZDY

Przedmiot	Cena	Waga
Wóz z plandeką	50 sz	200 kg

USŁUGI

Przedmiot	Cena	Waga
Bilet na dylizans, za 200 mil	10 sz	-
Bilet na parowiec, za przystań	15 sz	-
Bilet na pociąg, za stację	25 sz	-

MATERIAŁY WYBUCHOWE

Przedmiot	Cena	Waga
Dynamit, 1 laska	25 sz	1/4 sz
Lont, 10 rund	5 sz	1/4 kg
Proch, beczułka	200 sz	15 kg

OPISY BRONI

Większość uwzględnionej w tabeli broni opisano poniżej.

BRONŃ DO WALKI WRĘCZ

Lasso: Lassa można używać jak sieci (patrz PG Rozdział 7: Ekwipunek).

Łom, ciężki: Poza zastosowaniem w roli broni, zapewnia premię z okoliczności +2 do testów Siły przy wyważaniu drzwi, podważaniu wieka skrzyni itp.

Niziołkowe noże do rzucania: Są mistrzowsko wykonane i dobrze wyważone, dzięki czemu zadają większe obrażenia i mają większy zasięg niż zwykłe noże do rzucania.

Jako broń mistrzowska, zapewniają premię z usprawnienia +1 do testów ataku.

Pręt do piętnowania: Zimny pręt do piętnowania zadaje obrażenia takie jak pałka. Po rozgrzaniu zadaje obrażenia w połowie miażdżące, a w połowie od ognia.

Tomahawk: Tomahawki to ulubiona broń ręczna wojowników Sfory. Szare futra traktują bardzo podejrzliwie każdego kolonistę, u którego zobaczą tomahawk. Nigdy nie sprzedają tej broni osadnikom, więc jedynymi sposobami na jej zdobycie jest kradzież albo ograbienie ciała wojownika Sfory.

"Tulipan": Nadtłuczona butelka. Jeśli w rzucie na obrażenia wyjdzie maksymalny wynik, tulipan rozpryskuje się na kawałki i staje się bezużyteczny.

BRONŃ PALNA

W *Spellslingerze* trafienie z broni palnej wymaga ataku dotykowego na dystans. Stąd mała popularność panczerzy na Terytoriach - przeciwni broni palnej zbroje okazały się bezużyteczne.

Elfi sztucer: Elfie sztucery są lżejsze od zwykłych karabinów i mają znacznie większy zasięg. Elfy i półelfy przedkładają sztucery nad inną broń długolufową, ale poza elfią społecznością takie sztucery są drogie i trudne do zdobycia.

Gnomia niespodzianka: Każda gnomia niespodzianka jest wyjątkowa. Choć zasadniczo są to ciężkie pistolety, ich właściciele bezustannie majstrują przy nich i przerabiają na wszelkie sposoby. Dlatego też, jeśli przy strzale z gnomiej niespodzianki wypadnie krytyk, zamiast stosowania normalnych zasad rzuć kostką i sprawdź wynik w poniższej tabeli:

Wynik na k20	Skutek
1	Nieszczęśliwy wypadek, zamiast celu obrażenia otrzymuje użytkownik broni.
2-3	Niewypał, brak obrażeń.
4-5	Mnożnik x2
6-14	Mnożnik x3
15-17	Mnożnik x4
18-19	Mnożnik x5
20	Mnożnik x 3 i automatyczny <i>coup de grace</i> .

Krasnoludzka śrutowa: Krasnoludzkie śrutowy to najprecyzyjniej wykonane strzelby na Terytoriach. Mają dobry jak na strzelbę zasięg, a jako broń mistrzowska zapewniają premię z usprawnienia +1 do testów ataku. Użyj zasad dla strzelby (poniżej).

Orkowa armata: Te ogromne pistolety, ulubiona broń orków i półorków, znane są z paskudnych i bolesnych ran, jakie zadają. Trzymając kogoś na muszce orkowej armaty otrzymujesz premię +4 do Zastraszania.

Pistolet kieszonkowy: Zapewnia premię +4 do testów Złodziejstwa, wykonywanych by ukryć go gdzieś przy sobie. Mieści tylko jeden nabój i musi być przeladowywany po każdym strzale.

Strzelba: Zadaje 4k4 obrażeń, zmniejszanych o 1k4 za każdy przyrost zasięgu.

POJEMNOŚĆ BRONI

Jeśli nie podano inaczej, pistolety i rewolwery mieszczą po 6 naboїв, karabiny i elfie sztucery po 15, a strzelby i śrutowy po 2 naboje śrutowe. Broń palną przeladowuje się w takim tempie, jak lekką kuszę.

MATERIAŁY WYBUCHOWE

Materiały wybuchowe podlegają zasadom dla broni wybuchowej (patrz PG Rozdział 8: Walka).

Dynamit: Przed podłożeniem albo rzucając laski dynamitu w kierunku celu, należy przeznaczyć akcję ruchu na zapalenie lontu. Jedna laska dynamitu zadaje 2k6 obrażeń miażdżących wszystkim w promieniu 1,5 metra (rozprysk). Każda istota w promieniu eksplozji ma prawo do rzutu obronnego na Ref przy ST równym 15, by uniknąć połowy obrażeń. Połączenie kilku laszek dynamitu zwiększa obrażenia o 1k6 za drugą i każdą następną (maksymalnie 10k6), podczas gdy promień eksplozji rośnie o 1,5 m za każdą dodatkową laskę (maksymalnie 6 m).

Proch, beczulka: Beczulka prochu działa tak, jak 9 laszek dynamitu (10k6 obrażeń, promień eksplozji 6 m).



OPISY EKWIPUNKU

Poniżej opisano wyposażenie wymienione w tabeli ekwipunku.

Balsam ziołowy: Balsamy to ogólna nazwa różnych ziołowych lekarstw i wywarów spotykanych na Terytoriach. Sprzedawane są w niewielkich fiolkach. Wypicie zawartości jednej fiołki pozwala uleczyć 1k3 obrażeń. Ziołowe mikstury mają jednak swoje ograniczenia - leczniczy efekt przynoszą nie więcej niż trzy fiołki dziennie, kolejne porcje nie mają już wpływu na postać.

Górnicy kryształ: W ciemnościach ten kryształ świeci światłem porównywalnym ze światłem latarni. Naładowuje się go kładąc na słońcu - każda godzina ładowania zapewnia godzinę świecenia (maksimum 8 godzin). Światło kryształu nie jest prawdziwym światłem słonecznym.

Kabura, sprężynowa: Trzymany w niej pistolet kieszonkowy możesz wyciągnąć w akcji darmowej (jakbyś miał atut Szybkie wyciągnięcie broni), jeśli powiedzie ci się rzut obronny na Refleks przy ST równym 13. Niepowodzenie w teście powoduje, że broń upada na sąsiednim polu wybranym przez MG.

Dodatkowo, używając kabury sprężynowej otrzymujesz premię +2 do testów Złodziejstwa, kumulatywną z innymi premiami do testów tej umiejętności, kiedy ukrywasz w niej pistolet kieszonkowy (ukrycie pistoletu kieszonkowego w kaburze sprężynowej zapewnia więc premię +6, a w ukrytej kaburze sprężynowej - premię +10 do testów Złodziejstwa).

Kabura, ukryta: Dzięki niej dostajesz kumulatywną premię +4 do testów Złodziejstwa, kiedy ukrywasz w niej pistolet kieszonkowy lub

lekki rewolwer.

Kaganiec dla traka: Wymagany przez większość stajni, uniemożliwia trakowi gryzienie stajennych i swojego właściciela.

Kantowane kości: Dają premię +2 do testów Profesji (hazardzista) podczas gry w kości. Każdy bohater posiadający co najmniej 5 rang w Profesji (hazardzista) może zauważyć, że kości zostały dociążone po udanym teście tej umiejętności przeciwko ST równemu 15.

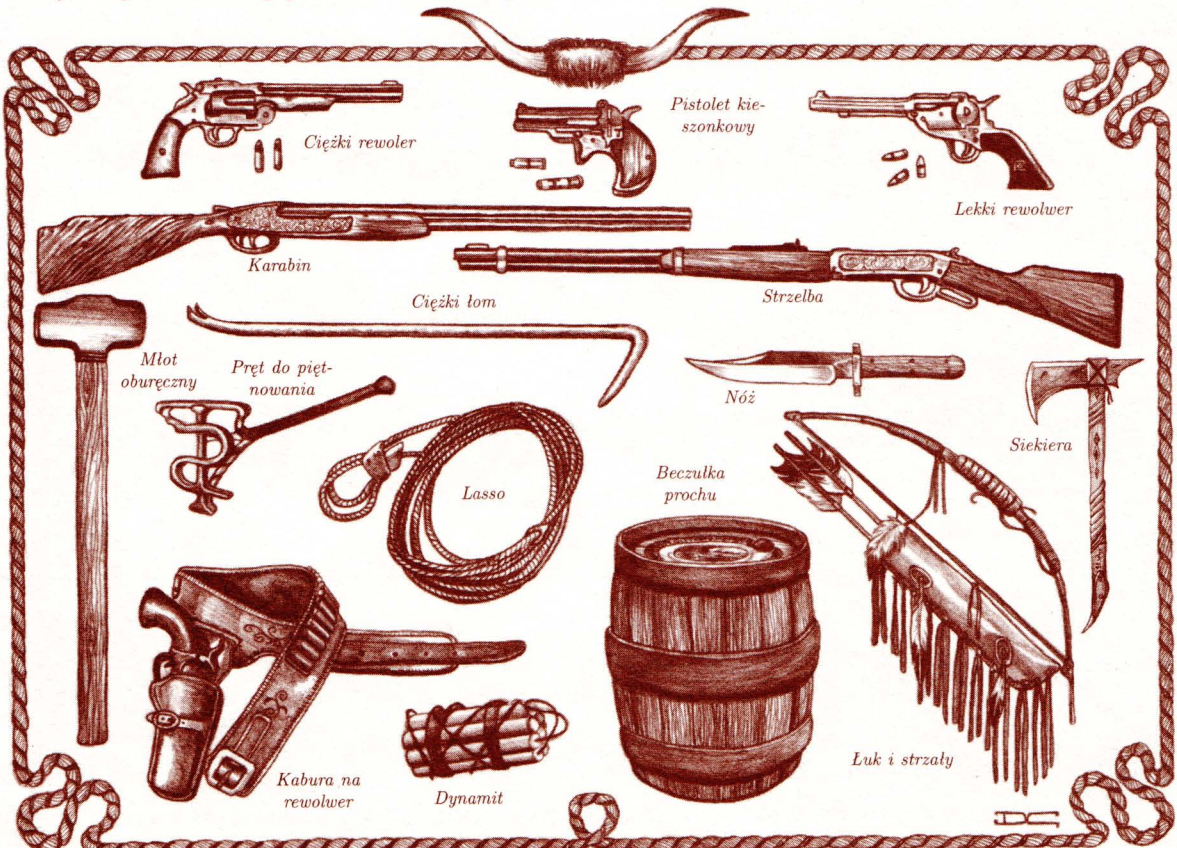
Kowbojskie buty: Te wysokie buty z ostrogami zapewniają noszącemu premię +2 do wszystkich testów Jeździectwa.

Lont: Lont może zostać przycięty na dowolną długość, by palił się od kilku sekund do kilku minut. Laska dynamitu ma zwykle lont na tyle krótki, że eksploduje na koniec rundy, w której zostanie zapalona. Chcąc wysadzić beczułkę prochu wystarczy wysypać ścieżkę prochu i przytknąć do jej końca zapalną, by uzyskać improwowany lont.

Mózgotrzep: Jedna butelka tej podłej whisky to odpowiednik 8 porcji alkoholu (patrz Rozdział 6: Pijaństwo).

Naboje magobójcze: Każdy rodzaj amunicji (naboje pistoletowe, rewolwerowe, do karabinów i śrutowe do śrutówek) można kupić z tym usprawnieniem. Taka amunicja ma zdolność przebijania magicznych osłon (patrz strona 25). Cena usprawnienia jest dodawana do ceny samych nabołów, np. magobójcze naboje do ciężkiego rewolweru kosztują 70 sz za 20 sztuk.

Prochowiec: Ten długi płaszcz, przydatny przy każdej pogodzie, chroni przez słońcem, pyłem, piachem i chłodem Terytoriów. Nosząc go otrzymujesz premię +2 do wszystkich rzutów obronnych przeciwko obrażeniom wynikającym z naturalnych warunków pogodowych.



Siodło na traka: Celowo zaprojektowane tak, by jak najmniej przeszkadzało drapieżnemu wierzchowcowi, uniemożliwiając mu przy tym wykręcenie szyi i ugryzienie jeźdźca. Próba założenia trakowi zwykłego siodła kończy się pogryzieniem, jeśli nie uda ci się test Tresowania o ST równym 15.

Trak: Traki to mięsożerne zwierzęta, gatunek rdzenny dla Terytoriów. Przypominałyby dzikie konie, gdyby nie ich włochata sierść i wystające, ostre zęby. Członkowie Sfory wykorzystują traki jako wierzchowce, ponieważ na zapach szarych futer zwykle konie reagują jak na woń drapieżnika.

Z powodu diety traków, znalezienie dla nich stajni bywa dość trudne, a dzień opieki nad wierzchowcem okazuje się dość kosztowny. By zachować siły, dorosły trak potrzebuje codziennie co najmniej kilograma mięsa. Pomimo wszystkich problemów związanych z ujeżdżeniem i utrzymaniem traka, ich zdolność obrony przed drapieżnikami czyni z nich wierzchowce znakomite do podróży w dżyczy, przynajmniej zdaniem szarych futer.

Wygodne siodło: Dzięki dobremu dopasowaniu do końskiego grzbietu i twojej sylwetki, wygodne siodło zapewnia premię +2 do testów Jeździectwa. Nie nadaje się jednak na traka, co zmusza posiadaczy tych drapieżnych wierzchowców do zakupienia specjalnego siodła (i kagańca, jeśli im palce miłe!).

Złoty piasek: Woreczki złotego piasku to popularny na całych Terytoriach środek płatniczy.

Znaczone karty: Tak spreparowana talia kart zapewnia premię +2 do testów Profesji (hazardzista), gdy oszukujesz przy pokerowym stole. Każdy gracz i obserwator posiadający 5 lub więcej rang w Profesji (hazardzista) ma prawo do

testu tej umiejętności z ST równym 15, by rozpoznać znaczone karty.

MODYFIKACJE BRONI PALNEJ

Niektórzy rewolwerowcy i bandyci przerabiają broń tak, by bardziej odpowiadała ich potrzebom. Efekty kilku popularnych przeróbek opiszemy poniżej, inne - waszego pomysłu - mogą zostać wprowadzone za zgodą MG.

STRZELBA

Spilowana lufa: Skrócenie lufy zwykłej strzelby lub krasnoludzkiej śrutówki zwiększa obrażenia zadawane przez broń o 1k4, zmniejszając przyrost zasięgu o 1,5 metra.

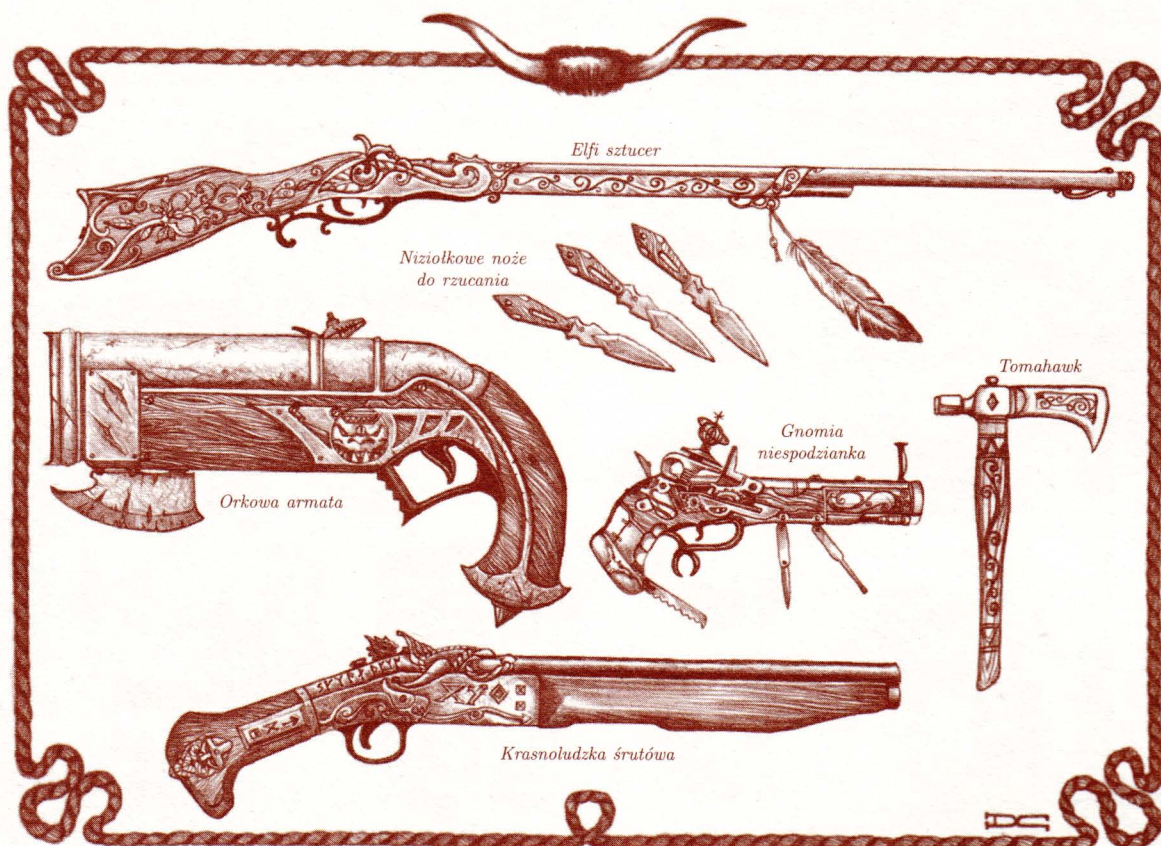
KARABIN

Regulowanie celownika: Po udanym teście Budowy/Naprawy (broń palna) i wystrzeleniu 1k4 pocisków, by sprawdzić zgranie celownika z lufą, otrzymujesz premię z biegłości +1 do następnego strzału z tej broni.

REWOLWER, PISTOLET

Regulowanie muszki: Jak regulowanie celownika, powyżej.

Spilowana muszka: Podczas pojedynków broń dodaje +1 do inicjatywy, ale nie można z niej mierzyć w cel.



Rozdział Szósty

NOWE ZASADY

WPROWADZENIE

Ten rozdział wprowadza nowe zasady przydatne przy grze w *Spellslingera*. Znajdziecie tu cztery specjalne akcje, które można wykonać podczas walki z użyciem broni palnej, zasady rozgrywania pojedynków "w samo południe" i zdobywania reputacji przez rewolwerowców, a na koniec kilka słów o zgubnym wpływie whisky na dzielnych kowbojów.

AKCJE STRZELECKIE

Postać uzbrojona w broń palną może w każdej rundzie wykonać dowolną z opisanych poniżej akcji.

MIERZENIE W CEL

Możesz przeznaczyć akcję ruchu na wymierzenie broni w cel, który jest w twoim polu widzenia i znajduje się nie dalej, niż wynosi maksymalny zasięg twojej broni. Dopóki twój cel nie poruszy się o więcej niż 1,5 metra, a ty nie przerwiesz mierzenia, strzelając do tego celu masz premię z okoliczności +1. Ta premia kumuluje się z premią za podparcie broni (poniżej).

PODPARCIE BRONI

Możesz oprzeć broń na dowolnym stabilnym obiekcie (beczka, drewniane ogrodzenie, kawałek skały), dzięki czemu nie będzie przemieszczać się po strzale. Podparcie zajmuje akcję ruchu i wymaga wybrania jednego celu, który jest w twoim polu widzenia i znajduje się w zasięgu maksymalnym twojej broni. Dopóki nie zmienisz pozycji, a cel nie przesunie się o więcej niż 1,5 metra, zyskujesz premię z okoliczności +2 do wszystkich testów ataku przeciwko temu celowi. Ta premia kumuluje się z premią za mierzenie (powyżej).

Wspierając broń na osłonie wystawiasz się na

strzał, więc twoja osłona jest traktowana jakby była o stopień gorsza (np. osłona 1/2 traktowana jest jak 1/4).

UBEZPIECZANIE KOMPANA

Możesz ubezpieczać jednego ze swoich sprzymierzeńców, poświęcając akcję całorundową na ostrzeliwanie wspólnych przeciwników. Rozpoczynając tę akcję wybierz kompana, który jest w twoim polu widzenia i nie znajduje się na polu z przeciwnikiem ani z nim sąsiadującym. Towarzysz ten otrzymuje premię unikową +4 do KP do twojego momentu inicjatywy w następnej rundzie. Premia ta jest uwzględniana tylko przeciwko wrogom, którzy znajdują się w twoim polu widzenia i w zasięgu twojej broni.

Jeśli więcej niż jedna postać ubezpiecza tę samą osobę, osłaniany dostaje premię unikową +4 do KP oraz +1 za każdą dodatkową, ubezpieczającą go postać.

Ubezpieczanie kogoś przez jedną rundę wymaga oddania 5 strzałów.

PRZYSZPILENIENIE OGNIEM

Przeznaczając akcję całorundową na przyszpilenie przeciwnika ogniem z broni palnej, zmuszasz go do szukania osłony i utrudniasz mu działanie. Rozpoczynając tę akcję wybierz cel, który jest w twoim polu widzenia, znajduje się w zasięgu twojej broni i nie zajmuje pola jednego z twoich sprzymierzeńców ani z nim sąsiadującego.

Dopóki te trzy warunki są dla celu spełnione i do twojego momentu inicjatywy w następnej rundzie, przyszpilony przeciwnik ma karę -4 do testów ataku i testów umiejętności. Jeśli przez całą rundę cel nie złamie żadnego z tych trzech warunków (pozostanie w twoim polu widzenia itd.) ani nie schowa się za osłoną co najmniej 1/4, zyskujesz przeciwko temu celowi jeden darmowy atak standardowy.

Jeśli kilka postaci przyszpila ogniem tego samego przeciwnika, cel ma karę -4 i dalsze -1 za każdego dodatkowego przyszpilającego do testów ataku i umiejętności. Jeśli przez całą rundę będzie wystawiony na strzał (wg powyższych zasad, uwzględniane z osobna dla każdego przyszpilającego), każdy przyszpilający ma prawo do jednego darmowego ataku standardowego przeciwko celowi.

Przyszpilenie kogoś ogniem z broni palnej wymaga wystrzelenia pięciu kul.

POJEDYNEK

Pojedynek rewolwerowców to najważniejsza scena wielu westernów. Dwóch twardzieli stojących w upale, dłonie nad kolbami rewolwerów, zegar na miejskiej wieży wybije zaraz samo południe... Błyskawiczny ruch, huk wystrzałów i... jeden z twardzieli trafia pod opiekę przedsiębiorcy pogrzebowego, a drugi wraca do baru dokończyć drinka.

Taką scenę można rozegrać dzięki poniższym zasadom.

POSTAWA

Przed rozpoczęciem pojedynku każdy uczestnik musi zdecydować, w jaki sposób zamierza go stoczyć. Czy chce jak najszybciej zdobyć broni, czy uskokczyć na bok i strzelać jednocześnie, a może spokojnie wymierzyć i oddać jeden śmiertelny strzał?

Przed rozpoczęciem pojedynku uczestnicy mogą przenosić punkty pomiędzy swoją premią do ataku, premią do inicjatywy i premią do KP (wliczając w to klasową premię do KP) w systemie "jeden za jeden". Postać nie może sprowadzić żadnej z tych premii niżej, niż do +0.

Weźmy dla przykładu cyngla-niziołka. Ma premię do ataku dystansowego równą +8, premię do inicjatywy +6 i premię unikową +5 do Klasy Pancerza. Zamierza wyciągnąć broń tak szybko, jak tylko zdoła, nie zaprzatając sobie głowy unikami ani celnością. Obniża premie do ataku i do KP do +0, uzyskując łącznie +19 do inicjatywy. Nie może przenieść większej liczby punktów, gdyż sprowadziłoby to którąś z premii poniżej +0, więc zapisuje swój wybór na karcie i kładzie ją zakrytą na stole.

METODA

Następnie każdy z uczestników podejmuje decyzję, czy chce spróbować w pojedynku jakieś sztuczki. Metody toczenia pojedynków obejmują różne triki i specjalne zagrania, które zwiększają szanse rewolwerowca w kluczowym momencie pojedynku. Każdy uczestnik starcia może w danym pojedynku wykorzystać najwyżej jedną metodę. Kilka popularnych metod opisaliśmy poniżej.

OBELGI

Przeklinając i rzucając wyzwiska, starasz się wyprowadzić przeciwnika z równowagi i zmniejszyć jego premię do inicjatywy.

Wykonaj test na Gadane przeciwstawny do Wyczuwania intencji wybranego przeciwnika. Za

każdy punkt, o jaki przebijesz wynik przeciwnika, zmniejszasz jego premię do inicjatywy o 1.

PROSTO W OCZY

Patrząc twardo w oczy przeciwnika starasz się wzbudzić w nim lęk i zmniejszyć jego szansę trafienia.

Wykonaj test Zastraszania przeciwstawny do testu Wyczuwania intencji wybranego przeciwnika. Za każdy punkt, o jaki przekroczyłeś jego wynik, przeciwnik dostaje karę -1 do testu ataku.

ZIMNA KREW

Spokojnie koncentrujesz się na zbliżającym pojedynku, ignorując wszelkie sztuczki stosowane przez przeciwnika.

Wykonaj test Koncentracji przeciwko ST równemu 15. Za każdy punkt, o jaki przekroczyłeś ST, dostajesz premię +1 do wszystkich testów przeciwstawnych przy rozstrzyganiu zagrań przeciwników.

ZMYŁKA

Pozorując przygotowanie do gwałtownego uniku próbujesz skłonić przeciwnika, by się odsłonił i nie zważał na własną obronę.

Wykonaj test Oszustwa przeciwstawny do Wyczuwania intencji wybranego przeciwnika. Za każdy punkt, o jaki przewyższysz jego wynik, przeciwnik traci 1 punkt KP.

CIĘCIE...

Gdy wszyscy uczestnicy pojedynku zapiszą w ukryciu postawę i metodę, Mistrz Gry odkrywa karty, ujawniając premie i sztuczki każdej z postaci. Wykonywane są testy zimnej krwi, a następnie testy przeciwstawne wywołane przez pozostałe triki, w kolejności wyznaczonej przez wysokość premii do inicjatywy (od najwyższej do najniższej). Po rozpatrzeniu każdej metody należy zapisać wynikające z testu zmiany inicjatywy, premii do ataku i KP odpowiedniego uczestnika.

Zalóżmy, że nasz przykładowy niziołek stosuje zmyłkę, by zwiększyć swoją szansę trafienia. Wykonuje test Oszustwa przeciwstawny do Wyczuwania intencji celu i uzyskuje wynik wyższy o 4. Klasa Pancerza przeciwnika do końca pojedynku maleje o cztery punkty.

Obelgi nie zmieniają w tym kroku kolejności, w jakiej rozpatrywane są zagrania pojedynkowniczych, wpływają natomiast na wysokość inicjatywy, kiedy zaczyna się...

AKCJA!

Każdy z uczestników wykonuje rzut na inicjatywę. Następnie, w kolejności od najwyższej do najniższej inicjatywy, wykonuje pojedynczy test ataku (ew. dwa, o ile strzela z dwóch broni). Gdy tylko każdy uczestników wykona po jednym ataku (dwa, jeśli strzela oburącz), pojedynek się kończy. Dokładne skutki trafień podczas pojedynku zależą od tego, czy atakujący strzelał, by zabić, czy tylko aby zranić.

Kilka przydatnych modyfikatorów:

Sytuacja	Modyfikator
Rewolwer ma spiłowana muszkę	+1 do inicjatywy
Słońce świeci ci w oczy	-2 do testu ataku
Używasz łuku albo noża	-4 do inicjatywy

BY ZABIĆ

Jeśli podczas pojedynku strzelasz, by zabić, twój zakończony sukcesem atak jest traktowany jak udany *coup de grace*. Trafienie jest automatycznie krytykiem, a nawet jeśli cel przeżyje otrzymane obrażenia, musi jeszcze wykonać udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + zadane obrażenia) albo ginie na miejscu. Takie zasady dobrze oddają śmiertelność westernowych pojedynków. Postać powinna się dobrze zastanowić, nim stanie na głównej ulicy miasta w samo południe.

BY ZRANIĆ

Jeśli pojedynkując się strzelasz, by zranić, trafienie i tak jest automatycznie krytykiem. Choć nieco mniej śmiertelne, tego rodzaju pojedynki też mogą posłać postać do piachu.

REPUTACJA

Podczas wędrówek po Terytoriach postacie będą powoli wyrabiać sobie reputację. Daje to pewne korzyści, ale może też ściągać kłopoty. Z jednej strony, postacie o uznanej reputacji będą częściej rozpoznawane i mają większą szansę na uzyskanie informacji, a nawet pomocy od BN. Z drugiej strony natomiast, znana postać przyciąga uwagę rewolwerowców, skłonnych przebyć setki mil w nadziei na pokonanie postaci w pojedynku i zdobycie reputacji "gościa, który pokonał sam-wiesz-kogo".

W mechanice gry, reputacja postaci zależy głównie od wygranych przez postać pojedynków. Wskaźnik reputacji postaci jest równy Skali Wyzwania najpotężniejszej osoby, jaką postać publicznie wyzwala na pojedynek i na oczach wszystkich pokonała. Na przykład, jeśli niziołkowy zabijaka Cisco wyzwala na pojedynek i pokonał elfiego magusa 8. poziomu, wskaźnik reputacji Cisco wynosi 8. Mistrz Gry może podnieść wskaźnik reputacji postaci, która zrobiła coś szczególnie heroicznego i zapadającego w pamięć. Oczywiście tylko jeśli bohaterski czyn postaci miał na tylu świadków, że słowo o nim rozejdzie się po Terytoriach. MG może także obniżyć wskaźnik reputacji postać, która publicznie wykazała się tchórzostwem (na przykład odrzucając wyzwanie na pojedynku).

Dokładne efekty reputacji wymienia poniższa lista.

NIEZNANY (0-3)

Żadnych efektów.

SŁABO ZNANY (4-9)

Postać dostaje premię +1 do testów na Gadane. Czasami dostaje zlecenia i propozycje pracy z innych miast, ale zaczyna też przyciągać poszukiwaczy sławy (SW 5-10), pragnących wyzwać ją na pojedynek.

ZNANY (10-12)

Postać ma +2 do testów na Gadane. Natrętni rewolwerowcy (SW 11-14) pojawiają się coraz częściej.

SZERZEJ ZNANY (13-15)

Postać zyskuje premię +3 do testów na Gadane i +1 do testów Zastraszania. Spragnieni sławy cyngle (SW 12-16) stają się normalną częścią jej życia.

SŁYNNY (16-19)

Postać ma premię +4 w testach na Gadane i +2 w testach Zastraszania. Rewolwerowiec (SW 17-19) czeka na nią w każdym miasteczku.

LEGENDA (20+)

Postać otrzymuje premię +5 w testach na Gadane i +3 podczas testów Zastraszania. Cyngle ciągną za nią jak muchy za niedomytym misjonarzem.

PIJAŃSTWO

Za każdym razem, gdy postać wypije porcję alkoholu (np. kufel piwa, szklanekę wina lub szklaneczkę whisky), wykonuje rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + liczba porcji alkoholu wypitych w ciągu ostatnich 8 godzin). Jeśli rzut się nie uda, postać przesuwa się o jedną kategorię w dół w zamieszczonej tutaj tabeli.

Stan	Modyfikatory
Trzeźwy	Brak.
Na rauszu	-1 do testów z wyjątkiem rzutów obronnych, +1 do rzutów obronnych
Spity	-2 do testów z wyjątkiem rzutów obronnych, +2 do rzutów obronnych
Nachlany	-3 do testów z wyjątkiem rzutów obronnych, +3 do rzutów obronnych
Nieprzytomny	Postać pada bez czucia.

Postać, która przerwała picie i wciąż jest przytomna, po godzinie przesuwa się o jedną kategorię w górę tabeli. Postać, która schlała się do nieprzytomności potrzebuje pełnych 8 godzin snu, nim dojdzie do siebie.

Postać spita (albo jeszcze bardziej pijana) po wytrzeźwieniu dostaje karę -1 do wszystkich testów. Ostatnie objawy kaca mijają dopiero po 24 godzinach.

Rozdział Siódmy

PRZEWODNIK PO ŚWIECIE

WSTĘP

Niniejszy rozdział zawiera opis Terytoriów - miejsca akcji *Spellslingera* - na tyle szczegółowy, byś miał od czego zacząć przygodę.

PO PIERWSZE...

Pewne zagadnienia - wojna znamion, współczesne środki transportu oraz gorączka złota - są szczególnie ważne dla świata i stylu *Spellslingera*.

WOJNA ZNAMION

Potyczki między magusami a czarnorękami stały się na tyle uciążliwe, że mówi się nawet o "wojnie znamion". Toczy się ona głównie w małych miasteczkach, ukryta przed wzrokiem władz. Miejscowości, będące obiektem sporu, są zwykle zbudowane bezprawnie i próżno ich szukać na mapach. Obecnie ponad połowa zapadłych dziur na Terytoriach znajduje się pod kontrolą jednej z tych dwóch frakcji.

Magus lub czarnoręki, wkraczając na teren kontrolowany przez przeciwników, musi liczyć się z nieprzyjemnościami, możliwością aresztowania, a nawet powieszenia, w zależności od tego, jak bardzo fanatyczni okażą się przedstawiciele miejscowych władz. Ze względu na rosnącą liczbę ofiar konfliktu oraz na postępujące bestialstwo jego uczestników, zarówno magusi jak i czarnoręcy są niemile widziani w miastach zachowujących neutralność.

WSPÓŁCZESNE ŚRODKI TRANSPORTU

Wynalazek maszyny parowej umożliwił powstanie parowców i gnomiej kolei, które wraz z dylizansami stanowią główne środki transportu na Terytoriach.

Dylizans można wynająć do podróży między miastami, między którymi nie kursuje kolej ani parowiec. W dylizansie mieści się do czterech pasażerów z bagażem (50 kg na osobę). Dylizanse przewożą także wiadomości, pieniądze na wypłaty lub inne wartościowe przedmioty, dlatego często stają się obiektem ataku bandytów.

Po Rzece Zielonej kursuje w jednym czasie od 8 do 20 parostatków, co stanowi jedynie część floty rzecznej Terytoriów. Parostatek to luksusowy, ale bardzo powolny środek transportu, pokonujący 20-30 mil dziennie w zależności od stanu i poziomu wody. Na pokładzie mieści się kasyno, a także prywatne kajuty dla tych, których na nie stać.

Gnomia kolej to nowość w dziedzinie transportu. Kompania kolejowa, wykorzystując tanią siłę roboczą - półorków, zbudowała sieć kolejową łączącą główne miasta wschodniego wybrzeża. Szare futra uważają torowiska za "łańcuchy skuwające ziemię" i pogardzają koleją. Niedawno podpisano traktat, w którym Sfora oddała kolonistom tereny na wschód od Gór Szarych, jednak pod warunkiem, że kolej nie sięgnie dalej, niż do Black Rock. Sfora obawia się, iż kolej zbudzi ciemne moce, od wieków pogrzebane pod górami. Czas pokaże, czy koloniści dotrzymają danego słowa.

GORĄCZKA ZŁOTA

Pomimo że w Górach Szarych odkryto wiele bogatych żył złota, rozpoczynająca się właśnie gorączka złota jeszcze nie wybuchła z pełną siłą. Tamtejsze zagrożenia odstraszaają na razie większość poszukiwaczy złota i obecnie jedynie krasnoludy czerpią zyski z wydobywania drogiego kruszcu. Pojawienie się w obiegu dużych ilości złota, pochodzących z krasnoludzkich kopalń u stóp Gór Szarych, zaczyna rodzić podejrzenia innych ras. Niebawem ich przedstawiciele zbudują własne osady po wschodniej stronie gór, by uszczknąć coś z tamtejszych złóż. Krasnoludy zdają sobie z tego sprawę i nie chcą ujawniać źródeł swojego bogactwa. Nie zdołają jednak robić tego wiecznie.

WŁADZE REGIONALNE

Teoretycznie, Terytoria są wspólną własnością kilku najpotężniejszych krajów starego świata, jednak w praktyce są zbyt oddalone od macierzystych krajów, by te mogły zarządzać nimi inaczej, niż za pośrednictwem marionetkowych władz. Najwyższą instancją na Terytoriach jest Gubernator, lecz ze względu na napięty charakter porozumienia określającego status tych ziem, co roku stanowisko Gubernatora obejmuje przedstawiciel następnego w kolejności kraju starego świata. Gubernator rozporządza niewielką liczbą urzędników, ma także do dyspozycji swojego Wysłannika (patrz "Stróżę prawa" dalej).

WŁADZE LOKALNE

W zamian za odpowiedni "prezent" (nie mniej niż 150 000 sztuk złota) każdy może uzyskać zgodę Gubernatora na założenie miasta na Terytoriach. Miasto wybudowane za zgodą Gubernatora ma prawo do ochrony ze strony Armii, lecz musi na poczet tego zapłacić podatek w wysokości 10% rocznego przychodu miasta. Wpływy z podatku dzielone są pomiędzy kraje starego świata, lecz kraj, z którego pochodzi obecny Gubernator, otrzymuje lwią część. Dlatego każdy Gubernator stara się zebrać za swojej kadencji jak najwięcej podatków.

Oczywiście wiele miasteczek założono bez wiedzy i zgody Gubernatora. Mieszkańcy takich osad muszą sami bronić się przed bandytami, potworami, a czasem nawet przed najazdami oddziałów wojskowych. Zdarzało się, że żołnierze stali w bezpiecznej odległości, podczas gdy miasto było doszczętnie palone przez bandy lub smoki. Zasada jest prosta: "płać podatki albo radź sobie sam".

WYZNANIA

Odkąd bogowie zamilkli, religie podzieliły się na dziesiątki sekt i tysiące kultów. Niektórzy wierzą w Matkę Ziemię, inni wciąż składają hołd milczącym bogom, jeszcze inni zaś - szczególnie imponującym drzewom lub skałom. Każda wiara, nawet najbardziej dziwaczna, znalazła dla siebie miejsce gdzieś na Terytoriach. Wyznawcy najpopularniejszej z nich czczą Panią Miłosierdzia, rozlewając wino u stóp jej przydrożnych posągów, modląc się o powodzenie i bogactwo.



NOWY ŚWIAT

Ziemia kształtuje tych, którzy na niej żyją. Terytoria odmieniły nawet niedowiarków.

ZIEMIE KOLONISTÓW

Na mocy traktatu ze Sforą ziemie rozciągające się na wschód od Gór Szarych należą do kolonistów pod warunkiem, że kolej nie sięgnie dalej na zachód niż do Black Rock.

Poniżej w skrócie opisano wszystkie większe miasta, zbudowane na Terytoriach za zgodą Gubernatora. W opisie wyszczególniono: strukturę rasową (w nawiasie przy nazwie miasta podano najliczniej reprezentowaną rasę), rodzaj władz oraz główne źródło dochodów jego mieszkańców. Na końcu podano kilka najważniejszych informacji o mieście.

BLACK ROCK (RÓŻNE)

Władze: Rada Miasta (zdominowana przez kompanie handlowe)

Gospodarka: Transport dóbr i trzody

Najbardziej na zachód wysunięty węzeł kolejowy. Tutaj w wagony ładuje się bydło, spędzane z zachodu. Każdy środek transportu jest tu łatwo dostępny. Możliwe jest także wynajęcie kuriera.

DRY GULCH (LUDZIE)

Władze: Wysoka Rada (zdominowana przez magów)

Gospodarka: Hodowla bydła

Władzę dzierżą tu magowie, a czarownicy są gwałtownie proszeni o opuszczenie miasta. Kilka rodzin hodowców bydła prowadzi obecnie zaciekle spór o okoliczne ziemie.

HIGH MOUNTAIN (KRASNOLUDY)

Władze: Dziedziczny Pierwszy Król

Gospodarka: Górnictwo

Miasto zamknięte na wpływy z zewnątrz, niechętne obcym. Rządzi w nim szlachta, co na Terytoriach jest rzadkością. Tutejsi rzemieślnicy toczą zażartą rywalizację z rzemieślnikami z South Hall.

LANDFALL (RÓŻNE)

Władze: Gubernator

Gospodarka: Import i eksport

Stolica Terytoriów. Tu stacjonuje Armia i tu mieści się biuro Gubernatora.

LAST STOP (RÓŻNE)

Władze: Zarząd kolei

Gospodarka: Usługi dla pracowników kolei

To pograniczne miasto jest najbardziej na południe wysuniętym przystankiem kolei. Miastem zarządza gnomia kompania kolejowa. Kompania planuje rozbudowę linii kolejowej w kierunku południowym, przez góry.

NOWHERE (GNOMY)

Władze: Rada Miasta (wyłącznie gnomy)

Gospodarka: Technologia (produkty i usługi)

Mieszka tutaj wielu gnomich wynalazców. Testy wynalazków przeprowadzane są na pustkowiach, by uniknąć niepotrzebnych ofiar.

REDEMPTION (RÓŻNE)

Władze: Rada Miasta (zdominowana przez czarownic)

Gospodarka: Handel ze Sforą

Jedno z największych miast pogranicza. Szare futra widuje się tu częściej niż w innych miastach. Szeryfem Redemption jest czarownica półelf Black Martin, który toleruje w mieście wszystko poza używaniem magii.

RIVER'S END (NIZIOŁKI)

Władze: Rada Miasta (zdominowana przez niziołki)

Gospodarka: Handel

Miasto to jest znane ze swoich doskonale zapatrzonych sklepów i domów towarowych. Miasto kontroluje Gildia Kupiecka Niziołków, zamknięta dla przedstawicieli innych ras.

SALT HARBOR (LUDZIE)

Władze: Rada Miasta (zdominowana przez ludzi)

Gospodarka: Rybołówstwo i produkcja soli

W mieście jest duża przystań rybacka, a nieopodal znajduje się kopalnia soli. Stąd pochodzi znakomita większość soli i owoców morza spożywanych na Terytoriach.

SOUTH HALL (KRASNOLUDY)

Władze: Pierwszy Burmistrz, wybierany w głosowaniu powszechnym

Gospodarka: Górnictwo

Mimo że wysmiewają królewską władzę w High Mountain, mieszkańcy tego demokratycznego miasta pozostają nie mniej nieufni wobec obcych niż rywale.

WAYSIDE (PÓLORKI)

Władze: Przedstawiciele kolei i floty rzecznej

Gospodarka: Przewóz osób

Robotnicy - półorki wyjeżdżają z tego miasta na uboczu wszędzie tam, gdzie akurat są potrzebni. Tutejsza społeczność półorków jest podejrzliwa w stosunku do obcych, a na jej zaufanie i uznanie trzeba sobie zasłużyć.

WHITE SHORES (RÓŻNE)

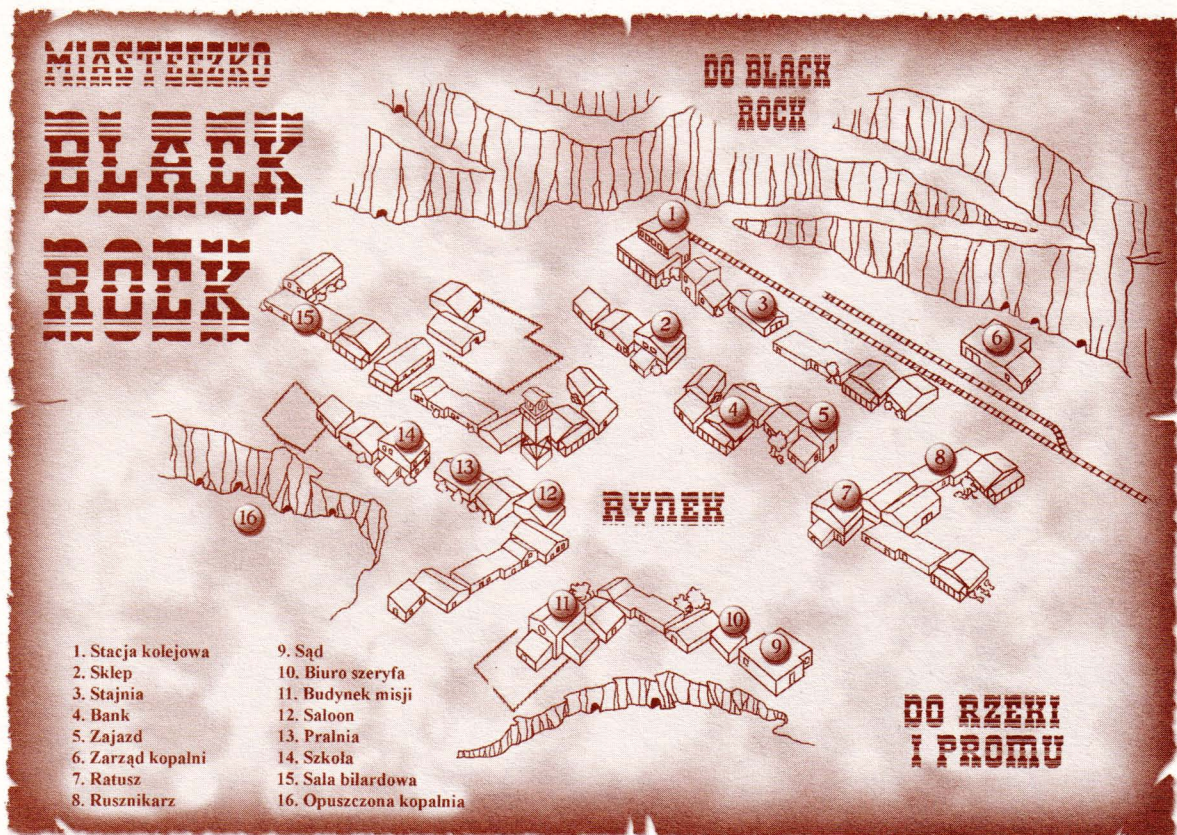
Władza: Burmistrz, wybierany w głosowaniu powszechnym

Gospodarka: Rolnictwo

Plony z żyznych ziem otaczających miasto docierają za pośrednictwem kolei do River's End i drogą morską do Landfall.

TERRITORIA





ZAPADŁE DZIURY

Po Terytoriach rozrzucone są małe miasta i osady, których próżno szukać na jakichkolwiek mapach. Niektóre z tych mięscin powstały przy liniach kolejowych, zaś inne w miejscach odpowiadających widzimisię założycieli.

Większość spośród zapadłych dziur jest samowystarczalna. Zwykle mieszkańcy wytwarzają wszystko, czego im potrzeba i nie utrzymują kontaktów ze światem zewnętrznym. Wiele dzieci z tych osad nie widziało obcego przed osiągnięciem 5.-6. roku życia, a dla wszystkich mieszkańców przybysz jest wielką atrakcją.

Władza w większości zapadłych dziur dawno już należy do czarnorękich albo do magusów. Mieszkańcy pozostałych małych osad zbierają pieniądze, by zdobyć gubernatorskie zezwolenie, a tym samym - ochronę Armii przed najazdami jednych bądź drugich naznaczonych.

W celu losowego określenia kto dźierży władzę w danej zapadłej dziurze, należy wykonać rzut k20 i porównać wynik z poniższą tabelką.

k20	
1-6	Magusi
7-12	Czarnoręcy
13-14	Miejscowa sekta religijna
15-16	Bandyci
17-18	Bogaty hodowca bydła
19	Dziwna lub niezwykła osoba
20	Potwór

GÓRY SZARE

Stare legendy i podania szarych futer opowiadają o uwięzionych pod Górami Szarymi mrocznych siłach, czekających na głupca, który je uwolni. Dlatego też Sfora postanowiła podpisać traktat z kolonistami oddając im ziemie na wschód od Gór Szarych, pod warunkiem, że kolej nie dotrze już bardziej na zachód.

Kolonisci nie zważają jednak na ostrzeżenia, zaczynają natomiast zdawać sobie sprawę z istnienia w Górach Szarych bogatych złóż kruszców. Ku przerażeniu Sfory, coraz częściej prowadzi się tam roboty górnicze. Krasnoludy z High Mountain i South Hall pozostają głuche na uprzejme prośby o zaprzestanie prac wydobywczych. Jeżeli cokolwiek może skłonić Sforę do wstąpienia na ścieżkę wojenną przeciw kolonistom, będzie to zakłócenie spokoju Gór Szarych.

Na razie jedyną niezwykłą rzeczą, jaką w Górach Szarych dostrzegli koloniści jest to, że nic tam nie umiera zupełnie. Zwierzęta i istoty rozumne, zabite w Górach Szarych zawsze powracają w postaci nieumarłych, chyba że ich ciało zostanie doszczętnie spalone, zjedzone lub zniszczone w inny sposób. Jednak nawet wtedy istnieje szansa, że zmarły zmieni się w ducha bądź innego niematerialnego nieumarłego. Stąd też bierze się zła reputacja, otaczająca Góry Szare i z tego powodu koloniści trzymają się na razie z daleka od tych terenów. Uparto krasnoludy, zaślepione przez gorączkę złota, nie zważają jednak na możliwość zamienienia całego łańcucha górskiego w krainę nieumarłych.

ZIEMIE SFORY

Pomimo tego, że Sfora zdaje się być zjednoczona w obliczu kolonistów, w rzeczywistości jest to rada reprezentująca wiele szczepów, z których każdy ma własne zwyczaje, wierzenia i przekonania. Tuziny takich szczepów zamieszkują tereny na zachód od Gór Szarych, lecz koloniści spotkali tylko kilka z nich. Poniżej wyszczególniono szczepy znane kolonistom.

BIAŁE KŁY

Szczep Białych Kłów od niepamiętnych czasów strzegł Gór Szarych, pilnując, by nikt nie obudził spoczywających tam złych sił. Po podpisaniu traktatu Białe Kły przenieśli się nad Jezioro Dusz, wzdłuż brzegów którego przebiega jedyna bezpieczna droga przez Góry Szare. Członkowie szczepu patrolują szlak dniem i nocą, by nie pozwolić kolonistom na przedostanie się na tereny Sfory ani na dotarcie głębiej w góry. Białe Kły czczą Kamienego Wilka, który wykuł Góry Szare, więząc pod nimi ciemne moce.

CZARNE ŁAPY

Z Czarnych Łap wywodziło się wielu sławnych wojowników Sfory. Od czasu traktatu szczep podąża coraz bardziej na południe, unikając kontaktów z kolonistami, obawia się bowiem zgubnego wpływu broni palnej na sposób życia szarych futer. Nawet teraz, od czasu do czasu, jakiś młody wojownik Czarnych Łap przybywa do Redemption w nadziei na zakup karabinu, z którym będzie polował na bizona na zachód od Gór Szarych. Czarne Łapy czczą Matkę Noc, która blaskiem swojego jedyne białego oka oświetla im drogę w ciemnościach.

CZERWONE PYSKI

Jakiś czas temu Czerwone Pyski udzieliły na noc schronienia handlarzom-kolonistom. W nocy członków szczepu zbudziły krzyki i śwąd dymu. Przybysze, korzystający z gościny, pod osłoną nocy wybili połowę osady i wzięli w niewolę kilkoro młodych. Od tamtego czasu Czerwone Pyski nienawidzą przybyszów zza Oceanu i domagają się od reszty Sfory pozwolenia na prowadzenie otwartej wojny z kolonistami. Czerwone Pyski czczą Ognistą Pannę, która nigdy nie zapomina wyrządzonej krzywdy.

DŁUGIE OGONY

Szczep Długich Ogonów od pokoleń był znany ze swoich rzemieślników i artystów. Od momentu podpisania traktatu przedstawiciele tego szczepu bardzo często przybywają do Redemption aby wymienić futra i wyroby rzemieślnicze na broń palną, narzędzia i inne dobra. Inne szczepy patrzą na ten proceder z niesmakiem, lecz Długie Ogony na to nie zważają. Doceniają wagę technologii przywiezionej przez kolonistów, nawet jeśli cała reszta Sfory nie dostrzega jej potencjału. Długie Ogony czczą Sztukmistrza, słynącego ze zręcznych pazurów i niezwykłego sprytu.

STARY ŚWIAT

Stary świat jest oddalony od Terytoriów o wiele miesięcy morskiej żeglugi. Tamtejsze królestwa po wielu wiekach zmagają zawarły między sobą kruchy pokój, a teraz każde z państw-sygnatariuszy stara się nie dopuścić do tego, by Terytoria stały się kością niezgody. Kraje starego świata są stare i przeludnione, lecz tamtejsze techniczne i magiczne cuda mogą wprawić w zachwyt wielu spośród kolonistów. Nad miastami starego świata unoszą się majestatyczne sterowce, zaś na ratuszowych wieżach zainstalowano dzieła sztuki zegarmistrzowskiej.

NA PÓŁNOCY

Im dalej na północ, tym klimat jest ostrzejszy, a w głębi łądu jest wyjątkowo zabójczy. Rozciągają się tam ogromne, dziewicze lasy, kryjące kilka osad drwali, z których drewno dociera koleją na południe. Lasy te są niebezpieczne, zamieszkałe przez straszliwe zwierzęta i inne potwory, zabijające w mgnieniu oka. Niewielu odważyło się zapuścić w ostępy by zdobyć rzadkie skóry, a jeszcze mniej spośród nich powróciło.

NA ZACHODZIE

Na bezkresnych równinach za Górami Szarymi żyją stada bizonów, na które polują szare futra. Poza równinami są tam pasma górskie, pustynie, wielkie jeziora. Ponoć stoi tam wielkie złote miasto, zbudowane przez nieznaną cywilizację i opuszczone wiele wieków temu.

Szare futra powiadają, że kontynent sięga daleko na wschód, aż do brzegów drugiego oceanu, równie wielkiego jak ten, zza którego przybyli koloniści.

NA POŁUDNIU

Na południu klimat jest znacznie cieplejszy, a za łańcuchem górskim rozciąga się wiele mil pustyni. Koloniści zamieszkujący obrzeża pustyni pędzą z soku rosnących tam kaktusów wyjątkowo mocny alkohol. Jeszcze dalej na wschodzie rosną bujne lasy deszczowe, pełne egzotycznych zwierząt i roślin.

Z południowego pasma górskiego pozyskuje się kamień, a następnie surowiec przewozi się wożami na północ do stacji przeladunkowej Last Stop. Zakrojone na szeroka skalę prace mające doprowadzić linię kolei do kamieniołomów za górami zostały ostatnio bardzo spowolnione - robotnicy kolejowi stali się obiektem częstych ataków ze strony kamiennych potworów, wyłaniających się wprost ze skał.

LUDNOŚĆ

Na Terytoriach mieszkają przedstawiciele wielu różnych ras rozumnych. Kolonistów można podzielić na kilka dużych grup.

STRÓŻE PRAWA

Stróże prawa w młodości byli zwykle awanturnikami, którzy później osiedli w jakimś miejscu i uznali je za swój dom. Stróże prawa są różni - niektórzy uważają miasto, w którym mieszkają, za swoją prywatną własność, podczas gdy innym zależy na dobru współmieszkańców. Niektórzy są przekupni i leniwi, inni wprowadzają surowe prawa i jeszcze surowsze kary za ich nieprzestrzeganie. Jednak wszyscy stróże prawa mają jedną wspólną cechę - są mianowicie najtwardszymi, najszybszymi i najlepszymi strzelcami na Terytoriach. Tylko głupcy ośmielają się zadzierać z prawem.

Stróżem prawa o największym znaczeniu jest Wysłannik Gubernatora. Odpowiada on tylko przed samym Gubernatorem, na swojego zastępcę może wyznaczyć kogokolwiek zechce, może odwołać każdą decyzję innego stróża prawa pokazując swoją odznakę. Wysłannik Gubernatora często przybywa do miasta incognito, by poznać prawdziwe oblicze miasta, niezafalshowane przez przedstawicieli miejscowych władz. Urząd Gubernatora przechodzi z rąk do rąk, ale Wysłannik Gubernatora pozostaje ten sam. Mówi się, że to on sprawuje prawdziwą władzę nad Terytoriami. Zważywszy na to, że ostatni Gubernator, który chciał zwolnić swego Wysłannika, zniknął nagle bez wieści, te plotki mogą być prawdą.

BANDYCI

Tam gdzie jest prawo, są też ci, którzy chcą je łamać. Bandyci z Terytoriów zagrażają podróżnym na drogach, a także mieszkańcom mniejszych osad. Co sprytniejsi bandyci nie napadają na dyliżanse, pociągi ani na większe miasta, gdyż takie postępowanie z pewnością przyciągnęłoby uwagę doświadczonych stróżów prawa, którym większość bandytów nie mogłaby sprostać.

MIASTOWI

Najlicniejszą grupą społeczną na Terytoriach są mieszkańcy miast. Wielu spośród nich kieruje się przesądami i chce prowadzić życie wolne od najazdów bandytów, kradnących ich zapasy czy smoków spalających ich domy. Na nieszczęście, nie dane jest im żyć w spokoju... Stróże prawa wymuszają na nich haracz, bandyci ograbiają ze skromnego majątku, naznaczeni kontrolują ich umysły, zaś potwory na nich polują.

Mieszkańcy miast potrzebują bohaterów, którzy stoczą za nich walkę i którzy nauczą ich, jak mogą walczyć sami. Miastowi są jednak raczej niebogaci, więc bohaterowie nie mogą liczyć na dobry zarobek.

NAZNACZENI

Naznaczeni mogą wywodzić się z różnych grup społecznych, lecz moce znamion zmieniają ich na zawsze. Podejrzliwi miastowi unikają "odmieńców", a czasem nawet ich wieszają, stróże prawa prześladują, zaś pobratymcy odwracają się od nich; nic więc dziwnego w tym, że naznaczeni rzadko gotowi są zaufać innym. Mimo wszystko moce naznaczonych pozwalają im przetrwać w pojedynkę, a nawet pomagają znaleźć przyjaciół pośród wolnych strzelców, którym nie przeszkadza nietypowy wygląd, jeżeli przyjaciel ze znamieniem potrafi cisnąć piorunem w nadlatującego na wywernie bandytę.

Naznaczeni mogą nauczyć się wykorzystywać swój dar jak najlepiej, albo przeklinać go do końca swych dni. Najszczęśliwi spośród nich nie dbają o to, co myślą inni, lecz żyją po swojemu.

WOLNI STRZELCY

Często zdarza się, że młodzi opuszczają dom rodzinny i ruszają na poszukiwanie szczęścia, sławy, bogactwa i na spotkanie przygody. Wolni strzelcy stanowią najdzikszą bandę Terytoriów. I zdają sobie z tego sprawę.

Tam, gdzie trzeba zabić uciążliwego potwora albo pozbyć się bandytów, miejscowi często zwracają się o pomoc do wolnych strzelców, zanim zwrócą się do stróża prawa. Koniec końców, wolni strzelcy załatwią sprawę jak najszybciej, jak najciszej i bez zadawania zbędnych pytań.

ARMIA STAREGO ŚWIATA

Armia, stacjonująca pod Landfall, liczy od 10000 do 15000 zaprawionych w bojach żołnierzy, uzbrojonych głównie w karabiny. Oficjalnie zwierzchnikiem sił zbrojnych Terytoriów jest Gubernator, lecz żold płacą kraje starego świata, które de facto sprawują nad nimi kontrolę.

Wielu prominentnych dowódców wojskowych, kierując się własnymi aspiracjami politycznymi, wykorzystuje niejasną sytuację prawną na Terytoriach by powiększać swoje fortuny. W tym celu zbierają oni haracze na własny rachunek, wykorzystują żołnierzy do budowy swoich rezydencji itp. Tak długo, jak ich przełożeni dostają z tego swoją część, a do Gubernatora nie napływają skargi, nikt nie zwraca uwagi na ten proceder. Czysty zysk.

SFORA

Po podpisaniu traktatu większość szarych futer przeniosła się za Góry Szare. Ci, którzy zostali, uznawani są przez kolonistów za potencjalnie niebezpieczne osobliwości. Niejeden szare futro stał się ofiarą linczu po tym, jak obarczono go winą za jakieś incydenty w okolicy.

Więcej informacji o Sforze znajduje się we wcześniejszym podrozdziale "Ziemie Sfory".

POTWORY NA TERYTORIACH

Potwory spotykane na Terytoriach unikają dużych miast, gdyż większe grupy ludzi z powodzeniem mogą odeprzeć ataki nawet najpotężniejszych istot. Z powyższych względów na drodze drużyny stawać będą zwykle przedstawiciele ras rozumnych.

KLASY BN W SPELLINGERZE

Większość klas BN z PMP może pojawić się w *Spellslingerze* po wprowadzeniu odpowiednich zmian.

ADEPT

Klasa adepta nie występuje w *Spellslingerze*.

ARYSTOKRATA

Premia do inicjatywy i premia do KP rozwijane tak samo jak u trapera.

Umiejętności klasowe: Umiejętności arystokraty (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Atletyka (S lub Zr), Gadanie (Cha), Jeździectwo (Zr), Oszustwo (Cha), Profesja (dowolne, każda rozwijana osobno) (Rzt), Wiedza (dowolne, każda rozwijana osobno) (Int), Wyznaczanie intencji (Rzt) i Zastraszanie (S lub Cha).

FACHOWIEC

Premia do inicjatywy i premia do KP rozwijane tak samo jak u trapera.

Umiejętności klasowe: Fachowiec może wybrać osiem dowolnych umiejętności, które stają się jego umiejętnościami klasowymi.

PLEBEJUSZ

Premia do inicjatywy rozwijana tak samo jak u trapera, a premia do KP rozwijana tak samo jak u cyngla.

Umiejętności klasowe: Umiejętności plebejusza (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Atletyka (S lub Zr), Jeździectwo (Zr), Profesja (dowolne, każda rozwijana osobno) (Rzt), Treśowanie (Cha), Używanie liny (Zr) i Zmysły (Rzt).

ZBROJNY

Premia do inicjatywy i premia do KP rozwijane tak samo jak u cyngla.

Umiejętności klasowe: Umiejętności zbrojnego (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Atletyka (S lub Zr), Jeździectwo (Zr), Profesja (dowolne, każda rozwijana osobno) (Rzt), Treśowanie (Cha), Zastraszanie (S lub Cha) i Zmysły (Rzt).



POTWORY Z IMPORTU

Każda istota z systemu d20 po kosmetycznych zmianach może pojawić się w *Spellslingerze*. Po pierwsze - dodaj do inicjatywy liczbę równą 1/2 SW istoty, dzięki czemu będzie ona mogła sprostać bohaterom; przy potworach z niniejszego podręcznika uwzględniono już odpowiedni modyfikator.

Podczas importowania istoty należy zwrócić uwagę na jej dotykową KP; jeśli wartość ta jest zbyt niska, trzeba będzie wzmocnić potwora przez redukcję obrażeń bądź dodatkowe punkty wytrzymałości.

OBLICZANIE DOŚWIADCZENIA

Ze względu na dostępność śmiercionośnej broni palnej, podczas planowania przygód drużynę w *Spellslingerze* należy traktować, jakby była o jeden poziom wyżej niż wynika to z poziomów postaci.

BUNYIP

Duże wynaturzenie (Wodne)

Kości Wytrzymałości: 6k8+15 (42 pw)

Inicjatywa: +11 (+3 ze SW)

Szybkość: 9 m (6 pól), pływanie 18 m (12 pól)

KP: 14 (-1 rozmiar, +4 Zr, +1 naturalny),
dotykowa 13, nieprzygotowany 10

Premia do ataku/Zwarcie: +4/+8

Atak: Ugryzienie +3 wręcz (1k6 i zatrucie)

Pełny atak: Ugryzienie +3 wręcz
(1k6 i zatrucie)

i 2x Pazury +1 wręcz (1k4 i zatrucie)

Front/Zasięg: 3 m/1,5 m

Specjalne ataki: Zatrucie

Specjalne cechy: Skażenie wody, Węch,

Widzenie w ciemnościach 18 m, Ziemnowodny

Rzuty obronne: Wytrw +6, Ref +6, Wola +6

Atrybuty: S 11, Zr 18, Bd 15, Int 5,
Rzt 12, Cha 6

Umiejętności: Atletyka +8, Zmysły +6

Atuty: Poprawiona inicjatywa,

Wielka wytrzymałość, Wielokrotny atak

Klimat/teren: Zbiorniki wodne klimatu
umiarkowanego

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 6

Skarb: standardowy

Rozwój: 7-12 KW (duży); 13-18 KW (wielki)

Modyfikator poziomu: -

Stwór przypomina krzyżówkę ogromnej pijawki z krokodylem. Po jego śliskiej skórze sływa gesta, czarna maź. Rozdziawia paszczę pełną zębów. Gdy, kołysząc się z boku na bok, pełźnie ku wam, jego zakończone oczami czułki cudacznie podrygują.

Bunyip jest stworzeniem wodnym, zamieszkuje odizolowane jeziora i stawy. Jego skóra wydziela usypiającą substancję. Każda istota pijąca wodę ze zbiornika, w którym żyje bunyip, staje się dlań łatwą zdobyczą.

Paszcza stwora, wypełniona tuzinami zagiętych do środka zębów, przypomina gardziel wielkiej pijawki. Skóra natomiast jest gładka i pokryta śluzem jak u ślimaka. Czarne łapy i ogon przypominają kończyny aligatora. Z przedniego odcinka grzbietu bunyipa wyrasta czworo czułków, zakończonych małymi oczami.

Bunyipy spotykane są głównie na Pustkowiach, tam gdzie zbiorników wodnych jest niewiele, a woda jest cenna. Zamieszkują w nielicznych oazach, zatruwając wodę i czyniąc ją niezdatną do picia. Ci nieszczęśnicy, którzy piją wodę nie zważając na jej żelazisty posmak, niemal natychmiast zapadają w głęboki sen. Wtedy bunyip wyłania się z odmętów i pożera bezbronne ofiary.

Bunyipy nie umieją mówić.

WALKA

Bunyip zwykle czeka skryty pod powierzchnią wody aż ofiara zaśnie, a wtedy zaczyna ją pożerać. Zaatakuję każdego, kto przeszkodzi mu w zaspakajaniu głodu. Jeżeli będzie bardzo głodny, nie będzie czekał aż ofiara uśnie. Zaatakuję również każdego, kto siłą będzie próbował wyciągnąć go z wody.

Skażenie wody (zw): Z biegiem czasu cała woda w akwenu, w którym żyje bunyip, staje się trująca. Pojedynczy osobnik może skażić w ten sposób całkiem spory zbiornik wodny. Już w tydzień po osiedleniu się bunyipa cała woda zostaje zatruta. Woda z jeziora - zatrucie: połknięcie; Wytrw ST 14; początkowe obrażenia - sen przez 1 rundę, drugorzędne obrażenia - sen przez 1k3 godziny. ST rzutu obronnego jest oparty na Bd i już uwzględniono w nim premię z rasy +2, ale jest on zmniejszony o 3, ponieważ trucizna jest rozpuszczona w dużej ilości wody.

Zatrucie (zw): Ugryzienie; Wytrw ST 17; początkowe obrażenia - sen przez 1 rundę, drugorzędne obrażenia - sen przez 1k3 godziny. ST rzutu obronnego jest oparty na Bd i już uwzględniono w nim premię z rasy +2.



IGŁACZ

Duża roślina

Kości Wytrzymałości: 4k8+16 (32 pw)

Inicjatywa: +9 (+1 ze SW)

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 15 (-1 rozmiar, +4 Zr, +2 naturalny),
dotykowa 13, nieprzygotowany 11

Premia do ataku/Zwarcie: +3/+10

Atak: Deszcz igieł +7 dystansowy (1k6+3)

Pełny atak: 3x Deszcz igieł +7 dystansowy
(1k6+3)

Front/Zasięg: 3 m/1,5 m

Specjalne ataki: Deszcz igieł

Specjalne cechy: Cechy rośliny, Widzenie
w słabym świetle, Wyczucie wody

Rzuty obronne: Wytrw +8, Ref +5, Wola +1

Atrybuty: S 16, Zr 18, Bd 18, Int 10,
Rzt 10, Cha 10

Umiejętności: Wyczuwanie intencji +6,
Zmysły +8

Atuty: Poprawiona inicjatywa, Zogniskowanie
broni (deszcz igieł)

Klimat/teren: Pustynie klimatu
umiarkowanego

Występowanie: pojedynczo albo para

Skala Wyzwania: 3

Skarb: standardowy

Rozwój: 5-8 KW (duży); 9-12 KW (wielki)

Modyfikator poziomu: -

Stwór, pokryty masą lśniących igieł, przypomina kaktus o ludzkich kształtach. Gdy się porusza, słychać skrzypienie i trzaski.

Igłacze to rozumne kaktusy, potrafiące się poruszać. Zamieszkują Pustkowie. Zwykle nie są agresywne, lecz gdy zostaną zaatakowane bronią się zaciekle.

Igłacze mierzą około 3 m wzrostu i ważą od 100 do 150 kg. Ich skóra jest zielona, stwardniała i pokryta tysiącami igieł, jak skóra zwykłych kaktusów.

Wędrujące igłacze pomagają czasami podróżnym, którzy zgubili się na Pustkowiach, prowadząc ich do bezcennej wody. Ocaleni przez igłacze nie pozwalają krzywdzić tych istot.

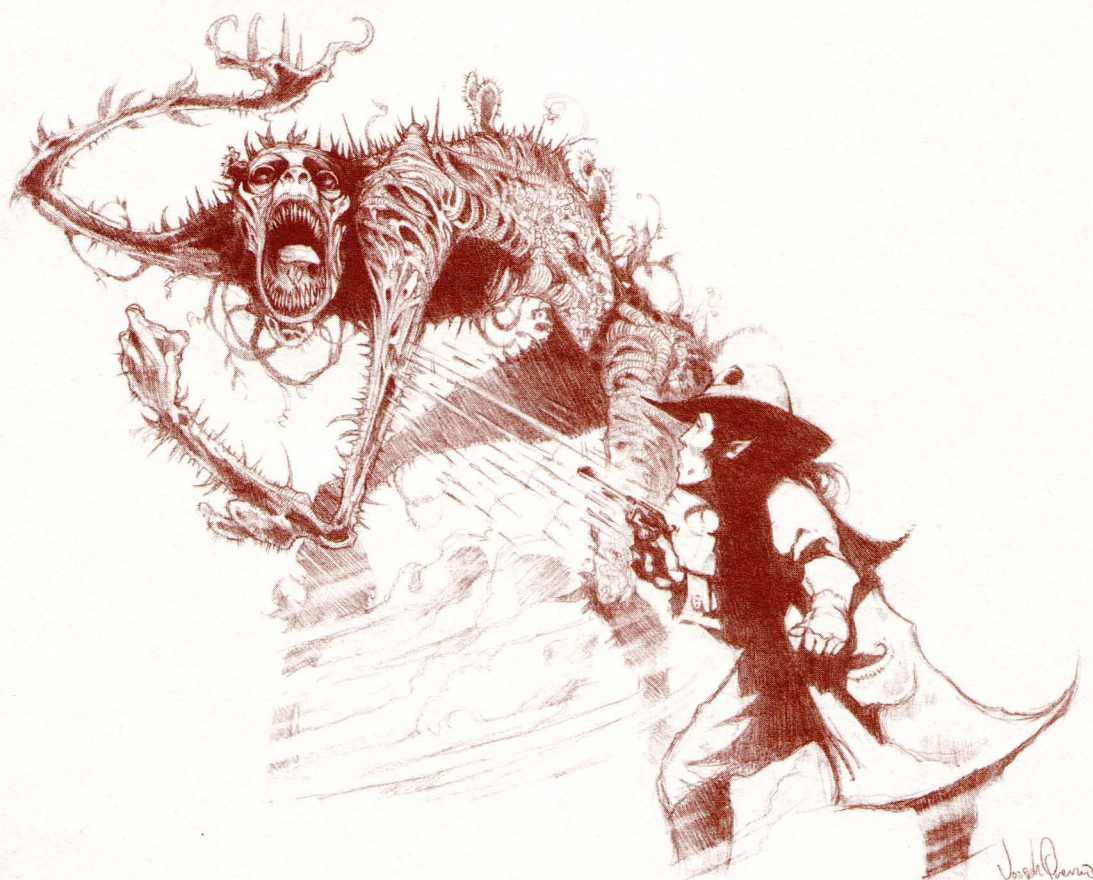
Igłacze mówią językiem roślin, a niektóre znają wspólny.

WALKA

Igłacze, jeżeli tylko mogą, unikają walki. Jeżeli zostaną do niej zmuszone, utrzymują dystans i zasypują przeciwnika deszczem igieł.

Deszcz igieł (zw): W standardowej akcji igłacz może wystrzelić salwę igieł porastających jego ciało. Taki atak ma zasięg maksymalny 45 m bez przyrostów zasięgu. Igłacz może wystrzelić nieskończoną liczbę salw, ponieważ igły odrastają tak szybko, jak są wystrzeliwane.

Wyczucie wody (zw): Igłacz potrafi w dowolnym momencie zlokalizować najbliższe źródło słodkiej wody w promieniu 2 mil.



SZAROTRUP

Każda istota, która umrze w Górach Szarych po 1k4 dniach odradza się jako szarotrup. MG, kierując się KW lub poziomem zmarłego, a także stanem zwłok, ustala rodzaj podstawowego nieumarłego.

TWORZENIE SZAROTRUPA

“Szarotrup” to szablon nabywany, który można nałożyć na dowolnego nieumarłego (zwanego dalej stworzeniem bazowym).

Rozmiar i typ: Stworzenie bazowe pozostaje nieumarłym, zachowując wszystkie podtypy poza podtypami związanymi z charakterem i zmieniającymi rodzaj. Stworzenie bazowe zyskuje podtyp “wzmocniony”.

Jeśli nie napisano inaczej, szarotrup posiada wszystkie statystyki i zdolności specjalne stworzenia bazowego.

Kości Wytrzymałości: KW stworzenia bazowego pozostają niezmienione, ale stworzenie bazowe otrzymuje dodatkowe 20 punktów wytrzymałości.

Szybkość: Jeżeli stworzenie bazowe potrafi latać, jego zwrotność staje się kiepska.

Klasa Pancerza: Premia z naturalnego pancerza zwiększa się o liczbę zależną od rozmiaru szarotrupa:

Malutki lub mniejszy +1

Mały +2

Średni +3

Duży +4

Wielki +5

Olbrzymi +8

Kolosalny +12

Ataki: Szarotrup zachowuje wszystkie ataki (bronią naturalną i bronią wytworzoną) stworzenia bazowego, a także wszystkie Znajomości broni stworzenia bazowego.

Specjalne cechy: Szarotrup zachowuje wszystkie specjalne cechy stworzenia bazowego, a także zyskuje poniższą cechę specjalną.

Nie do zabicia (zw): Jeżeli szarotrup pozostaje w odległości do 10 mil od Gór Szarych, nie można go zabić, chyba że będzie miał -30 lub mniej punktów wytrzymałości. Jeżeli szarotrup ma ponad -30 punktów wytrzymałości, odzyskuje 5 pw na minutę do czasu odzyskania maksymalnej ich liczby. Nawet jeśli szarotrup został całkowicie zniszczony, jest 50% szans na to, że w ciągu najbliższych 24 godzin powróci jako bezcielesny nieumarły (rodzaju wybranego przez MG).

Rzuty obronne: Jak stworzenie bazowe.

Atrybuty: Jak stworzenie bazowe.

Umiejętności: Jak stworzenie bazowe.

Atuty: Jak stworzenie bazowe.

Klimat/teren: każdy (tylko w Górach Szarych)

Występowanie: każde

Skala wyzwania: +2

Skarb: żaden

Rozwój: -

Modyfikator poziomu: -

SZAROTRUPI ZOMBIE Z CZŁOWIEKA PLEBEJUSZA

Średni nieumarły

Kości Wytrzymałości: 2k12+23 (36 pw)

Inicjatywa: 0 (+1 ze SW)

Szybkość: 9 m (6 pól, nie może biegać)

KP: 14 (-1 Zr, +5 naturalny), dotykowa 9, nieprzygotowany 14

Premia do ataku/Zwarcie: +1/+2

Atak: Walnięcie +2 wręcz (1k6+1)

albo Pałka +2 wręcz (1k6+1)

Pełny atak: Walnięcie +2 wręcz (1k6+1)

albo Pałka +2 wręcz (1k6+1)

Front/Zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: -

Specjalne cechy: Cechy nieumarłych, Nie do zabicia, Redukcja obrażeń 5/cięte, Tylko jedna akcja, Widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytrw +0, Ref -1, Wola +3

Atrybuty: S 12, Zr 8, Bd -, Int -, Rzt 10, Cha 1

Umiejętności: -

Atuty: Twardość

Klimat/teren: każdy (tylko w Górach Szarych)

Występowanie: każde

Skala Wyzwania: 3

Skarb: żaden

Rozwój: -

Modyfikator poziomu: -

Nie do zabicia (zw): Jeżeli szarotrupi zombie pozostaje w odległości do 10 mil od Gór Szarych, nie można go zabić, chyba że będzie miał -30 lub mniej punktów wytrzymałości. Jeżeli szarotrupi zombie ma ponad -30 punktów wytrzymałości, odzyskuje 5 pw na minutę do czasu odzyskania maksymalnej ich liczby. Nawet jeśli szarotrupi zombie został całkowicie zniszczony, jest 50% szans na to, że w ciągu najbliższych 24 godzin powróci jako szarotrupi cień.

Tylko jedna akcja (zw): Zombie są powolne i mogą wykonać albo jedną akcję ruchu albo jedną akcję ataku w każdej rundzie. Zombie może poruszyć się ze swoją szybkością i zaatakować w tej samej rundzie tylko gdy wykonuje szarżę.

SZAROTRUPIE WIDMO

Średni nieumarły (bezcieleśny)

Kości Wytrzymałości: 5k12+20 (52 pw)

Inicjatywa: +10 (+3 ze SW)

Szybkość: latanie 18 m (kiepska) (12 pól)

KP: 15 (+3 Zr, +2 odbicie), dotykowa 15, nieprzygotowane 12

Premia do ataku/Zwarcie: +2/-

Atak: Bezcieleśny dotyk +5 wręcz (1k4 i 1k6 wysysanie Budowy)

Pełny atak: Bezcieleśny dotyk +5 wręcz (1k4 i 1k6 wysysanie Budowy)

Front/Zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: Tworzenie pomiotu, Wysysanie Budowy

Specjalne cechy: Aura nienaturalności, Bezsilność w świetle dnia, Cechy bezcielesnych, Cechy nieumarłych, Nie do zabicia, Odporność na odegnanie +2, Widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytrw +1, Ref +4, Wola +6
Atrybuty: S -, Zr 16, Bd -, Int 14, Rzt 14, Cha 15

Umiejętności: Gadane +10, Podkradanie się +11, Sztuka przetrwania +10 (+12 przy tropieniu), Wyczuwanie intencji +10, Zastraszanie +10, Zmysły +13

Atuty: Poprawiona inicjatywa, Walka na ślepo, Zmysł walki, Zogniskowanie umiejętności (Zmysły)

Klimat/teren: każdy (tylko w Górach Szarych)

Występowanie: pojedynczo, banda (2-5) lub sfora (6-11)

Skala Wyzwania: 7

Skarb: żaden

Rozwój: -

Modyfikator poziomu: -

Aura nienaturalności (zn): Zarówno dzikie, jak i udomowione zwierzęta wyczuwają nienaturalną aurę otaczającą szarotrupie widmo. Nie zbliżą się dobrowolnie bardziej niż na 9 m do niego, a jeżeli zostaną do tego zmuszone, wpadną w panikę. Uspokoją się dopiero wtedy, gdy znajdą się dalej niż 9 m od tego nieumarłego.

Bezsilność w świetle dnia (zw): Szarotrupie widmo traci wszystkie zdolności, kiedy znajduje się w świetle słonecznym (ale nie w obszarze działania czaru światło dnia) i zawsze się przed nim kryje.

Nie do zabicia (zw): Jeżeli szarotrupie widmo pozostaje w odległości 10 mil od Gór Szarych, nie można go zabić, chyba że będzie miało -30 lub mniej punktów wytrzymałości. Jeżeli szarotrupie widmo ma ponad -30 punktów wytrzymałości, odzyskuje 5 pw na minutę do czasu odzyskania maksymalnej ich liczby. Nawet jeśli szarotrupie widmo zostało całkowicie zniszczone, jest 50% szans na to, że w ciągu najbliższych 24 godzin powróci jako szarotrupie widmo.

Tworzenie pomiotu (zn): Każdy zabity przez szarotrupie widmo humanoid po 1k4 rundach staje się szarotrupim widmem. Ciało zabitego pozostaje nietknięte i nie porusza się, jednak dusza zostaje wyrwana ze zwłok i przemieniona. Pomiot pozostaje pod całkowitą kontrolą szarotrupiego widma aż do jego śmierci. Pomiot nie zachowuje żadnych statystyk ani zdolności specjalnych, które posiadał za życia.

Wyssanie Budowy (zn): Każda żyjąca istota trafiona bezcielesnym atakiem dotykowym szarotrupiego widma musi wykonać rzut obronny Wytrw ST 14. Nieudany rzut oznacza wyssanie 1k6 punktów Bd. ST rzutu obronnego jest oparty na Cha. Po każdym trafieniu, które spowodowało wyssanie Bd, szarotrupie widmo zyskuje 5 tymczasowych punktów wytrzymałości.



TRAK

Duże zwierzę

Kości Wytrzymałości: 6k8+15 (42 pw)

Inicjatywa: +2 (+1 ze SW)

Szybkość: 15 m (10 pól)

KP: 13 (-1 rozmiar, +1 Zr, +3 naturalny),
dotykowa 10, nieprzygotowany 12

Premia do ataku/Zwarcie: +4/+13

Atak: Ugryzienie +8 wręcz (1k8+5)

Pełny atak: Ugryzienie +8 wręcz (1k8+5)

i 2x Kopyto +6 (1k6+2)

Front/Zasięg: 3 m/1,5 m

Specjalne ataki: -

Specjalne cechy: Węch, Widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytrw +8, Ref +6, Wola +4

Atrybuty: S 20, Zr 13, Bd 17, Int 2,

Rzt 15, Cha 6

Umiejętności: Zmysły +11

Atuty: Bieg, Krzepkość, Wielokrotny atak

Klimat/teren: Równiny klimatu umiarkowanego

Występowanie: pojedynczo, para lub stado (7-16) i udomowiony

Skala Wyzwania: 3

Skarb: żaden

Rozwój: -

Modyfikator poziomu: -

Na pierwszy rzut oka to zwierzę wydaje się być krewniakiem konia, ma jednak dłuższą, bardziej kudłatą sierść i nie boi się ludzi. Jego wygląd jest zdecydowanie dzikszy od końskiego - zwierzę rozdyma chrapy i niczym wilk wietrzy zapachy, zaś gdy parska, odstania ostre kły.

Traki służą szarym futrom za wierzchowce. Przypominają kudłate konie o uzębieniu typowym dla drapieżników. Są mięsożerne i dzikie, potrafią same bronić się przed większością zagrożeń.

Traki mają 1,8-2,1 m w kłębie, a ważą od 350 do 400 kg. Pod ich gęstym futrem rysują się potężne mięśnie, zaś uzębienie wskazuje na mięsożerny tryb życia.

Zwykle konie boją się szarych futer i nie pozwalają im się dosiąść. Odpowiednie dla siebie wierzchowce Sfory odnalazła dopiero na Pustkowiach. Szare futro, który złapał i ujeździł pierwszego traka w swoim życiu, staje się godzien miana wojownika.

Zwyczajne konie boją się traków i trzymają się od nich z daleka, zaś kiedy znajdują się z nimi w jednym miejscu, wpadają w popłoch. Traki natomiast bardzo lubią koninę.

Traki nie umieją mówić.



TRESOWANIE TRAKA

Wytresowanie traka zajmuje 8 tygodni i wymaga zdania testu Tresowania ST 25. Trak może walczyć, jeśli na grzbiecie niesie jeźdźca, lecz sam jeździec może walczyć tylko jeśli zda test Jeździectwa.

Za młode traki na ziemiach należących do kolonistów płaci się zwykle 250 sz, zaś na ziemiach Sfory - 500 sz. Traki osiągają dojrzałość tak szybko, jak konie. Dobrzy ujeźdźcze traków pobierają opłatę między 200 a 400 sz za tresurę jednego osobnika. Wytresowany trak będzie służył swojemu panu do śmierci. Pan traka musi jednak uważać na swoje dłonie i palce.

Udźwig: Lekki ładunek to dla traka najwyżej 180 kg; średni: 181 - 360 kg; ciężki: 361 - 540 kg. Trak jest w stanie ciągnąć do 2700 kg ładunku.

WIETRZNICA

Sredni nieumarły (bezielesny)
Kości Wytrzymałości: 6k12 (38 pw)
Inicjatywa: +7 (+3 ze SW)
Szybkość: latanie 18 m (doskonała) (12 pól)
KP: 16 (+4 Zr, +2 odbicie), dotykowa 16, nieprzygotowana 12
Premia do ataku/Zwarcie: +3/-
Atak: Bezielesny dotyk +7 wręcz (1k4 i 1k6 wysssanie Roztropności)
Pełny atak: Bezielesny dotyk +7 wręcz (1k4 i 1k6 wysssanie Roztropności)
Front/Zasięg: 1,5 m/1,5 m
Specjalne ataki: Pieśń szaleństwa, Tworzenie pomiotu, Wyssanie Roztropności
Specjalne cechy: Aura nienaturalności, Cechy bezielesnych, Cechy nieumarłych, Odporność na odegnanie +4, Widzenie w ciemnościach 18 m
Rzuty obronne: Wytrw +2, Ref +6, Wola +9
Atrybuty: S -, Zr 18, Bd -, Int 11, Rzt 14, Cha 15
Umiejętności: Wyczuwanie intencji +13, Zastraszanie +15, Zmysły +14,
Atuty: Walka na ślepo, Żelazna wola
Klimat/teren: każdy
Występowanie: pojedynczo, banda (2-5) lub sfera (6-11)
Skala Wyzwania: 6
Skarb: żaden
Rozwój: 6-15 KW (średni)
Modyfikator poziomu: -



Oparzy mgły układają się w zarys pięknej kobiety, która z początku wygląda na zdezorientowaną, lecz za chwilę się uspokaja. Z jej ust zaczyna płynąć niepokojąca, smutna pieśń, która przypomina echo wiatru gwiżdżącego pośród gór.

Wietrznice to duchy kobiet, które zgubiły się w dziczy i nigdy nie odnalazły drogi powrotnej. Ich żałośliwe pieśni niejednego doprowadziły do szaleństwa.

Wietrznice wyglądają tak, jak wyglądały za życia, lecz ich postać jest przybladła i zwiewna; w miejscu, gdzie kiedyś miały oczy zieją puste dziury. Wietrznice zdają się być zmieszane lub zamysłone, jakby próbowały sobie o czymś przypomnieć albo znaleźć jakąś swoją zgubę. To zagubienie jest jednak mylące, gdyż ich nastroje są zmienne i w jednej chwili wietrznica może wpaść we wściekłość, rozpoczynając swoją straszliwą pieśń.

Wietrznice spotykane są w odosobnionych, opustoszałych miejscach, z dala od jakichkolwiek osad. Na ich większe grupy natrafić można tam, gdzie wiatr wyje i świszczy pośród gór i wzgórz.

Wietrznice nie umieją mówić, śpiewają jedynie smutną pieśń, która nie zawsze jest pieśnią szaleństwa. Zwykle jednak, gdy wietrznica zatraci się w śpiewie, prędzej czy później pojawią się w nim szalone nuty.

WALKA

Wietrznice przepelnia nieskończona tęsknota za tym, co żywe, lecz rozchwianie emocjonalne tych nieumarłych niezmiennie prowadzi do śmierci wszystkich, którzy znajdują się w pobliżu. Częstokroć życzliwe, dobroduszne osoby pozwalają wietrznicom na pozostawanie przy sobie. Ściągają tym na siebie same kłopoty, gdyż nastrój wietrznicy bez wyraźnej przyczyny zmienia się w jednej chwili, a wtedy bez wahania atakuje ona swojego dobroczyńcę.

Pieśń szaleństwa (zn): Jest to atak dźwiękowy w postaci fali o promieniu 9 m, z wietrznicą w środku fali. Wszystkie stworzenia w obszarze działania fali muszą wykonać rzut obronny Wytrw ST 14. Nieudany rzut oznacza wysssanie 1k2 punktów Rzt. ST rzutu obronnego jest oparty na Cha. Po zaśpiewaniu pieśni szaleństwa, wietrznica musi odczekać 1k4 rundy zanim będzie mogła ją zaśpiewać ponownie.

Tworzenie pomiotu (zn): Każdy zabity przez wietrznicę humanoid płci żeńskiej po 1k4 rundach staje się wietrznicą. Ciało zabitej pozostaje nietknięte i nie porusza się, jednak dusza zostaje wyrwana ze zwłok i przemieniona. Pomiot pozostaje pod całkowitą kontrolą wietrznicy do jej śmierci. Pomiot nie zachowuje żadnych statystyk ani zdolności specjalnych, które posiadał za życia.

Wyssanie Roztropności (zn): Każda żyjąca istota trafiona bezielesnym atakiem dotykowym wietrznicy musi wykonać rzut obronny Wytrw ST 14. Nieudany rzut oznacza wysssanie 1k6 punktów Rzt. ST rzutu obronnego jest oparty na Cha.

ZŁOTY WIJ

Duże wynaturzenie

Kości Wytrzymałości: 4k8+8 (26 pw)

Inicjatywa: +5 (+3 ze SW)

Szybkość: 9 m (6 pól), rycie 4,5 m (3 pola)

KP: 17 (-1 rozmiar, +2 Zr, +6 naturalny),

dotykowa 11, nieprzygotowany 15

Premia do ataku/Zwarcie: +3/+10

Atak: 6x Dotyk +5 wręcz (1k2+3

i wgryzanie się)

Pełny atak: 6x Dotyk +5 wręcz (1k2+3

i wgryzanie się)

Front/Zasięg: 3 m/1,5 m (4,5 m zasięg macek)

Specjalne ataki: Wgryzanie się,

Wyssanie krwi

Specjalne cechy: Milczenie, Węch,

Widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytrw +3, Ref +3, Wola +6

Atrybuty: S 16, Zr 15, Bd 14, Int 1,

Rzt 15, Cha 6

Umiejętności: Sztuka przetrwania +5,

Zmysły +6

Atuty: Tropienie, Zmysł walki

Klimat/teren: podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 7

Skarb: standardowy

Rozwój: 5-6 KW (duży); 5-12 (wielki)

Modyfikator poziomu: -

Ziemia rozstępuje się i widzicie chmurę wijących się macek. Każda zakończona jest paszczą. W ślad za mackami spod ziemi wylania się białe, węzowate cielsko. Z podłużnej paszczy dobiega obrzydliwy chrobot. Sześcioro segmentowych oczu spogląda na was beznamiętnie.

Złote wije to potworne wynaturzenia, żyjące w korytarzach górniczych nieopodal Gór Szarych. Po tym, jak zniemacka wychyną spod ziemi, rozciągają wokół siebie magiczną ciszę. W nieopisywalnym milczeniu wbijają swe macki w oniemiałą ofiarę i wysysają z niej krew do ostatniej kropli.

Potwory te mierzą od 2,4 do 3 m długości. Ich brzuch pokryty jest twardymi włoskami, dzięki którym mogą pełzać niczym stonogi. Łeb wieńczy sześcioro oczu, przypominających ślepię pajaka. Największym zagrożeniem są macki wyrastające z boków potwora. Każda macka zakończona jest małą, uzębioną paszczą. Za ich pomocą złoty wij wysysa krew z ugryzionej ofiary.

Złote wije sięją postrach wśród pracowników krasnoludzkich kopalń pod Górami Szarymi. Szare futra, którzy próbowali przekonać krasnoludy do opuszczenia Gór Szarych, twierdzą, że złote wije strzegą spokoju tego, co spoczywa pod górami. Krasnoludy zrozumiały to na swój sposób: szamani szarych futer wezwali w jakiś sposób złote wije, by wypędzić intruzów ze świętych gór Sfory.



WALKA

Złoty wij, poruszając się pod ziemią, podkrađa się do samotnych górników i atakuje z zaskoczenia. Używa swojej zdolności wyciszenia dźwięków, a następnie wgryza się kilkoma mackami w ciało ofiary i wysysa z niej krew.

Wgryzanie się (zw): Kiedy atak dotykowy złotego wija trafi, jedna z jego macek wgryza się w ciało przeciwnika. Jest to zwarcie, choć złoty wij, używając tej zdolności, nie jest uznawany za będącego w zwarcu (nie traci premii ze Zr do KP). Złoty wij nie może odejść dalej niż na 4,5 m od przeciwnika, w którego się wgryzł, może jednak atakować przeciwników w swoim zasięgu (wliczając w to przeciwnika, w którego się wgryzł).

Macki, która się wgryzła, można pozbyć się w dwojaki sposób - odcinając ją bądź łapiąc i odrywając. Macka, która się wgryzła, ma 17 KP (13 dotykowej, 17 nieprzygotowana) i 4 punkty wytrzymałości. Odcięcie macki nie powoduje utraty punktów wytrzymałości u złotego wija, któremu ją ucięto, ale zmniejsza ilość jego ataków dotykowych o jeden. By pozbyć się macki przez złapanie jej, należy ją przyszpilić (ma ona premię w zwarcu +4).

Wysysanie krwi (zw): Na początku tury złotego wija każda jego macka, która się wgryzła, wysysa z ofiary 1k2 punktów Bd. Kiedy złoty wij wysysie w sumie 24 punkty Bd, puszcza wszystkich przeciwników i zakopuje się pod ziemią, by strawić posiłek.

Milczenie (zc): W dowolnej chwili złoty wij może rzucić na siebie *milczenie*, jakby był 5-poziomym rzucającym.

LISTA SPOTKAŃ W DZICZY

Poniższe listy pomogą określić, kogo lub co spotka drużyna podczas swoich wędrówek przez Terytoria; oczywiście, mogą oni spotkać również inne stworzenia, lecz te wymienione w zestawieniach należą do najczęściej spotykanych.

RÓWNINY

Obszar ten sięga od Rzeki Zielonej aż do Last Stop. Można tu znaleźć wiele zapadłych dziur.

SW Spotkanie

- 1/4 Kuc (zwierzę)
- 1/3 Pies (zwierzę)
- 1/3 Goblin
- 1/2 Ogromna pszczoła (robactwo)
- 1/2 Niziołek
- 1/2 Ork
- 1 Gnoll
- 1 Koń, ciężki albo lekki (zwierzę)
- 2 Migopies
- 2 Niedźwieżuk
- 2 Worg
- 3 Kokatryks
- 3 Doppelganger
- 3 Rój szarańczy
- 4 Gargulec
- 7 Chimera
- 8 Gorgona
- 9 od 7 do 9 traperów 3. poziomu pędzących stado bydła (20-40 sztuk)
- 10 Strażniczka naga

WSCHODNIE LASY

Ten obszar rozciąga się wzdłuż wschodniego wybrzeża, od Salt Harbor do White Shores. Można tu często trafić na pojedyncze chaty a nawet na zapadłe dziury.

SW Spotkanie

- 1/4 Kobold
- 1/2 Półelf
- 1 Pseudosmok
- 1 Wilk (zwierzę)
- 2 Niedźwiedź czarny (zwierzę)
- 2 Dzik (zwierzę)
- 3 Centaur
- 3 Złowieszczy wilk
- 3 Ogromny orzeł
- 3 Jednorożec
- 3 Zielony smok (smoczątko)
- 4 Niedźwiedź brunatny (zwierzę)
- 4 Złowieszczy dzik
- 5 Zimowy wilk
- 6 Mackowiec
- 7 Nimfa
- 8 Drzewiec

PUSTKOWIA

Ten obszar sięga od Nowhere aż do High Mountain na północy i do Black Rock na południu.

SW Spotkanie

- 1/2 Mały potworny skorpion (robactwo)
- 1 Średni potworny skorpion (robactwo)
- 2 Rój nietoperzy
- 2 Złowieszczy nietoperz
- 3 Iglacz
- 4 Błękitny smok (dziecko)
- 5 Bazyliszek
- 6 Bunyip
- 7 Dragonne
- 7 Remorhaz
- 8 Lammasu

GÓRY SZARE

Ten obszar obejmuje tylko i wyłącznie Góry Szare. Wszyscy nieumarli w tym wyliczeniu (oznaczeni *), mają nałożony szablon "szarotrup".

SW Spotkanie

- 2 Zombie z człowieka plebejusza*
- 3 Ghoul*
- 5 Ghast (ghoul)*
- 5 Cień*
- 5 Upiór*
- 6 Wampirzy pomiot*
- 7 Zjawa*
- 8 Wietrznicza*
- 9 Spektra*
- 7 Gigant wzgórzowy
- 10 Biały smok (dojrzały)
- 11 Drużyna złożona z 5-6 wolnych strzelców 6. poziomu
- 13 Pożeracz*
- 16 Nocne skrzydło (cień nocy)*
- 18 Nocny wędrowiec (cień nocy)*
- 20 Nocny pełzacz (cień nocy)*

ZIEMIE SFORY

Są to wszystkie tereny na zachód od Gór Szarych. Można tu spotkać zarówno grupy szarych futer, jak i szare futra podróżujących samotnie.

SW Spotkanie

- 1/4 Kuc (zwierzę)
- 1/3 Pies (zwierzę)
- 1 Koń, ciężki albo lekki (zwierzę)
- 2 Bizon (zwierzę)
- 2 Elektryczna jaszczurka
- 3 Trak
- 5 Mantikora
- 6 Przetrawiacz
- 6 Ettin
- 7 Czerwony smok (młody)
- 8 Gigant kamienny
- 9 Oddział zwiadu złożony z 5-6 szarych futer-traperów 3. poziomu dosiadających traków

DODATEK 1: TYLKO DLA MG

Z pewnością chciałbyś lub chciałabyś zapoznać się z odpowiednimi materiałami, by tło twojej kampanii w *Spellslingerze* było możliwie jak najbarwniejsze.

FILMY, KTÓRE WARTO OBEJRZEĆ

Westerny są kopalnią pomysłów na przygody.

Z klasyki gatunku trzeba zobaczyć przynajmniej *W samo południe*, *Poszukiwaczy* i *Jeźdźca znikąd*. W tych trzech filmach prezentowane są najróżniejsze tematy i postacie, dzięki którym poznasz podstawowe założenia gatunku.

Jeżeli chodzi o spaghetti westerny, to Clint Eastwood rządzi! Nie przegap *Trylogii bezimiennego* z jego udziałem, i postaraj się zobaczyć *Mściciela*, gdyż jest to jeden z niewielu dobrych westernów, w których pojawia się element nadprzyrodzony.

I wreszcie współczesne westerny - *Szybcy i martwi*, *Tombstone*, *Silverado* i *Bez przebaczenia*. W *Szybkich i martwych* można zobaczyć jedno z najlepszych pojedynków, jakie kiedykolwiek nakręcono, *Silverado* to świetny western "drużynowy", zaś *Bez przebaczenia* jest chyba westernem wszech czasów - jeśli go nie obejrzyś, nie wiesz, co tracisz.

ZMIENIANIE SPELLSLINGERA

Spellslinger może być dowolnie zmieniany w zależności od twoich potrzeb. Poniżej wyszczególniono zmiany, które być może będziesz chciał (lub chciała) zastosować.

ŚMIERCIONOŚNA BRONŃ PALNA

By broń palna w *Spellslingerze* stała się jeszcze bardziej śmiercionośna, wystarczy obniżyć próg ogromnych obrażeń do wartości Budowy postaci. Po wprowadzeniu tej zmiany niemal każde trafienie z broni palnej wywoływać będzie rzut obronny na ogromne obrażenia.

SŁABSZA BRONŃ PALNA

By osłabić siłę rażenia broni palnej w *Spellslingerze*, wystarczy stwierdzić, że strzały z broni palnej są zwykłymi atakami dystansowymi, a nie dotykowymi atakami dystansowymi. Jednak w tym przypadku należy spodziewać się, że postacie zaczną nosić pancerz, co źle wpłynie na westernowy styl gry.

WIĘCEJ MAGII

By zwiększyć dostępność magii w *Spellslingerze*, możesz poszerzyć listę czarów już istniejących klas naznaczonych, bądź wprowadzić standardowe klasy, których przedstawiciele rzucają czary.

BEZ MAGII

By usunąć magię ze *Spellslingera*, zrezygnuj z postaci naznaczonych. Jeżeli zamierzasz prowadzić kampanię w realiach historycznych, usuń też rasy inne niż ludzie, a także bronie rasowe oraz potwory. Trzy klasy, umiejętności i atuty z tego podręcznika wystarczą w zupełności do poprowadzenia kampanii w realiach historycznych Dzikiego Zachodu.

JUŻ ISTNIEJĄCE KAMPANIE

Nietrudno wprowadzić *Spellslingera* do już istniejącej kampanii. Ustal po prostu, że proch strzelniczy ma swego rodzaju nadprzyrodzoną naturę i nie działa poza Terytoriami. Jeżeli na Terytoriach pojawi się przedstawiciel klasy rzucającej czary, należy pozwolić mu nadal zdobywać poziomy tej klasy, jak również zaznaczyć, że poza Terytoriami nadal spotkać można postacie, posługujące się zaklęciami.

Przejścia między dotychczasową kampanią a *Spellslingerem* należy dokonać jak najłagodniej, bez przymuszania graczy. Niech postacie powoli dowiadują się o Terytoriach, słuchając opowieści o broni palnej i ogromnych preiach, a potem niech gracze przejmą inicjatywę. Jeżeli nie będą zainteresowani, to trudno. Gracze mogą zwyczajnie nie chcieć wprowadzać swoich postaci do świata łączącego western z fantasy. Jak zawsze, liczy się przede wszystkim zrozumienie między tobą a twoimi graczami.



1-SZY TYDZIEŃ SIERPŃNIA

御族

GOZOKU

przewodnik po sztuce gry

Nr 3(6) 2006
sierpień/wrzesień
cena: 11,90 zł
(w tym 0% VAT)



SHADOW OF WAR

Ujawniamy szczegóły dodatku
do World of Warcraft
premiera: WRZESIEŃ!

Rise of the Shogun

Przegląd kart z wrześniowego dodatku
Legendy Pięciu Kręgów

Orbitowsk'a przygoda do Spellslingera!

Horror na Terytoriach

GAMES UNPLUGGED

Wakacyjny konkurs na 40 gier !!!

www.gozoku.pl

LICENCJA OTWARTEJ GRY

Wersja 1.0a PL

Ostatnia zmiana: 11-08-2004

Poniższy tekst jest własnością Wizards of the Coast, Inc. Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). Wszystkie prawa zastrzeżone.

1. Określenia: (a) "Udzielający" oznacza właściciela praw autorskich i/lub znaków towarowych, który przyczynia się do tworzenia Otwartej Zawartości Gry; (b) "Materiały Pochodne" oznacza materiały objęte prawami autorskimi, włączając w to opracowania i tłumaczenia (w tym na języki komputerowe), cytaty, modyfikacje, korekty, dodatki, rozszerzenia, uaktualnienia, ulepszenia, kompilacje, skróty lub inne formy, w jakich istniejące dzieło może być ponownie opublikowane, adaptowane lub zmienione; (c) "Dystrybucja" oznacza reprodukcję, udzielenie licencji, najem, używanie, sprzedaż, emisję, wystawienie na widok publiczny, transmisję lub innego rodzaju dystrybucję; (d) "Otwarta Zawartość Gry" oznacza mechanikę gry, włączając w to metody, procesy i procedury w takim zakresie, że nie zawierają Tożsamości Produktu i są rozszerzeniem wcześniejszego dzieła i wszelkiej dodatkowej zawartości jednoznacznie wskazanej przez Udzielającego jako Otwartą Zawartość Gry i oznaczająca każde dzieło objęte tą Licencją, włączając w to tłumaczenia i Materiały Pochodne chronione prawem autorskim, lecz wyluczając Tożsamość Produktu. (e) "Tożsamość Produktu" oznacza nazwę, logo i znaki szczególne, w tym szatę graficzną produktu lub serii produktów; artefakty, stworzenia, postacie, opowieści, scenariusze, fabułę, elementy tematyczne, dialogi, wydarzenia, języki, ilustracje, symbole, wzory, wyobrażenia, podobizny, formaty, pozy, pomysły, motywy oraz graficzne, fotograficzne i inne zobrazowania graficzne lub dźwiękowe; imiona i opisy postaci; nazwy i opisy czarów, efektów magicznych, schematów zachowań, drużyn, ważnych osobistości, podobieństw, specjalnych umiejętności, miejsc, lokacji, środowiska, stworzeń, wyposażenia, magicznych i nadnaturalnych zdolności lub efektów, logo, symbole lub projekty graficzne; i wszystkie inne Znaki Towarowe lub Zastrzeżone Znaki Towarowe jasno określone jako Tożsamość Produktu przez ich właściciela, za wyjątkiem Otwartej Zawartości Gry. (f) "Znak Towarowy" oznacza logo, nazwy, znaki, motto, układ graficzny wykorzystywany przez Udzielającego do identyfikacji siebie, lub swoich produktów lub powiązanych produktów stworzonych przez Udzielającego według zasad Licencji Otwartej Gry. (g) "Użytek", "Użyty" lub "Używanie" oznacza użytkowanie, dystrybucję, kopiowanie, edytowanie, formatowanie, modyfikowanie, tłumaczenie lub w jakikolwiek inny sposób wytwarzanie Materiałów Pochodnych według zasad Licencji Otwartej Gry. (h) "Ty", "Twój" i inne odwołania w drugiej osobie liczby pojedynczej oznaczają licencjobjiorcę w rozumieniu tej umowy.

2. Licencja: Ta Licencja dotyczy każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, który zawiera informację, wskazującą, że Otwarta Zawartość Gry może być użyta tylko na warunkach tej Licencji. Musisz załączyć taką informację do każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, którego Używasz. Nie można dodawać ani ujmować żadnych postanowień do i z niniejszej Licencji, oprócz możliwości wymienionych w Licencji. Żadne inne warunki i postanowienia nie mogą się odnosić do Otwartej Zawartości Gry rozpowszechnianej na zasadach tej Licencji.

3. Oferta i akceptacja: Używając Otwartej Zawartości Gry stwierdzasz, że akceptujesz warunki niniejszej Licencji.

4. Zapewnienia i postanowienia: W zamian za akceptację używania tej Licencji, Licencjodawca zapewnia Ci wieczystą, ogólnoswiatową, wolną od tantiem, niewyłączną licencję o postanowieniach niniejszej Licencji na Używanie Otwartej Zawartości Gry.

5. Oświadczenie o prawie do udzielenia Licencji: Jeżeli publikując własne, oryginalne materiały jako Otwartą Zawartość Gry stwierdzasz, że Twój wkład jest Twoim wytworem i/lub masz prawo do zapewnienia praw gwarantowanych przez niniejszą Licencję.

6. Informacja o Prawach Autorskich: Jesteś zobowiązany uaktualniać INFORMACJĘ O PRAWACH AUTORSKICH, tak by zawierała dokładny tekst INFORMACJI O PRAWACH AUTORSKICH każdego fragmentu Otwartej

Zawartości Gry, który kopiujesz, modyfikujesz lub dystrybuujesz, musisz także dodać tytuł, datę praw autorskich i nazwę właściciela praw autorskich do Informacji o Prawach Autorskich dla każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.

7. Używanie Tożsamości Produktu: Zobowiązujesz się do nieużywania żadnej części Tożsamości Produktu, włączając w to wskazanie zgodności, chyba że robisz to na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem każdego z elementów Tożsamości Produktu. Zobowiązujesz się nie wskazywać zgodności lub powiązań z żadnym Znakiem Towarowym ani Znakiem Handlowym w połączeniu z dziełem zawierającym Otwartą Zawartość Gry, chyba że robisz to na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem takiego Znaków Towarowego lub Znak Handlowego. Użycie którejkolwiek z Tożsamości Produktu w Otwartej Zawartości Gry nie stanowi naruszenia własności danej Tożsamości Produktu. Właściciel Tożsamości Produktu wykorzystanej w Otwartej Zawartości Gry zachowuje pełne prawa, tytuły i korzyści do i z Tożsamości Produktu.

8. Identyfikacja: Jeżeli dystrybuujesz Otwartą Zawartość Gry musisz jasno określić jaka część pracy przez Ciebie dystrybuowanej jest Otwartą Zawartością Gry.

9. Uaktualnienie Licencji: Wizards lub jej określone Przedstawiciele, mogą publikować uaktualnione wersje niniejszej Licencji. Możesz używać każdej autoryzowanej wersji tej Licencji do kopiowania, modyfikacji i dystrybucji każdej Otwartej Zawartości Gry, oryginalnie dystrybuowanej na niniejszej Licencji w dowolnej jej wersji.

10. Kopia Licencji: Jesteś ZOBOWIĄZANY dystrybuować kopię niniejszej Licencji z każdą kopią Otwartej Zawartości Gry.

11. Użycie danych Udzielającego: Nie możesz wykorzystywać nazwy lub nazwiska żadnego z Udzielających do Wprowadzenia na rynek Reklamy Otwartej Zawartości Gry, chyba że posiadasz na to pisemną zgodę Udzielającego.

12. Niemożność wywiązania się: Jeżeli nie jesteś w stanie wywiązać się z któregokolwiek warunku niniejszej Licencji w stosunku do Otwartej Zawartości Gry, ze względu na ustawę, rozporządzenie lub wyrok sądu, nie możesz Używać Otwartej Zawartości Gry której dotyczy.

13. Przerwanie: Niniejsza Licencja zostaje automatycznie cofnięta jeżeli któryś z warunków w niej zawartych zostanie naruszony, a uchybienie nie zostanie naprawione w ciągu 30 dni od stwierdzenia naruszenia. Wszystkie sublicencje działające nadal po zerwaniu niniejszej Licencji.

14. Przystosowanie: Jeżeli którekolwiek z postanowień niniejszej Licencji jest niemożliwe do zastosowania, takie postanowienie powinno zostać przystosowane, lecz tylko w granicach koniecznych dla zapewnienia stosowności.

15. INFORMACJA O PRAWACH AUTORSKICH

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Prawa do polskiego wydania Dungeons & Dragons® należą do ISA Sp. z o. o.

Podręcznik Gracza Copyright 2002 ISA Sp. z o. o.

Przewodnik Mistrza Podziemi Copyright 2002 ISA Sp. z o. o.

HORIZON: Spelllinger Copyright 2004, Fantasy Flight Publishing.

KONIEC LICENCJI

Autorem tłumaczenia jest: Llewelyn MT

Dziękujemy serwisowi www.polter.pl

SPELLSLINGER™

"TUTAJ KAŻDY JEST PANEM SAMEGO SIEBIE - PANEM SWOJEGO ŻYCIA I PANEM SWOJEJ ŚMIERCI"

Grając w *Spellslingera*, grę fabularną systemu d20, poznasz Terytoria, na których znajdziesz elfy, smoki i rewolwery. To tutaj zdobędziesz bogactwo podczas gorączki złota, tutaj zmierzysz się z potwornościami Gór Szarych, tutaj odkryjesz odwieczne, skryte pod ziemią tajemnice. Wciel się w postać tubylca, wraz ze Sforą przemierzającego bezkresne prerie, albo w osadnika, który przybył do Redemption w poszukiwaniu bogactwa, sławy i wolności. Damy ci dobrą radę: jeśli masz choć trochę oleju w głowie, trzymaj się z dala od wojny między magusami i czarnorękimi... ale z drugiej strony - kto nie lubi odrobiny ryzyka?



- Gra fabularna d20... nie potrzeba żadnych innych podręczników poza podstawowym.
- Niepowtarzalny system znamion, pojawiających się przy narodzinach. Nieważne, czy jest to zasze bielmem oko magusa, czy półksiężyc na czole zmiennoskórego - naznaczeni posiadają niezwykłą moc, lecz zostają na zawsze odgradzeni od innych mieszkańców Terytoriów.
- Zasady dotyczące broni palnej, strzelanin oraz pojedynków na rewolwery; oparty na atutach system rzucania czarów.

Do używania tego podręcznika potrzebny jest *Podręcznik Gracza Dungeons & Dragons®*, wydawany przez Wizards of the Coast, Inc.®
 W tym podręczniku stosowane są zmienione zasady w wersji v.3.5.
 Horizon TM & © 2004 Fantasy Flight Publishing, Inc.
 Prawa do polskiego wydania Dungeons & Dragons® należą do ISA Sp. z o. o.

HORIZON zabierze was w podróż ku granicom gier fabularnych. Pozwoli wam odkryć nowatorskie pomysły i niezwykle światy, na które czekaliście... A wszystko to w jednej książce.

Każdy podręcznik z serii HORIZON to gra fabularna systemu d20. Może być ciekawą odmianą na miesiąc; może od czasu do czasu służyć do prowadzenia pojedynczych przygód; może też stanowić tło dla epickiej kampanii, którą będziecie wspominać przez lata...

Podręczniki z serii HORIZON zawierają nowe, szczegółowe zasady, których można użyć w już istniejących grach, jak również pełny, inspirujący opis świata, w który z łatwością można wpasować inne gry.

HORIZON. Najdalsze granice RPG.

ISBN 978-83-60589-00-7



9 788360 458900 7

www.gozoku.pl



FANTASY
FLIGHT
GAMES

www.fantasyflightgames.com