

DUNGEONS
& DRAGONS® Dodatek

Czarny Folant



New RPG Order

Prezentuje

D&D 3.5 - Czarci Foliał



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 225
Rozdzielczość.....: 2420x3190
Wydawnictwo.....: ISA
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2007
Data release'u.....: 2011.04.13

Opis:

Ten dodatek do gry Dungeons & Dragons przedstawia ponad 150 stworów, wliczając kilka z najbardziej diabolicznych istot, jakie można sobie wyobrazić.

Mimo że skupia się na pozaplanarnych stworzeniach, będziesz mógł spotkać nowe istoty wszystkich prawie typów, ze Skalą Wyzwania sięgającą od 1/8 do 25. Wraz z trzema nowymi, czarcimi klasami prestiżowymi, sześcioma nowymi szablonami i zasadami dla rojów, wszczepów i symbiontów Fiend Folio oferuje mnogość wyzwań dla każdego bohatera.

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.



CZARCI FOLIAŁ

ERIC CAGLE, JESSE DECKER, JAMES JACOBS, ERIK MONA,
MATT SERNETT, CHRIS THOMASSON, JAMES WYATT

DODATKOWY MATERIAŁ

RICHARD BAKER, ED BONNY, MONTE COOK,
ANDY COLLINS, BRUCE CORDELL,
GWENDOLYN F.M. KESTREL, PAUL LEACH,
SEAN K REYNOLDS, STEVE WINTER

OPRACOWANIE

RICHARD BAKER, JAMES WYATT

REDAKTORZY

JENNIFER CLARKE WILKES, MIRANDA HORNER,
GWENDOLYN F.M. KESTREL, PENNY WILLIAMS

REDAKTOR WYKONAWCZY

KIM MOHAN

KIEROWNIK KONCEPCYJNY

ED STARK

KIEROWNIK KATEGORII

ANTHONY VALTERRA

DYREKTOR BIR GIER FABULARNYCH

BILL SLAVICSEK

WICEPREZES WYDANIA

MARY KIRCHOFF

KIEROWNIK PROJEKTU

MARTIN DURHAM

DYREKTOR STRONY WIZUALNEJ

DAWN MURIN

OKŁADKA

BROM, HENRY HIGGINBOTHAM

ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE

GLEN ANGUS, DARREN BADER, THOMAS BAXA,
MATT CAVOTTA, DENNIS CRAMER,
LARRY DIXON, JEFF EASLEY, SCOTT FISCHER,
LARS GRANT-WEST, JEREMY JARVIS,
TODD LOCKWOOD, KEVIN MCCANN,
RAVEN MIMURA, MATTHEW MITCHELL,
PUDDNHEAD, WAYNE REYNOLDS, RICHARD
SARDINHA, MARC SASSO, BRIAN SNODDY,
ARNIE SWEKEL, BEN TEMPLESMITH,
ANTHONY WATERS, SAM WOOD

OPRACOWANIE GRAFICZNE

DAWN MURIN, SEAN GLENN

SPECJALISTA TECHNIKI CYFROWEJ

ERIN DORRIES

FOTOGRAF

CRAIG CUDNOHUFISKY

KIEROWNIK PRODUKCJI

CHAS DELONG

GRE TESTOWALI: BILL ANDERSON, GREG ANDERSON, WAYLAND "SKIP" AUGUR, RICH BAKER, JEFF BALL, ROBBIE BALL, JASON BAZYLAK, TED BOLSTAD, ALAN BONNIN, CONSTANCE BONNIN, AARON BORIO, BILL BRAWN, VERN BROOKS, SCOTT BUCHAN, CARI BUTORAC, BARBARA CHANDLER, KENT CHEN, TOM CLARK, WAYNE DAWSON, CHRIS DAUER, JESSE DECKER, VANESSA DELACIO, MATTHEW DOMVILLE, ALAN EATON, TROY ELLIS, ROBERT N. EMERSON, DARRYL FARR, DAVID FULKERSON, CHRIS GARCIA, JOE GARCIA, BEN GEHRKE, MATT GLOVICH, WES GRANT, JOHN GRIGSBY, AUGUST HAHN, CYNTHIA HAHN, BETH HANCKS, RANDY HANCKS, ARTHUR HARRIS, MICHELE HARRIS, MICHAEL HARRIS, STERLING HERSHEY, WILLIAM "BILL" HEZELTINE, PATRICK HIGGINS, MIRANDA HORNER, SHADN HORNER, ANNE HURST, TYLER HURST, JESSICA JOHNSON, MARY R. JOHNSON, ERIC JOSEPH, KENNETH KALAHAN, KRISTY KALAHAN, GEORGE KALAUOKALANI, BRYAN KELLEY, SHANE KENNEDY, GWENDOLYN F.M. KESTREL, BRIAN KLEMENT, JABE LAWDONSKI, BILL LEIST, KEVIN LEISTICO, SARAH-ANN LINDSAY-FERRIER, MIKHAEL LOMBARD, ERIC LOPEZ, SEBASTIAN LUCIER, JON LUNDEEN, JEREMY LUTZ, FRANK MATHENIA, AARON MORGAN, JOSH "CLAYMORE" MORGAN, JOE NASH, DAVID NOWELL, JON OTAGURO, DAVE POOLE, MICHELLE PALMER, SCOTT PARKS, TOM PEARCE, ROBERT L. QUILLLEN II, JOE RICK, DAN ROBBINS, ANDREW ROTHSTEIN, BRAD RUBY, JOHN RUYS, RICHARD SAKODA, DANIEL SALLES, THAIS SANTOS, PETER SHAFF, CHRIS SHEPARD, ALESSANDRO SHIMABUKURO, JEFF SHOWIAK, STAN, ED STARK, MARK TEMPLETON, ZAK TOM, DANIEL UNNO, RYDIA VIELEHR, CLINT WAGONER, BRUCE WELCH, IRA WHITE, JASON WHITE, JD WIKER, PENNY WILLIAMS, KRIS WILLIAMSON, MIKE WILLIAMSON, TAMMY R. WOLFE, JAMES WYATT, ALEXANDRE YAMAO, RICARDO YAMAO, JEFF YOUNG.

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

Ten produkt Wizards of the Coast nie podlega klauzuli ogólnego dostępu (Open Game Content). Żadna część niniejszego opracowania nie może być w jakikolwiek sposób kopiowana bez pisemnej zgody wydawcy. Więcej o licencji Open Game Content i licencji d20 System na stronie www.wizards.com/d20.

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



620-88661-001-EN

EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN

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



Tłumaczenie: Aleksandra Mochocka
Korekta merytoryczna: Tomek Kreczmar
Korekta: Marzena Piłko-Strzemecka
Skład: Antonina Liedtke

ISBN 978-83-7418-150-1

Logo i nazwy DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DRAGON, MISTRZ PODZIEMI, d20 System i WIZARDS OF THE COAST są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast, Inc., będącej częścią Hasbro, Inc. Logo d20 jest znakiem handlowym należącym do Wizards of the Coast, Inc. Wszystkie postacie z Wizards of the Coast, imiona bohaterów i wyrażne do nich podobieństwa są znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc. Produkt ten jest chroniony polskim i międzynarodowym prawem autorskim. Jakikolwiek jego powielanie lub nieautoryzowany użytek jego zawartości jest niedozwolone bez pisemnej zgody Wizards of the Coast, Inc. Materiał ten jest fikcją. Jakikolwiek podobieństwo do osób prawdziwych, żyjących lub nie, organizacji, miejsc lub wydarzeń jest całkowicie przypadkowe. ©2003, 2007 Wizards of the Coast, Inc. Na licencji Hasbro Consumer Products. Wszelkie prawa zastrzeżone. Prawa do polskiego wydania DUNGEONS & DRAGONS® należą do ISA Sp. z o.o.

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

ALFABETYCZNY SPIS POTWORÓW

Abrian	11	Kaorti	77	Piżmopnączowy zombi, szablon	117	Terlen	169
Ahuizotl	11	Kariatyda	80	Planokrwesty	119	Ti-khana, szablon	170
Aoa	12	Kelpie	82	Płomienny wąż	122	Tkacz mroku	171
Bachianin	14	Khaasta	83	Ponurówód	125	Ulgurstasta	173
Baśniokrwesty	16	Kościogrot	84	Postrach tuneli	127	Varrangoin	175
Bhut	17	Krwawy deszcz	85	Powiernik	128	Vorr	178
Canomorf	18	Krwawy jastrząb	86	Półbaśniowiec, szablon	129	Wendigo, szablon	179
Chronotyrn	22	Krwocierni	87	Półlithid, szablon	131	Widmowy czatownik	181
Chwidencha	24	Kuldurath	88	Półtroll, szablon	133	Wiklinowy człowiek	182
Cichacz	25	Łakoszakal	89	Ptaszysko grozy	135	Wodny śluz	184
Cienista żmija	26	Maelefant	90	Quth-maren	136	Yuan-ti przeklętnik	186
Czarnokamienny gigant	27	Maug	91	Rilmani	137	Yugoloth	189
Demodand	28	Maulgoth	93	Robal grzmotu	141	Yurian	191
Demon	32	Megaterium	94	Rozklinacz	142	Złowieszczy nosorożec	192
Deva	41	Mieczowe widmo, szablon	95	Rój	143	Złowrogie wodorosty	193
Diabeł	44	Mieszaniec	96	Rukanyr	150	Zodar	194
Duch powietrza	47	Morskie smoczysko	97	Rzecz z krypt	151	Żelazna kobra	195
Eterychny chudzielec	49	Morszczyn łowny	99	Sarkriith	152	Żelaznoszczęki	196
Eterychny śluz	53	Mroczny	100	Selkie	154	Żółte piżmopnączce	197
Fensir	54	Nekrofidius	101	Senmurv	155	Żywy holokaust	198
Fhorge	57	Nerra	102	Shadar-kai	156	Dodatek 1: Klasy prestiżowe	200
Formit	57	Nieuchronny	106	Shedu	158	Czart bluźnierstwa	200
Gathra	60	Ofidianin	108	Slaad błotny	159	Czart opętania	202
Gigant	61	Okularon	109	Slasrath	160	Czart zepsucia	205
Golem	64	Oreada	110	Słoneczny jaszczur	161	Dodatek 2: Wszczepy	
Grzybotoperz	69	Ośmiornicowe drzewo	111	Spriggan	162	i symbionty	207
Huecuva, szablon	70	Otchłanny ghoul	113	Stalowy drapieżca	163	Wszczepy	207
Hullathoin	72	Pelzająca głowa	114	Stuletni robal	165	Symbionty	215
Imp	73	Phiuhl	115	Szakali wódz	166	Dodatek 3: Potwory zależnie	
Indrykoter	76	Pies śmierci	116	Świetlisty robal	167	od skali wyzwania	223

POTWORY WEDŁUG TYPU (I PODTYPU)

(Bezcielesny): bhut, eterychny śluz, robal grzmotu, symbiont (upiorna maska), widmowy czatownik.

(Gad): khaasta, ofidianin

Gigant: fensiry, giganty, szablon półtrolla.

Humanoid: mroczni, mieszańcy.

Humanoid-potwór: cichacz, khaasta, ofidianin, sarkriith, szakali wódz, yurian.

Istota baśniowa: baśniokrwesty, kelpie, oreada, phiuhl, ponurówód, rilmani, shadar-kai, spriggan, szablon półbaśniowca, szablon wendigo.

Konstrukt: czarnokamienny gigant, golem, kariatyda, maug, nekrofidius, nieuchronni, wiklinowy człowiek, żelazna kobra, zodar.

Magiczna bestia: abrian, chronotyrn, cienista żmija, czaszkoszczur, duch powietrza, gathra, krwawy jastrząb, kuldurath, łakoszakal, pies śmierci, płomienne węże, robal grzmotu, rozklinacz, senmurv, shedu, świetlisty robal, szablon ti-khana, terlen, varrangoiny.

Nieumarły: bhut, demon (krwawy czart), hullathoin, otchłanny ghoul, pelzająca głowa, quth-maren, rzecz z krypt, symbiont (upiorna maska), szablon huecuwy, szablon mieczowego widma, ulgurstasta.

(Ognia): płomienne węże.

(Powietrza): duch powietrza.

(Pozaplanarny): abrian, aoa, bachianin, canomorfy, chronotyrn, demodandy, demony, devy, diabły, eterychni chudzielcy, eterychny śluz, fensiry, fhorge, formity, gathra, golem piekielnego ognia, golem z ciał demonów, impy, kaorti, khaasta, kościogrot, krwocierni, kuldurath, maelefant, maug, nerra, nieuchronni, otchłanny ghoul, powiernik, shadar-kai, slaad błotny, slasrath, symbionty (czarcie), terlen, tkacz mroku, varrangoiny, vorr, yugoloth, żelaznoszczęki, żywy holokaust

Przybysz (chaotyczny): canomorf (vultivor), demony (alkilith, klurichir, maurezhi, myrmyxus, skulvyn, wastrilith), slaad błotny, stalowy drapieżca, symbiont (jeliciak), vorr.

Przybysz (dobry): devy.

Przybysz (ognia): haraknin canomorf.

Przybysz (praworządny): canomorf (haraknin), formity, maelefant, nieuchronni, symbiont (kleszcz duszy).

Przybysz (zły): canomorfy, demodandy, demony (alkilith, klurichir, maurezhi, myrmyxus, skulvyn, wastrilith), diabły, impy, kaorti, maelefant, symbionty (czarcie), vorr, yugoloth.

Przybysz: aoa, bachianin, formity, nerra, planokrwesty, powiernik, rilmani.

Robactwo: kościogrot, stuletni robal.

Roślina: drzewo ośmiornicowe, grzybotoperz, krwocierni, morszczyn łowny, szablon piżmopnączowego zombi, żelaznoszczęki, złowrogie wodorosty, żółte piżmopnączce.

(Rój): czaszkoszczury, mrówki, osy, śluz krwiopełniak, szarańcza, żmije, żuki skarabeusze.

Smok: morskie smoczysko, słoneczny jaszczur.

(Symbiont): symbionty czarcie, symbionty mózgowe, upiorna maska.

Śluz: wodne śluzy.

(Wodne): ahuiotl, demony (myrmyxus, skulvyn, wastrilith), gigant bagienny, kelpie, morskie smoczysko, morszczyn łowny, ponurówód, selkie, wodne śluzy, złowrogie wodorosty.

Wynaturzenie: ahuiotl, chwidencha, eterychni chudzielcy, krwawy deszcz, maulgoth, okularon, phiuhl, postrach tuneli, przeklętnik yuan-ti, rukanyr, slasrath, symbionty (mózgowe), szablon półlithida, tkacz mroku, widmowy czatownik, yurian.

(Ziemi): maulgoth, oreada.

(Zmiennokształtny): canomorfy, łakoszakal, selkie.

Zwierzę: fhorge, indrykoter, megaterium, ptaszysko grozy, złowieszczy nosorożec.

Żywiolak (Ognia): żywy holokaust.

Żywiolak (Powietrza): żywy holokaust.

WSTĘP

Witaj na kartach *Czarciego Foliału*! Znajdziesz tu 250 stworzeń gotowych do wykorzystania w przygodach DUNGEONS & DRAGONS®. Niniejszy wstęp tłumaczy, jak czytać opisy potworów, zawiera także skrócone wyjaśnienia najczęściej spotykanych ataków i zdolności.

Opisy potworów uporządkowano alfabetycznie według nazw. Odmiany tego samego gatunku zebrano pod prezentacją głównej kategorii – na przykład piscołoth i scoroloth znajdują się w opisie yugolotha.

W „Dodatku 1” opisano trzy klasy prestiżowe dla potworów – czarta bluźnierstwa, czarta zepsucia i czarta opętania. „Dodatek 2” obejmuje zaś prezentację wszczepów, czyli części ciała, które można dołączyć do zwykłego organizmu oraz symbiontów, czyli istoty żyjących najczęściej wewnątrz lub na innych stworzeniach. Na samym końcu podręcznika, w „Dodatku 3”, znajduje się lista potworów uszeregowanych według Skali Wyzwania.

ZNACZENIE OPISÓW

Wszystkie opisy potworów opracowano według tego samego formatu. Prezentacja składa się ze statystyk, zawierających podstawowe dane dotyczące mechaniki gry w formie skróconej oraz z części opisowej, która omawia fizjologię, taktykę, specjalne cechy stworzeń oraz tworzone przez nie społeczności. Więcej informacji na temat charakterystyk istot znajdziesz w *Podręczniku Gracza*, *Przewodniku Mistrza Podziemi* i *Księdze Potworów*.

PLANY EGZYSTENCJI

Księga Planów szczegółowo opisuje wymiary standardowej kosmologii D&D. A dzielą się one na pięć kategorii: Plan (lub Plany) Materialny, Plany Przechodnie (Astralny, Eteryzny i Cieni), Plany Wewnętrzne (Ognia, Wody, Ziemi, Powietrza, Pozytywnej Energii i Negatywnej Energii), Plany Zewnętrzne oraz Półplany. Większość opisanych w tej książce stworzeń pozaplanarnych pochodzi z Planów Zewnętrznych, ale niektóre żywiołaki należą do Planów Wewnętrznych. Występuje też kilku mieszkańców Planu Eteryznego. W kosmologii D&D Plany Zewnętrzne odpowiadają rodzajom charakteru, odwzorowując ich stopniowość (na przykład, plan Acheronu leży pomiędzy praworządnym złym planem Dziewięciu Piekieł, a praworządnym neutralnym planem Mechanusa).

W pobliskiej tabelce zestawiono skrócone nazwy używane w statystykach w wierszu „Środowisko” z pełnymi nazwami z *Księgi Planów*.

Oprócz planów obecnych w standardowej kosmologii D&D, w dodatku do *Księgi Planów* pojawiają się nowe wymiary i kosmologie, między innymi Kraina Snów, Odległa Dziedzina i Plan Luster. Kilka stworzeń z tej książki wywodzi się z tych właśnie sfer.

Jeśli kosmologia twojego świata gry nie obejmuje standardowych planów D&D ani wymienionych wcześniej nowych płaszczyzn, możesz przyporządkować potwory do innych wymiarów macierzystych, jak uznasz za stosowne. Na przykład kaorti, których rodowód wywodzi

NAZWA

Nazwa pod jaką stworzenie jest powszechnie znane. W części opisowej (następującej po podstawowych i drugorzędnych statystykach) mogą pojawiać się inne nazwy.

ROZMIAR I TYP

W tym miejscu najpierw podany jest rozmiar stworzenia (na przykład: wielkie). Modyfikator z rozmiaru istoty może wpłynąć na jego Klasę Pancerza (KP) oraz premię do ataku, jak również na modyfikator pewnych testów umiejętności. Rozmiar stworzenia określa również, jak duży ma ona zasięg ataku wręcz oraz jak wiele miejsca zajmuje walcząc (patrz dalej „Przestrzeń/Zasięg”).

Po rozmiarze podano typ stworzenia (na przykład: gigant), od którego zależy, jak na istotę działa magia. Na przykład, czar *unieruchomienie zwierzęcia* wpływa jedynie na zwierzęta. Od typu zależą niektóre cechy, a więc rodzaj Kostek Wytrzymałości, bazowy atak, bazowe rzuty obronne oraz punkty umiejętności. Szczegóły dotyczące konkretnych typów i podtypów podano w *Księdze Potworów*.

Czarcie Foliał obejmuje m.in. następujące podtypy.

Ognia – podtyp (zw): Istota o tym podtypie jest niepodatna na obrażenia od ognia. Otrzymuje natomiast o połowę więcej obrażeń (+50%) niż normalnie od zimna, bez względu na to czy efekt pozwala na wykonanie rzutu obronnego oraz czy ów zakończy się sukcesem tudzież porażką.

Pozaplanarne – podtyp: Niniejszy podtyp różni się od wszystkich innych występujących w tej księdze tym, że jest

się z Odległej Dziedziny, mogą równie dobrze pochodzić z Limbo czy podobnego planu w twojej kosmologii.

Nazwy planów

Krótką nazwa	Pełna nazwa
Ysgard	Bohaterskie Domeny Ysgardu
Limbo	Wiecznie Zmienny Chaos Limbo
Pandemonium	Wietrzne Głębie Pandemonium
Otchłań	Nieskończone Warstwy Otchłani
Carceri	Wieżienne Głębiny Carceri
Hades	Szare Pustkowia Hadesu
Gehenna	Czarna Wieczność Gehenny
Baator	Dziewięć Piekieł Baatoru
Acheron	Piekierne Pole Bitewne Acheronu
Mechanus	Mechaniczna Nirwana Mechanusa
Arkadia	Pokojowe Królestwo Arkadii
Celestia	Siedem Niebiańskich Kondygnacji Celestii
Bytopia	Blizniacze Rajy Bytopii
Elizjum	Błogosławione Pola Elizjum
Ziemia Bestii	Dzicz Ziemi Bestii
Arborea	Olimpijskie Polany Arborei
Zewnętrzne	Harmonijna Domena Zewnętrzna

względny – odnosi się do każdego stworzenia, które znajdzie się na innym planie egzystencji niż swój macierzysty. W tej książce we wszystkich opisach stworzeń pozaplanarnych podano ich macierzyste plany istniejące w kosmologii gry D&D, szeroko opisaną w *Księdze Planów* (jeśli twoje uniwersum gry wykorzystuje odmienną kosmologię, musisz przypisać stworzeniom inne plany macierzyste).

Stworzenie wędrujące pomiędzy sferami może zyskiwać i tracić niniejszy podtyp w zależności od miejsca, w jakim aktualnie przebywa. W niniejszej książce przyjęto założenie, iż spotkania z istotami toczą się na Planie Materialnym, a zatem każdy stwór, dla którego wspomniany wymiar nie jest rodzimy, posiada podtyp pozaplanarny (choć nie musi go mieć, gdy powróci do ojczystej sfery). W opisie każdego z przedstawionych w niniejszym podręczniku bytów podano ojczysty plan.

Kiedy postacie przeniosą się na przykład na Acheron, spotkany tam kościogrot nie będzie już pozaplanarny – przeciwnie, tym razem to bohaterowie zyskają ów podtyp.

Istotę pozaplanarną można potraktować czarem wygnania lub odesłania, w pełni działa na nią *bluźnierstwo*, *święte słowo*, *sentencja* lub *słowo chaosu* (zależnie od charakteru). Da się ją także przywołać lub sprowadzić za pomocą różnych czarów – *wrota*, *planarny sojusznik* i *planarne spełnienie* czy *przywianie potwora* to dobre przykłady.

Żywiolaki i przybysze spotkani na Planie Materialnym zawsze są pozaplanarni. Istoty, których nie oznaczono etykietą pozaplanarności, są rdzennymi mieszkańcami Planu Materialnego i zyskują opisywany podtyp, gdy tylko go opuszczą. Żadne stworzenie nie zyskuje podtypu pozaplanarnego, gdy przebywa w wymiarze przechodnim. W kosmologii D&D planami przechodnimi są: Plan Astralny, Plan Eteryzny oraz Plan Cieni.

Rój – typ lub podtyp: Rój to zbiór filigranowych, drobnych lub małych stworzeń, które działają niczym jeden byt. Posiada on charakterystyki stosowne dla swojego typu, z wyjątkiem przedstawionych dalej różnic. Rój ma jedną pulę Kostek Wytrzymałości i punktów wytrzymałości, jeden modyfikator inicjatywy, jedną szybkość i jedną Klasę Pancerza. Wykonuje też rzuty obronne jak jedna istota.

Jeden rój zajmuje kwadrat (jeżeli w jego skład wchodzi nie-latające stworzenia) o boku 3 metrów lub sześćian (gdy tworzą go latające istoty) o krawędzi 3 metrów. Jego zasięg wynosi jednakże 0 metrów, podobnie do składających się nań bytów. Dlatego też rój, aby zaatakować, porusza się na pole przeciwnika, co prowokuje okazyjny atak. Może zajmować tę samą przestrzeń co istota dowolnego rozmiaru, jako że składające się nań

byty pełzają po ofierze. Rój bez przeszkód porusza się też przez pola zajmowane przez wrogów (i na odwrót), tyle że czyniąc to, prowokuje okazyjne ataki. Może wreszcie przedstawiać się przez otwory i szczeliny na tyle duże, by zmieściły się w nich składające się nań byty.

Rój małych stworzeń składa się z 300 nie-latających lub 1000 latających istot. W przypadku drobnych bytów rój liczy 1500 nie-latających lub 5000 latających członków. Wreszcie rój filigranowych istot składa się z 10 000 stworzeń – latających lub nie-latających. Jeśli chodzi o rój bytów nie-latających, to liczy on znacznie więcej istot normalnie mogących zmieścić się na kwadratowym polu o boku 3 metrów, gdyby brać pod uwagę zwykle zajmowaną przez nie przestrzeń. Po prostu tworzą one gęstą masę, często chodzą po sobie nawzajem, gdy się poruszają lub atakują. Większe roje reprezentuje kilka pojedynczych (rój 15 000 mrówek plagi to tak naprawdę dziesięć rojów mrówek plagi, z których każdy zajmuje kwadrat o boku 3 metrów). Obszar zajmowany przez taki większy rój może mieć dowolny kształt, ale zwykle kilka rojów tworzy spójną całość.

Cechy roju: Rój nie posiada oczywistego przodu czy tyłu ani żadnej dającej się dostrzec anatomii, zatem nie podlega trafieniom krytycznym i nie można go flankować. Rój składający się z małych bytów otrzymuje połowę obrażeń od broni tnącej i kłującej. Natomiast taki stworzony z filigranowych lub drobnych istot jest niepodatny na wszelkie rany powodowane przez oręż.

Kiedy punkty wytrzymałości roju spadną do 0 lub poniżej, rozpada się na pojedyncze stworzonka. Niemniej otrzymywane aż do tego momentu obrażenia nie mają żadnego wpływu na jego zdolności ofensywne czy odporność na ataki. Rany nigdy nie doprowadzają roju do stanu zataczania się ani umierania.

Roju nie da się przewrócić, prowadzić z nim zwania czy wpłynąć nań szarżą byka. On zaś nie może doprowadzać do zwania z przeciwnikami.

Rój jest niepodatny na wszelkie czary i efekty, które obejmują swym działaniem konkretną liczbę istot (włączając w to zaklęcia wpływające na jeden cel, jak choćby *dezintegracja*). Wyjątek stanowią efekty wpływające na umysł (zauroczenia, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty oparte na morale), pod warunkiem jednak, iż posiada on wartość Intelaktu oraz świadomość roju. Opisywany byt otrzymuje o połowę więcej obrażeń (+50%) powodowanych przez efekty i zaklęcia wpływające na jakiś obszar, a zatem broń spryskującą czy wiele czarów wywoływać.

Roje złożone z filigranowych czy drobnych istot są podatne na silne wiatry, jak choćby te stworzone mocą czaru *podmuch wiatru*.



Na potrzeby ustalenia wpływu wiatru na rój traktuj go jak istotę takiego samego rozmiaru, co składające się nań byty. Na przykład, rój otchłannych mrówek (złożony z drobnych stworzeń) zdmuchnie potężny wiatr. Efekty oparte na wietrze zadają rojowi 1k6 stłuczeń na poziom czaru (lub Kostkę Wytrzymałości tworzącej efekt istoty, jak choćby w przypadku trąby powietrznej żywiołaka powietrza). Rój, który w wyniku otrzymanych stłuczeń straciłby przytomność, należy traktować jak zdeorganizowany i rozproszony. Nie odtworzy się on dopóki jego punkty wytrzymałości ponownie nie przekroczą liczby stłuczeń.

Atak roju: Istoty, które zaliczamy do tego podtypu, nie wykonują standardowych ataków wręcz. Zamiast tego powodują one automatycznie obrażenia każdej istocie, której przestrzeń zajmują pod koniec swojego ruchu. Rój nie musi wykonywać żadnych testów ataków, nie podlega ryzyku chybień, nie wpływa nań ani ukrycie, ani osłona. W statystykach opisywanych tu istot w wierszach „Atak” i „Całkowity atak” pojawia się informacja „Rój”, pozbawiona jakichkolwiek premii do ataku. Liczba obrażeń powodowanych przez rój zależy od jego Kostek Wytrzymałości, tak jak to przedstawiono dalej.

KW roju	Bazowe obrażenia roju
1-5	1k6
6-10	2k6
11-15	3k6
16-20	4k6
21 i więcej	5k6

Ataki roju są niemagiczne, chyba że w opisie podano inaczej. Jego ofiara zyskuje de facto niepodatność (a w najgorszym wypadku odporność), jeśli jest bezcielesna, ma inne specjalne cechy lub wystarczającą redukcję obrażeń, by zmniejszyć powodowane przez rój rany do 0. Niemniej niektóre roje posiadają także specjalne ataki uzupełniające zadawane obrażenia, jak choćby kwas, trucizna czy wysysanie krwi.

Roje nie zagrażają istotom, na których polu się znajdują, i nie wykonują ataków okazyjnych swym „atakiem roju”. Niemniej rozdrażniają wrogów, których pola zajmują, jak to opisano dalej.

Rozdrażnianie (zw): Każda żywa, wrażliwa na obrażenia powodowane przez rój istota, która rozpoczyna swą turę na tej samej przestrzeni co rój, musi wykonać rzut obronny na Wytrzymałość ($ST 10 + 1/2 KW \text{ roju} + \text{jego modyfikator z Bd}$; stosowne ST podano w opisie) – nieudany oznacza, że ofiarę traktuje się przez rundę jak odczuwającą mdłości. Rzucanie zaklęć lub koncentrowanie się na czarach będąc na obszarze, w którym przebywa również rój, wymaga udanego testu Koncentracji ($ST 20 + \text{poziom czaru}$). Również wykorzystywanie umiejętności wymagającej cierpliwości czy skupienia wymaga udanego testu Koncentracji o ST 20.

Zimna – podtyp (zw): Istota o tym podtypie jest niepodatna na obrażenia od zimna. Otrzymuje natomiast o połowę więcej obrażeń (+50%) niż normalnie od ognia, bez względu na to, czy efekt pozwala na wykonanie rzutu obronnego oraz czy ów zakończy się sukcesem tudzież porażką.

Zmiennokształtne – podtyp: Istota o tym podtypie posiada nadnaturalną zdolność przybierania przynajmniej jednej innej formy. Wiele magicznych efektów pozwala na jakąś zmienność kształtu. Niemniej nie każda istota potrafiąca zmieniać kształty posiada niniejszy podtyp.

KOSTKA WYTRZYMAŁOŚCI

Tu podano liczbę i rodzaj Kostek Wytrzymałości oraz wszelkie premie punkty wytrzymałości. W nawiasie zapisano średnią punktów wytrzymałości posiadaną przez istotę o danej liczbie Kostek Wytrzymałości.

Liczba Kostek Wytrzymałości wyznacza również poziom stworzenia, gdy trzeba ustalać, w jaki sposób na istotę wpływają czary, jak szybko leczy się w naturalny sposób i jaka jest dla niej maksymalna ranga umiejętności.

INICJATYWA

W tym miejscu znajdziesz modyfikator do testów inicjatywy stworzenia.

SZYBKOŚĆ

Tu podano szybkość poruszania się stworzenia po ziemi (odległość, jaką może pokonać w jednej akcji ruchu). Jeśli stworzenie nosi pancerz ograniczający ruch, bazową prędkość naziemną istoty podano w drugiej kolejności.

Jeżeli stworzenie porusza się też w odmienny sposób, odpowiednia informacja podana jest po szybkości naziemnej. Jeśli istota nie posiada prędkości naziemnej, to niemal zawsze dysponuje innym sposobem przemieszczania się. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie przedstawione typy poruszania są normalne (niemagiczne).

Latanie: Stworzenie potrafi poruszać się w powietrzu z podaną szybkością, jeśli nie dźwiga obciążenia przekraczające lekkie. W nawiasie obok szybkości latania podano zwrotność. Latająca istota może wykonać akcję bieg, pod warunkiem, iż porusza się w linii prostej.

Pływanie: Stworzenie potrafi poruszać się w wodzie z podaną szybkością, nie wykonując testów Pływania. Ponadto otrzymuje premię rasową +8 do wszelkich testów Pływania, gdy wykonuje specjalne akcje lub unika niebezpieczeństwa. Zawsze może wykorzystać zasadę 10, nawet jeśli się spieszy lub coś mu zagraża. Ma też prawo pływając wykonać akcję biegu, jeżeli tylko porusza się w linii prostej.

Rycie: Stworzenie jest w stanie przekopywać się przez ziemię, lecz nie przez skałę, chyba że opis mówi inaczej. Poruszając się w ten sposób istota nie może ani wykonywać akcji bieg, ani szarżować. Większość ryjących bytów nie zostawia za sobą tuneli, z których inni mogliby skorzystać (albo materiał, przez który się przekopują, natychmiast wypełnia otwór, albo tak naprawdę nie poruszają w ogóle danej substancji). Szczegóły znajdziesz w opisie poszczególnych potworów.

Wspinanie: Stworzenie obdarzone tą szybkością poruszania się otrzymuje premię rasową +8 do wszystkich testów Wspinaczki. Musi wykonywać testy Wspinaczki, gdy wchodzi na jakąkolwiek ścianę czy zbocze wymagające testu o ST prze-

kraczącej 0, lecz zawsze może wykorzystać zasadę 10, nawet jeśli się spieszy lub coś mu zagraża. Jeżeli istota decyduje się przyspieszyć wspinaczkę, porusza się z podwójną podaną szybkością (lub z normalną naziemną szybkością – zależnie od tego, która jest mniejsza), wykonując jeden test Wspinaczki z karą -5. Wspinające się stworzenie nie może wykonywać akcji bieg. Ponadto taka wspinająca się istota zachowuje premię ze Zręczności do Klasy Pancerza (jeśli jakąś posiada). Wrogowie nie zyskują też specjalnych premii, gdy ją atakują.

KLASA PANCERZA

W tym miejscu znajdziesz informacje o Klasie Pancerza stworzenia w przypadku, gdy toczy normalną walkę. W nawiasie znajdują się zaś informacje dotyczące modyfikatorów (zwykle rozmiar, Zręczność i naturalny pancerz). Po KP gotowego do walki stworzenia podano jego wartość względem ataków dotykowych i w przypadku istoty nieprzygotowanej.

Biegłości w pancerzu istoty (jeśli jakieś posiada) zależą od jej typu (patrz *Księga Potworów*), lecz – uogólniając – stworzenie biegle posługuje się każdą zbroją, jaką nosi i jaką podano w opisie (lekką, średnią lub ciężką) oraz we wszystkich słabszych.

BAZOWY ATAK/ZWARCIE

Liczba podana przed ukośnikiem („/”) to bazowa premia do ataku istoty (przed zastosowaniem jakichkolwiek modyfikatorów). Bazowa premia do ataku wynika z typu, Kostek Wytrzymałości i poziomu klasowego (jeśli istota posiada klasę). MP raczej nie przyda się ta informacja i zapewne nie będzie ona wykorzystywana, chyba że stworzenie akurat posiada atuty Potężny atak czy Wyszakowanie w walce, gdyż wówczas zapewne będzie pomocna.

Liczba podana po ukośniku („/”) to premia do zwarcia istoty, której należy użyć podczas wykonywanych przez nią ataków w zwarcu lub gdy przeciwnik próbuje ją tak zaatakować. W premii do zwarcia ujęto wszelkie modyfikatory, które stworzenie stosuje, wykonując testy zwarcia (bazowa premia do ataku, modyfikator z Siły, specjalny modyfikator z rozmiaru oraz wszelkie inne modyfikatory, takie jak premia rasowa do testów zwarcia).

ATAK

Tu podano informacje o pojedynczym ataku, który istota wykonuje, poświęcając na to akcję ataku. W większości wypadków dotyczy ona również ataków okazyjnych wykonywanych przez stworzenie. W tym miejscu podano używaną broń (naturalną lub wytworzoną), premię do ataku i jego rodzaj (wręcz lub dystansowo). W podanej premii do ataku ujęto modyfikatory

z rozmiaru i Siły (w przypadku ataków wręcz) lub Zręczności (w przypadku ataków dystansowych). Stworzenie posiadające atut Finezja w broni może w atakach wręcz wykorzystywać modyfikator ze Zręczności.

Jeżeli stworzenie wykonuje ataki naturalne, to podana tu naturalna broń jest jego podstawową.

Jeśli istota ma do dyspozycji kilka różnych rodzajów broni, przedstawiono alternatywy, oddzielone spójnikiem „lub”.

Stworzenie może, wykonując akcję ataku, użyć jedną z drugorzędnych naturalnych broni, ale w takim wypadku podlega karze do ataku, jak to opisano dalej, w części „Całkowity atak”.

CAŁKOWITY ATAK

W tym miejscu znajdziesz wszystkie fizyczne ataki, jakie istota wprowadza w akcję całorundowej, wykonując całkowity atak. Tu podano liczbę ataków wraz z rodzajem broni, premią do ataku oraz jego rodzajem (wręcz lub dystansowy). Najpierw wypisano informacje o podstawowym orężu i jego premii do ataku, w której wzięto pod uwagę modyfikatory

z rozmiaru oraz z Siły (w przypadku ataków wręcz) lub Zręczności (w przypadku ataków dystansowych). Stworzenie posiadające atut Finezja w broni może w atakach wręcz wykorzystywać modyfikator ze Zręczności.

Pozostałe rodzaje broni są drugorzędne, a wykonywane nimi ataki podlegają karze -5 do testów ataków i to bez względu na to, jak wiele ich jest. Istoty posiadające atut Wielokrotny atak wprowadzają drugorzędne ataki z karą -2.

OBRAŻENIA

Tu podano obrażenia, które otrzymuje ofiara udanego ataku stworzenia. Atak zawsze powoduje co najmniej 1 ranę, nawet jeśli wynik odejmowania daje wartość poniżej 0.

Broń naturalna: W obrażeniach, których przyczyną jest udany podstawowy atak, wzięto pod uwagę modyfikator z Siły (premia z Siły razy 1,5, jeśli jest to jedyny atak). W przypadku drugorzędnych ataków liczy się jedynie połowa premii z Siły.

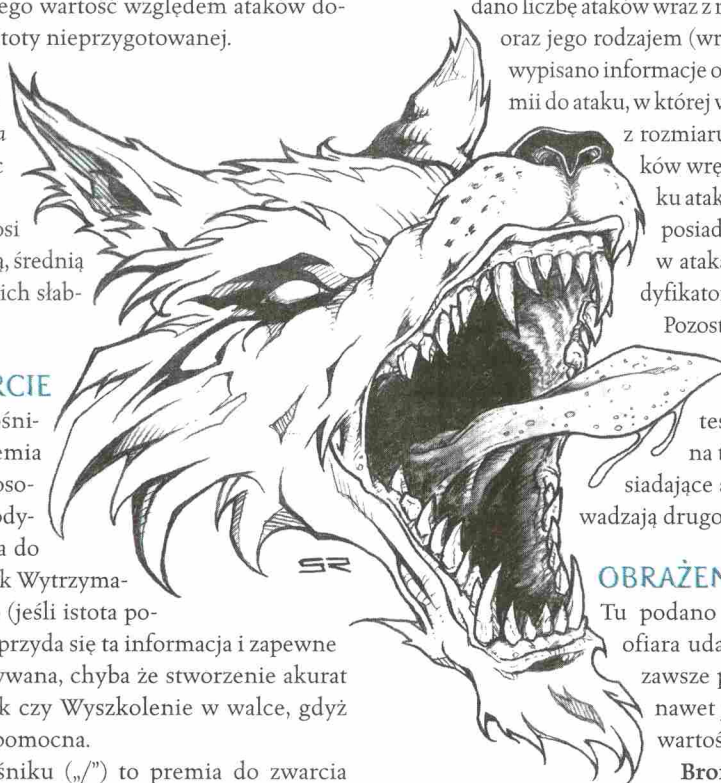
W tym miejscu podano też informację, czy atak powoduje też dodatkowy efekt poza obrażeniami – zatrucie jadem, zarażenie chorobą itd.

Jeśli nie podano inaczej, udane trafienie krytyczne powoduje podwójne obrażenia.

Broń naturalną też dzieli się na rodzaje. Oto najczęściej spotykane.

Bodnięcie: Stworzenie przebija przeciwnika rogiem lub podobnym ostrym narzędziem, zadając obrażenia kłute.

Macka: Stworzenie grzmoci przeciwników potężną macką, zadając obrażenia miażdżone (a czasami cięte).



Pazury lub szpony: Istota atakuje ostrymi pazurami, szponami lub inną częścią ciała, zadając obrażenia cięte i klute.

Uderzenie lub walnięcie: Istota uderza przeciwników wypustką czy inną kończyną, powodując obrażenia miażdżone.

Ugryzienie: Stworzenie atakuje pyskiem, zadając obrażenia cięte, klute lub miażdżone.

Żądło: Stworzenie atakuje żądłem, zadając obrażenia klute. Zwykle przy okazji wstrzykuje do organizmu ofiary jad.

Broń wytworzona: W przypadku istot posługujących się mieczami, lukami, włóczniami i tym podobnym orężem należy stosować te same zasady, które dotyczą bohaterów. W przypadku obrażeń powodowanych przez oręż oburęczny stosuje się modyfikator z Siły (jeśli jest to premia) pomnożony przez 1,5. W ataku bronią drugorzędną do ran wykorzystuje się tylko 1/2 premii z Siły.

PRZESTRZEŃ/ZASIĘG

Tu podano, ile miejsca na bitewnej siatce stworzenie potrzebuje, aby skutecznie walczyć, a także jak blisko przeciwnika musi się znajdować, by mu zagrażać. Liczba przed ukośnikiem („/”) oznacza przestrzeń zajmowaną przez istotę, czyli jest to informacja, ile metrów ma jej „bok”. Po ukośniku („/”) podano naturalny zasięg stworzenia. Jeśli istota walcząc bronią, maczką czy inną częścią ciała ma wyjątkowy zasięg, taka informacja znajduje się w nawiasie (oczywiście wraz z odpowiednim orężem), pod koniec niniejszych wiadomości.

Przestrzeń zajmowana przez stworzenie wynika z jego kategorii rozmiaru, a nie z realnych wymiarów. Wiele istot ma dłuższe ciała niż zajmują przestrzeni. Całkowita długość stworzenia ma znaczenie dla jego zasięgu. Uważa się także, że bardzo długie istoty unoszą lub zwijają cielsko podczas walki, by zwinniej się poruszać, atakować i bronić.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

Wiele stworzeń posiada niezwykle zdolności – mogą to być choćby specyficzne formy ataku, odporności lub wrażliwości na obrażenia pewnego rodzaju, tudzież wyostrome zmysły. W opisie rozdzielono je pomiędzy specjalne ataki i specjalne cechy. Do drugiej kategorii wliczono wszelakie obrony, wrażliwości i inne niezwykle moce, które nie są atakami.

Jeśli specjalna cecha dopuszcza rzut obronny, jego rodzaj i ST podano w części opisowej. W przypadku większości rzutów obronnych przeciw specjalnym zdolnościom ST obliczamy następująco: $10 + 1/2$ nie-klasowych KW atakującego plus modyfikator z odpowiedniego atrybutu. ST rzutu obronnego pojawia się w części opisowej wraz z atrybutem, na podstawie którego ją obliczono.

Specjalna zdolność może być nadzwyczajna (zw), czaropodobna (zc) albo nadnaturalna (zn).

Zdolności nadzwyczajne: Są niemagiczne. Nie mają na nie wpływu ani pole antymagii, ani efekty wpływające na magię. Wykorzystanie zdolności nadzwyczajnej wymaga poświęcenia akcji darmowej, chyba że zaznaczono inaczej.

Zdolności czaropodobne: Jak sama nazwa wskazuje, działanie tych mocy bardzo przypomina efekty zaklęć (nie są jednak nimi

i nie wymagają werbalnych, somatycznych czy materialnych komponentów, koncentratorów ani poświęcenia PD). Nie działają w polu antymagii. Podlegają odporności na czary, jeśli ma ona wpływ również na duplikowane zaklęcie.

Zwykle tych zdolności stworzenie może użyć pewną określoną liczbę razy w danym czasie, choć zdarzają się wyjątki niemające żadnego limitu.

Użycie zdolności czaropodobnej to akcja standardowa, chyba że podano inaczej. Jej wykorzystanie prowokuje okazyjne ataki, jeśli istota czyni to w obszarze zagrożenia. Stworzenie może wykonać test Koncentracji, by wykorzystać daną zdolność czaropodobną defensywnie, analogicznie do rzucania zaklęcia, unikając okazyjnych ataków.

Zdolność czaropodobną da się zakłócić tak jak zaklęcie. Nie można jednak za jej pomocą kontrczarować ani też poddać ją kontrczarowaniu.

W przypadku stworzeń obdarzonych opisywanymi zdolnościami poziom czarującego określa trudność rozproszenia efektów tych mocy oraz decyduje o wszystkich zmiennych (zasięgu, czasie działania itp.) zależnych od poziomu. Poziom czarującego nigdy nie wpływa na to, które zdolności czaropodobne istota może posiadać – czasami jest niższy od poziomu, który musiałaby posiadać postać rzucająca analogiczne zaklęcie. Jeśli nie podano poziomu czarującego, jest on równy Kostkom Wytrzymałości stworzenia.

Rzut obronny (jeśli się go wykonuje) w przypadku zdolności czaropodobnej ma ST równe $10 +$ poziom zaklęcia analogicznego lub zduplikowanego + modyfikator z Cha stworzenia.

Nieliczne zdolności czaropodobne duplikują zaklęcia, które działają różnie, zależnie od tego, przedstawiciel jakiej klasy je rzucił – na przykład, *widzenie prawdy*. Niemniej w przypadku potworów uznaje się, iż używają one wersji czarodzieja/zaklinacza. Jeśli dane zaklęcie nie posiada takiej wersji, to należy traktować je jak czar kapłana, druida, barda, paladyna lub tropiciela – w tej właśnie kolejności.

Zdolności nadnaturalne: Są magiczne, lecz nie czaropodobne. Wpływa na nie pole antymagii, lecz nie odporność na czary. Nie można ich rozproszyć. Użycie zdolności nadnaturalnej to akcja standardowa, chyba że podano inaczej. Tych zdolności stworzenie może używać ograniczoną liczbę razy lub na życzenie – podobnie jak zdolności czaropodobnych. Wykorzystywanie opisywanych mocy nie prowokuje okazyjnych ataków i nigdy nie zmusza do wykonania testu Koncentracji. Jeśli nie podano inaczej, zdolność nadnaturalna ma efektywny poziom czarującego równy Kostkom Wytrzymałości stworzenia.

ST rzutu obronnego (jeżeli jest dozwolony) na zdolność nadnaturalną jest równe $10 + 1/2$ KW istoty + modyfikator z jej atrybutu (zwykle z Charyzmy).

Specjalne ataki

Tutaj przedstawiono wszystkie specjalne ataki stworzenia. Najpowszechniejsze szczegółowo opisano w *Księdze Potworów*, a dodatkowe informacje pojawiają się w części poświęconej opisowi istoty.

Specjalne cechy

Tutaj przedstawiono wszystkie specjalne ataki stworzenia. Najpowszechniejsze szczegółowo opisano w *Księdze Potworów*, a dodatkowe informacje pojawiają się w części poświęconej opisowi istoty.

RZUTY OBRONNE

Tutaj podano modyfikatory do rzutów obronnych na Wytrwałość, Refleks i Wole, które uwzględniają typ, modyfikatory z atrybutów i cechy specjalne stworzenia.

ATRYBUTY

Tu podano wartości wszystkich sześciu atrybutów, w następującej kolejności: S, Zr, Bd, Int, Rzt, Cha. Jeżeli nie zaznaczono inaczej, zakłada się, iż każda istota posiada standardową matrycę wartości atrybutów przed zastosowaniem zmian wynikających z rasy (same jedenastki „11” i dziesiątki „10”). Chcąc określić rasowy modyfikator do atrybutu, odejmij 10 od parzystej wartości atrybutu, a 11 od nieparzystej. Na przykład, wartości atrybutów selkie wynoszą: S 9, Zr 13, Bd 11, Int 12, Rzt 10, Cha 12. Z tego wynika, że rasowe modyfikatory atrybutów tej istoty wynoszą S -2, Zr +2, Bd +0, Int +2, Rzt +0 i Cha +2.

Brak atrybutów: Niektóre stworzenia w ogóle nie posiadają wartości pewnych atrybutów. Nie chodzi tu o wartość 0, ale o całkowity brak atrybutu. W takim przypadku modyfikator wynikający z tego nieistniejącego atrybutu zawsze wynosi +0.

Siła: Każda istota, która jest w stanie oddziaływać fizycznie na inne obiekty, posiada przynajmniej 1 punkt Siły.

Stworzenie nieposiadające wartości niniejszego atrybutu nie może używać siły fizycznej – zwykle nie posiada materialnego ciała (na przykład: żywy holokaust). Testy Siły takiej istoty automatycznie kończą się niepowodzeniem. Jeśli potrafi ona atakować, w bazowej premii do ataku stosuje się modyfikator ze Zręczności, a nie z Siły.

Zręczność: Każde stworzenie, które jest w stanie się poruszać, posiada przynajmniej 1 punkt Zręczności.

Istota nieposiadająca Zręczności nie może się poruszać. Jeśli może działać (choćby rzucając czary), w testach inicjatywy bierze się pod uwagę modyfikator z Intelaktu, a nie ze Zręczności. Rzuty obronne na Refleks oraz testy Zręczności takiej istoty automatycznie kończą się niepowodzeniem.

Budowa: Każda żywa istota ma przynajmniej 1 punkt Budowy.

Stworzenie nieposiadające Budowy nie ma ciała (na przykład: bhut) lub metabolizmu (golem lub nieumarły). Jest niepodatne na wszelkie efekty, które wymagają rzutu obronnego na Wytrwałość, chyba że wpływają na przedmioty lub są nieszkodliwe. Na przykład, na zombiego nie działają żadne trucizny, lecz może on paść ofiarą *dezintegracji*. Taka istota jest też niepodatna na wysączenie energii i wartości atrybutów, a jej atrybuty nie mogą ulec obniżeniu. Jednakże wykonywane przez nią testy Budowy automatycznie kończą się niepowodzeniem. Istota nieposiadająca Budowy nie męczy się i w efekcie może biec w nieskończoność (chyba że w opisie podano, że nie jest w stanie biegać).

Intelakt: Każde stworzenie potrafiące myśleć, uczyć się i zapamiętywać posiada przynajmniej 1 punkt Intelaktu. Zna wszystkie języki podane w jego opisie plus jeden dodatkowy język na każdy punkt premii z Intelaktu. Każde stworzenie z wartością Intelaktu 3 lub więcej rozumie przynajmniej jeden język (wspólny, jeśli nie podano inaczej).

Stworzenie nieposiadające Intelaktu to bezmyślny automat – opiera się na instynktach lub wypełnia zaprogramowane instrukcje. Jest niepodatne na wszelkie efekty wpływające na umysł (zauroczenia, przymusy, złudzenia, wzorce oraz efekty oparte na morale). Testy Intelaktu takiej istoty automatycznie kończą się niepowodzeniem.

Bezmyślne istoty nie zyskują ani atutów, ani umiejętności, choć mogą posiadać premie atuty czy premie rasowe do umiejętności.

Roztropność: Każde stworzenie w jakiś sposób postrzegające otoczenie posiada przynajmniej 1 punkt Roztropności.

Byt, który nie posiada Roztropności, to przedmiot, nie stworzenie. Brak Roztropności implikuje brak Charyzmy – i odwrotnie.

Charyzma: Każda istota, która odróżnia siebie od innych rzeczy i bytów, ma przynajmniej 1 punkt Charyzmy.

Byt, który nie posiada Charyzmy, to przedmiot, nie stworzenie. Brak Charyzmy implikuje brak Roztropności – i odwrotnie.

UMIĘJĘTNOŚCI

Tu w kolejności alfabetycznej podano wszystkie umiejętności istoty wraz z modyfikatorem każdej z nich (wzięto pod uwagę modyfikatory wynikające z atrybutów, kary do testów z pancerza oraz premie z atutów czy premie rasowe). Wszelkie wymienione umiejętności stworzenie nabywa tak, jakby były klasowe, chyba że jest przedstawicielem jakiejś klasy (zaznaczono to oczywiście w opisie). Liczbę punktów umiejętności, które posiada istota, ustala się zależnie od jej typu i wartości Intelaktu.

W opisie istoty przypomniano raz jeszcze premie rasowe oraz inne regulacje wpływające na modyfikatory umiejętności – oczywiście uczyniono to na potrzeby klarowności. Owych premii nie należy raz jeszcze dodawać do podanej listy modyfikatorów umiejętności. Gwiazdka (*) obok wartości danej umiejętności oznacza warunkową modyfikację, którą stosuje się w określonych sytuacjach, jak to przedstawiono w opisie.

Synergia umiejętności: Niektóre umiejętności zapewniają premie do używania umiejętności pokrewnych, jeśli postać ma co najmniej 5 rang. Na przykład, 5 lub więcej rang w Wyzwalaniu się zapewnia premie +2 do testów Używania lin przy uwalnianiu się z więzów. Podano to w statystykach w notce w nawiasie po bazowym modyfikatorze do umiejętności, na przykład: „Używanie lin +2 (+4 do węzłów)”.

ATUTY

Tutaj alfabetycznie wymieniono atuty stworzenia. Tekst opisowy może zawierać dodatkowe informacje, jeśli atutu dotyczą specjalne zasady niewspomniane w innych podręcznikach.

Większość stworzeń korzysta z tych samych atutów, które dostępne są postaciom, ale część ma dostęp do jednego lub kilku jedynych w swoim rodzaju. Ich opisy zaprezentowano w *Księdze Potworów*. Potwór posiadający jakąś wartość Intelaktu otrzymuje atuty tak samo jak bohaterowie – jeden na pierwszą Kostkę Wytrzymałości, drugi gdy ma przynajmniej 3 KW i dodatkowy na każde kolejne 3 KW.

Czasem istota posiada jeden lub więcej premiiowych atutów, oznaczonych w indeksie górnym literką „P”. Takie stworzenie często nie spełnia nawet wymagań stawianych przez dany atut. W niniejszym wypadku może z niego mimo to korzystać. Jeżeli chcesz wykreować istotę jedyną w swoim rodzaju, masz prawo obdarzyć ją nowymi atutami, ale nie zmieniaj wówczas owych premiiowych atutów. Ponadto żadne stworzenie nie może posiadać jakiegos atutu, nie spełniwszy jego wymagań, chyba że jest to atut premiiowy.



ŚRODOWISKO

Tu wymieniono tereny i obszary, na jakich dana istota zwykle występuje. To informacje o tendencjach, w żadnym wypadku jednak nie są ostateczne.

WYSTĘPOWANIE

Tu podano struktury, jakie tworzą istoty i w jakich występują. W nawiasach podano przedział liczbowy – tylu dorosłych, gotowych do walki osobników znajduje się w każdej grupie. W wielu grupach tego rodzaju mogą występować również jednostki niezdolne do walki – ich liczbę podano w procentach w stosunku do walczących osobników. Do niezdolnych do walki zalicza się młode, chorych, starych, niewolników i innych.

SKALA WYZWANIA

Podana tu liczba to średni poziom drużyny poszukiwaczy przygód, dla której spotkanie z jednym stworzeniem danego typu będzie stanowiło wyzwanie o przeciętnej trudności. Ustalając SW założono, iż w skład grupy wchodzi cztery wypoczęte postaci (maksymalne punkty wytrzymałości, wszystkie dostępne czary oraz ekwipunek odpowiedni do poziomu). Odrobina szczęścia w zupełności wystarczy, by drużyna pokonała takiego przeciwnika – bohaterowie będą zapewne ranni, ale zgony nie powinny mieć miejsca. Więcej informacji o Skali Wyzwania znajdziesz w *Przewodniku Mistrza Podziemi*, strony 36 i 48.

SKARB

Tu znajdziesz informację o posiadanych przez stworzenie dobrach, a odwołuje się ona do tabeli znajdującej się na stronie 52 *Przewodnika Mistrza Podziemi*. W większości przypadków istoty przechowują kosztowności i cenne przedmioty w domu lub legowisku. Raczej nie biorą ich ze sobą w podróż. Inteligent-

ne stworzenia posiadające przedmioty użyteczne i łatwe do transportu (choćby magiczne) zwykle się z nimi nie rozstają. Oczywiście wykorzystują je również, w domu pozostawiając jedynie rzeczy nieporęczne i nieprzydatne. Więcej informacji znajdziesz w *Przewodniku Mistrza Podziemi* oraz w *Księdze Potworów*.

CHARAKTER

Tu podano informacje o najczęściej posiadanym przez stworzenie charakterze, a także o tym, jaki charakter posiada gatunek jako taki. Zawsze znajdują się tu również dane, jak szeroko odnosi się ów charakter do osobników całego gatunku.

Zawsze: Istota przychodzi na świat posiadając podany charakter. Może mieć wrodzone predyspozycje lub też pochodzi z planu, który go implikuje. Ma prawo zmienić charakter, są to jednak przypadki szczególne albo bardzo rzadkie wyjątki.

Zwykle: Większość (ponad 50%) stworzeń posiada podany charakter. Może to wynikać z silnych wpływów kulturowych albo z dziedzictwa zależnego od pochodzenia istoty. Na przykład, większość elfów dziedziczy chaotyczny dobry charakter po swym stwórcy, bogu Corellonie Larethianie

Często: Stworzenie skłania się ku podanemu charakterowi albo z natury, albo z wyrachowania, lecz nie są to skłonności silne. Duża część (od 40% do 50%) osobników posiada dany charakter, lecz wyjątki zdarzają się dość często.

ROZWÓJ

W niniejszym podręczniku znajdziesz jedynie najsłabszych, najczęściej spotykanych przedstawicieli danego rodzaju. W tym zaś miejscu podano, jak rozwija się stworzenie – czyli ile dodatkowych Kostek Wytrzymałości może mieć (nie ma limitu, a wyjątki zdarzają się niezwykle rzadko). Bardzo często inteligentne istoty rozwijają się, awansując na kolejne poziomy w klasie postaci, a nie zyskując nowe Kostki Wytrzymałości.

DOSTOSOWANIE POZIOMU

W tym miejscu znajdziesz informację czy dana istota nadaje się na postać gracza (zwykle musi mieć Intelakt wartości przynajmniej 3 i przeciwny kciuk). Dodaj podaną tu liczbę do całkowitej liczby Kostek Wytrzymałości, nie zapominając też o poziomie klasowym – otrzymasz w ten sposób efektywny poziom postaci (EPP). EPP śmiało wpływa na zdobywane przez niego doświadczenie, na liczbę punktów doświadczenia potrzebnych do awansu na nowy poziom oraz na startowe wyposażenie. Więcej szczegółów znajdziesz w *Przewodniku Mistrza Podziemi*.

Dostosowanie poziomu na ogół się pomija, jeśli za jego sprawą EPP wyniosłoby przynajmniej 20.

ABRIAN

Średnia magiczna bestia (pozaplanarna)

Kostka Wytrzymałości: 2k10 +2 (13 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 15 m (10 pól)

KP: 15 (+3 Zr, +2 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 12

Bazowy atak/zwarcie: +2/+3

Atak: dziób +5 wręcz

Całkowity atak: dziób +5 wręcz oraz kopnięcie -2 wręcz

Obrażenia: dziób 1k3+1/19-20/x3, kopnięcie 1k8

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: udoskonalone krytyki, wrzask

Specjalne cechy: odporność na dźwięk 10, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +4, Ref +6, Wola +0

Atrybuty: S 13, Zr 16, Bd 12, Int 7, Rzt 11, Cha 10

Umiejętności: Ciche poruszanie się +4, Nasłuchiwanie +2, Spostrzegawczość +5, Ukrywanie się +4

Atuty: Finezja w broni

Środowisko: każde wzgórze/równiny (Otchłani)

Występowanie: pojedynczo, stado łowieckie (4-10) lub stado tworzące wspólnotę (11-40)

Skala Wyzwania: 1

Skarb: standardowe przedmioty i magiczne

Charakter: zwykle chaotyczny zły

Rozwój: 3-6 KW (duży)

Dostosowanie poziom: +1

Abriany przypominają ptaki nieloty, a są wielkości człowieka. Występują na bezludnych obszarach Płanów Zewnętrznych, zwłaszcza w Otchłani. Podróżują w licznych stadach i są dużo bardziej inteligentne niż sugeruje wygląd. Stada abrianów czasami nawiązują wymianę handlową z nomadami i wędrownymi kupcami.

Stwór wygląda mniej więcej niczym struś, ale jego czarne i czerwone pióra są krótkie i kolczaste. W miejscu skrzydeł wyrasta mu para skurczonych, zatrofizowanych humanoidalnych rąk (udźwig abriana oblicza się na podstawie 1/2 Siły). Zakrzywiony dziób cechuje ostrość brzytwy.

Abriany mówią otchłannym.

WALKA

Abriany walczą wspólnie w stadach łowieckich. Na ogół członkowie stada rozpraszają się, otaczając ofiarę, a potem rzucają się na nią parami, korzystając z flankowania.

Udoskonalone krytyki (zw):

W przypadku ataku dziobem abriana zagrożenie krytykiem następuje

przy naturalnym rzucie 19-20 w teście ataku. Gdy ma miejsce udane trafienie krytyczne, powoduje ono potrójne obrażenia.

Wrzask (zn): Wrzask samotnego abriana jest nadnaturalnie głośny i wibrujący. Wykorzystanie tej zdolności to akcja standardowa. Wszyscy w promieniu 6 m (4 pola) od wrzeszczącego abriana muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 12) – nieudany oznacza otumanienie na 1 rundę. Jeżeli w promieniu 6 m (4 pola) od ofiary wrzeszczą przynajmniej cztery opisywane stwory, to porażka rzutu obronnego oznacza dodatkowo ogłuszenie na 1k6 minut. Jeśli zaś tej zdolności użyje co najmniej osiem abrianów znajdujących się w promieniu 6 m (4 pola) od ofiary, to nieudany rzut obronny oznacza, iż otrzymuje ona dodatkowo 1k10 obrażeń od dźwięku. Opisywane istoty są niepodatne na własny wrzask, a także na wrzaski swych pobratymców.

Umiejętności: Abriany otrzymują premię rasową +4 do testów Spostrzegawczości.

AHUIZOTL

Duże wynaturzenie (wodne)

Kostka Wytrzymałości: 7k8+14 (45 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 6 m (4 pola), pływanie 12 m (8 pól)

KP: 17 (-1 rozmiar, +2 Zr, +6 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 15

Bazowy atak/zwarcie: +5/+14

Atak: dłoń ogonowa +10 wręcz

Całkowity atak: dłoń ogonowa +10 wręcz oraz ugryzienie +4 wręcz

Obrażenia: dłoń ogonowa 1k6+5, ugryzienie 2k6+2

Przestrzeń/zasięg: 3 m/1,5 m
(3 m dłonią ogonową)

Specjalne ataki: doskonalsze łapanie, osłepiający cios, topienie

Specjalne cechy: naśladowanie głosów, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +4, Ref +4, Wola +5

Atrybuty: S 21, Zr 14, Bd 14, Int 12, Rzt 11, Cha 15

Umiejętności: Blefowanie +13, Dyplomacja +4, Pływanie +20, Przebieranie +2 (+4 udawanie), Spostrzegawczość +7, Ukrywanie się +6, Zastraszanie +4

Atuty: Skupienie na broni (dłoń ogonowa), Skupienie na umiejętności (Blefowanie), Zmysł walki

Środowisko: każde wody słodkie w klimacie gorącym

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 6

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle chaotyczny zły

Rozwój: 8-14 KW (duży); 15-21 KW (wielki)



Abrian

Ahuizotl



Ahuizotl to złowrogie stworzenie czające się pod powierzchnią wody, by porwać zniechęca ofiary na pożarcie. Szczególnie gustuje w oczach, zębach i paznokciach.

Stwór jest dość spory, ale raczej płaski, więc może ukryć się w wodzie płytkiej na 1,5 metra. Budowę ciała przypomina małpę, choć ma psi łeb i tylne łapy. Na lądzie chodzi przyciążony nisko przy ziemi. Najbardziej niezwykłą jego cechą stanowi ogon – długi i chwytny, zakończony umięśnioną dłonią.

Ahuizotle mówią wspólnym.

WALKA

Ahuizotl najczęściej czai się na płycznach jeziora, wystawiając na powierzchnię koniec pyska. Wabi ofiary wołaniem o pomoc. Jeśli potencjalna zdobycz zbliży się na odpowiednią odległość, ahuizotl chwytą ją szybko wyrastającą z ogona dłonią i wycofuje się w głębinę, aby żerować. Ahuizotle stosują tę samą taktykę wobec ludzi na łodziach.

Doskonalsze łapanie (zw): Jeśli ahuizotl trafi dłonią ogonową przeciwnika mniejszego o co najmniej jedną kategorię rozmiaru, zadaje normalne obrażenia oraz może następnie rozpocząć zwanie w darmowej akcji, nie prowokując okazynego ataku (premia do zwania +14). Jeżeli znajduje się w wodzie, może natychmiast spróbować topić przeciwnika. Odtąd ahuizotl może albo walczyć w zwarciu normalnie albo po prostu trzymać wroga dłonią ogonową (kara –20 do testu zwania, ale samego ahuizotla nie uważa się za będącego w zvarciu). Wszystkie udane testy zwania w kolejnych rundach automatycznie zadają normalne obrażenia od dłoni ogonowej.

Oślepiający cios (zw): Jeśli ahuizotlowi uda się trafienie krytyczne dłonią wieńczącą ogon lub ugryzieniem, ofiara na stałe traci wzrok.

Topienie (zw): Jeśli ahuizotlowi toczącemu zwanie w wodzie o dowolnej głębokości uda się przyspilić przeciwnika, przytrzymuje go pod powierzchnią. Ofiara może wstrzymywać oddech przez tyle rund, ile wynosi dwukrotność jej Budowy. Po upływie tego czasu w każdej następnej rundzie potrzebny jest test Budowy (ST 10, co rundę rośnie o +1). Porażka któregoś z tych rzutów oznacza, że ofiara nie może dłużej wstrzymywać oddechu i zaczyna się topić. W pierwszej rundzie traci przytomność (0 pw). W drugiej pw spadają do –1 i postać jest umierająca. W trzeciej rundzie umiera na skutek utonięcia.

Naśladowanie głosów (zn): Ahuizotl może z nadnaturalną łatwością imitować mówiony język. Udany test Błefowania pozwala mu idealnie naśladować głos konkretnej osoby.

Umiejętności: Ahuizotl otrzymuje premię rasową +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma prawo też w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.

AOA

Aoa – byty narodzone podczas tych rzadkich chwil, w których Plan Pozytywnej Energii i Plan Negatywnej Energii ścierają się ze sobą – są ciekawskie, a przyciągają je aury magiczne i rzucanie czarów. W naturalny sposób odbijają większość ataków i stanowią zagrożenie dla posługujących się zaklęciami. Istnieją teorie, że aoa mogą być „neutralnymi” odpowiednikami energonów – xag-yaów i xag-yisów. Aoa odbijają energię – inaczej niż produkując ją energonami.

Opisywane byty dryfują po Planie Astralnym i Eteryicznym w poszukiwaniu większych skupisk magii. Najczęściej występują na granicach dwóch lub większej liczby wymiarów, gdzie ścierające się ze sobą dwie energie magiczne wywołują silne zawirowania.

Aoa wyglądają jak wielkie bryły rtęci, unoszące się na powierzchni dowolnej materii. Wokół nich krążą małe kule, oddzielające się i wchłaniane raz po raz. Powierzchnia aoa lśnieniczym lustro i odbija światło, przez co w dziennym świetle widać je z daleka.

Poruszają się powoli, leniwie dryfując w powietrzu. Ożywiają się i podniecają, gdy wyczuwają magię. Jeśli wykryją działającą magię, lecą jak szalone, próbując wpełznąć się w obszar magicznych wybuchów i dotknąć magicznych przedmiotów. Nie byłoby większym kłopotem niż dokuczliwe zwierzęta, gdyby nie ich nieprzewidywalne zachowanie oraz zagrożenie, jakie stwarzają dla czarodziejskich obiektów.

Aoa można przyzywać. Często służą jako strażnicy, oswajane drobnymi ilościami magii, dzięki którym czują się zadowolone.

Rzeczne byty nie mówią żadnym językiem i raczej języków nie rozumieją.

WALKA

Aoa zawsze przyciąga ta postać lub stworzenie w grupie, które emanuje najsilniejszą magią. Aby określić, kto to będzie, zsumuj następujące liczby: całkowitą liczbę magicznych przedmiotów posiadanych przez istotę, całkowitą sumę premii zapewnianych przez przedmioty oraz sumę wpływających na nią aktywnych czarów.

Opisywany byt bez wahania usiłuje uderzyć w obraną za cel istotę, używając zdolności rozpraszający dotyk, a potem karmi

się wyzwoloną w ten sposób energią. Aoa stara się znaleźć na drodze wszystkich uaktywnianych czarów i zbliża się do osób, które rzucają zaklęcia wpływające w jakiś cel.

Rozpraszający dotyk (zc): Jeśli aoa zada obrażenia w ataku walnięciem, zraniony znajdzie się pod wpływem *rozproszenia magii* o mocy zaklęcia czarodzieja 15. poziomu.

Cechy przybyszów: Aoa widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów). Nie wpływa nań zmartwychwstanie ani wskrzeszenie (ale życzenie lub cud potrafią przywrócić mu życie).

Zwierciadlana odporność na czary (zc): Aoa dysponuje szczególnym typem odporności na czary, która odbija każde skutecznie odparte zaklęcie i obraca je przeciw rzucającemu. Używający go staje się – odpowiednio – albo celem, albo środkiem obszaru zaklęcia. Ponadto aoa jest niepodatny na ataki wzrokowe, których efekty również są odbijane z powrotem do źródła.

Odporności (zw): Aoa posiada odporność na dźwięk 20, elektryczność 20, ogień 20 i zimno 20.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *wykrycie magii*. Poziom czarującego = 15; ST rzutu obronnego 15 + poziom czaru.

Umiejętności: Aoa podlega karze rasowej –6 do testów Ukrywania się.

KROPLA

Średni przybysz (pozaplanarny)

Kostka Wytrzymałości: 3k8+9 (22 pw)

Inicjatywa: +4



Szybkość: latanie 15 m (10 pól) (doskonała)

KP: 22 (+4 Zr, +8 naturalny), dotyk 14, nieprzygotowany 18

Bazowy atak/zwarcie: +3/+2

Atak: walnięcie +8 wręcz

Całkowity atak: walnięcie +8 wręcz

Obrażenia: walnięcie 1k8–1

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5m

Specjalne ataki: *rozpraszający dotyk*

Specjalne cechy: cechy przybyszów, *zwierciadlana odporność na czary* 22, odporności, RO 10/magia, zdolności czaropodobne

Rzuty obronne: Wytr +6, Ref +7, Wola +5

Atrybuty: S 8, Zr 18, Bd 17, Int 4, Rzt 15, Cha 11

Umiejętności: Ciche poruszanie się +10, Nasłuchiwanie +8, Przeszukiwanie +3, Spostrzegawczość +9, Ukrywanie się –2

Atuty: Finezja w broni, Skupienie na broni (walnięcie)

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 3

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 4–6 KW (duże), 7–12 KW (wielkie)

Krople to mniejsze i słabsze wersje aoa, które powstają, gdy pełnowymiarowa kula odbije wielką ilość energii magicznej. Wyglądają niczym aoa kule (patrz dalej), ale są o wiele mniejsze.

Powstawszy, krople istnieją (i gromadzą magiczną energię) dopóki trwa walka, a potem dryfują w swoją stronę. W miarę upływu czasu rosną, aż osiągną rozmiary pełnej kuli.

Walka

Kropla aoa korzysta głównie z odbijającej odporności na czary i w walce często stosuje *rozpraszający dotyk*.

Tę istotę można sprowadzić za pomocą czaru *przyswanie potwora IV*.



Rozpraszający dotyk (zc): Jeśli aoa kropla zada obrażenia w ataku walnięciem, zraniony znajdzie się

pod wpływem *rozproszenia magii* o mocy zaklęcia czarodzieja 7. poziomu.

KULA

Wielki przybysz (pozaplanarny)

Kostka Wytrzymałości: 13k8+91 (149 pw)

Inicjatywa: +8

Szybkość: latanie 50 m (10 pól) (doskonała)

KP: 20 (–2 rozmiar, +4 Zr, +8 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 16

Bazowy atak/zwarcie: +13/+22

Atak: walnięcie +16 wręcz

Całkowity atak: walnięcie +16 wręcz

Obrażenia: walnięcie 2k6+1/19–20

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/3 m

Specjalne ataki: odbijający impuls, rozpraszający dotyk

Specjalne cechy: cechy przybyszów, zwierciadlana odporność na czary 25, odporności, podział, RO 10/magia, zdolności czaropodobne

Rzuty obronne: Wytr +15, Ref +12, Wola +13

Atrybuty: S 12, Zr 18, Bd 25, Int 4, Rzt 17, Cha 11

Umiejętności: Ciche poruszanie się +20, Nasłuchiwanie +19, Przeszukiwanie +13, Spostrzegawczość +19, Ukrywanie się +6

Atuty: Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze trafienie krytyczne (walnięcie), Finezja w broni, Skupienie na broni (walnięcie), Skupienie na czarze (odrzućcie), Żelazna wola

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 15

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 14-20 KW (wielki); 21-39 KW (olbrzymi)

Walka

Jeśli kulę aoa dosięgnie atak fizyczny, uruchomi ona odbijający impuls i zaatakuje napastnika.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną tej istoty oraz każdy dzierzony przez nią oręż traktuje się jak broń magiczną.

Odbijający impuls (zc): Trzy razy dziennie aoa może wyzwoić impuls, które odbija energię magiczną z powrotem ku sobie. Powstaje reakcja harmoniczna zdolna niszczyć magiczne aury i roztrzaskiwać magiczne przedmioty. Efekt działa jak czar potężniejsze rozproszenie, rzucony przez czarodzieja 15. poziomu. Magiczne przedmioty, których wszystkie zdolności zostaną w ten sposób rozproszone, ulegają zniszczeniu.

Podział (zw): Jeśli kula aoa odbije 50 lub więcej obrażeń od wycelowanych czarów w jednym ataku, odrywa się od niej kawałek materii, tworząc nowe, mniejsze aoa, zwaną kroplą (opisane wcześniej).

BACHIANIN

Średni przybysz (pozaplanarny)

Kostka Wytrzymałości: 2k8+4 (13 pw)

Inicjatywa: +1

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 16 (+1 Zr, +5 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 15

Bazowy atak/zwarcie: +2/+4

Atak: pazury +4 wręcz lub kamień +3 dystansowo

Całkowity atak: 2 pazury +4 wręcz lub kamień +3 dystansowo

Obrażenia: pazury 1k4+2, kamień 1k6+3

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: rozpasanie, rozrywanie 2k4+3, szal, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy przybyszów, niepodatność na polimorfowanie, OC 11, odporność na elektryczność 10, kwas 10

Rzuty obronne: Wytr +7, Ref +4, Wola +2

Atrybuty: S 14, Zr 13, Bd 15, Int 10, Rzt 9, Cha 14

Umiejętności: Nasłuchiwanie +5, Skakanie +10, Spostrzegawczość +5, Sztuka przetrwania +5, Występy (dowolne cztery) +6, Zachowanie równowagi +3, Zastraszanie +8, Zwinność +7

Atuty: Zwiększona wytrwałość

Środowisko: każdy region i podziemia (Arborea)

Występowanie: zespół (6-11), garstka (12-20 plus 1-2 satyry) lub uczt (21-30 plus 2-4 satyrów i 4-6 centaurów)

Skala Wyzwania: 2

Skarb: —

Charakter: zawsze chaotyczny neutralny

Rozwój: 3-4 KW (średni)

Bachianie – rozpasane stworzenia włóczące się po planach i zwodzące innych do szalonego korowodu – są przesiąknięte duchem bachicznego biesiadowania. Mocno nie zrównoważone, potrafią w jednej chwili z serdecznych współbiesiadników stać się niebezpiecznymi przeciwnikami. Większość bachian wygląda jak ludzie, nie licząc pierwotnego błysku w oku. Mimo atrakcyjnego wyglądu, opisywani są na ogół brudni i zaniedbani. Niektórzy z kolei przypominają bardziej satyrów niż ludzi. Ubierają się w tuniki i laurowe wieńce, przybrudzone, poplamione winem i krwią. Noszą przy sobie wielkie kufle piwa, dzbany wina i muzyczne instrumenty.

Bachian zwykle spotyka się w dzikich ostępach. Nigdy nie pozostają na długo w jednym miejscu, przybывая jak wiatr, niosący zniszczenie i chaos. Od czasu do czasu grupka bachian zapędza się w jakiś cywilizowany region, wzniecając swoimi biesiadami zamieszanie i niezgodę. Plebejusze zwykle z ochotą witają okazję, aby wyzwoić się z zahamowań, ale zaniepokojone władze gardzą bachianami, widząc w nich siły anarchii i rebelii.

Każdy, kto ucztuje z bachianami, ryzykuje stanie się jednym z nich. Podczas długiej nocy tańców, picia oraz hulanek duch Dionizosa może pojąć omamioną osobę i przemienić ją w kolejnego członka pijackiej zgrai.

Opisywani mówią leśnym i wspólnym.

WALKA

Bachianie rzadko atakują obcych od razu. Na początek mają w zwyczaju podejmować nowo przybyłych winem i pieśnią. Biesiadnicy nie wahają się sięgnąć po *zauroczenie osoby* czy *emocje*, by magicznie przymusić niechętnych do uczestnictwa w rozpuszczeniu. Bachianie ukazują złowieszcze oblicze i atakują nieszczęsne ofiary dopiero wtedy, gdy oprą się one ich magicznym zdolnościom lub gdy przeszkodzą w ucztowaniu.

Opisywani walczą dosłownie zębami i pazurami, bez żadnych zahamowań rozdzierając i wyrywając kawały ciała przeciwników. Nie lubią broni, wolą gołe ręce. Ci, którzy nie walczą wręcz, rzucają kamieniami, kuflami, butelkami i czymkolwiek, co znajdzie się pod ręką.

Bachianina można sprowadzić czarem *przyzwanie potwora III*.

Rozpasanie (zn): Opisywani próbują wciągać obcych w szal niekończącej się uczty, by zmienić ich ostatecznie w kolejnych bachian. Każdy, kto dołączy do zgrai uczujących istot tego rodzaju (nieważne czy dobrowolnie, czy pod wpływem bachicznych zdolności czaropodobnych) musi wykonać rzut obronny



na Wolę (ST 10 + 1 na 3 uczujących bachian, do maksimum ST 20 przy grupie 30 bachian). Porażka oznacza utratę poczucia upływu czasu i chętny udział w rozpasanej uczcie. Ofiara opanowana przez bachiańskie rozpasanie nie odejdzie z własnej woli. Przy następnym wschodzie słońca musi wykonać kolejny rzut na Wolę. Po sukcesie przychodzi do zmysłów i może opuścić biesiadników, ale bachianie najprawdopodobniej zaczną wówczas całą procedurę od nowa. Jeśli jednak drugi rzut zakończy się porażką, postać staje się bachianinem.

Przemieniona postać porzuca poprzednie życie i zyskuje wszystkie statystyki oraz zdolności bachianina. Walczy przeciw dawnym sojusznikom jako członek grupy opisywanych istot. Może odzyskać dawną świadomość dzięki *uzdrowieniu*, *ograniczonemu życzeniu*, *cudowi* lub *zyczeniu*.

Rozrywanie (zw): Jeśli bachianin trafi oboma atakami pazurami, wbija się w ciało przeciwnika i rozrywa je. Atak ten automatycznie zadaje dodatkowe 2k4+3 obrażenia (2k4+6, jeśli bachianin jest w szale).

Szał (zw): Dwa razy dziennie bachianin może wpaść w pijacki szal, który działa jak szal barbarzyńcy. Na 7 rund bachianin zyskuje premię +4 do Siły, +4 do Budowy i premię -2 do Klasy Pancerza. Na czas trwania szalu zachodzą następujące zmiany: KW 2k8+6 (15 pw); KP 14, dotyk 9, nieprzygotowany 13; Bazowy atak/zwarcie +4/+6; Całkowity atak 2 pazury +6 wręcz lub kamień +3 dystansowo; Obrażenia: pazury 1k4+4, kamień 1k6+5; RO Wytr +9, Wola +4; S 18, Bd 19; Skakanie +12.

Bachianin może wpaść w szal raz na spotkanie. A kiedy ten minie, aż do końca danego spotkania jest zmęczony (-2 S, -2 Zr, nie może szarżować ani biegać).

Zdolności czaropodobne: 3/dzień – *zauroczenie osoby*, *upiorny śmiech Tashy*; 1/dzień – *emocja*. Poziom czarującego = 7. ST rzutu obronnego 11 + poziom czaru.

Niepodatność na polimorfowanie: Bachianie są niepodatni na polimorfowanie.

Cechy przybyszów: Bachianin widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów). Nie wpływa nań zmartwychwstanie ani wskrzeszenie (ale *życzenie* lub *cud* potrafią przywrócić mu życie).

SPOŁECZNOŚĆ BACHIAN

Bachianie podróżują w grupach i nigdy nie występują pojedynczo. Grupka tych istot często nie ma innych dążeń ani potrzeb poza hulankami. Bachianie rzadko bywają złośliwi czy okrutni, ale potrafią też okazywać absolutną obojętność wobec cudzego życia i mienia.

Opisywani pozostają w dobrych stosunkach z wieloma istotami baśniowymi, takimi jak driady, satyrowie i chochliki.

BACHIANIE A BÓSTWA I PÓŁBOGOWIE

Jeśli używasz panteonu olimpijskiego z *Bóstw i półbogów*, bachianie będą wyznawcami Dionizosa. Ich macierzystym planem w kosmologii olimpijskiej będzie oczywiście Olimp.

Centaury i wytrzymalsze elfy (głównie dzikie) często goszczą na bachicznych biesiadach. Większość pozostałych stworzeń to dla bachian dobry materiał do drwin, poddawania próbom, upijania lub zabijania. Oszczędzają tylko muzyków, piwowarów i winiarzy.

Bachianie wrogo traktują każdy autorytet czy grupę, która zechce narzucić jakieś ograniczenia ich rozpasanemu stylowi życia. Są zatwardziałymi przeciwnikami wszelkich praworządnych istot. W zamian zaś wszędzie spotykają się z prześladowaniami ze strony praworządnych organizacji.

BACHIANIE JAKO POSTACIE TŁA

Hulanka to jedyne i wyłączne zajęcie bachian. Dla żadnej sprawy czy powodu nie porzuca uczty. Stąd brakuje im ambicji i dyscypliny, by rozwijać jakąś klasę postaci. W większości uniwersów nie nadają się na postacie graczy.

BAŚNIOKRWISTY

Średnia istota baśniowa

Kostka Wytrzymałości: 1k6-1 (2 pw)

Inicjatywa: +5

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 13 (+1 Zr, +2 skórznia), dotyk 11, nieprzygotowany 12

Bazowy atak/zwarcie: +0/+0

Atak: sztylet +0 wręcz lub łuk krótki +1 dystansowo

Całkowity atak: sztylet +0 wręcz lub łuk krótki +1 dystansowo

Obrażenia: sztylet 1k4 lub łuk krótki 1k6

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1, 5m

Specjalne ataki: *zauroczenie osoby*

Specjalne cechy: niepodatność na efekty wpływające na umysł, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr -1, Ref +3, Wola +2

Atrybuty: S 10, Zr 13, Bd 9, Int 10, Rzt 10, Cha 13

Umiejętności: Blefowanie +5, Ciche poruszanie się +7, Postępowanie ze zwierzętami +2, Spostrzegawczość +3, Sztuka przetrwania +4, Ukrywanie się +7, Wiedza (dowolna jedna) +2, Wyczucie pobudek +4

Atuty: Doskonalsza inicjatywa

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo lub drużyna (2-4)

Skala Wyzwania: 1/2

Skarb: standardowy

Charakter: zazwyczaj chaotyczny (dowolny)

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +1

Istoty baśniowe są znane z ciekawości (a niektórzy mówią, że z obsesji) dotyczącej humanoidów i gigantów. Niektóre z nich zakochują się we wspomnianych stworzeniach. Istoty zwane baśniokrwistymi mają przodków półbaśniowych i humanoidycznych lub gigancich (półbaśniowców opisano w dalszej części podręcznika).

Baśniokrwisti to bardzo zróżnicowana grupa istot. Niektóre są wiotkie i piękne, a inne brzydkie i brutalne. Jedne przypominają elfy – ze spiczastymi uszami i oczami migdałowego kształtu. Inne wyglądają bardziej jak trolle – mają kostropatą skórę i nieproporcjonalne kończyny. Tak czy owak, wszyscy baśniokrwisti posiadają przynajmniej jedną cechę odbiegającą od normy: na przykład włosy o jaskrawym kolorze, puszyste brwi lub skłonność do mówienia wierszem. Bez względu na aparycję, wszystkie istoty opisywanego typu są bardzo charyzmatyczne i wszędzie zwracają na siebie uwagę.

Baśniokrwisti nie stworzyli jednolitej kultury. Wybrać mogą i samotny żywot odludka, i zanurzenie w wielorasowym społeczeństwie, aby spróbować w życiu wszystkiego. Pociągają ich także naturalne środowisko przyrody, będące domem dla innych baśniowych istot. Większość tych ostatnich przyjaźnie traktuje baśniokrwistych i uważa ich za swych dalekich kuzynów.

WALKA

Baśniokrwisti rzadko traktują walkę poważnie. Lubią bawić się z przeciwnikami, ale gdy sytuacja stanie się groźna, potrafią się naprawdę wściec. W walce są zwykle zaskakujący i niekonsekwentni.

Większość istot baśniowych najpierw próbuje uniknąć walki, stosując *zauroczenie osoby*. Jeśli to się nie uda, będą odpierać ataki, aż nie nadarzy się okazja do bezpiecznej ucieczki.

Zauroczenie osoby (zc): Raz dziennie baśniokrwisty może użyć *zauroczenia osoby* jak czar. Poziom czarującego równa się Kostkom Wytrzymałości. ST rzutu obronnego wynosi 11.

Niepodatność na efekty wpływające na umysł (zw): Baśniokrwisty jest niepodatny na wszystkie czary i efekty z określnikiem wpływający na umysł.

Umiejętności: Baśniokrwisty otrzymuje premię rasową +2 do testów Cichego poruszania się i Ukrywania się.



Baśniokrwisty

BAŚNIOKRWIŚCI JAKO POSTACIE TŁA

Ulubione klasy baśniokrwistych to bard lub łotrzyk, ale pośród szukających samotności w świecie natury są na ogół druidzi i tropiciele. Rzadko spotyka się wśród nich kapłanów, gdyż większość istot baśniowych z wielką niechęcią odnosi się do oddawania czci bóstwom.

BHUT

Średni nieumarły (bezielesny)

Kostka Wytrzymałości: 8k12 (52 pw)

Inicjatywa: +4

Szybkość: latanie 15 m (10 pól) (doskonała)

KP: 19 (+4 Zr, +5 odbicie), dotyk 19, nieprzygotowany 15

Bazowy atak/zwarcie: +4/—

Atak: bezcielesne

ugryzienie +8
wręcz

Całkowity atak: bezcie-

lesne ugryzienie +8 wręcz

Obrażenia: bezcielesne ugryzienie

1k12/19-20/×3 plus trucizna

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: makabryczny wygląd, trucizna, udoskonalone krytyki

Specjalne cechy: cechy nieumarłych, kradzież ciała, cechy bezcielesnych, wrażliwość na ziemię

Rzuty obronne: Wytr +2, Ref +6, Wola +5

Atrybuty: S —, Zr 19, Bd —, Int 14, Rzt 9, Cha 20

Umiejętności: Blefowanie +16, Dyplomacja +7, Nasłuchiwanie +10, Przebieranie +16 (+18 udawanie), Spostrzegawczość +10, Sztuka przetrwania +10, Zastraszanie +18

Atuty: Atak z doskoku, Ruchliwość, Tropienie^P, Uniki

Środowisko: każdy region

Występowanie: pojedynczo, konfraternia (2-5) lub kolonia (6-24)

Skala Wyzwania: 9

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze neutralny zły

Rozwój: 9-24 KW (średni)

Bhut to paskudny nieumarły stwór, który czai się w odległych miejscach, w niespotykany sposób maskując się jako żywa postać. Przez większość czasu zamieszkuje w ciele humanoida. Jeśli zmusi się go do opuszczenia ciała nosiciela, widmowy bhut przybiera postać przerażającego stwora o humanoidalnej głowie, ze strasznymi oczami i pyskiem pełnym sztyletowatych kłów. Wzburzone, na wpółuformowane ciało składa się z mdlącego czarnego dymu i wilgotnej czerwonej mgły.

Do istnienia powołuje bhuta nagła, gwałtowna śmierć humanoida, który ginie z dala od cywilizacji. Stwór nosi w sobie

zapiekłą nienawiść wobec żyjących. Przemierza pustkowia żerując na podróżnych i pielgrzymach.

Bhuty mówią wszystkimi językami, które znały za życia.

WALKA

Bhut unika walki, jeśli nie posiada ciała. Jeśli jakieś wykorzystuje, woli zabijać wrogów podstępem i z zaskoczenia. Zawsze jednak w walce jest groźnym i umiejętnym przeciwnikiem.

Makabryczny wygląd (zn): Wszyscy w promieniu 9 metrów od bhuta muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 19) – nieudany oznacza obniżenie Siły o 1k6 punktów. Ofiara może ucierpieć tylko raz z racji działania niniejszej mocy danego bhuta, ale

jeśli nieumarłych będzie więcej, skutki nieudanych rzutów obronnych się kumulują.

Trucizna (zn): Bhut wstrzykuje truciznę (Wytr neguje, ST 14) w każdym udanym ugryzieniu. Początkowy i drugorzędny efekt – 2k6 Rzt.

Postać, której Roztropność wskutek trucizny bhuta spadnie do 0, zapada w śpiączkę i po 1k4 godzinach umiera (jeśli nie zneutralizuje się trucizny). Humanoid zabity w ten sposób przy następnym zachodzie słońca powstanie jako kolejny bhut.

Udoskonalone krytyki (zw):

Ugryzienie bhuta zagraża trafieniem krytycznym przy naturalnym wyniku 19-20 w teście ataku. W udanym trafieniu krytycznym ugryzienie bhuta zadaje potrójne obrażenia.

Cechy bezcielesnych: To stworzenie może zostać zranione jedynie przez inne istoty bezcielesne, magiczną broń, istoty atakujące za pomocą magicznego oręża oraz przez zaklęcia, zdolności czaropodobne lub nadnaturalne. Jest niepodatne na wszelkie niemagiczne formy ataku. Nawet skutecznie zaatakowane czarem lub magiczną bronią o materialnym źródle ma szansę 50% na to, że nie otrzyma obrażeń (wyjątek stanowią efekty mocy, jak choćby *magiczny pocisk* oraz ataki wykonywane *widmowym orężem*). Może bez problemu przechodzić przez materialne przedmioty i wchodzić w nie (nie dotyczy to efektów mocy). Jego ataki przenikają (ignorują) naturalny pancerz, zbroje i tarcze, choć premie z odbicia oraz efekty działania

BHUTY W KRAINACH WSCHODU

Jeśli prowadzisz rozgrywkę w realiach *Krain Wschodu*, bhuty będą pasować do świata z elementami kultury indyjskiej. Należą do podtypu duchowego.



Bhut

JJ

mocy (jak choćby *zbroja maga*) funkcjonują normalnie. Zawsze porusza się bezszelestnie i nie da się go usłyszeć dzięki testom Nasłuchiwania – chyba że sam tego chce.

Cechy nieumarłych: Bhut jest niepodatny na efekty wpływające na umysł, trucizny, *uśpienie*, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne (chyba że mają specjalne działanie względem nieumarłych) i wszystkie efekty, które wymagają rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że działają też na przedmioty lub są nieszkodliwe). Nie wpływają na niego trafienia krytyczne i stłuczenia. Jest niepodatny na obniżanie wartości atrybutów fizycznych, wysączenie wszelkich atrybutów oraz wysączenie energii. Ogromne obrażenia nie spowodują jego śmierci. Na bhuta nie wpływają zaklęcia i zdolności *wskrzeszenie* oraz *reinkarnacja*, a *zmartwychwstanie* i *prawdziwe zmartwychwstanie* zadziałają, jeśli sam tego zechce. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Kradzież ciała (zn): Podczas akcji całorundowej bhut może wejść w martwe ciało humanoida o dowolnym rozmiarze. To natychmiast ożywa, w pełni kontrolowane przez nieumarłego. Należy je traktować jak zombiego danego rozmiaru, choć z kilkoma wyjątkami. Po pierwsze, ożywione ciało zachowuje Intelkt, Roztropność i Charyzmę bhuta, a także jego charakter, bazową premię do ataku, punkty wytrzymałości, bazowe rzuty obronne oraz poziom i klasy (jeśli takie posiada). Dodatkowo, ożywione ciało nie musi ograniczać się do pojedynczych akcji. Ugryzienie takiego ożywionca może przenosić truciznę bhuta, ale nie jest to naturalny atak (kara –4 do testów ataków). Zadaje tylko 1k3 rany i prowokuje okazyjny atak.

Przebywając w ciele bhuta uwalnia się od efektów wrażliwości na ziemię, ale nie może korzystać ze zdolności udoskonalone krytyki i makabryczny wygląd. Niemniej opisywani nieumarli świetnie wykorzystują Blefowanie i Przebieranie, by nadawać ciału pozory życia. Jeśli punkty wytrzymałości ożywionego ciała spadną do 0, bhut musi je opuścić i powrócić do formy bezcielesnej. Żadne obrażenia zadane ciału nie przenoszą się na bezcielesną postać nieumarłego.

Wrażliwość na ziemię (zn): W postaci bezcielesnej bhut nie może znieść kontaktu z ziemią lub kamieniem, a przenikając przez taką materię odnosi 3k6 obrażeń co rundę. Broń z kamienia i ziemi zadaje mu dodatkowe 1k6 obrażeń, jeśli jest bezcielesny. Ponadto taki oręż nie podlega ryzyku chybienia.

CANOMORE

Ludzie nierozumiejący prawdziwej natury canomorfów często mylnie uznają je za czarcie likantropy. Ale tego rodzaju stwór nie jest prawdziwym likantropem, a czarcim ogarem (piekielnym ogarem, vorrem lub cienistym mastiffem), który nauczył się przybierać humanoidalną postać. Canomorfy stworzone przez diabelskich i demonicznych władców jako inteligentni łowcy i strażnicy często podróżują na Plan Materialny, wypełniając diabelskie misje dla swych piekielnych panów.

Zajadła rywalizacja między trzema podrasami podzieliła canomorfy. Wszystkie pełnią podobną rolę w Niższych Planach, a więc wiecznie konkurują ze sobą o dominację. Haraknino-

wie są fizycznie najsłabsi, ale zarazem najliczniejsi i najbardziej nieustraszeni. Shadurakulowie to najsilniejsze i najgroźniejsze z canomorfów, jest ich jednak niewiele. Skryci vultivorowie są czymś pomiędzy tymi dwoma podgatunkami, a obecnie czają się w ukryciu i pozwalają bardziej agresywnym współbraciom zreć się między sobą.

WALKA

Canomorfy zachowują wszystkie zdolności i cechy swojej psiej postaci (piekielnego ogara w przypadku harakninów, cienistego mastiffa – shadurakulów i vorra – vultivorów), do tego wszystkie zdolności klasowe nabyte w postaci humanoidalnej. Mogą na życzenie zmieniać postać z formy ogara w formę humanoida – zwykle człowieka, ale nie tylko. W takim przebraniu przenikają do humanoidalnych osad, lecz przed atakiem często powracają do naturalnych kształtów.

Cechy przybyszów: Canomorf widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów). Nie wpływa nań zmartwychwstanie ani wskrzeszenie (ale *życzenie* lub *cud* potrafią przywrócić mu życie).

Rozkazywanie czarcim ogarom (zc): Wszystkie canomorfy mogą na życzenie używać potężniejszego rozkazu względem czarcich ogarów zaliczanych do ich podgatunku (harakninowie wobec piekielnych ogarów, shadurakulowie – cienistych mastiffów, a vultivorowie – vorrów). Stworzenia takie nigdy z własnej woli nie zaatakują canomorfa pokrewnego gatunku.

Węch (zw): Canomorf może wykrywać zbliżających się wrogów, wywąchiwać ukrywających się oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

Zmiana kształtów (zn): Canomorf może przybrać formę dowolnego małego, średniego lub dużego humanoida. Zachowuje nadzwyczajne ataki swej oryginalnej postaci bez względu na posiadany kształt. Zmiana formy na nową lub oryginalną to akcja ruchu.

HARAKNIN

Postać humanoidalna

Średni przybysz (ognia, pozaplanarny, praworządny, zły, zmiennokształtny)

Kostka Wytrzymałości: 4k8+8 plus 2k12+4 (43 pw)

Inicjatywa: +6

Szybkość: 12 m (8 pól)

KP: 21 (+2 Zr, +5 naturalny, +4 koszulka kolcza), dotyk 12, nieprzygotowany 19

Bazowy atak/zwarcie: +6/+9

Atak: mistrzowski sejmitar +10 wręcz

Całkowity atak: mistrzowski sejmitar +10/+5 wręcz

Obrażenia: mistrzowski sejmitar 1k8+4/18-20

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: broń oddechowa, szal

Specjalne cechy: cechy przybyszów, nieświadomy unik, niepodatność na ogień, szybkie poruszanie się, *rozkazywanie piekielnym ogarom*, węch, wrażliwość na zimno, zmiana kształtów

Rzuty obronne: Wytr +6, Ref +6, Wola +5

Atrybuty: S 16, Zr 14, Bd 15, Int 6, Rzt 12, Cha 4

Umiejętności: Ciche poruszanie się +12, Nasłuchiwanie +11, Skakanie +8, Spostrzegawczość +9, Sztuka przetrwania +8*, Ukrywanie się +12

Atuty: Bieg, Doskonalsza inicjatywa, Skupienie na broni (sejmitar), Tropienie^P

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo, para lub sfora (5-12)

Skala Wyzwania: 5 (3 + poziom klasowy)

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze praworządny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +3

Postać piekielnego ogara

Średni przybysz (ognia, pozaplanarny, praworządny, zły, zmiennokształtny)

Kostka Wytrzymałości: 4k8+8 plus 2k12+4 (43 pw)

Inicjatywa: +6

Szybkość: 15 m (10 pól)

KP: 17 (+2 Zr, +5 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 15

Bazowy atak/zwarcie: +6/+9

Atak: ugryzienie +9 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +9 wręcz



Haraknin

Obrażenia: ugryzienie 1k8+4

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: broń oddechowa, szal

Specjalne cechy: cechy przybyszów, nieświadomy unik, niepodatność na ogień, szybkie poruszanie się, rozkazywanie piekielnym ogarom, węch, wrażliwość na zimno, zmiana kształtów

Rzuty obronne: Wytr +6, Ref +6, Wola +5

Atrybuty: S 16, Zr 14, Bd 15, Int 6, Rzt 12, Cha 4

Umiejętności: Ciche poruszanie się +14, Nasłuchiwanie +11, Skakanie +10, Spostrzegawczość +9, Sztuka przetrwania +8*, Ukrywanie się +14

Atuty: Bieg, Doskonalsza inicjatywa, Skupienie na broni (sejmitar), Tropienie^P

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo, para lub sfora (5-12)

Skala Wyzwania: 5 (3 + poziom klasowy)

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze praworządny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +3

Haraknin może dzięki zmianie kształtów przybierać postaci o odmiennym wyglądzie, ale zwykle preferuje ludzi lub półorłów o płomiennorudych czuprynach, gorejących czerwonych oczach i ciele porośniętym rdzaworudymi włosami. Humanoidalną postać wiecznie otacza słaba woń siarki. Haraknin-człowiek z reguły bywa niezrównoważony i gwałtowny.

Opisywani mówią piekielnym i wspólnym.

Walka

Opisanego tu haraknina oparto na wyjątkowym 2-poziomowym piekielnym ogarze barbarzyńcy. Taki stwór to agresywny wojak, który preferuje nagle szarżę z zasadzki (w dowolnej postaci). Woli polować jako ogar, gdyż biega z większą szybkością, a przechodzi w kształt ludzki, gdy jego zwierzyna schroni się w miejscu, gdzie postać piekielnego ogara nie będzie mile widziana.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną haraknina oraz każdy dzierzony przez niego oręż traktuje się jak broń o charakterze złym i praworządnym.

Broń oddechowa (zn): Stożek ognia długości 9 metrów, co 2k4 rundy, obrażenia 1k4+1, Refleks zmniejsza o połowę (ST 14 [16 podczas szalu]). Ognisty oddech haraknina podpala wszystkie palne materiały w obszarze stożka. Stworzenie może używać broni oddechowej w obu postaciach, nawet jednocześnie z gryzieniem.

Szał (zw): Raz dziennie opisany tu haraknin może wpaść w szal, tak jak barbarzyńca. Na 7 rund zyskuje premię +4 do Siły i +4 do Budowy oraz premię z morale +2 do rzutów obronnych na Wolę, podlegając przy tym karze -2 do Klasy Pancerza. W postaci humanoida na czas trwania szalu zachodzą następujące zmiany: KW 4k8+16 plus 2k12+8 (55 pw); KP 19, dotyk 10, nieprzygotowany 17; Bazowy atak/zwarcie +6/+11; Całkowity atak mistrzowski sejmitar +12/+7 wręcz; Obrażenia

mistrzowski sejmitar 1k8+6; RO Wytr +8, Wola +7; S 20, Bd 19; Skakanie +10.

W postaci piekielnego ogara na czas trwania szału zachodzą następujące zmiany: KW 4k8+16 plus 2k12+8 (55 pw); KP 15, dotyk 10, nieprzygotowany 13; Bazowy atak/zwarcie +6/+11; Całkowity atak ugryzienie +11 wręcz; Obrażenia ugryzienie 1k8+6; RO Wytr +8, Wola +7; S 20, Bd 19; Skakanie +12.

Po upływie szału stworzenie jest zmęczone (-2 Siła, -2 Zręczność, nie może szarżować ani biegać) aż do końca spotkania.

Nieświadomy unik (zw): Haraknin zachowuje premię ze Zręczności do Klasy Pancerza nawet gdy jest nieprzygotowany.

Szybkie poruszanie się (zw): Szybkość barbarzyńcy jest większa o 3 metry od szybkości właściwej dla jego rasy.

Umiejętności: Harakninowie posiadają premię rasową +5 do testów Cichego poruszania się i Ukrywania się. Zyskują też premię rasową +8 do testów Sztuki przetrwania podczas tropienia węchem, a to dzięki czulemu zmysłowi powonienia.

Harakninowie jako postacie tła

Ulubione klasy tej rasy to barbarzyńca i tropiciel. Postać haraknina zaczyna z 4 Kostkami Wytrzymałości za sam fakt, iż jest piekielnym ogarem (wartości atrybutów, atuty i umiejętności podano w *Księdze Potworów*), a dostosowanie poziomu wynosi w jego przypadku +3. Efektywny poziom postaci (EPP) dla haraknina bohatera gracza wynosi tyle, ile jego poziom klasowy +7. Canomorfy są wyjątkowymi przykładami czarcich ogarów, a więc w przypadku opisanego wcześniej bytu dodano rasowe modyfikacje atrybutów do standardowej ich matrycy (15, 14, 13, 12, 10, 8).

SHADURAKUL

Postać humanoidalna

Średni przybysz (pozaplanarny, zły, zmiennokształtny)

Kostka Wytrzymałości: 4k8+20 plus 6k10+30 (99 pw)

Inicjatywa: +7

Szybkość: 6 m (4 pola) (pełna zbroja płytowa); bazowo 9 m (6 pól)

KP: 23 (+1 Zr, +3 naturalny, +9 pełna zbroja płytowa +1), dotyk 11, nieprzygotowany 20

Bazowy atak/zwarcie: +10/+15

Atak: kolczasty łańcuch +2 +18 wręcz

Całkowity atak: kolczasty łańcuch +2 +18 wręcz

Obrażenia: kolczasty łańcuch +2 2k4+11

Przeźródlenie/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: przewracanie, ujadanie

Specjalne cechy: cechy przybyszów, rozkazywanie cienistym mastiffom, węch, wtopienie w cień, zmiana kształtów

Rzuty obronne: Wytr +9, Ref +7, Wola +5

Atrybuty: S 21, Zr 16, Bd 21, Int 8, Rzt 14, Cha 10

Umiejętności: Ciche poruszanie się +4, Nasłuchiwanie +9, Przeszukiwanie +6, Skakanie +6, Spostrzegawczość +9, Sztuka przetrwania +9*, Ukrywanie się +4, Zastraszanie +6

Atuty: Atak z doskoku, Biegłość w broni egzotycznej (kolczasty łańcuch), Doskonalsza inicjatywa, Ruchliwość, Skupienie na broni (kolczasty łańcuch), Specjalizacja w broni (kolczasty łańcuch), Tropienie^P, Uniki, Zmysł walki

Środowisko: każdy region i podziemia (Gehenna)

Występowanie: pojedynczo, para lub sfera (3-12)

Skala Wyzwania: 11 (5 + poziom klasowy)

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze neutralny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +4

Postać cienistego mastiffa

Średni przybysz (pozaplanarny, zły, zmiennokształtny)

Kostka Wytrzymałości: 4k8+20 plus 6k10+30 (99 pw)

Inicjatywa: +7

Szybkość: 15 m (10 pól)

KP: 16 (+3 Zr, +3 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 13

Bazowy atak/zwarcie: +10/+15

Atak: ugryzienie +15 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +15 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 1k6+6

Przeźródlenie/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: przewracanie, ujadanie

Specjalne cechy: cechy przybyszów, rozkazywanie cienistym mastiffom, węch, wtopienie w cień, zmiana kształtów

Rzuty obronne: Wytr +9, Ref +7, Wola +5

Atrybuty: S 21, Zr 16, Bd 21, Int 8, Rzt 14, Cha 10

Umiejętności: Ciche poruszanie się +10, Nasłuchiwanie +9, Przeszukiwanie +6, Skakanie +12, Spostrzegawczość +9, Sztuka przetrwania +9*, Ukrywanie się +10, Zastraszanie +6

Atuty: Atak z doskoku, Biegłość w broni egzotycznej (kolczasty łańcuch), Doskonalsza inicjatywa, Ruchliwość, Skupienie na broni (kolczasty łańcuch), Specjalizacja w broni (kolczasty łańcuch), Tropienie^P, Uniki, Zmysł walki

Środowisko: każdy region i podziemia (Gehenna)

Występowanie: pojedynczo, para lub sfera (3-12)

Skala Wyzwania: 11 (5 + poziom klasowy)

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze neutralny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +4

W postaci humanoidalnej shadurakul często występuje jako człowiek o szerokiej klatce piersiowej i czarnoniebieskiej niczym atrament, bezwłosej skórze. Cechują go też zimne, białe oczy. Stwór żywi pogardę wobec słabych i bezbronnych. Rzadko kłopotczy się ukrywaniem swej prawdziwej natury. Liczy, że pokona przeciwników dzięki sile i bezwzględności.

Shadurakulowie mówią otchłannym, piekielnym i wspólnym.

Walka

Opisanego tutaj shadurakula oparto na wyjątkowym 6-poziomym cienistym mastiffie będącym wojownikiem. Jest to potężny i budzący grozę przeciwnik oraz bezlitosny i zawzięty tropiciel. Uwielbia wykańczać ofiarę upartym, nieustającym pościgiem. Silny i sprawny w walce shadurakul doskonale wykorzystuje atuty Atak z doskoku i Zmysł walki, dzierżąc magiczny kolczasty łańcuch.

Przewracanie (zw): Shadurakul, któremu powiedzie się atak ugryzieniem, może spróbować przewrócić przeciwnika w akcji darmowej, nie wykonując ataku dotykowego i nie prowokując ataku okazyjnego. Jeżeli próba się nie powiedzie, wróg nie ma prawa zareagować i próbować przewrócić shadurakula.

Ujadanie (zn): Wszystkie istoty (z wyjątkiem złych przybyszów), które znajdują się na obszarze 90-metrowej fali wokół szczekającego lub wyjącego shadurakula, muszą wykonać rzut obronny na Wole (ST 16) – nieudany oznacza, iż ogarnia je trwająca 2k4 rundy panika. Jest to wpływający na umysł dźwiękowy efekt strachu. Bez względu na to czy rzut obronny się powiedzie, czy nie, na ofiarę przez 24 godziny ujadanie danego shadurakula nie wpływa.

Wtopienie w cień (zn): Shadurakul może zawsze, gdy nie znajduje się w pełnym świetle dnia, zniknąć pośród cieni, zyskując całkowite ukrycie. Sztuczne oświetlenie, nawet światło czy nieustający płomień, nie ograniczają tej zdolności, w przeciwieństwie do światła dnia, które już uniemożliwia korzystanie z niej.

Umiejętności*: Shadurakul posiada premię rasową +4 do testów Sztuki przetrwania, gdy tropi za pomocą węchu.

Shadurakulowie jako postacie tła

Ulubiona klasa shadurakulów to wojownik. Postać tej rasy zaczyna z 4 Kostkami Wytrzymałości za sam fakt, iż jest cieniastym mastifem (wartości atrybutów, atuty i umiejętności podano w *Księdze Potworów*), a dostosowanie poziomu wynosi dla niego +4. Efektywny poziom postaci (EPP) dla shadurakula jako bohatera gra-cza wynosi tyle, ile jego poziom klasowy +8. Canomorfy są wyjątkowymi przykładami pozaplanarnych ogarów, a więc w przypadku opisanego wcześniej bytu dodano rasowe modyfikacje atrybutów do standardowej ich matrycy (15, 14, 13, 12, 10, 8).

VULTIVOR

Postać humanoidalna

Średni przybysz (chaotyczny, pozaplanarny, zły, zmiennokształtny)

Kostka Wytrzymałości: 3k10+9 plus 5k6+15 (54 pw)

Inicjatywa: +10

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 21 (+6 Zr, +3 naturalny, +2 skórzni), dotyk 16, nieprzygotowany 21

Bazowy atak/zwarcie: +6/+9

Atak: rapier +1 +10 wręcz

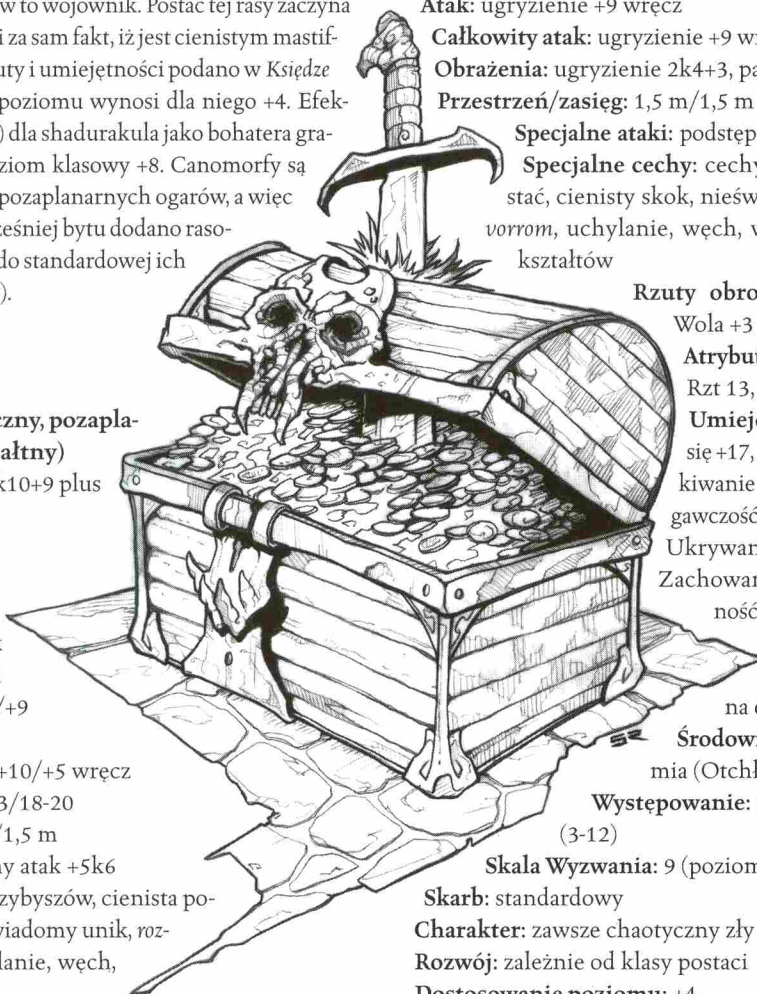
Całkowity atak: rapier +1 +10/+5 wręcz

Obrażenia: rapier +1 1k6+3/18-20

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: podstępny atak +5k6

Specjalne cechy: cechy przybyszów, cienista postać, cienisty skok, nieświadomy unik, rozkazywanie vorrom, uchylanie, węch, zmiana kształtów



Rzuty obronne: Wytr +7, Ref +12, Wola +3

Atrybuty: S 16, Zr 23, Bd 16, Int 11, Rzt 13, Cha 12

Umiejętności: Ciche poruszanie się +17, Nasłuchiwanie +12, Przeszukiwanie +4, Skakanie +10, Spostrzegawczość +15, Sztuka przetrwania +6*, Ukrywanie się +17, Wspinaczka +8, Zachowanie równowagi +13, Zwinność +13

Atuty: Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Walka na oślepie

Środowisko: każdy region i podziemia (Otchłań)

Występowanie: pojedynczo, para lub sfora (3-12)

Skala Wyzwania: 9 (poziom klasowy +4)

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +4

Postać vorra

Średni przybysz (chaotyczny, pozaplanarny, zły, zmiennokształtny)

Kostka Wytrzymałości: 3k10+9 plus 5k6+15 (54 pw)

Inicjatywa: +10

Szybkość: 12 m (8 pól)

KP: 19 (+6 Zr, +3 naturalny), dotyk 16, nieprzygotowany 19

Bazowy atak/zwarcie: +6/+9

Atak: ugryzienie +9 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +9 wręcz oraz 2 pazury +4 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 2k4+3, pazury 1k3+1

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: podstępny atak +5k6, przewracanie

Specjalne cechy: cechy przybyszów, cienista postać, cienisty skok, nieświadomy unik, rozkazywanie vorrom, uchylanie, węch, wyczucie pułapek, zmiana kształtów

Rzuty obronne: Wytr +7, Ref +12, Wola +3

Atrybuty: S 16, Zr 23, Bd 16, Int 11, Rzt 13, Cha 12

Umiejętności: Ciche poruszanie się +17, Nasłuchiwanie +12, Przeszukiwanie +4, Skakanie +10, Spostrzegawczość +15, Sztuka przetrwania +6*, Ukrywanie się +17, Wspinaczka +8, Zachowanie równowagi +13, Zwinność +13

Atuty: Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Walka na oślepie

Środowisko: każdy region i podziemia (Otchłań)

Występowanie: pojedynczo, para lub sfora (3-12)

Skala Wyzwania: 9 (poziom klasowy +4)

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +4

Jak inne canomorfy, vultivorowie mogą zmieniać się w humanoidy. Często o szarawej skórze, czarnych i głodnych oczach oraz długiej, wilczej twarzy. Vultivorowie są zwykle okrutni i wyrafinowani; czerpią wielką przyjemność z cudzego nie-szczęścia.

Opisywani mówią otchłannym i wspólnym.

Walka

Zaprezentowanego tutaj vultivora oparto na wyjątkowym 5-poziomowym vorrze łotrzyku. Opisywane byty to niezauważalni i cierpliwi mordercy. Tropią i śledzą ofiary, póki nie nadarzy się okazja do ukradkowego ataku. Rzeczony stwór często zmienia się na powrót w postać vorra, by jak najszybciej uciec z miejsca zbrodni.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną tego stwora oraz każdy dzierzony przez niego oręż traktuje się jak broń o charakterze złym i chaotycznym.

Podstępny atak (zw): Zawsze, gdy ofiara ataku vultivora nie może korzystać z premii ze Zręczności lub gdy stwór ją flankuje, zadaje on po udanym ataku wręcz dodatkowe 5k6 obrażeń.

Przewracanie (zw): Vultivor, któremu powiedzie się atak ugryzieniem, może spróbować przewrócić przeciwnika w akcji darmowej, nie wykonując ataku dotykowego i nie prowokując ataku okazynego. Jeżeli próba się nie powiedzie, wróg nie ma prawa zareagować i próbować przewrócić vultivora. Opisywany stwór może korzystać z tej zdolności tylko w postaci vorra.

Cienista postać (zn): Raz dziennie vultivor może na maksymalnie 10 minut przyjąć postać żywego cienia. W tej formie porusza się z normalną szybkością po dowolnej powierzchni, w tym po ścianach i sufitach, a nawet po powierzchniach płynnych. Vultivor zyskuje też premię z okoliczności +15 do testów Ukrywania się. Efekty wykrywające myśli, życie lub obecność (w tym *widzenie prawdy*) są w stanie ujawnić jego bytność.

W postaci cienia vultivor uzyskuje redukcję obrażeń 20/magia i adamantyt oraz jest niepodatny na oślepienie, trafienia krytyczne, obniżanie atrybutów wskutek niemagicznych ataków, ogłuszenie, choroby, topienie, trucizny i oszołomienie. Otrzymuje połowę obrażeń od kwasu i ognia.

Cienisty skok (zn): W standardowej akcji opisywany może natychmiast przemieszczać się pomiędzy cieniami, jak za pomocą zaklęcia *drzwi poprzez wymiary*. Początkowy oraz końcowy punkt podróży muszą znajdować się w cieniu, i być od siebie odległe o co najmniej 3 metry. Vultivor może wykonać kilka cienistych skoków w ciągu dnia, pod warunkiem, że całkowity dystans pokonany w ten sposób nie przekracza 48 metrów.

Wyczucie pułapek (zw): Vultivor łotrzyk otrzymuje premię +1 do rzutów obronnych na Refleks wykonywanych w celu uniknięcia pułapki. Otrzymuje także premię +1 do KP względem ataków pułapek.

Nieświadomy unik (zw): Ten vultivor zachowuje premię ze Zręczności do KP nawet gdy jest nieprzygotowany i gdy atakuje go niewidzialny przeciwnik.

Umiejętności: *Vultivor posiada premię rasową +8 do testów Sztuki przetrwania, gdy tropi za pomocą węchu.

Vultivorowie jako postacie tła

Ulubiona klasa vultivorów to łotrzyk. Postać tej rasy zaczyna z 3 Kostkami Wytrzymałości za bycie vorrem (wartości atrybutów, atuty i umiejętności podano w opisie vorra w niniejszej książce), a dostosowanie poziomu wynosi dla niego +4. Efektywny poziom postaci (EPP) dla vultivorra jako bohatera gracza wynosi tyle, ile jego poziom klasowy +7. Canomorfy są wyjątkowymi przykładami czarcich ogarów, a więc w przypadku opisanego wcześniej bytu dodano rasowe modyfikacje atrybutów do standardowej ich matrycy (15, 14, 13, 12, 10, 8).

CHRONOTYRYN

Duża magiczna bestia (pozaplanarna)

Kostka Wytrzymałości: 17k10+85 (178 pw)

Inicjatywa: +5

Szybkość: 9 m (6 pól), latanie 21 m (14 pól) (14 pól) (prze-ciętna)

KP: 36 (-1 rozmiar, +5 Zr, +22 naturalny), dotyk 14, nieprzygotowany 31

Bazowy atak/zwarcie: +17/+29

Atak: rozszarpywanie +25 wręcz lub grad piór +21 dystansowo

Całkowity atak: 2 rozszarpywanie +25 wręcz oraz ugryzienie +19 wręcz oraz 2 cios skrzydłem +19 wręcz lub grad piór +21 dystansowo

Obrażenia: rozszarpywanie 1k6+8, ugryzienie 1k8+4, cios skrzydłem 1k4+4, grad piór 2k6+8

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: czary, dźwięczący pisk, grad piór, podwójne akcje, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: adamantytowe pióra, niepodatność na dźwięki, OC 31, odporność na elektryczność 20, kwas 20, ogień 20 i zimno 20, RO 15/magia, szeroka wiedza, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle, wykrycie magii

Rzuty obronne: Wytr +15, Ref +15, Wola +10

Atrybuty: S 26, Zr 21, Bd 21, Int 22, Rzt 17, Cha 26

Umiejętności: Czarostwo +28, Koncentracja +25, Nasłuchiwanie +23, Spostrzegawczość +33, Wiedza (historia) +26, Wiedza (plany) +26, Wiedza (tajemna) +26, Wyczucie pobudek +23

Atuty: Maksymalizacja czaru, Potężny atak, Przyspieszenie czaru, Przyspieszenie zdolności czaropodobnej, Skupienie na broni (rozszarpywanie), Unieruchomienie czaru^P, Wycieszenie czaru^P, Żelazna wola

Środowisko: każdy region i podziemia (Acheron)

Występowanie: pojedynczo, para lub stadko (4-8)

Skala Wyzwania: 19

Skarb: standardowe monety, standardowe dobra, podwójne standardowe przedmioty

Charakter: zwykle praworządny zły

Rozwój: 18-22 KW (duży); 23-51 KW (wielki)

Chronotyryny wierzą, że mają władzę nad czasem. Najprawdopodobniej to fałszywe twierdzenie, ale śmiałkowicie, którzy przeżyją spotkanie z tymi stworzeniami, często zaczynają podzielać

to przekonanie, doświadczwszy na własne oczy niezwykłych zdolności ptaszydeł.

Z wyglądu stwór przypomina wielkiego ptaka o długości około 3,5 metra od dzioba do ogona. Posiada parę żyłastych, łuskowatych ramion umieszczonych pod skrzydłami. Ci, którzy widzieli chronotyryna, porównują jego budowę do gargulców z piórami. Pióra te mają ciemną, mroczną barwę adamantytu, są bowiem z niego zrobione. Chronotyryn posiada przenikliwe, czarne oczy i wielki, zakrzywiony dziób ptaka drapieżnego. Zazwyczaj nosi rodzaj uprząży, do której mocuje przeróżne magiczne wyposażenie własnego wyrobu. Szczególnie osobliwe są podwójny mózg i podwójne organy mowy chronotyryna. Dwa głosy mogą prowadzić ze sobą jednoczesną rozmowę. Jeśli mówią jednocześnie, brzmi to niczym głos i jego echo.

Za ojczyznę chronotyrynow uważa się Acheron, ale stworzenia te rozmnożyły się na wielu planach egzystencji. Większość opisywanych, strażników i poszukiwaczy wiedzy niezbyt chętnie udziela jakichkolwiek informacji. Budują gniazda w sekretnych, odludnych miejscach. Zwykle na takie schronienia składają się stosy magicznych utensyliów, zebranych przez stworzenia z ciał omar.

Chronotyryny mówią niebiańskim, otchłannym, piekielnym, smoczym oraz trzema innymi językami (często gigancim, orkowym i podwspólnym).

WALKA

Chronotyryn włada potężną magią i potrafi wyzwolić przeciw wrogom groźne moce. Cechuje się przy tym wysoką arogancją. Zaczyna walkę zwykle z dystansu, atakując wrogów czarami, a zapewne również gradem piór. Jeśli przeciwnik jest nadzwyczaj twardy, chronotyryn bez wahania korzysta ze zdolności zatrzymanie czasu i łąduje we wroga jak najwięcej niszczących zaklęć oraz zdolności czaropodobnych.

Czary: Chronotyryn rzuca czary wtajemniczeń jak zaklinacz 12. poziomu (czary na dzień: 6/8/8/8/8/6/4; znane czary: 9/5/5/4/3/2/1; ST rzutu obronnego 18 + poziom czaru). Opisywane byty szczególnie preferują czary przywoływania i przemian. Typowa lista czarów: 0 – dłoń maga, naprawa, odczytanie magii, odporność, promień mrozu, raca, tańczące światła, widmowy odgłos, wykrycie trucizny; 1 – magiczny pocisk, nieprzenikniona mgła, szybki odwrót, tarcza, tłuszcz; 2 – chmura mgły, gracja kota, kwasowa strzała Melfa, pajęczyna, wytrzymałość niedźwiedzia; 3 – błyskawica, deszcz ze śniegiem, przemieszczanie, spowolnienie; 4 – czarne macki Evarda, lodowa nawałnica, potężniejsza niewidzialność; 5 – unieruchomienie potwora, zabójcza chmura; 6 – dezintegracja.

Dźwięczący pisk (zn): Raz dziennie chronotyryn może wyemitować ku przeciwnikom 6-metrowy rozprysk niesamowi-

tego dźwięku. Atak ten zadaje 8k6 obrażeń od dźwięku (udany rzut obronny na Refleks o ST 26 zmniejsza o połowę). Środek rozprysku znajduje się w stworze.

Grad piór (zw): Trzy razy dziennie chronotyryn może wystrzelić w przeciwnika deszczem piór (akcja ataku dystansowego). Atak ten ma maksymalny zasięg 18 metrów i brak przyrostu zasięgu.

Podwójne akcje (zn): Chronotyryn ma dwa oddzielne mózgi i podwójne organy mowy. W każdej rundzie może wykonać podwójną liczbę akcji, jakby był dwoma stworzeniami. Na przykład, może wykonać akcję całkowitego ataku oraz podwójny ruch; dwie akcje ataku i dwa 1,5-metrowe kroki; akcję pełnego ataku, akcję ruchu oraz wykorzystać zdolność czaropodobną; wykorzystać dwie zdolności czaropodobne i wykonać dwie akcje ruchu. Jeśli defensywnie rzuca czary, musi wykonać oddzielny test Koncentracji dla każdego zaklęcia.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – migotanie, oglupienie, potężniejsza teleportacja; 3/dzień – przemieszczanie, zatrzymanie czasu; 1/dzień – tymczasowy zastój, zamiana planów, żelazne ciało. Poziom czarującego = 20; ST rzutu obronnego 18 + poziom czaru.

Adamantytowe pióra (zw): Pióra chronotyryna są ze stopu adamantytu. Dzięki temu stworzenie może nimi ranić przeciwników (patrz wcześniej: grad piór).

Wykrycie magii (zn): Chronotyryn może na życzenie korzystać z efektu wykrycia magii (20. poziom czarującego).

Szeroka wiedza (zw): Chronotyryn wykonuje testy wszystkich umiejętności Wiedzy tak, jakby miał co najmniej 10 rang w każdej z nich. Aby przekroczyć minimum 10 rang, musi na daną dziedzinę przydzielić ponad 10 rang w normalny sposób.

Umiejętności: Chronotyryn posiada premię rasową +10 do testów Spostrzegawczości.



Chronotyryn

CHWIDENCHAI

Chwidencha

CICHACZ

WALKA

Średni humanoid (cichacz)

Kostka Wytrzymałości: 2k8 (9 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 12 (+2 Zr), dotyk 12, nieprzygotowany 10

Bazowy atak/zwarcie: +1/+1

Atak: rapier +3 wręcz lub lekka kusza +3 dystansowo

Całkowity atak: rapier +3 wręcz lub lekka kusza +3 dystansowo

Obrażenia: rapier 1k6, lekka kusza 1k8

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: —

Specjalne cechy: nieprzejrzany kamuflaż, ścieżka bez śladów, wrodzona niewykrywalność

Rzuty obronne: Wytr +0, Ref +5, Wola -1

Atrybuty: S 11, Zr 14, Bd 11, Int 11, Rzt 8, Cha 6

Umiejętności: Ciche poruszanie się +15, Ukrywanie się +22

Atuty: Finezja w broni

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo lub koteria (2-8)

Skala Wyzwania: 2

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle chaotyczny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +2

Niegdyś byli członkami podrzędnej kasty starożytnego imperium, ale wycofali się ze świata, wykorzystując magiczną ceremonię, która utrwaliła ich status „niedotykalnych”. Rytuał obdarzał opisywanych naturalnym kamuflażem, pozwalając upodobnić się doskonale do otoczenia.

Cichacze mierzą od 1,5 do 1,8 metra wzrostu i są pozbawione owłosienia. Ubrania noszą tylko wtedy, kiedy muszą. Trudno na pierwszy rzut oka ustalić czy ma się do czynienia z mężczyzną, czy kobietą tej rasy. Szara skóra cichaczy w dotyku przypomina miękki skórzany materiał i może zmieniać barwę zależnie od kaprysu stworzenia – od mocno przyćmionego brązu, do najbardziej jaskrawych czerwieni i żółci. Czasami cichacz przybiera „naturalny” odcień skóry człowieka i ubiera się, aby wniknąć w ludzkie społeczeństwo. Głębokie, niebieskie oczy nie mają źrenic i mogą zdradzić opisywanego niezależnie od aktualnego koloru skóry.

Wielu cichaczy ma skłonność do aktów nieziemskiej przemocy. Z reguły przywódcami społeczności tej rasy zostają ci z jej przedstawicieli, którzy wykazali biegłość w sposobach cichych zabójstw. Nieliczni cichacze, którzy jakoś tłumia wrodzone skłonności do przemocy, próbują przetrwać nawiedzając granice ludzkich osad, wykradając przy każdej okazji żywność i towary. Jednakowo zniechęceni przez ludzi i cichaczy, zwykle giną z rąk rozwścieczonego tłumu.

Opisywani posługują się barbarzyńską wersją wspólnego, pełną słów i pojęć z dawno minionych ludzkich kultur.



Cichacz

BS

Cichacze wolą ukrywać się przed przeciwnikami, czekając, aż grupa wrogów się rozdzieli, a potem wybierają najsłabszego jej członka. Nie wahają się dobijać powalonych i bezradnych. Nigdy nie atakują wrogów przeważających liczebnie.

Nieprzejrzany kamuflaż (zw):

Cichacze mogą poruszać się z pełną szybkością (a nawet biegać), pozostając w ukryciu i nie prowokując kar za ruch do testów Ukrywania się.

Ścieżka bez śladów (zw): ST każdego testu Sztuki przetrwania

wykonwanego w związku z podążaniem tropem cichacza rośnie o 10.

Wrodzona niewykrywalność (zn): Cichacze trudno wykryć czarami ze szkoły poznania typu jasnosłyszenie/jasnowiedzenie, zaklęciami wykrycia i przedmiotami typu kryształowa kula. Osoba, która względem opisywanego zastosuje magię poznania, musi wykonać test poziomu czarującego (1k20 + poziom czarującego) o ST 20 – porażka oznacza nieużywanie żadnej wiedzy.

Umiejętności: Cichacz posiada premię rasową +8 do testów Cichego poruszania się i premię rasową +15 do testów Ukrywania się – obie należy brać pod uwagę tylko wówczas, gdy opisywany nosi lekki pancerz lub nie ma na sobie żadnej zbroi.

SPOŁECZNOŚĆ CICHACZY

Cichacze zbierają się w małe grupy zwane koteriami. Prowadzą je osobnicy najbardziej bezwzględni i wyrachowani (zwykle skrytobójcy lub tancerze cieni). Koterie zwykle żyją niedaleko od ludzkiego miasta lub miasteczka, w pobliskiej jaskini lub pod ulicami w kanałach czy zapomnianych piwnicach. Ukrywają się w dzień, a w nocy wychodzą kraść jedzenie i inne potrzebne artykuły.

Wyprawy takie często obfitują w straszliwe akty przemocy, gdyż cichacze uwielbiają przelewać krew. Zdaje się, że preferują zabijanie ofiar bogatych i poważanych, jak gdyby w odwecie za upokorzenia, których przed wieloma laty doznawali ich przodkowie.

CICHACZE A ŻYJĄCY GREYHAWK

Jeśli uniwersum twojej gry opisano w podręczniku *Żyjący Greyhawk*, to bóstwem opiekuńczym cichaczy będzie Syrul, bogini kłamstwa, oszustwa, zdrady i fałszywych obietnic. Jej domeny to oszustwa, wiedza i zło.

Większość ludzi zobaczywszy scenę morderstwa dokonane-
go przez cichacze podejrzewa kult zjaw, gdyż rzadko pozostają
ślady włamania lub ucieczki. Opisywanych, którzy pozwolą śle-
dzić się aż do siedziby koterii, spotyka szybka, zabójcza kara
z rąk bezwzględnej przywódcy.

W ludzkich społecznościach cichacze potrafią przetrwać jak
pasożyty, a to dzięki silnemu instynktowi samozachowawcze-
mu, które inne rasy nazywają tchórzostwem. Członek niniejszej
rasy nade wszystko ceni sobie własne życie. Przypadki porzuce-
nia dzieci przez uciekającą przed niebezpieczeństwem matkę
nie należą do rzadkości. Dzieci takie u handlarzy niewolników
osiągają zawrotne ceny. Takie maluchy trafiają do pozbawio-
nych skrupułów ludzi, którzy wychowują je na doskonałych,
niewykrywalnych złodziei i skrytobójców.

CICHACZE JAKO POSTACIE TŁA

Zwykle cichacze na pewno byłyby kłopotliwe w drużynie po-
szukiwaczy przygód. Niemniej członkowie tej rasy awansują
na poziomy w swej ulubionej klasie łotrzyka. Przywódcy cicha-
czy często bywają łotrzykami/skrytobójcami lub łotrzykami/
tancerzami cieni. Często oferują usługi swej koterii klientom,
którzy chcą się kogoś pozbyć i nie przebiegają w środkach.

CINIENISTA ŻMIJA

Malutka magiczna bestia

Kostka Wytrzymałości: 1k10+2 (7 pw)

Inicjatywa: +5

Szybkość: 9 m (6 pól), wspinanie 3 m (2 pola)

KP: 19 (+2 rozmiar, +5 Zr, +2 naturalny), dotyk 17, nieprzy-
gotowany 14

Bazowy atak/zwarcie: +1/+9

Atak: ugryzienie +8 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +8 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 1k3–2 plus
trucizna

Przestrzeń/zasięg: 75 cm/0 cm

Specjalne ataki: trucizna, two-
rzenie pomiotu

Specjalne cechy: bezcie-
lesna postać, widzenie
w ciemnościach 18 m,
widzenie w słabym
świecie

Rzuty obronne: Wytr
+4, Ref +7, Wola +1

Atrybuty: S 7, Zr 21,
Bd 15, Int 4, Rzt
12, Cha 10

Umiejętności: Ci-
che poruszanie
się +6, Nasłuchi-
wanie +7, Spostrzegawczość +7,
Ukrywanie się +16, Wspinaczka +6

Atuty: Finezja w broni

Środowisko: każdy grobowiec lub podziemia

Występowanie: pojedynczo lub stadko (3-12)

Skala Wyzwania: 1

Skarb: 50% monet, 50% dóbr, 50% przedmiotów

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 2-3 KW (mały)

Cieniste żmije to mroczne odmiany zwykłych gadzich odpowied-
ników. Często strzegą grobowców władców i innych ważnych
członków rodów królewskich. Te naturalnie czujne stworzenia
– ciche, a nadto zdolne do tworzenia większej liczby strażników
– są doskonale predysponowane do swego zadania.

Przeciętna cienista żmija mierzy 1,2 metra długości. Ciemne,
łuskowate ciało często zdaje się niemal przejrzyste, a to dzięki
zdolności istoty do przejścia w stan bezcielesny. Łusek nie zdo-
bi żaden wzór, więc stworzenie jest niemal niewidoczne, gdy
chowa się w ulubionych ciemnych zakątkach.

Tym istotom przypisuje się pochodzenie z Planu Cieni, ale
znalazły sobie niszę na Planie Materialnym jako „strażnicy”
w grobowcach faraonów i innych wielkich przywódców. Tam
najczęściej można je napotkać. Stadka występują także w pobli-
żu portali na Plan Cieni lub w odległych rejonach Podmroku.

WALKA

Cieniste żmije są mądrzejsze od zwykłych węży, co łatwo stwierdzi
każdy, kto obserwuje ich taktikę. Do nękania intruzów w strzeżo-
nych grobowcach wykorzystują zdolność przechodzenia w stan
bezcielesny. Kąsają, wynurzając się ze ścian, podłóg, a nawet z su-
fitów. Najchętniej zaraz po ukąszeniu uciekają, instynktownie
wiedząc, że jad zadziała po jakimś czasie. Następnie powracają,
uderzają i znów się wycofują. Często w walce towarzyszą im cie-
nie zabitych wcześniej intruzów.

Tworzenie pomiotu (zn): Stworzenie zabite
przez jad cienistej żmii powstaje po 1k2 dniach
jako cień, który nie znajduje się pod niczy-
ją kontrolą, jest jednak przywiązany do
strzeżonego odtąd miejsca – zwykle
do grobowca lub krypty. Taki byt
nie może się oddalić na więcej
niż 30 metrów od miejsca, gdzie
powstał.

Trucizna (zw): Cieni-
sta żmija wstrzykuje jad
(Wytr neguje, ST 12) przy
każdym ugryzieniu. Po-
czątkowy i drugorzędny
efekt – 1k6 S.

Postać bezcielesna (zn):
Cienista żmija może stać
się bezcielesna na okres
do 1 godziny dzien-
nie. Może włączać
tę zdolność na ży-
wienie (darmowa akcja),
a czas użycia nie musi być cią-



Cienista żmija

MC

gły. Bezcielesna cienista żmija ma Klasę Pancerza 17 (+2 rozmiar, +5 Zr). Nie potrafi zadawać obrażeń cielesnym przeciwnikom. Będąc w takim stanie może zostać zraniona jedynie przez inne istoty bezcielesne, magiczną broń, istoty atakujące za pomocą magicznego oręża oraz przez zaklęcia, zdolności czaropodobne lub nadnaturalne. Jest niepodatna na wszelkie niemagiczne formy ataku. Nawet skutecznie zaatakowana czarem lub magiczną bronią o materialnym źródle ma szansę 50% na to, że nie otrzyma obrażeń (wyjątek stanowią efekty mocy, jak choćby *magiczny pocisk* oraz ataki wykonywane *widmowym orężem*). Może bez problemu przechodzić przez materialne przedmioty i wchodzić w nie (nie dotyczy to efektów mocy). Ataki tego bytu przenikają (ignorują) naturalny pancerz, zbroje i tarcze, choć premie z odbicia oraz efekty działania mocy (jak choćby *zbroja maga*) funkcjonują normalnie. Zawsze porusza się bezszelestnie i nie da się go usłyszeć dzięki testom Nasłuchiwania – chyba że samo tego chce.

Umiejętności: Cienista żmija posiada premię rasową +10 do testów Ukrywania się, a to dzięki naturalnemu maskowaniu. Ma także premię rasową +5 do testów Nasłuchiwania i Spostrzegawczości – za sprawą naturalnej czujności.

Cienista żmija posiada również premię rasową +8 do testów Wspinaczki, a ponadto zawsze ma prawo wziąć 10 w teście tejże umiejętności, nawet jeśli coś ją rozprasza lub jej zagraża.

CZARNOKAMIENNY GIGANT

Olbrzymi konstrukt

Kostka Wytrzymałości: 32k10+60
(236 pw)

Inicjatywa: -2

Szybkość: 12 m (8 pól), wspinanie 6 m (4 pola), latanie 12 m (8 pól) (doskonała)

KP: 31 (-4 rozmiar, -2 Zr, +27 naturalny), dotyk 4, nieprzygotowany 31

Bazowy atak/zwarcie: +24/+53

Atak: walnięcie +38 wręcz

Całkowity atak: 4 walnięcie +38 wręcz

Obrażenia: walnięcie 4k8+17 plus petryfikacja

Przestrzeń/zasięg: 6 m/6 m

Specjalne ataki: petryfikacja, traktowanie

Specjalne cechy: cechy konstruktów, OC 32, odporność na elektryczność 20, kwas 20, ogień 20 i zimno 20, ożywienie posagu, RO 15/adamanty

Rzuty obronne: Wytr +10, Ref +10, Wola +12

Atrybuty: S 45, Zr 7, Bd —, Int 6, Rzt 10, Cha 10

Umiejętności: Nasłuchiwanie +15, Spostrzegawczość +15, Wspinaczka +30*

Atuty: Błyskawiczny refleks, Doskonalsza szarża byka, Doskonalsze roztrzaskiwanie, Doskonalsze trafienie krytyczne (walnięcie), Potężny atak, Rozszczepienie, Skupienie na broni (walnięcie), Skuteczniejsze rozszczepienie, Walka na oślep, Żelazna wola, Zmysł walki

Środowisko: każdy region

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 18

Skarb: —

Charakter: często neutralny zły (jak twórca)

Rozwój: 33-54 KW (olbrzymi); 55-96 KW (kolosalny)

Czarnokamienny gigant to gigantyczny konstrukt stworzony przez potężnego kapłana. Zwykle byt ten służy jako strażnik świątynny albo przyboczny. Posiada ograniczoną inteligencję, może zatem być także zabójcą, a nawet zajmować się odzyskiwaniem przedmiotów czy stworzeń.

Większość czarnokamiennych gigantów wygląda jak groźne kobiety o ośmiu ramionach. Żli twórcy czasami rzeźbią te konstrukty, nadając im kształt marilithów czy innych demonów.

Opisywane byty posiadają moc zamieniania wrogów w kamień i często kolekcjonują takie ponure trofea, nosząc pas ze skamieniałych rąk lub naszyjnik ze skamieniałych głów.

Czarnokamienny gigant mówi językiem swego twórcy.



Czarnokamienny gigant

WALKA

Czarnokamienny gigant nieustraszenie wkracza do walki, brodząc pośród mniejszych przeciwników. Tratuje, a potem młóci wrogów licznymi ramionami, tworząc w ten sposób spetryfikowane posągi, które następnie ożywia i posyła do ataku. Jeśli ożywione posągi będą zbyt słabe, aby wspomóc go w walce, czarnokamienny gigant często niszczy wszystkich skamieniałych wrogów, aby uniemożliwić im powrót do cielesnej formy.

Petryfikacja (zn): Gdy czarnokamienny gigant zrani przeciwnika walnięciem, ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrzymałość (ST 26) – nieudany oznacza petryfikację (jak pod wpływem zaklęcia *ciało w kamień* rzuconego na 20. poziomie czarującego).

Traktowanie (zw): W standardowej akcji czarnokamienny gigant może traktować przeciwników mniejszych o co najmniej

jedną kategorię rozmiaru. Taki atak zadaje 8k8+25 obrażeń miażdżonych. Tratowany może spróbować wyprowadzić okazyjny atak z karą -4 albo wykonać rzut obronny na Refleks o ST 43 (udany zmniejsza o połowę liczbę obrażeń otrzymanych podczas trawienia).

Cechy konstruktów: Czarnokamienny gigant jest niepodatny na efekty wpływające na umysł oraz na trucizny, *uśpienie*, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne oraz wszystkie efekty wymagające rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że wpływają również na przedmioty lub mają nieszkodliwe działanie). Nie podlega trafieniom krytycznym, stłuczeniom, obniżaniu wartości atrybutów, wysączaniu wartości atrybutów, zmęczeniu, wyczerpaniu oraz wysączaniu energii. Nie ryzykuje śmierci w wyniku ogromnych obrażeń. Sam z siebie nie leczy obrażeń, ale może zostać naprawiony. Nie może zostać poddany ani wskrzeszeniu, ani zmartwychwstaniu. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Ożywienie posagu (zn): Czarnokamienny gigant może wykorzystać jeden lub kilka ataków, by ożywić dotykiem dowolne stworzenie, które zamienił w kamień dzięki mocy petryfikacji. Opisywana zdolność działa jak czar *ożywienie przedmiotów* rzucony na 20. poziomie czarującego, ale spetryfikowany byt może być dowolnego rozmiaru. Przebudzony w ten sposób kamienny posąg ma statystyki ożywionego przedmiotu o odpowiednim rozmiarze i materiale oraz o trwałości 8. Na ogół spetryfikowane stworzenia posiadają zdolność zwiększoną szybkość (premija 3 metry za dwie nogi lub 6 metrów za więcej). Wszystkie takie ożywione przedmioty znajdują się pod mentalną kontrolą giganta lub jego twórcy (wydawanie rozkazów posągom to darmowa akcja). Figury pozostają ożywione przez 20 rund. Czarnokamienny gigant może ożywić spetryfikowaną istotę tylko raz, po czym zwykle niszczy zużyty posąg.

Umiejętności: Czarnokamienny gigant posiada premię rasową +8 do testów Wspinaczki i może w nich stosować zasadę 10, nawet jeżeli się spieszy lub coś mu zagraża.

TWORZENIE

Ciało czarnokamiennego giganta wykuwa się z pojedynczego bloku twardego czarnego kamienia, ważącego co najmniej 2,5 tony. Do tego stosuje się przeróżne składniki, które wraz z materiałem kosztują przynajmniej 5000 sz. Wykonanie ciała wymaga udanego testu Rzemiosła (rzeźbiarstwo) lub Rzemiosła (kamieniarstwo) – w obu wypadkach ST wynosi 25.

PC 20; Stworzenie konstruktów, *ciało w kamień, cud, ożywienie przedmiotów, zadanie/misja*, poziom czarującego musi być równy co najmniej 20. Twórca musi posługiwać się magią objawień. Cena: 200 000 sz; Koszt 105 000 + 7800 PD.

DEMODAND

Więzienny plan Carceri zamieszkuje wiele rodzajów stworzeń. Więźniowie nieustannie knują plany ucieczki od okropnej egzystencji, ale baczne stráže pilnują, by żaden się nie powiódł. Demodandy są samozwańczymi strażnikami populacji Carceri. Pełnią rolę dozorców więziennych i wartowników, mimo że

sami są więźniami Carceri w niewiele mniejszym stopniu niż pilnowani przez nich oczekujący.

Oczywiście nie da się zapanować nad całą rzeszą orantów Carceri, ale demodandy się tym nie martwią. Wygnano ich przed mileniami z innego planu, z powodów już dawno zapomnianych (ale kelubarowie i szatorowie zgadzają się co do tego, że była to wina farastów) i zesłano na odbycie kary w Więziennych Głębinach Carceri. Na miejscu postanowiły zaprowadzić swego rodzaju porządek. Na Carceri, a zapewne i na innych planach, żyją różne podgatunki demodandów, ale najczęściej spotyka się kelubarów, szatorów i farastów.

Demodandy nie ograniczają działalności tylko do Carceri. Czasami pojawiają się na innych planach jako łowcy nagród, ścigając uciekinierów z Więziennych Głębin. Demodandy te wiedzą, że ich przeznaczeniem jest powrót na Carceri.

WALKA

Demodandy nie naprzykrzają się gościom przybywającym na Carceri. Ale problem w tym, że nie widzą różnicy między gośćmi a zwykłymi oczekującymi. Jeśli istota znajduje się na Carceri, demodandy uważają, że tam jest jej miejsce – i za swój obowiązek uznają zatrzymanie jej w tym miejscu.

Przyzwanie demodanda (zc): Demodandy mogą sprowadzać współbraci analogicznie do działania czaru *przyzwanie potwora*, ale mają ograniczone szanse powodzenia. Rzuć k% i porównaj wynik z zakresem podanym w opisie określonego demodanda – porażka oznacza, że żaden demodand nie przybywa na wezwanie. Przyzwane stworzenia pozostają przez 1 godzinę, po czym powracają do domu na Carceri. Wezwany w ten sposób demodand nie może sam użyć *przyzwania demodanda* przez 1 godzinę.

Cechy demodandów

Swoboda działania (zn): Wszystkie demodandy zyskują korzyści stałej *swobody działania* – analogicznie do zaklęcia 10. poziomu czarującego.

Niepodatność na trucizny (zw): Wszystkie demodandy są niepodatne na trucizny.

Cechy przybyszów: Demodandy widzą w ciemnościach (zasięg 18 metrów, a szatory 36 metrów). Nie wpływa na nich zmartwychwstanie ani wskrzeszenie.

FARAST

Średni przybysz (pozaplanarny, zły)

Kostka Wytrzymałości: 11k8+22 (71 pw)

Inicjatywa: +5

Szybkość: 12 m (8 pól)

KP: 25 (+1 Zr, +14 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 24

Bazowy atak/zwarcie: +11/+23

Atak: pazury +15 wręcz

Całkowity atak: 2 pazury +15 wręcz oraz ugryzienie +10 wręcz

Obrażenia: pazury 1k4+4, ugryzienie 1k6+2

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: doskonalsze łapanie, lepki śluz, *przyzwanie demodanda*, szał, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy przybyszów, niepodatność na kwas, niepodatność na trucizny, OC 23, odporność na ogień 10 i zimno 10, RO 10/dobro, węch

Rzuty obronne: Wytr +9, Ref +8, Wola +8

Atrybuty: S 19, Zr 13, Bd 14, Int 8, Rzt 12, Cha 16

Umiejętności: Ciche poruszanie się +12, Dyplomacja +6, Koncentracja +13, Nasłuchiwanie +14, Przeszukiwanie +10, Spostrzegawczość +14, Sztuka przetrwania +1 (+3 podążanie tropem), Ukrywanie się +12, Wspinaczka +22, Wyczucie pobudek +12, Zastraszanie +16

Atuty: Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Potężny atak, Rozszczepienie

Środowisko: każdy region i podziemia (Carceri)

Występowanie: pojedynczo, drużyna (2-4) lub oddział (6-10)

Skala Wyzwania: 11

Skarb: standardowy

Charakter: często neutralny zły

Rozwój: 12-22 KW (duży); 23-33 KW (wielki)

Farasty to najpowszechniejsza odmiana demodandów. Wykonują większość najgorszych prac pod rozkazami kelubarów i szatorów. Są ledwo tolerowani przez inne demodandy, gdyż obarczono je winą za dawno zapomniane błędy, za które wygnano całą rasę na Carceri.

Farasty mają około 2 metrów wzrostu, a ważą ponad 100 kilogramów. Mają długie ręce i nogi oraz duże, okrągłe łby. Ich ciała nieustannie wydzielają gęstą, czarną, smolistą substancję, która powoli spływa wzdłuż wychudzonych ciał.

Opisywane istoty są aroganckie i okrutne, jeśli w pobli-

żu nie ma kelubarów ani szatorów. Zajmują najniższy szczebel społeczności demodandów, więc lubią znęcać się nad słabszymi stworzeniami, którymi mogą do woli pomiatać.

Farasty mówią językiem demodandów i otchłannym.

Walka

Farasty uwielbiają chwile, gdy oczekujący pod ich „opieką” próbuje ucieczki. Wówczas mogą wyładować frustrację na nieszczęsnej duszy. Zwykle wpadają w szal w pierwszej rundzie walki, a potem próbują rozbroić przeciwnika z wszelkiej broni, zanim zrobią użytek z ostrych pazurów i uzębionych pysków. Jeśli uda im się odebrać przeciwnikowi groźną broń, nie wahają się sami jej używać.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną tej istoty oraz każdy dzierzony przez nią oręż traktuje się jak broń o charakterze złym.

Farasty można sprowadzić za pomocą przyzwania potwora IX.

Doskonalsze łapanie (zw): Jeśli farast trafi przeciwnika atakiem pazurami, zadaje normalne obrażenia i usiłuje rozpocząć zwarcie w darmowej akcji nieprovokującej okazjonalnego ataku (premia do zwarcia +23, podczas szalu +25 – wliczając premię za lekki śluz). Farasty nie mają innej techniki ranienia schwytanych wrogów niż naturalne ataki, ale dzięki lepkiemu śluzowi są bardzo niebezpiecznymi przeciwnikami.

Lepki śluz (zw): Gęsty, smolisty śluz wydzielany przez farastę działa jak silny klej, przytwierdzający dotknięte stworzenia i przedmioty. Opisywani mają dzięki

temu premię rasową +8 do te-



stów zwarcia i rozbrajania. Często najpierw chwytają wroga w zwarcie, a potem masakrują go naturalnymi atakami.

Broń, która trafi w farasta, przykleja się mocno, jeśli atakującemu nie powiedzie się rzut obronny na Refleks (ST 17). Oderwanie przyklejonego oręża wymaga testu Siły (ST 17).

Oliwa do latarni lub inny palny olej (np. ogień alchemiczny) rozpuszcza lepki śluz farasta. Oblany oliwą stwór odnowi śluzową warstwę ochronną dopiero po 10 minutach. Farast może na życzenie rozpuścić śluz. Substancja schnie i pęka po 1 minucie od śmierci stworzenia.

Przyzwanie demodanda (zc): Raz dziennie ten demodand może spróbować przyzwać 1k4 farastów z szansą powodzenia 30% (wynik 71-100 na k%).

Szał (zw): Trzy razy dziennie farast może wpaść w szal, tak jak barbarzyńca. Zyskuje premię +4 do Siły i +4 do Budowy oraz premię z morale +2 do rzutów obronnych na Wole, ale podlega karze -2 do Klasy Pancerza. Na czas trwania szału zachodzą następujące zmiany: KW 11k8+44 (93 pw); KP 23, dotyk 9, nieprzygotowany 22; Bazowy atak/zwarcie +13/+25; Całkowity atak 2 pazury +17 wręcz oraz ugryzienie +12 wręcz; Obrażenia pazury 1k4+6, ugryzienie 1k6+4; RO Wytr +11, Wola +10; S 23, Bd 18; Wspinaczka +24. Szał trwa przez 7 rund, ale farast może zakończyć go wcześniej, jeśli zechce. Po upływie szału stworzenie nie jest zmęczone.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – jasnosłyszenie/jasnowidzenie, języki, niewidzialność, strach, wykrycie magii; 3/dzień – chmura mgły, promień osłabienia; 2/dzień – rozproszenie magii. Poziom czarującego = 11. ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru.

Węch (zw): Farast może wykrywać zbliżających się wrogów, wywahiwać ukrywających się oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

Umiejętności: Lepki śluz zapewnia farastowi premię rasową +8 do testów Wspinaczki.

KELUBAR

Średni przybysz (pozaplanarny, zły)

Kostka Wytrzymałości: 13k8+39 (97 pw)

Inicjatywa: +5

Szybkość: 9 m (6 pól), latanie 18 m (przeciętna)

KP: 27 (+1 Zr, +16 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 27

Bazowy atak/zwarcie: +13/+18

Atak: pazury +18 wręcz

Całkowity atak: 2 pazury +18 wręcz oraz ugryzienie +16 wręcz

Obrażenia: 2 pazury 1k4+5 plus kwas, ugryzienie 1k6+2 plus kwas

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: kwasowy śluz, podstępny atak +4k6, przyzwanie demodanda, smród, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy przybyszów, niepodatność na kwas, ogień i zimno, niepodatność na trucizny, nieświadomy unik, OC 25, RO 15/dobro, uchylanie

Rzuty obronne: Wytr +11, Ref +9, Wola +10

Atrybuty: S 20, Zr 13, Bd 17, Int 14, Rzt 15, Cha 18

Umiejętności: Blefowanie +24, Ciche poruszanie się +9, Dyplomacja +28, Koncentracja +19, Nasłuchiwanie +18, Przebieranie +4 (+6 udawanie), Spostrzegawczość +18, Sztuka przetrwania +2 (+4 na innych planach), Ukrywanie się +9, Wiedza (miejscowa) +18, Wiedza (plany) +18, Wyczucie pobudek +22, Zastraszanie +22, Zbieranie informacji +6

Atuty: Atak z doskoku, Doskonalsza inicjatywa, Ruchliwość, Uniki, Wielokrotny atak

Środowisko: każdy region i podziemia (Carceri)

Występowanie: pojedynczo, drużyna (2-4) lub oddział (6-10)

Skala Wyzwania: 13

Skarb: standardowy

Charakter: często neutralny zły

Rozwój: 13-22 KW (duży); 23-39 KW (wielki)

Kelubarowie to biurokraci społeczności demodandów. Działają jako pośrednicy między szatorami i farastusami oraz jako nadzorcy oddziałów tych ostatnich. Śluz pokrywający skórę tych stworów doskonale odzwierciedla ich cuchnącą osobowość.

Opisywani są opasli, częściowo z racji siedzącego trybu życia. Ważą prawie 250 kilogramów, sięgają blisko 2,5 metra wzrostu. Rozpiętość ich nietoperzowych skrzydeł wynosi prawie 5,5 metra. Skórę mają kostropatą, szorstką i skórzastą, całkowicie pokrytą jasnozielonym śluzem, który nadaje im ciemnej karnacji groteskowy odcień.

Jak wszystkie demodandy, kelubarowie uwielbiają pomiatać innymi. Wolą utarczkę słowną niż walkę, ale nie wzbraniają się przed bitwą, gdy zajdzie potrzeba.

Kelubarowie mówią językiem demodandów, a także otchłanym i wspólnym.

Walka

Zaskoczeni kelubarowie usiłują zwyciężyć na drodze negocjacji, a przynajmniej opóźnić działania wroga pod pozorem rokowań, gdy w gruncie rzeczy przyglądają się słabym punktom przeciwników. Podczas walki przede wszystkim próbują wezwać posiłki, potem stosują zdolności czaropodobne, dopiero na końcu przechodząc do walki wręcz.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną tej istoty oraz każdy dzierzony przez nią oręż traktuje się jak broń o charakterze złym.

Kwasowy śluz (zw): Wydzielany przez kelubarów śluz powoduje przy każdym udanym ataku wręcz +1k6 obrażeń od kwasu. Trafienie krytyczne oznacza +1k10 obrażeń od kwasu.

Podstępny atak (zw): Zawsze, gdy ofiara ataku kelubara nie może korzystać z premii ze Zręczności lub gdy stwór ją flankuje, zadaje on po udanym ataku wręcz dodatkowe 4k6 obrażeń.

Przyzwanie demodanda (zc): Raz dziennie ten demodand może spróbować przyzwać 1k2 kelubary z szansą powodzenia 40% (wynik 61-100 na k%) lub 1k4 farastów z szansą powodzenia 60% (wynik 41-100 na k%).

Smród (zw): Śluz kelubara cuchnie brudem i zgnilizną. Wszystkie stworzenia (prócz innych demodandów) w promieniu 9 metrów od niego muszą wykonać rzut obronny na

Wytrwałość (ST 19) – nieudany oznacza, iż ofiarę ogarniają mdłości. Stan ten trwa dopóki dana istota pozostaje w promieniu działania smrodu oraz przez 10 rund po jego opuszczeniu. Udany rzut obronny oznacza, że stworzenie jest przez 24 godziny niepodatne na smród rzeczzonego kelubara (ale nie na smród jego pobratymców).

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – jasnosłyszenie/jasnowidzenie, języki, kwasowa strzała Melfa, niewidzialność, pajęcza wspinaczka, strach, wykrycie magii; 3/dzień – chmura mgły, promień osłabienia; 2/dzień – chmura kwasu, rozproszenie magii. Poziom czarującego = 13. ST rzutu obronnego 14 + poziom czaru.

Nieświadomy unik (zw): Kelubar zachowuje premię ze Zręczności do KP nawet gdy jest nieprzygotowany i gdy atakuje go niewidzialny przeciwnik. Nikt nie jest też w stanie go flankować, z wyjątkiem łotryzka poziomu przynajmniej 11. Sam kelubar flankuje istoty posiadające nieświadomy unik jakby był łotryzkiem 7. poziomu.

Umiejętności: Kelubarowie posiadają premię rasową +4 do testów Blefowania, Dyplomacji i Wyczucia pobudek.

SZATOR

Duży przybysz (pozaplanarny, zły)

Kostka Wytrzymałości: 15k8+60 (127 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 9 m (6 pól), latanie 21 m (14 pól) (słaba)

KP: 28 (-1 rozmiar, +2 Zr, +13 naturalny, +4 odbicie), dotyk 15, nieprzygotowany 26

Bazowy atak/zwarcie: +15/+25

Atak: gizarma +2 +22 wręcz lub pazury +20 wręcz

Całkowity atak: gizarma +2 +22 wręcz lub 2 pazury +20 wręcz oraz ugryzienie +18 wręcz

Obrażenia: gizarma +2 2k6+11; pazury 1k6+6; ugryzienie 2k6+3

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m (6 m gizarmą)

Specjalne ataki: czary, paraliżujący śluz, przyzwanie demodanda, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy przybyszów, niepodatność na efekty wpływające na umysł, niepodatność na kwas, ogień i zimno, niepodatność na trucizny, OC 30, RO 15/dobro, węch, widzenie w ciemnościach 36 m, zobaczenie niewidzialnego

Rzuty obronne: Wytr +13, Ref +11, Wola +12

Atrybuty: S 23, Zr 15, Bd 18, Int 16, Rzt 16, Cha 21

Umiejętności: Blefowanie +20, Ciche poruszanie się +17, Dyplomacja +24, Koncentracja +19, Nasłuchiwanie +20, Przebijanie +20 (+22 udawanie), Przeszukiwanie +17, Spostrzegawczość +20, Sztuka przetrwania +3 (+5 podążanie tropem i na innych planach), Ukrywanie się +17, Wiedza (miejscowa) +18, Wiedza (plany) +18, Wiedza (tajemna) +18, Wyczucie pobudek +21, Zastraszanie +25, Zbieranie informacji +7

Atuty: Czujność, Doskonalsze przewracanie, Przenikanie cza-rem, Wielokrotny atak, Wyszukanie w walce, Zmysł walki

Środowisko: każdy region i podziemia (Carceri)

Występowanie: pojedynczo, drużyna (2-4) lub klika (2-6 i 6-10 farastów i 4-6 kelubarów)

Skala Wyzwania: 16

Skarb: podwójny standardowy plus gizarma +2

Charakter: często neutralny zły

Rozwój: 16-22 KW (duży); 23-30 KW (wielki); 31-45 KW (olbrzymi)

Szatorowie mieszczą się na szczycie społeczności demodandów. Jeśli farastowie są strażnikami Carceri, to opisywani będą na- czelnikami więzień. Niebywale okrutni, żywią po cichu na- dzieję, że istoty przywiązane do tego planu spróbują ucieczki, co pozwoli im ścigać takie ofiary i łapać je.

Rzeczeni domodandzi są opasli i obrzydliwi. Mierzą 3 metry wzrostu i ważą prawie 350 kilogramów. Z pleców wyrastają im duże, nietoperzowe skrzydła, a z kącików żabich, zębatych ust ścieka błądy śluz, sączący się też przez skórę.

Szatorowie podejmują wszelkie decyzje dotyczące pościgów za uciekinierami z Carceri, używając wrodzonej zdolności za- miany planów do wysyłania za zbiegami demodandów w roli łowców nagród. Nieustannie knują intrygi przeciw innym car- ceryjskim frakcjom, pragnąc poszerzać wpływy demodandów. Szatorowie rzadko ufają sobie nawzajem, woląc działać poprzez reprezentujących ich służalczo farastów i kelubarów, ale kilku może się zgromadzić, gdy pojawi się wspólny problem.

Szatorowie mówią językiem demodandów oraz otchłannym, piekielnym i wspólnym.

Walka

Szatorom zwykle towarzyszy grupa farastów i kelubarów. Dzięki tej świcie opisywany demodand często może trzymać się z dala od walki, jeśli tak sobie życzy. Szatorowie wolą używać dystansowo zakłęb i zdolności czaropodobnych; mogą również płuć na odległość paraliżującym śluzem. Zmuszeni do walki wręcz, walczą gizarmami +2 rozmiaru wielkiego, trzymając się w odległości 3 metrów od przeciwnika i próbując go przewró- cić, a potem wykonać darmowy atak dzięki atutowi Doskonał- sze przewracanie. Szator może stosować tę taktykę wobec kilku wrogów w jednej rundzie, a to dzięki atutowi Zmysł walki.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną tej istoty oraz każdy dzierzony przez nią oręż traktuje się jak broń o charakterze złym.

Czary: Szator rzuca czary wtajemniczeń jak 8-poziomowy zaklinacz (czary na dzień 6/8/7/6/4; znane czary 8/5/3/2/1; ST rzutu obronnego 15 + poziom czaru). Typowa lista znanych czarów: 0 – dłoń maga, odczytanie magii, otumanienie, otwarcie/zamknięcie, promień mrozu, raca, tańczące światła, widmowy odgłos; 1 – celny cios, magiczny pocisk, nieprzenikniona mgła, powiększenie osoby, zbroja maga; 2 – siła byka, upiorny śmiech Tashy, wykrycie myśli; 3 – kula ognista, migotanie; 4 – dezorientacja.

Paraliżujący śluz (zw): Śluz tego demodanda działa jak neu- rotoksyna. Stworzenia trafione w walce wręcz pazurami lub ugryzione przez szatora muszą wykonać rzut obronny na Wy- trwałość – nieudany oznacza paraliż na 3k6 rund. Szator może także plunąć kulą śluzu w ataku dotykowym dystansowym na zasięg 9 metrów (efekt jest taki sam).

Przyzwanie demodanda (zc): Raz dziennie ten demodand może spróbować przyzwać 1k2 szatorów z szansą powodzenia 30%

(wynik 71-100 na k%) albo też 1k4 kelubarów lub 1k6 farastów z szansą powodzenia 70% (wynik 31-100 na k%).

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – jasnosłyszenie/jasnowidzenie, języki, niewidzialność, pajęcza wspinaczka, strach, wykrycie magii; 3/dzień – chmura mgły, promień osłabienia, śmierdząca chmura, zabójcza chmura; 2/dzień – rozproszenie magii; 1/dzień – zbiorowe zauroczenie potwora. Poziom czarującego = 15. ST rzutów obronnych: 15 + poziom czaru.

Niepodatność na efekty wpływające na umysł (zw): Szator jest niepodatny na wszystkie czary i efekty z określnikiem wpływającym na umysł.

Węch (zw): Szator potrafi wykrywać zbliżających się wrogów, wywęszyć ukrywających się oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

Zobaczenie niewidzialnego (zn): Zdolność działa jak czar *zobaczenie niewidzialnego*, ale jest cały czas aktywna, a jej zasięg odpowiada zasięgowi wzroku szatora.

DEMON

W Otchłani gnieździ się wielka różnorodność demonów. Żli mieszkańcy występują w wielu kształtach i ze zróżnicowanymi zdolnościami. Stworzenia te ścierają się ze sobą i manipulują sobą nawzajem, walcząc o osobistą niezależność, nawet gdy starają się podporządkowywać innym. Jeśli akurat nie pozostają w konflikcie z pobratymcami, wojują z różnymi siłami dobra oraz z praworządnyymi złymi mieszkańcami Dziewięciu Piekieł.

Największa i najbardziej zróżnicowana grupa demonów to tanar'ri, niekwestionowani władcy Otchłani.

WALKA

Demony uwielbiają walczyć. Jeśli posiadają zdolności czaropodobne, często używają ich dystansowo. Wiele demonów może tworzyć ciemność, często więc tak czynią przed walką wręcz.

Cechy przybyszów: Demon widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów). Nie wpływa nań zmartwychwstanie ani wskrzeszenie (ale życzenie lub *cud* potrafią przywrócić mu życie).

Dodatkowo, wszystkie tanar'ri posiadają następujące zdolności:

Cechy tanar'ri: Tanar'ri posiadają następujące cechy (chyba że w opisie danej istoty podano inaczej).

— Niepodatność na elektryczność i trucizny.

— Odporność na kwas 10, ogień 10 i zimno 10.

— **Przyzwanie (zc):** Tanar'ri posiadają zdolność przyzywania innych przedstawicieli swego rodzaju (szansa powodzenia i typ przyzwanego demona podano w opisie danej istoty). Niemniej większość z nich wykorzystuje tę zdolność tylko wtedy, gdy zagrożenie jest ewidentne, prawdziwe i ekstremalne.

— **Telepatia** (komunikacja z każdą istotą w promieniu 30 metrów, która posługuje się jakimś językiem).

ALKILITH

Średni przybysz (chaotyczny, pozaplanarny, tanar'ri, zły)

Kostka Wytrzymałości: 11k8+33 (82 pw)

Inicjatywa: +7

Szybkość: 12 m (8 pól)

KP: 23 (+7 Zr, +6 naturalny), dotyk 17, nieprzygotowany 16

Bazowy atak/zwarcie: +11/+14

Atak: walnięcie +19 wręcz

Całkowity atak: 4 walnięcie +19 wręcz

Obrażenia: walnięcie 1k8+3 plus kwas

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: kwas, postać zabójczej chmury, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: niepodatność na kwas, amorficzność, *rozkażywanie śluzom*, RO 15/dobro, niepodatności, cechy przybyszów, OC 23, *przyzwanie tanar'ri*, cechy tanar'ri

Rzuty obronne: Wytr +10, Ref +14, Wola +10

Atrybuty: S 16, Zr 25, Bd 16, Int 14, Rzt 17, Cha 15

Umiejętności: Błefowanie +16, Ciche poruszanie się +21, Dyplomacja +20, Koncentracja +17, Nasłuchiwanie +19, Przebieganie +2 (+4 udawanie), Sposstrzegawczość +19, Sztuka przetrwania +3 (+5 podążanie tropem), Ukrywanie się +21, Używanie lin +7 (+9 węzły), Wyczucie pobudek +17, Wyzwalanie się +21, Zastraszanie +18

Atuty: Czujność, Finezja w broni, Skupienie na broni (walnięcie), Zmysł walki

Środowisko: każdy region i podziemia (Otchłani)

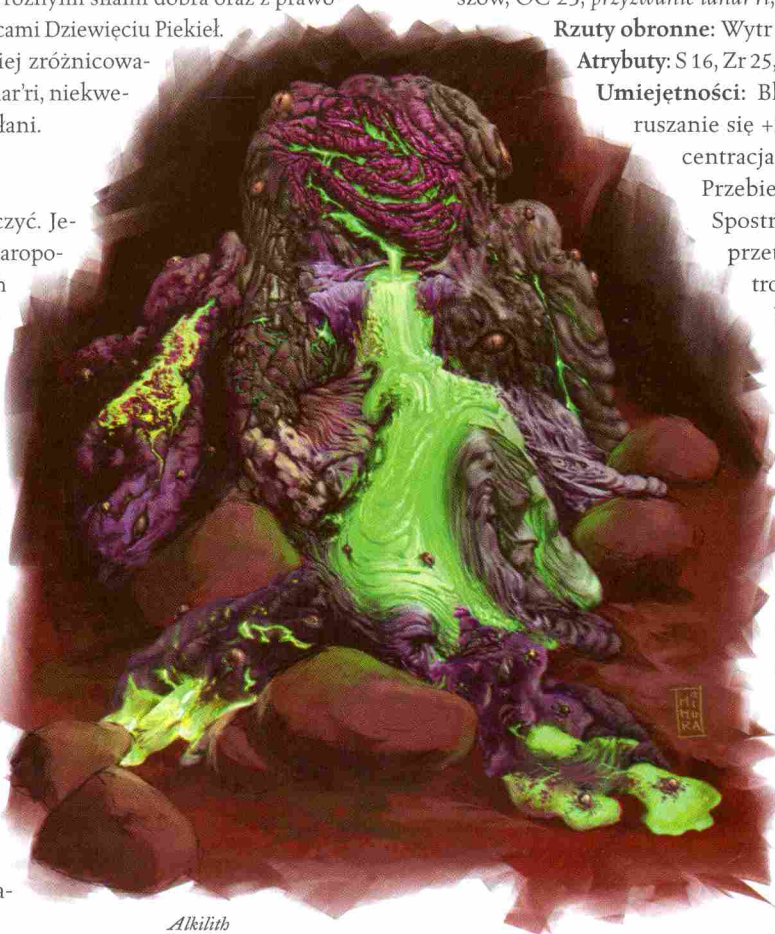
Występowanie: pojedyńczo lub banda (2-4)

Skala Wyzwania: 14

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 12-22 KW (duży); 23-33 KW (wielki); 34-44 KW (olbrzymi); 45+ KW (kolosalny)



Alkilith

Nawet pośród demonów znajdują się okazy odrażające i przerażające dla współbraci – niech za przykład posłużą alkilithy. Te bezkształtne potworności władców demonów wysyłają na misje w regiony, gdzie większość ich pobratymców nie odważyłaby się wkroczyć. Budzą one grozę i niechęć innych demonów. Plenią się w najpaskudniejszych i najbardziej niegościnnych rejonach Otchłani. Są ożywionym, świadomym skażeniem i zepsuciem.

Alkilith ma wygląd drgających kłębow fosforyzującej, zielonej zgnilizny, okrytej spekaną, skórzastą powłoką, nieustannie wydzielającą śluz. Jego skóra ocieka mazią, twardnieje i się rozwiera. Na ciele – to tu, to tam – widnieją ciemne, obrzmiałe galki oczne. Alkilithy są co najmniej wielkości człowieka, ale mogą przelewać amorficzne cielska przez otwory wąskie nawet na 2,5 centymetra.

Walka

Mimo galaretowatej kompozycji alkilithy poruszają się z dobrą szybkością. Mogą atakować nawet cztery razy w rundzie za pomocą amebowatych odnóży wypełnionych kwasowym śluzem. Te potworne stwory czerpią wielką przyjemność z zatruwania i plugawienia otoczenia. Bywały sytuacje, że alkilith potrafił zignorować napastników, żeby zatruć zbiornik świeżej wody. Nie ma chyba górnego ograniczenia ich rozmiarów. Podróżnicy międzyplanarni opowiadają o widzianych w najgłębszych czeluściach Otchłani okazach wielkości jeziora.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną tego stwora oraz każdy dzierzony przez niego oręż traktuje się jak broń o charakterze chaotycznym i złym.

Kwas (zn): Istota trafiona odnóżem alkilitha musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 18) – udany pozwala uniknąć dodatkowych 1k6 obrażeń od kwasu w bieżącej rundzie i w każdej z następnych 1k6 rund. Ponadto za każdym razem, gdy postaci nie powiedzie się rzut na Wytrwałość przeciw takiemu atakowi, w niebezpieczeństwie znajdzie się jeden z jej przedmiotów, tak jakby wyrzuciła naturalne 1 w rzucie obronnym (patrz: *Podręcznik Gracza*, rozdział 10, „Przetrawianie przedmiotów a rzut obronny”).

Postać zabójczej chmury (zn): W akcji całorundowej alkilith może przyjąć formę chmury trujących, obrzydliwych zielonych oparów. Staje się wówczas postacią gazową (jak gdyby pod wpływem czaru *postać gazowa*), a wszyscy w obrębie chmury cierpią od efektów *zabójczej chmury*. Powrót do materialnych kształtów wymaga kolejnej akcji całorundowej. Poziom czaru-

jącego = 11. ST rzutu obronnego 17 (patrz również opis czaru *zabójcza chmura*).

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *magiczny krąg przeciw dobru*, *potężniejsza teleportacja* (tylko na siebie i maksymalne obciążenie w przedmiotach), *pozbawienie sił*, *profanacja*, *rozproszenie magii*, *ściana lodu*, *śmierdząca chmura*, *unieruchomienie potwora*, *wykrycie magii*, *zakażenie*; 3/dzień – *przekłeta plaga*, *stożek zimna*. Poziom czarującego = 11. ST rzutu obronnego 17 + poziom czaru.

Amorficzność (zw): Na alkilitha nie wpływają trafienia krytyczne. Nie można go flankować. Jest niepodatny na trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie i polimorfowanie.

Niepodatności (zw): Alkilithy są niepodatne na szkodliwe gazy, na przykład efekt *śmierdzącej chmury* albo zdolność smród. Otrzymują tylko połowę obrażeń od broni miażdżącej.

Przyzwanie tanar’ri (zc): Raz dziennie ten demon może spróbować przyzwać jednego hezrou z szansą powodzenia 50% (51-100 na k%).

Rozkazywanie śluzom (zc): Alkilith może kontrolować akcje wszystkich śluzów w promieniu 18 metrów (darmowa akcja). Śluz ma prawo do rzutu obronnego na Wolę (ST 17) – udany pozwala odeprzeć ten efekt.

KLURICHIR

Wielki przybysz (chaotyczny, pozaplanarny, tanar’ri, zły)

Kostka Wytrzymałości: 20k8+120 (210 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 15 m (10 pól), latanie 27 m (18 pól) (słaba)

KP: 34 (–2 rozmiar, +2 Zr, +24 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 32

Bazowy atak/zwarcie: +20/+37

Atak: topór wojenny +3 +30 wręcz

Całkowity atak: topór wojenny +3 +30/+25/+20/+15 wręcz lub 2 szczypce +25 wręcz oraz kolce +20 dystansowo

Obrażenia: topór wojenny +3 2k8+12/19-20/×3, szczypce 2k6+4/18-20, kolce 2k4+4 plus trucizna

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/4,5 m

Specjalne ataki: aura strachu, czary, doskonalsza walka w zwarciu, doskonalsze łapanie, migbłyśtalne szczypce 2k4+4, przyzwanie tanar’ri, rozrywanie 2k6+13, trucizna, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy przybyszów, cechy tanar’ri, OC 36, RO 20/dobro i zimne żelazo, zobaczenie niewidzialnego

Rzuty obronne: Wytr +18, Ref +14, Wola +15

Atrybuty: S 29, Zr 15, Bd 22, Int 20, Rzt 16, Cha 23

Umiejętności: Blefowanie +29, Ciche poruszanie się +25, Czarostwo +28, Dyplomacja +33, Koncentracja +29, Nasłuchiwanie +27, Przebieranie +6 (+8 udawanie), Przeszukiwanie +28, Spostrzegawczość +27, Sztuka przetrwania +4 (+6 podążanie tropem), Ukrywanie się +25, Wiedza (dowolne dwie dziedziny) +28 każda, Wyczucie pobudek +27, Zastraszanie +31

Atuty: Potężny atak, Rozszczepienie, Skuteczniejsze rozszczepienie, Udoskonalone krytyki (migbłyśtalne szczypce), Udoskonalone krytyki (topór wojenny), Walka kilkoma orężami, Wielokrotny atak

ALKILITHY I KSIĘGA PLUGAWEGO MROKU

Jeśli używasz *Księgi Plugawego Mroku*, alkilithy będą sługami władcy demonów Juibleksa. Postacie posiadające poziomy w klasie prestiżowej sługa Juibleksa mogą przyzwać alkilitha dzięki zdolności *wezwanie potężniejszego demona*, którą uzyskują na 9. poziomie (mimo że ten stwór ma o jedną KW więcej niż pozwala na to wykorzystywana zdolność).



Klurichir

Środowisko: każdy region i podziemia (Otchłani)

Występowanie: pojedynczo, grupa (2-3) lub zespół (1 klurichir plus 2 balory, 2-3 marilithy i 3-5 nalfeshnee)

Skala Wyzwania: 25

Skarb: standardowe monety, podwójne dobra, podwójne przedmioty plus *topór wojenny* +3

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 21-30 KW (wielki); 31-60 KW (olbrzymi)

Trzeba nie lada grozy, by przestraszyć potężniejsze demony Otchłani. Jeśli balory miewają kosmary, pewnie pojawiają się w nich klurichiry. Niektóre demony mówią, że stworzenia te służą jako generałowie najpotężniejszym władcom Otchłani. Czy to prawda, czy nie, na widok klurichira większość demonów szuka kryjówki.

Klurichir osiąga 9 metrów wzrostu. Potężnie umięśnione cielsko pokrywa poczerniała skóra, kojarząca się z zamrożonym na śmierć trupem. Z pleców wyrastają potworne, czerwone, nietoperzowe skrzydła. Cztery ramiona nieustannie kurczą się i rozluźniają, jak gdyby w poszukiwaniu świeżej zwierzyny do zmiżdżenia i zniszczenia. Twarz przypomina skrzyżowanie muła i krzywiącego się orka, a pysk, szyję i barki pokrywają kolce.

Najstraszliwsza cecha klurichira to wielka, ziejąca na środku podbrzusza paszcza z oślinionym jęzorem i rzędami tępych, silnych, kruszących zębów. Tuż nad ohydłą paszczą mieści się para wielkich, ostrych szczypiec o rozmiarze ostrza sporej kosy. W stanie spoczynku szczypce powoli otwierają się i zamykają, gęba pozostaje półotwarta i cieknie z niej strużka śliny. W bitwie szczypce zaciskają się i trzaskają zgodnie z poruszeniami klurichira, a paszcza ślini się, mlaszcze i od czasu do czasu wyje.

Klurichiry zwykle pojawiają się tylko wtedy, gdy jeden z władców Otchłani osobiście interesuje się jakąś sprawą i chce

dopilnować jej wykonania. Władza daje klurichiom okazję pomiatania słabszymi demonami. Podobno nawet balorom dane było za zbytnią opieszałość posmakować klurichirowego topora.

Opisywane demony mówią niebiańskim, otchłannym, płomiennym, podwspólnym, smoczym i wspólnym.

Walka

Klurichiry są wyśmienitymi taktykami. Wolą rzucać do walki wręcz towarzyszące im słabsze demony, sami na tyłach wykorzystują zaś defensywne zaklęcia i używają potężniejszych zdolności czaropodobnych. Zmuszone do walki wręcz, wkraczają do bitwy z magicznymi toporami wojennymi, od czasu do czasu wystrzeliwując salwę kolców. Jeśli klurichir chwyci wroga w niższe łapy, nietrzymające topora, przytrzymuje ofiarę blisko piersi, by głowę miała w zasięgu migblystałych szczypców. Jeśli klurichir odetnie komuś łeb szczypcami, wypycha go wraz z ciałem do ziejącej niżej paszczy, ani na chwilę nie przerywając walki.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną tego stwora oraz każdy dzierzony przez niego oręż traktuje się jak broń o charakterze chaotycznym i złym.

Aura strachu (zn): Klurichir może otoczyć się aurą strachu o promieniu 9 metrów (akcja darmowa). Istoty, które znajdą się w jej obszarze, muszą wykonać rzut obronny na Wole (ST 24) – nieudany oznacza, iż padają ofiarą czaru *strach* (poziom czarującego = 20). Na stworzenia, którym rzut obronny się powiedzie, aura strachu danego klurichira przez 24 godziny nie wpływa.

Czary: Klurichir rzuca czary wtajemniczeń jak zaklinacz 10. poziomu (czary na dzień 6/8/8/7/6/4; znane czary 9/5/4/3/2/1; ST rzutu obronnego 16 + poziom czaru). Preferuje zaklęcia ze szkół odrzucanie i wywoływanie. Typowa lista znanych czarów: 0 – dłoń maga, kuglarstwo, mistyczny znak, odporność, otumanienie, otwarcie/zamknięcie, promień mrozu, raca, zranienie nieumarłego; 1 – magiczny pocisk, porażający uścisk, tarcza, uśpienie, zbroja maga; 2 – kwasowa strzała Melfa, ochrona przed strzałami, płonąca sfera, wytrzymałość niedźwiedzia; 3 – kula ognista, ochrona przed żywiołami, przyspieszenie; 4 – kamienna skóra, lodowa nawałnica; 5 – odesłanie.

KLURICHIRY I PODRĘCZNIK PRZYGÓD EPICKICH

Jeśli używasz w grze *Podręcznik Przygód Epickich*, możesz w przypadku klurichirów zastąpić atut Rozszczepienie epickim atutem Rozrywanie kilkoma orężami.

Doskonalsza walka w zwarcu (zw): Normalnie stworzenie walczące w zwarcu, które chce uniknąć ograniczeń wynikających ze zwarcia, może przyjąć karę -20 do testu zwarcia – uznaje się wówczas, że nie pozostaje w zwarcu. Jednakże klurichira zaangażowanego w zwarcie samymi szczypcami nigdy nie uważa się za pozostającego w zwarcu. Może normalnie atakować szczypcami bez kar do innych ataków i nie podlega karze -20 do testów zwarcia.

Doskonalsze łapanie (zw): Jeśli klurichir trafi szczypcami przeciwnika mniejszego choć o jedną kategorię rozmiaru, zadaje normalne obrażenia i od razu próbuje rozpocząć zwarcie (darmowa akcja nieprovokująca okazjowego ataku), z premią do zwarcia +37. Jeżeli uzyska trzymanie, przyciąga ofiarę do migbłystalnych szczypców i paszczy, gdzie natychmiast może zaatakować szczypcami (premia do ataku +25). Odtąd klurichir może przytrzymywać przeciwnika szczypcami, nie otrzymując kary do testów zwarcia i nie będąc samemu w zwarcu (patrz dalej, doskonalsza walka w zwarcu). Każdy udany test zwarcia w następnych rundach oznacza automatyczne zadanie obrażeń od szczypców i pozwala wykonać atak migbłystalnymi szczypcami oraz ugryzieniem.

Przyzwanie tanar'ri (zc): Raz dziennie ten demon może automatycznie przyzwać 4k10 quasitów, 1k6 hezrou, 2 nalfeshnee, 2 glabrezu, 2 marilithy lub 2 balory (decyduje klurichir).

Rozrywanie (zw): Klurichir, który zakończy powodzeniem oba ataki szczypcami, wczepia się w ciało przeciwnika i je rozrywa, zadając w ten sposób automatycznie dodatkowe 2k6+13 obrażeń. Zwykle stosuje tę zdolność tylko przeciw stworzeniom wielkim i większym, których nie potrafi złapać.

Trucizna (zw): Klurichir wstrzykuje truciznę (Wytr neguje, ST 26) każdym udanym atakiem kolcami. Początkowy i drugorzędny efekt – 2k4 Siły.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – bluźnierstwo, głębsza ciemność, języki (tylko na siebie), magiczny krąg przeciw dobru, odczytanie magii, pirotechnika, potężniejsza teleportacja (tylko na siebie i maksymalne obciążenie w przedmiotach), potężniejsze rozproszenie magii, profanacja, przekleście, przekłeta aura, przekłeta plaga, rozproszenie dobra, ściana ognia, strach, symbol (dowolny), telekineza, wykrycie dobra, wykrycie prawa, zbiorowa sugestia, zbiorowe zauroczenie potwora; 3/dzień – implozja, ognista

burza, pozbawienie sił, zabicie żywego, zniszczenie. Poziom czarującego = 20. ST rzutu obronnego 16 + poziom czaru.

Migbłystalne szczypce (zn): Raz na rundę, po udanym teście zwarcia, klurichir może zaatakować migbłystalnymi szczypcami przeciwnika będącego w zwarcu za ich sprawą. Posiadają one premię do ataku +25 i zadają 2k6+13 obrażeń. Zagrożają trafieniem krytycznym przy naturalnym wyniku 18-20 w teście ataku. Przy udanym trafieniu krytycznym szczypce odcinają głowę przeciwnika od korpusu. Niektóre stworzenia, choćby wiele wynaturzeń i większość słuzów, nie posiadają głów. Innym, jak gołomom i nieumarłym (prócz wampirów), obcięcie głów nie czyni większych szkód. Niemniej większość stworzeń po stracie głowy umiera.

Zobaczenie niewidzialnego (zn): Zdolność działa jak czar zobaczenie niewidzialnego, ale jest cały czas aktywna, a jej zasięg odpowiada zasięgowi wzroku demona.

Umiejętności: Klurichir posiada premię rasową +8 do testów Wyczucia pobudek i Zastraszania oraz premię rasową +4 do testów Cichego poruszania się.

KRWAWY CZART

Duży nieumarły (pozaplanarny)

Kostka Wytrzymałości: 12k12 (78 pw)

Inicjatywa: +6

Szybkość: 12 m (8 pól), latanie 24 m (16 pól) (doskoną)

KP: 31 (-1 rozmiar, +2 Zr, +20 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 29

Bazowy atak/zwarcie: +6/+18

Atak: pazury +13 wręcz

Całkowity atak: 4 pazury +13 wręcz oraz ugryzienie +8 wręcz

Obrażenia: pazury 1k6+8 plus wysączenie energii, ugryzienie 1k8+4 plus wysysanie krwi

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: dominacja, wysączenie energii, wysysanie krwi, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy nieumarłych, niepodatność na elektryczność, OC 24, odporność na kwas 20, ogień 20 i zimno 20, odporność na odpędzanie +6, postać gazowa, RO 15/dobro, różne kształty, szybkie leczenie 5, tworzenie pomiotu

Rzuty obronne: Wytr +4, Ref +8, Wola +13

Atrybuty: S 26, Zr 15, Bd —, Int 17, Rzt 20, Cha 21

Umiejętności: Ciche poruszanie się +17, Dyplomacja +7, Koncentracja +20, Nasłuchiwanie +20, Przeszu-



Krowawy czart



kiwanie +19, Spostrzegawczość +20, Sztuka przetrwania +5 (+7 podążanie tropem), Ukrywanie się +17, Wyczucie pobudek +20

Atuty: Błyskawiczny refleks, Doskonalsza inicjatywa, Ruchliwość, Uniki, Zmysł walki

Środowisko: każdy region i podziemia (Otchłań)

Występowanie: pojedynczo, para lub banda (3-5)

Skala Wyzwania: 14

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 13-18 KW (duży); 19-36 KW (wielki)

Te stwory, których spojrzenie może wysysać wolę ze śmiertelników, przemieniają inne demony w kolejne krwawe czarty, podobnie jak wampiry tworzą podobne sobie istoty z humanoidów.

Krwawe czarty to demoniczne stworzenia wielkości ogrów, o wzroście około 2,7 metra. Ich gruba, łuskowata skóra ma barwę głębokiego fioletu, prawie czerni. Posiadają cztery silne ręce, które kończą się dłońmi podobnymi do ludzkich, o palcach zwieńczonych pazurami. Mają czerwone, świecące oczy i wilcze pyski z ostrymi zębami, które wyglądają na zbyt duże, by pomieścić się w szczękach.

Krwawe czarty mówią otchłannym.

Walka

Krwawy czart nie zna subtelności przeciętnego wampira. Nie waha się przed rzuceniem do walki, waląc czterema pazurzystymi łapami i podstępnie kłając.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną tego stwora oraz każdy dzierzony przez niego oręż traktuje się jak broń o charakterze chaotycznym i złym.

Dominacja (zn): Jak wampir, krwawy czart umie złamać wolę przeciwnika, zaglądając mu w oczy. Ta zdolność działa jak ataki wzrokowe, ale wymaga poświęcenia akcji standardowej. Ponadto nie podlegają jej istoty, które tylko patrzą na czarta. Każde stworzenie w promieniu 9 metrów, które krwawy czart obierze za cel ataku, natychmiast dostaje się pod wpływ mocy analogicznej do zaklęcia *zdominowanie potwora* (18. poziom czarującego, ST rzutu obronnego na Wole 21).

Różne kształty (zn): Krwawy czart może przybrać postać zwykłego lub czarnego złowieszczonego nietoperza, złowieszczonego wilka, wyjca lub koszmara (akcja standardowa). Ma prawo pozostawać w nowej formie dowolnie długo.

Tworzenie pomiotu (zn): Przybysz o podtypie stworzenie zła, którego opisywany demon zabije za sprawą wysyczenia energii (liczba negatywnych poziomów równa aktualnym Kostkom Wytrzymałości lub obniżenie poziomu poniżej 1.), powstaje 1k4 dni po śmierci jako nowy krwawy czart. Nie posiada żadnych zdolności, które miał za życia.

Wysycenie energii (zn): Każde żywe stworzenie trafione pazurami krwawego czarta musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 21) – udany pozwala uniknąć nałożenia jednego negatywnego poziomu. Każdy nałożony negatywny poziom oznacza, iż demon leczy sobie 5 obrażeń. Jeśli przekroczy w ten sposób liczbę odniesionych ran, nadwyżka staje się tymczasowymi punktami

wytrzymałości. Jeżeli negatywny poziom nie zostanie usunięty (na przykład czarem *przywrocie energii życiowej*) przed upływem 24 godzin, ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 21) – udany oznacza pozbycie się go, a porażka – zmniejszenie poziomu (lub Kostek Wytrzymałości) ofiary o 1.

Wysysanie krwi (zn): Krwawy czart wysysa krew z żywego stworzenia, które trafi ugryzieniem. Każde udane ugryzienie wysysa 1k4 punkty Budowy.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – potężniejsza teleportacja (tylko na siebie i maksymalne obciążenie w przedmiotach), wykrycie dobra, wykrycie magii; 3/dzień – ciemność, młot chaosu, przeklęta plaga; 1/dzień – bluźnierstwo, profanacja. Poziom czarującego = 18. ST rzutu obronnego 15 + poziom czaru.

Cechy nieumarłych: Krwawy czart jest niepodatny na efekty wpływające na umysł, trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne (chyba że mają specjalne działanie względem nieumarłych) i wszystkie efekty, które wymagają rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że działają też na przedmioty lub są nieszkodliwe). Nie wpływają na niego trafienia krytyczne i stłuczenia. Jest niepodatny na obniżanie wartości atrybutów fizycznych, wysycanie wszelkich atrybutów oraz wysycenie energii. Ogromne obrażenia nie spowodują jego śmierci. Na krwawego czarta nie wpływają zaklęcia i zdolności *wskrzeszenie* oraz *reinkarnacja*, a *zmartwychwstanie* i *prawdziwe zmartwychwstanie* zadziałają, jeśli sam tego zechce. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Odporność na odpędzanie (zw): Na potrzeby odpędzania, karcenia, rozkazywania i pokrzepienia nieumarłego krwawego czarta traktuje się jakby miał o 6 Kostek Wytrzymałości więcej niż faktycznie posiada.

Postać gazowa (zn): Na życzenie krwawy czart może w standardowej akcji przybrać postać gazową jak przy użyciu zaklęcia (poziom czarującego = 5) i pozostać w niej dowolnie długo, poruszając się z szybkością latania 6 metrów (doskonała zwrotność).

Szybkie leczenie (zw): Krwawy czart w każdej rundzie leczy 5 obrażeń – pod warunkiem, że pozostał mu choć 1 punkt wytrzymałości. Szybkie leczenie nie przywraca punktów straconych wskutek wygłodzenia, pragnienia lub duszenia, nie pozwala też regenerować ani przyłączać utraconych części ciała. Gdy punkty wytrzymałości czarta spadną do 0 lub poniżej, automatycznie przyjmuje postać gazową i stara się uciec. Szybkie leczenie zaczyna działać, gdy tylko odpocznie gdzieś (nie musi to być trumna) przez 1 godzinę. Jeśli aktualna liczba punktów wytrzymałości czarta wynosi mniej niż 1, można zniszczyć go ostatecznie czarem *odesłanie*, *rozproszenie zła*, *sentencja*, *święte słowo* lub *wygnanie*.

Umiejętności: Krwawy czart posiada premię rasową +8 do testów Blefowania, Cichego poruszania się, Nasłuchiwania, Przeszukiwania, Spostrzegawczości, Ukrywania się, Wyczucia pobudek.

MAUREZHI

Średni przybysz (chaotyczny, pozaplanarny, tanar'ri, zły)

Kostka Wytrzymałości: 5k8+5 (27 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 12 m (8 pól)

KP: 15 (+2 Zr, +3 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 13

Bazowy atak/zwarcie: +5/+7

Atak: ugryzienie +7 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +7 wręcz oraz 2 pazury +5 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 1k6+2 plus paraliż, pazury 1k4+1 plus paraliż

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: paraliż, pożarcie, skok do walki, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy przybyszów, cechy tanar'ri, OC 19, przybranie kształtu, przyzwanie stworzeń, RO 10/dobro

Rzuty obronne: Wytr +5, Ref +6, Wola +5

Atrybuty: S 14, Zr 15, Bd 12, Int 9, Rzt 12, Cha 17

Umiejętności: Blefowanie +11, Ciche poru-

szanie się +10, Dyplomacja +5,

Nasłuchiwanie +11, Prze-

bieranie +11* (+13* uda-

wanie), Skakanie +18,

Spostrzegawczość +11,

Ukrywanie się +10, Za-

straszanie +5

Atuty: Czujność, Wielokrotny atak

Środowisko: każdy region i podziemia (Otchłań)

Występowanie: pojedynczo, para lub sfera (3-5)

Skala Wyzwania: 9

Skarb: standardowy i ekwipunek pożartych postaci

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: patrz opis

Maurezhi to potworne demony żywiące się trupami. W przeciwieństwie do zwykłych ghoulów, potrafią przybrać kształty pożartych stworzeń.

W naturalnej postaci maurezhi bardzo przypomina zwyczajnego ghoul'a, o wychudzonym, zgarbionym bladym ciele w kolorze śmierci. Uszy ma długie i ostro zakończone, usta pełne piłujących zębów do rwania mięsa. Wydłużone palce przechodzą w groźne szpony, a muskularne nogi, podobne do łap wielkiego kota, umożliwiają szybki bieg i skakanie na ofiarę.

Maurezhi mówią otchłannym. Gdy któryś z nich przyjmie postać innego stworzenia, zyskuje tymczasowo znajomość języków, jakimi to się posługiwało. Jak wszystkie tanar'ri, maurezhi umie porozumiewać się telepatycznie.

Walka

W naturalnej postaci maurezhi skacze na ofiarę i rozrywa jej ciało zębami i pazurami. Walczy w przebraniu pożartego stwo-

żenia tylko wtedy, gdy chce zachować przebranie albo gdy daje mu to jakąś wyraźną przewagę.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną tego stwora oraz każdy dzierzony przez niego oręż traktuje się jak broń o charakterze chaotycznym i złym.

Paraliż (zw): Każde stworzenie trafione przez maurezhi w ataku pazurami lub ugryzieniem musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + 1/2 KW maurezhi + jego modyfikator z Budowy) – nieudany oznacza paraliż na 1k6+4 minuty.

Pożarcie (zw): Gdy maurezhi zabije rozumną żywą istotę (Int przynajmniej 3) i pożre jej ciało, zyskuje dodatkową moc. Musi jednak zacząć zjadać zwłoki w ciągu 10 minut od ich śmierci i obżerać się przez 30 minut. Jeśli coś przerwie demonowi

pożeranie trupa, nie może go skonsumować w całości i zyskać opisanych dalej korzyści.

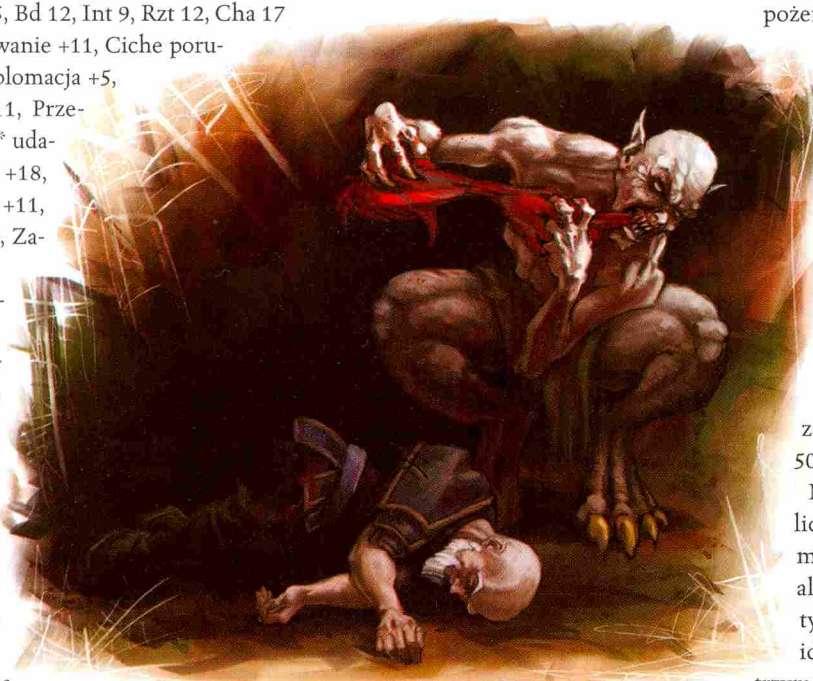
Istoty pożartej przez maurezhi nie można przywrócić do życia w żaden sposób, który wymaga posiadania części ciała. Czar życzenie, cud lub prawdziwe zmartwychwstanie może przywrócić jej życie, ale nawet przy tak potężnych zaklęciach istnieje ryzyko 50% na niepowodzenie.

Nie ma ograniczenia co do liczby ciał, które maurezhi może pożreć w ten sposób, ale rozwija się (patrz dalej) tylko pożerając humanoidów, których Kostki Wytrzymałości lub poziomy wynoszą

co najmniej połowę jego aktualnych KW. Na przykład, maurezhi z 13 Kostkami Wytrzymałości może rozwijać się tylko dzięki konsumowaniu postaci minimum 7-poziomowych.

Kostki Wytrzymałości, naturalny pancerz, Siła, Intelkt i bazo-
wa premia do ataku maurezhi rosną o +1 za każde pożarte odpowiednio wartościowe ciało. Bazowe premie do rzutów obronnych rosną odpowiednio do nowych Kostek Wytrzymałości. Demon zyskuje dodatkowe punkty na umiejętności w liczbie 8 + modyfikator z Intelktu, a te dodatkowe punkty poświęca na umiejętności posiadane przez ofiarę (które dla maurezhi są umiejętnościami klasowymi). Jeśli dodana Kostka Wytrzymałości podniesie całkowitą liczbę KW maurezhi do wielokrotności czterech, zyskuje też nowy atut do wyboru spośród atutów posiadanych przez pożartą ofiarę (jeżeli demon spełnia wymagania). Ponadto opisywany zyskuje dostęp do wspomnień pożartych istot, znajomość wszelkich języków, jakimi te się posługiwały, a do tego potrafi przyjąć ich postać (patrz dalej).

Maurezhi może rozwinąć się maksymalnie do 20 KW. W oparciu o KW rośnie jego redukcja obrażeń, odporność na czary i Skala Wyzwania, co przedstawiono w pobliskiej tabeli.



Maurezhi

RM

Suma KW maurezhi	Redukcja obrażeń	Odporność na czary	SW
5-7	10/dobro	19	9
8-9	15/dobro	20	10
10-14	20/dobro	21	11
15-19	20/dobro	22	12
20	20/dobro i zimne żelazo	23	13

Skok do walki (zw): Jeżeli maurezhi zaszarżuje, może w danej rundzie wykonać akcję całkowitego ataku, choć się poruszył.

Zdolności czaropodobne: Zawsze aktywna – obserwacja śmierci; na życzenie – dotyk chłodu, niewidzialność, ostatnie tchnienie, ożywienie umarłego, rozmycie, unieruchomienie osoby, wywołanie strachu; 3/dzień – strach. Poziom czarującego = Kostkom Wytrzymałości demona. ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru.

Przybranie kształtu (zn): Maurezhi może przybrać wygląd dowolnego humanoida, którego ciało pożarł. Zdolność ta działa jak czar przebranie (ST 15, poziom czarującego = 10), ale demon może pozostawać w przyjętej postaci dowolnie długo. Przyjęcie nowego kształtu lub powrót do oryginalnego to akcja standardowa.

Przyzwanie stworzeń (zc): Zdolność działa jak czar przyzwanie potwora na odpowiednim poziomie, ale ma ograniczoną szansę powodzenia. Raz dziennie maurezhi może wezwać 1k4 ghoulie z szansą powodzenia 100%, albo 2k4 dretche z szansą powodzenia 60% (41-100 na k%). Moc działa analogicznie do przyzwania tanar'ri innych demonów.

Umiejętności: Maurezhi posiada premię rasową +8 do testów Skakania. *Wykorzystując zdolność przybranie kształtu zyskuje dodatkową premię z okoliczności +12 do testów Przebiegania (ze względu na fizyczne podobieństwo i dostęp do pamięci poartej istoty).

MYRMXYCUS

Wielki przybysz (chaotyczny, pozaplanarny, tanar'ri, wodny, zły)

Kostka Wytrzymałości: 18k8+126 (207 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 6 m (4 pola), latanie 12 m (8 pól) (słaba), pływanie 18 m (12 pól)

KP: 33 (-2 rozmiar, +2 Zr, +18 naturalny, +5 bluźniercza), dotyk 15, nieprzygotowany 31

Bazowy atak/zwarcie: +18/+37

Atak: splugawiona kosa +3 +27 wręcz

Całkowity atak: splugawiona kosa +3 +27/+22/+17/+12 wręcz oraz 3 splugawiona kosa +3 +22 wręcz lub ugryzienie +25 wręcz oraz ogon +25 wręcz oraz 6 macka +25 wręcz

Obrażenia: splugawiona kosa +3 (podstawowa) 2k6+14/19-20/×4, splugawiona kosa +3 (drugorzędna) 2k6+8/19-20/×4, ugryzienie 2k8+5, ogon 1k8+5, macka 1k6+5

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/4,5 m

Specjalne ataki: broń oddechowa, doskonalsze łapanie, duszenie 1k6+5, przyzwanie tanar'ri, wysączanie Charyzmy, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy przybyszów, cechy tanar'ri, nasączenie kosy, OC 30, plugawa posoka, RO 15/dobro i zimne żelazo

Rzuty obronne: Wytr +18, Ref +13, Wola +18

Atrybuty: S 33, Zr 15, Bd 24, Int 22, Rzt 24, Cha 21

Umiejętności: Blefowanie +26, Czarostwo +29, Dyplomacja +30, Koncentracja +29, Nasłuchiwanie +30, Pływanie +40, Przebieganie +5 (+7 udawanie), Przeszukiwanie +27, Spostrzegawczość +30, Sztuka przetrwania +7 (+9 podążanie tropem i na innych planach), Ukrywanie się +15, Wiedza (plany) +27, Wiedza (religia) +27, Wiedza (tajemna) +27, Wyczucie pobudek +28, Zastraszanie +28

Atuty: Czujność, Doskonalsze trafienie krytyczne (kosa), Potężny atak, Rozszczepienie, Skupienie na broni (kosa), Walka kilkoma orężami, Wielokrotny atak

Środowisko: każde wody (Otchłań)

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 21

Skarb: standardowe monety, podwójne dobra, standardowe przedmioty plus 4 mistrzowskie kosy

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 19-25 KW (wielki); 26-48 (olbrzymi); 49-54 (kolosalny)

Siejące zniszczenie, przerażające myrmxyculusy należą do najpotężniejszych spośród tanar'ri. Wzbudzają lęk i respekt niemal wszystkich napotkanych stworzeń.

Widok myrmxyculusu sieje prawdziwą grozę. Tłuste, zielone, węgorzowate cielsko ma prawie 7,5 metra długości. Wzdłuż kręgosłupa biegnie wysoki grzebień kolców, a czubek ogona zdobi zaśliniona paszcza przywodząca na myśl pysk minoga. Myrmxyculus ma silnie umięśniony tors humanoida z czterema ramionami rozmieszczonymi symetrycznie wokół piersi. Sześć ośmiornicowych macek otacza stwora w pasie, gdzie tors przechodzi w długi, węzowy ogon. Łeb myrmxyculusu przywodzi na myśl prehistorycznego gada morskiego, z zębątem pyskiem i małymi, czarnymi oczkami, ale wieńczą go trzy pary rogów, zakręconych jak u barana.

Myrmxyculusy władają wielkimi połaciami oceanów Otchłani, sprawując rządy z pływających cytadel zbudowanych z milionów ton rybich szkieletów i ostrych jak brzytwy muszli oraz koralu. Sami są sobie panami i nigdy nie służą przez dłuższy czas żadnej istocie. Wiele myrmxyculusów przez stulecia poszukuje sposobów przemieszczenia swej pływającej cytadeli na morza innych warstw Otchłani, a nawet na inne plany, by poszerzyć granice niewolniczego imperium.

Walka

W przeciwieństwie do większości potężnych tanar'ri, myrmxyculusy nie dysponują szerokim wachlarzem zdolności czaropodobnych. Nie potrzebują ich zresztą w walce, bo mało które stworzenie może przetrwać straszliwy atak rozgniewanego demona tego rodzaju. Rozdziela on ataki pomiędzy wszystkie stworzenia, które

MYRMXYCUSY I PODRĘCZNIK PRZYGÓD EPICKICH

Jeśli używasz w grze Podręcznik Przygód Epickich, możesz w przypadku myrmxyculusów zastąpić atut Rozszczepienie epickim atutem Rozrywanie kilkoma orężami.

może osiągnąć. Koncentruje się na jednym celu tylko w tych rzadkich przypadkach, gdy przeciwnik stanowi dla niego wyzwanie.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną tego stwora oraz każdy dzierzony przez niego oręż traktuje się jak broń o charakterze chaotycznym i złym.

Broń oddechowa (zn): Raz na minutę myrmyxicus może zionąć 12-metrowym stożkiem plugawych czarnych oparów. Stworzenia na obszarze działania broni oddechowej muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 26) – nieudany oznacza, iż ofiarę ogarniają mdłości. Istoty o dobrym charakterze odnoszą ponadto 10k6 plugawych obrażeń (połowę po udanym rzucie obronnym na Refleks). W każdej następnej rundzie, w której ofiara o dobrym charakterze pozostaje w kontakcie z oparami, automatycznie otrzymuje 5k6 plugawych obrażeń. Opary utrzymują się na obszarze przez 1k6 rund, a potem się rozwiewają.

Wysączanie Charyzmy (zn): Postać trafiona ogonem myrmyxicusa musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 24) – nieudany oznacza utratę na stałe 1k6 punktów Charyzmy (dwa razy tyle przy trafieniu krytycznym). Za każdym razem, gdy myrmyxicus wysącza Charyzmę, leczy sobie 5 punktów obrażeń (10 przy trafieniu krytycznym). Ewentualna nadwyżka przemienia się w tymczasowe punkty wytrzymałości.

Duszenie (zw): Po udanym teście zwarcia myrmyxicus może dusić złapanego przeciwnika, zadając 1k6+5 obrażeń miażdżonych.

Doskonalsze łapanie (zw): Jeśli myrmyxicus trafi macką przeciwnika mniejszego choć o jedną kategorię rozmiaru,



zadaje normalne obrażenia i od razu próbuje rozpocząć zwarcie (darmowa akcja nieprovokująca okazyjnego ataku), z premią do zwarcia +37. Jeżeli uzyska trzymanie, w tej samej rundzie dusi. Odtąd może też albo prowadzić zwarcie normalnie, albo tylko przytrzymać przeciwnika macką (kara -20 do testu zwarcia, ale sam myrmyxus nie pozostaje w zwarcu).

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – potężniejsza teleportacja (tylko na siebie i maksymalne obciążenie w przedmiotach), swoboda działania, telekineza, widzenie prawdy, wywołanie strachu, zauroczenie osoby, zauroczenie potwora; 3/dzień – kontrolowanie pogody, kontrolowanie wody, potężniejsze rozproszenie magii, przekłeta aura, przekłeta plaga. Poziom czarującego = 18. ST rzutu obronnego 15 + poziom czaru.

Przyzwanie tanar'ri (zc): Raz dziennie ten demon może próbować wezwać albo 2k6 skulvynów, albo 1 hezrou (wybór myrmyxusa) – w obu wypadkach szansa powodzenia wynosi 55% (46-100 na k%).

Nasaczenie kosy (zn): Myrmyxus może nasaczyć każdą mistrzowsko wykonaną kosę przekłeta magiczną energią, zmieniając ją w *splugawioną kosę* +3, która pozostaje taką dopóki pozostaje w fizycznym kontakcie z demonem. Stwór może mieć do czterech usprawnionych w ten sposób kos jednocześnie. Większość opisywanych demonów nosi ze sobą cztery wielkie mistrzowsko wykonane kosy. Akt nasaczenia kosy to akcja całorundowa. Demon może nasączać tylko jeden oręż naraz.

Plugawa posoka (zn): Gęsta, smolista krew myrmyxusa bryzga na każde stworzenie, które zrani demona w ataku wręcz bronią kłującą, tnącą lub naturalną. Rzut obronny na Refleks (ST 26) pozwala atakującemu uniknąć bryzgów, ale jeśli się nie powiedzie, ogarniają go mdłości trwające 1k4 rundy. Trafione posoką stworzenie o dobrym charakterze, jeżeli nie powiedzie mu się rzut obronny, otrzymuje w pierwszym kontakcie 2k6 plugawych obrażeń.

Umiejętności: Myrmyxus otrzymuje premię rasową +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma prawo też w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.

SKULVYN

Duży przybysz (chaotyczny, pozaplanarny, wodny, zły)

Kostka Wytrzymałości: 4k8+8 (26 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 3 m (2 pola), pływanie 15 m (10 pól)

KP: 18 (-1 rozmiar, +3 Zr, +6 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 15

Bazowy atak/zwarcie: +4/+12

Atak: ugryzienie +7 wręcz lub smgnięcie ogonem +7 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +7 wręcz oraz 2 pazury +5 wręcz lub 4 smgnięcie ogonem +7 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 1k8+4, pazury 1k6+2, smgnięcie ogonem 1k4+4 plus krwawienie

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: aura spowolnienia, krwawienie

Specjalne cechy: cechy przybyszów, OC 12, RO 5/dobro, węż

Rzuty obronne: Wytr +6, Ref +7, Wola +3

Atrybuty: S 18, Zr 16, Bd 15, Int 5, Rzt 8, Cha 11

Umiejętności: Ciche poruszanie się +10, Nasłuchiwanie +6, Pływanie +19, Spostrzegawczość +6, Ukrywanie się -1

Atuty: Wielokrotny atak, Zmysł walki

Środowisko: każde wody (Otchłani)

Występowanie: pojedynczo lub ławica 2-12

Skala Wyzwania: 4

Skarb: —

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 5-12 KW (duży)

Skulvyny to bestialskie demony nawiedzające cuchnące morza Otchłani, będące nieustannie w pogoni za ofiarami i wciąż pragnące dręczyć oraz pożerać.

Z wyglądu przypomina jaszczurkę o opływowym ciele i szerokich, pazurzastych, płetwopodobnych łapach. Łeb ma węzowy kształt, z szeroką paszczą i wylupiatymi czarnymi oczami. Stwór posiada cztery długie ogony, dzięki którym może płynąć z wielką szybkością. Ostre jak brzytwy kolce na końcach ogonów czynią z nich straszną broń.

Największy niepokój wzbudza otaczająca skulvyny dziwna aura magicznej energii, która bardzo spowalnia reakcje i poruszenia innych stworzeń. Demony doskonale umieją wykorzystywać tę przewagę, utrzymując się tuż poza zasięgiem spowolnionej ofiary, która stopniowo wykrwawia się na śmierć.

Skulvyny mówią otchłannym.

Walka

Skulvyny polują zwykle w ławicach i koncentrują wszystkie ataki na jednym celu. Często gromadnie atakują przez jedną rundę, a potem odpływają i obserwują z upodobaniem, jak ofiara wykrwawia się z licznych ran.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną tego stwora oraz każdy dzierzony przez niego oręż traktuje się jak broń o charakterze chaotycznym i złym.

Tego demona można sprowadzić czarem *przyzwanie potwora IV*.

Aura spowolnienia (zn): Żywe istoty w promieniu 9 metrów od skulvyna muszą wykonać rzuty obronne na Wolę (ST 12) – nieudane oznaczają spowolnione na 4 rundy. Stworzenie, któremu powiedzie się rzut obronny, staje się na 24 godziny niepodatne na niniejszą moc danego skulvyna. Istoty będące w zasięgu ławicy demonów muszą wykonać osobny rzut dla każdego z nich.

Krwawienie (zw): Rany powstałe od smgnięcia ogonem skulvyna krwawią za 1 dodatkowy punkt obrażeń w każdej kolejnej rundzie. Większa liczba ran oznacza kumulatywne efekty (dwie rany to 2 obrażenia co rundę itd.). Krwawienie można zatamować tylko udanym testem Leczenia (ST 15) albo dowolnym czarem *leczenia* albo innym zaklęciem uzdrawiającym.

Umiejętności: Skulvyn otrzymuje premię rasową +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub

uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma prawo też w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.

* W wodzie opisywany demon posiada także premię rasową +8 do testów Ukrywania się.

WASTRILITH

Wielki przybysz (chaotyczny, pozaplanarny, wodny, zły)

Kostka Wytrzymałości: 15k8+60 (127 pw)

Inicjatywa: +8

Szybkość: 9 m (6 pól), pływanie 24 m (16 pól)

KP: 25 (-2 rozmiar, +4 Zr, +13 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 21

Bazowy atak/zwarcie: +15/+32

Atak: ugryzienie +22 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +22 wręcz oraz 2 pazury +17 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 2k6+9, pazury 2k4+4

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/4,5 m

Specjalne ataki: broń oddechowa, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy przybyszów, niepodatność na wodę, niepodatność na zimno, OC 20, władanie wodą, wrażliwość na ogień, złamanie przyzwania

Rzuty obronne: Wytr +13, Ref +15, Wola +12

Atrybuty: S 29, Zr 18, Bd 19, Int 14, Rzt 12, Cha 19

Umiejętności: Błefowanie +18, Ciche poruszanie się +18, Czarostwo +18, Dyplomacja +20, Koncentracja +18, Nasłuchiwanie +15, Pływanie +31, Przebieranie +4 (+6 udawanie), Spostrzegawczość +15, Sztuka przetrwania +1 (+3 na innych planach), Ukrywanie się +10, Używanie lin +4 (+6 węzły), Wiedza (plany) +15, Wiedza (tajemna) +15, Wyzwalanie się +18, Zastraszanie +28

Atuty: Błyskawiczny refleks, Doskonalsza inicjatywa, Ruchliwość, Uniki, Żelazna wola, Zmysł walki

Środowisko: każde wody (Otcłłań)

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 17

Skarb: podwójny standardowy

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 16-21 KW (wielki); 22-45 KW (olbrzymi)

Niniejsze demony to straszliwi władcy wodnych obszarów Niższych Planów. Te wyniosłe i samotnicze stwory rządzą w swych domenach żelazną ręką.

Wastrilith wygląda jak krzywiący się węgorz z torsem humnoida. Długie, segmentowate ciało przechodzi w potężny ogon. Wielkie, wylupiające oczy nigdy nie mrugają, a gęba pełna jest ostrych jak igły zębów.

Aroganckie i zaczepne wastrilithy lubią strachem wymuszać hołdy na innych stworzeniach. Na Planie Materialnym wznoszą wspaniałe podwodne pałace, które stanowią bazy operacyjne do terroryzowania tras żeglugowych oraz żyjących w okolicy wodnych ras. Nie muszą jeść, ale lubują się w pożeraniu mięsa wodnych elfów, morskiego ludu i innych inteligentnych

wodnych istot. Oprócz morderczych nawyków dodatkowo zachęcają złe stworzenia do zajęcia się piractwem i łupiestwem, zapewniając im wsparcie w miarę możliwości.

Wastrilithy mówią otchłannym, wodnym i wspólnym.

Walka

Te demony wolą posyłać do walki sługi. Zazwyczaj przyzywają zastęp wodnych stworzeń, które ślą do ataku, a same robią użytek z groźnych zdolności czaropodobnych.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną tego stwora oraz każdy dzierzony przez niego oręż traktuje się jak broń o charakterze chaotycznym i złym.

Wastrilitha można sprowadzić czarem przyzwanie potwora IX.

Broń oddechowa (zn): 18-metrowy stożek wrzącej wody, 3k10 obrażeń, co 1k4 rundy. Refleks zmniejsza o połowę, ST 21.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – bluźnierstwo, głębsza ciemność, języki (tylko na siebie), kontrolowanie wody, odczytanie magii, potężniejsza teleportacja (tylko na siebie i 25 kilogramów przedmiotów), potężniejsze rozproszenie magii, profanacja, przekleście, przekłeta plaga, ściana lodu, strach, sugestia, telekineza, wykrycie dobra, wykrycie prawa; 3/dzień – przekłeta aura, symbol (dowolny). Poziom czarującego = 15, ST rzutu obronnego 14 + poziom czaru.

Trzy razy dziennie wastrilith może rzucić przyzwanie potwora IX jak czarodziej 17. poziomu. Może wzywać tylko wodne i związane z wodą stworzenia, na przykład czarcie rekiny lub kałamarnice i żywiołaki wody.

Złamanie przyzwania (zw): Po sprowadzeniu czarem przyzwania potwora, wastrilith ma prawo do spornego testu Roztropności – zwycięstwo w nim oznacza, iż uwolnił się z mocy wezwania. A wówczas zaczyna szaleć i wpraw atakuje przyzwającego.

Niepodatność na wodę (zw): Wastrilithy są niepodatne na ataki oparte na wodzie.

Władanie wodą (zw): Wastrilith otrzymuje premię +1 do testów ataków oraz obrażeń, gdy zarówno on, jak i jego przeciwnik dotykają wody. Jeśli żywiołak lub wróg dotykają ziemi, pierwszy z wymienionych podlega karze -4 do testów ataków i obrażeń (tych modyfikatorów nie ujęto w statystykach).

Umiejętności: Wastrilith posiada premię rasową +8 do testów Zastraszania. Otrzymuje także premię rasową +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma prawo też w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.

DEVA

Devy to szeregowi żołnierze niekończącej się wojny dobra ze złem. To posłańcy interweniujący w imieniu bogów strzegących dobra ogólnego. Wiadomości najchętniej dostarczają na czubku miecza, a bitwy toczą we wszystkich zakątkach multiwersum. Devy najczęściej zstępują z planów dobra na polecenie potężnych zwierzchników. Agenci dobra często przyzywają ich czarami typu *wrota* lub *planarny sojusznik*. Z rzadka devy

działają niezależnie. W służbie sprawie gorliwie stosują sprawiedliwą przemoc.

Z wyglądu są to przystojni ludzie obdarzeni parą pięknych, pierzastych skrzydeł na plecach. W ramach ustępstw wobec czecznych obyczajów, devy niechętnie przebierają się w proste przepaski biodrowe lub opończe, gdy wybierają się na Plan Materialny. Pozostałości po ciałach tych istot, ich odzież oraz ekwipunek znikają po śmierci.

Każdy deva należy do jednego z trzech zakonów: astralnego, mowanicznego lub monadycznego (astralne devy opisano w *Księdze Potworów*). Wspomniane grupy są politycznie sobie równe i mimo pojawiających się czasem konfliktów personalnych, ściśle ze sobą współpracują. Nigdy nie słyszano, by devy negocjowały ze złymi stworzeniami, ale niepraworządni przedstawiciele tego gatunku czasami zadają się z istotami o charakterach neutralnych nie-złych.

Devy mówią niebiańskim, piekielnym i smoczym.

WALKA

Wszystkie devy posiadają pewien wspólny zestaw cech, zwiększających ich skuteczność bojową.

Cechy przybyszów:

Deva widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów). Nie wpływa nań zmartwychwstanie ani wskrzeszenie (ale *życzenie* lub *cud* potrafią przywrócić mu życie).

Ponadto wszystkie devy posiadają następujące właściwości.

Cechy niebian: Niebianin potrafi rozmawiać z dowolnym stworzeniem posługującym się jakąś mową – moc analogiczna do czaru języki (poziom czarującego jest równy KW niebianina, ta zdolność jest zawsze aktywna). Jest niepodatny na ataki petryfikujące, widzi w słabym świetle i w ciemnościach (18 metrów) oraz posiada premię rasową +4 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciw truciznom. Jest przybyszem, zatem nie wpływa nań zmartwychwstanie ani wskrzeszenie (ale *życzenie* lub *cud* potrafią przywrócić mu życie).

Niepodatności (zw): Devy są niepodatne na elektryczność, kwas i zimno. Monadyczne posiadają także niepodatność na ogień.

Aura ochronna (zn): Ta zdolność zapewnia każdemu w promieniu 6 metrów od devy premię z odbicia +4 do KP i premię

z odporności +4 do rzutów obronnych względem ataków wykonywanych przez złe istoty oraz wywołanych przez nie efektów. W pozostałych aspektach zdolność działa jak *magiczny krąg przeciw złu* oraz *słabszy kłosz niewrażliwości*, oba o promieniu 6 metrów (poziom czarującego jest równy KW devy). Niniejszą aurę można rozproszyć, ale istota ma prawo odtworzyć ją w swej następnej turze w akcji darmowej. Obronnych efektów działania kręgu nie uwzględniono w statystykach.

MONADYCZNY DEVA

Średni przybysz (dobry, pozaplanarny)

Kostka Wytrzymałości: 10k8+50 (95 pw)

Inicjatywa: +7

Szybkość: 12 m (8 pól), latanie 27 m (18 pól) (dobra)

KP: 25 (+3 Zr, +12 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 22

Bazowy atak/zwarcie: +10/+15

Atak: buzdygan destrukcji +15 wręcz

Całkowity atak: buzdygan destrukcji +15/+10 wręcz

Obrażenia: buzdygan destrukcji 1k8+7

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: aura ochronna, cechy niebian, cechy przybyszów, niepodatności, nieświadomy unik, nieszkodliwe żywioły, OC 22, ocalenie od śmierci, RO 10/zło, zmiana kształtów

Rzuty obronne: Wytr+12, Ref+10, Wola+10

Atrybuty: S 20, Zr 16, Bd 20, Int 17, Rzt 17, Cha 19

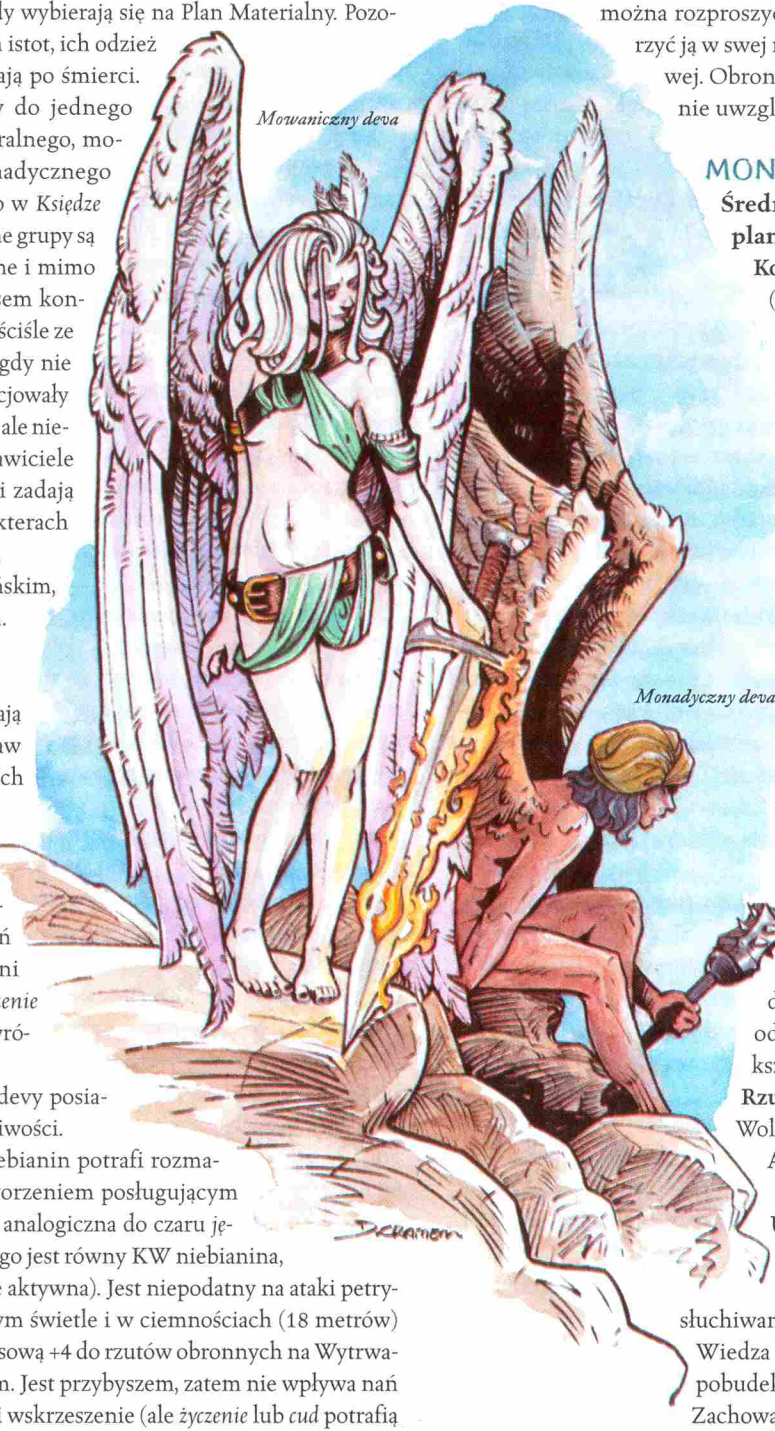
Umiejętności: Ciche poruszanie +16, Czarostwo +16, Dyplomacja +19, Koncentracja +18, Nasłuchiwanie +16, Spostrzegawczość +16, Wiedza (dowolne trzy) +16, Wycucie pobudek +16, Wycucie pobudek +16, Zachowanie równowagi +16

Atuty: Doskonalsza inicjatywa, Potężny atak, Rozszczepienie, Skuteczniejsze rozszczepienie

Środowisko: każdy region i podziemia (Wyższe Plany)

Występowanie: pojedynczo, para lub oddział (3-6)

Skala Wyzwania: 12



Skarb: —

Charakter: zawsze dobry (dowolny)

Rozwój: 11-20 KW (średni); 21-30 KW (duży)

Monadyczne devy – najspokojniejsi przedstawiciele gatunku – na rozkaz niebiańskich zwierzchników obserwują Plan Eteryyczny i Plany Żywiółów. Misja ta wyrobiła u nich niewiarygodną cierpliwość i większy szacunek dla zachowania równowagi niż żywią ich pobratymcy. Większość neutralnych dobrych devów rekrutuje się właśnie spośród monadycznych.

Monadyczne devy mają ciemnobrązową skórę, kruczoczarne włosy i przenikliwe zielone oczy.

Walka

Astralne i mowaniczne devy cenią sobie walkę, monadyczne zaś ją uwielbiają i uznają za długo oczekiwaną odmianę po nużącym czuwaniu na straży. Wolą zauraczać wszystkie wrogię żywiołaki, a potem gromią przeciwników potężnymi ciosami buzdyganów destrukcji.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną tej istoty oraz każdy dzierzony przez nią oręż traktuje się jak broń o dobrym charakterze.

Monadycznego devę można sprowadzić czarem przyzwania potwora IX.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – konsekracja, lustrzane odbicie, modlitwa, nieustający płomień, ochrona przed śmiercią, ochrona przed strzałami, stworzenie jedzenia i wody, ujawnienie kłamstwa, unieruchomienie potwora, wspomnienie, wykrycie zła, zaurczenie potwora (tylko żywiołaki); 3/dzień – eteryczny spacer, leczenie poważnych ran, neutralizacja trucizny, pokuta, proroctwo, przełamanie choroby, przełamanie klątwy, przełamanie strachu, rozproszenie magii, światło dnia, święta aura, święte ugodzenie, uświęcenie, zamiana planów; 1/dzień – obcowanie, rozproszenie zła, wskreszenie. Poziom czarującego = 11. ST rzutu obronnego 14 + poziom czaru.

Nieszkodliwe żywioły (zw): Monadyczne devy są niepodatne na szkodliwe efekty następujących cech żywiołów – dominacja ognia, dominacja powietrza, dominacja wody oraz dominacja ziemi (patrz Przewodnik Mistrza Podziemi). Te istoty mogą oddychać w dowolnym środowisku, jakby nosiły naszyjnik przystosowania.

Nieświadomy unik (zw): Deva zachowuje premię ze Zręczności do KP nawet gdy jest nieprzygotowany i gdy atakuje go niewidzialny przeciwnik. Nikt nie jest też w stanie go flankować, z wyjątkiem lotrzyka poziomu przynajmniej 14.

Ocalenie od śmierci (zw): Monadyczne devy są niepodatne na wszystkie zabójcze czary i magiczne efekty zabójcze oraz na wszelkiego rodzaju obniżanie czy wysączanie wartości atrybutów, a także na wysączenie energii.

Zmiana kształtów (zn): Ten deva może przyjąć postać dowolnego humanoida rozmiaru małego lub średniego.

MOWANICZNY DEVA

Średni przybysz (dobry, pozaplanarny)

Kostka Wytrzymałości: 6k8+12 (39 pw)

Inicjatywa: +8

Szybkość: 12 m (8 pól), latanie 27 m (18 pól) (dobra)

KP: 22 (+4 Zr, +8 naturalny), dotyk 14, nieprzygotowany 18

Bazowy atak/zwarcie: +6/+9

Atak: ognisty miecz dwuręczny +1 +11 wręcz

Całkowity atak: ognisty miecz dwuręczny +1 +11/+6 wręcz

Obrażenia: ognisty miecz dwuręczny +1 2k6+5 plus 1k6 ogień

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: aura ochronna, boska równowaga, cechy niebian, cechy przybyszów, kojący wpływ natury, niebiańskie odbicie, niepodatności, OC 19, odporność na ogień 20, RO 10/zło, zmiana kształtów

Rzuty obronne: Wytr +7, Ref +9, Wola +10

Atrybuty: S 17, Zr 18, Bd 15, Int 17, Rzt 16, Cha 18

Umiejętności: Czarostwo +12, Dyplomacja +15, Koncentracja +11, Nasłuchiwanie +12, Spostrzegawczość +12, Wiedza (dowolne trzy) +12, Wyczucie pobudek +12, Zachowanie równowagi +13, Zastraszanie +13

Atuty: Doskonalsza inicjatywa, Skupienie na broni (miecz dwuręczny), Żelazna wola

Środowisko: każdy region i podziemia (Wyższe Plany)

Występowanie: pojedynczo, para lub oddział (3-6)

Skala Wyzwania: 9

Skarb: —

Charakter: zawsze dobry (dowolny)

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

Mowaniczne devy to najliczniejsi i najsłabsi zarazem przedstawiciele tego gatunku. Dumnie pełnią służbę w piechocie walczącej z hordami zła. Przydzielono ich do służby na Planie Pozytywnej Energii, Planie Negatywnej Energii i Planie Materialnym. Niektóre mowaniczne devy czują się bardziej światowe niż astralne i monadyczne, gdyż dzięki podróżom lepiej rozumieją sprawę świata śmiertelnych.

Te stworzenia z wyglądu są szczupłe i nad wyraz zwinne, o mlecznobiałej skórze oraz srebrnych oczach i włosach. Przebywając pokojowo wśród śmiertelników wolą przybierać kształt humanoidów lub zwierząt.

Walka

Mowaniczne devy lubią walczyć i najchętniej kroczą do bitwy, dzierżąc silnie ogniste miecze dwuręczne +1.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną tej istoty oraz każdy dzierzony przez nią oręż traktuje się jak broń o dobrym charakterze.

Mowanicznego devę można sprowadzić czarem przyzwania potwora VII.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – konsekracja, modlitwa, nieustający płomień, ochrona przed śmiercią, ochrona przed strzałami, stworzenie jedzenia i wody, ujawnienie kłamstwa, wspomnienie, wykrycie zła; 3/dzień – eteryczny spacer, leczenie poważnych ran, neutralizacja trucizny, pobłogosławienie broni, pokuta, proroctwo, przełamanie choroby, przełamanie klątwy, przełamanie strachu, światło dnia, święte ugodzenie, uświęcenie, zamiana planów; 1/dzień – obcowanie, wskreszenie. Poziom czarującego = 9. ST rzutu obronnego 14 + poziom czaru.

Boska równowaga (zw): Mowaniczne devy są niepodatne na następujące efekty planarnych cech energetycznych – dominacja negatywnej energii oraz dominacja pozytywnej energii (patrz Przewodnik Mistrza Podziemi).

Kojący wpływ natury (zw): Opisywane istoty mają spokojne dusze, które łagodzą mieszkańców świata natury. Żadne zwierzę ani roślina nie zaatakują mowanicznego devy inaczej, niż pod magicznym przymusem.

Niebiańskie odbicie (zn): Raz na rundę w darmowej akcji mowaniczny deva może odbijać ataki dystansowe i niektóre czary, zbijając je ognistym mieczem dwuręcznym +1. Gdy atak dystansowy, promień lub czar o pojedynczym celu trafiłby bądź zadziałał na devę, ten może wykonać rzut obronny na Refleks o bazowej ST 20. Jeśli broń dystansowa posiada premię z usprawnienia, ST rośnie o jej wartość. Jeżeli atak jest zaklęciem, bazową ST zwiększa poziom owego czaru. Udany rzut obronny oznacza, że deva odbił atak. Odbite zaklęcia zostają zanegowane – analogicznie do kontrczarowania.

Deva musi być świadomy ataku, aby miał szansę go odbić.

Zmiana kształtów (zn): Ten deva może przyjąć postać dowolnego humanoida bądź zwierzęcia rozmiaru małego lub średniego.

DIABEL

Dziewięć Piekieł Baatoru to siedziba wielu czarcich złych bytów. Najliczniejszy rodzaj diablów to baatezu, znane z siły, złego temperamentu i bezwzględnie skutecznej organizacji. Do tej grupy zaliczają się paeliryony i xerfilstyx. Oba typy diablów władają strasznymi mocami, ale mają inny wygląd i charakterystyki.

WALKA

Paeliryony i xerfilstyx zaczynają walkę, stosując zdolności czaropodobne. Następnie niszczą wrogów bardziej wyspecjalizowanymi atakami.

Cechy baatezu: Baatezu posiadają następujące cechy (chyba że w opisie danej istoty podano inaczej).

— Niepodatność na ogień i trucizny.

— Odporność na kwas 10 i zimno 10.

— Widzenie w mroku (zn): Wszystkie baatezu widzą doskonale w ciemnościach każdego typu, nawet tych stworzonych za pomocą czaru głębsza ciemność.

— Przyzwanie (zc): Baatezu posiadają zdolność przyzywania innych przedstawicieli swego rodzaju (patrz dalej).

— Telepatia (mogą porozumiewać się telepatycznie z każdym znającym jakiś język stworzeniem w promieniu 30 metrów).

Cechy przybyszów: Przybysz widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów). Nie wpływa nań zmartwych-

wstanie ani wskreszenie (ale życzenie lub cud potrafią przywrócić mu życie).

Przyzwanie baatezu (zc): Raz dziennie paeliryon może automatycznie wezwać 4 lemure, 4 osyluthy, 4 barbazę, 2 erynie, 2 cornugony lub 2 gelugony (wybór paeliryona). Dwa razy dziennie xerfilstyx może automatycznie wezwać 4 lemure, 4 osyluthy, 4 kytony, 4 piekielne koty, 2 erynie, 2 gelugony lub 2 piekielne czarty (wybór xerfilstyx).

PAELIRYON

Wielki przybysz (baatezu, pozaplanarny, praworządny, zły)

Kostka Wytrzymałości: 18k8+90 (171 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 12 m (8 pól), rycie 6 m (4 pola), latanie 30 m (20 pól) (słaba)

KP: 36 (–2 rozmiar, +3 Zr, +20 naturalny, +5 odbicie), dotyk 16, nieprzygotowany 33

Bazowy atak/zwarcie: +18/+33

Atak: paznokieć +23 wręcz

Całkowity atak: 2 paznokieć +23 wręcz oraz ugryzienie +21 wręcz

Obrażenia: paznokieć 2k6+7/17-20/×3 plus deformacja, ugryzienie 2k8+3

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/3 m (9 m paznokciem)

Specjalne ataki: deformacja, paznokcie, przyzwanie baatezu, trujący zapach, udoskonalone krytyki, zdolności czaropodobne, znieważenie

Specjalne cechy: cechy baatezu, cechy przybyszów, OC 32, RO 15/dobro i srebro, węch, zobaczenie niewidzialnego

Rzuty obronne: Wytr +16, Ref +14, Wola +16

Atrybuty: S 25, Zr 16, Bd 20, Int 18, Rzt 21, Cha 21

Umiejętności: Błefowanie +23, Koncentracja +23, Dyplomacja +9, Przebieranie +23 (+25 udawanie), Falszerstwo +22, Zbieranie informacji +28, Ukrywanie się +13, Za-



Paeliryon

WAT.02

straszanie +25, Wiedza (tajemna) +22, Wiedza (miejscowa) +25, Wiedza (plany) + 22, Nasłuchiwanie +25, Ciche poruszanie się +21, Wycucie pobudek +23, Spostrzegawczość +25, Sztuka przetrwania +5 (+7 na innych planach)

Atuty: Czujność, Unoszenie, Doskonalsze trafienie krytyczne (paznokcie), Wielokrotny atak, Przyspieszenie zdolności czaropodobnej, Skupienie na umiejętności (Zbieranie informacji), Skupienie na umiejętności (Wiedza [lokalna])

Środowisko: każdy region i podziemia (Dziewięć Piekieł)

Występowanie: pojedynczo, drużyna (2-4) lub zespół (2-4 i 2-3 piekielne czarty, 2-6 cornugonów i 2-8 hamatul)

Skala Wyzwania: 22

Skarb: standardowe monety, podwójne dobra, podwójne przedmioty

Charakter: zawsze praworządny zły

Rozwój: 19-27 KW (wielki); 28-54 KW (olbrzymi)

Paeliryony żywią przekonanie, że kluczem do władzy jest informacja. Często tworzą rozbudowane siatki szpiegowskie na niemal wszystkich planach. Ich sługi zbierają informacje wszędzie, gdzie da się znaleźć tajemnice, które mogą przysłużyć się celom diabła.

Skóra paeliryona ma barwę różu zmieszanego ze zgniłą zielenią. Potwór ma prawie 6 metrów wzrostu, ale wysokość błędnie w porównaniu z wielką tuszą. Z pleców wyrastają mu ciężkie, błoniaste skrzydła. Cuchnie siarką i niemytym cielskiem. Ciało diabła łączy elementy męskiej i kobiecej anatomii. Jednakże najbardziej niepokojącą cechą paeliryona jest jego twarz. Potworne oblicze diabła przecina nadzwyczaj szeroka gęba pełna ostrych zębów. Umalowaną niby twarz kurtyzany facjatę paeliryona pokrywają czyraki i brodawki. Policzki zakleja gruba warstwa różu, wargi lśnią woskową czerwienią, a szerokie, gdzie oczy podkreśla niebieski makijaż. Dla dopełnienia efektu długie paznokcie paeliryona zawsze pomalowane są jaskrawą, nigdy nieblaknącą czerwienią.

Mieszkańcy Planu Materialnego rzadko spotykają paeliryona oko w oko, gdyż diabły te wolą działać za kulisami, planując totalitarne przewroty i manipulując wydarzeniami poprzez liczne sługi. Niewielu miało okazję spotkać się z tymi podstępными bytami. Jeszcze mniej osób przeżyło takie tête à tête. Gdy paeliryon uzna za konieczne swój osobisty udział w realizacji jakiegos planu, oznacza to zwykle tyle, że ów poszedł nie po jego myśli i stwór wstąpił na ścieżkę wojenną.

PAELIRYONY I KRAINY WSCHODU

Jeśli wykorzystujesz w grze świat *Krain Wschodu*, paeliryona można uznać za oni z Krain Cienia. Zmienia to podtyp praworządny na podtyp Krain Cienia. Wartość jego Skazy wynosi 12. Traci cechy baatezu (w tym m.in. niepodatność na ogień i trucizny oraz odporność na kwas), a zyskuje cechy oni – odporność na kwas 10, ogień 10 i zimno 10 oraz zdolność różne kształty, a także regenerację 3. Otrzymuje normalne obrażenia od broni z jadeitu lub kryształu Kuni oraz od broni honorowych lub błogosławionych.

Paeliryony mówią niebiańskim, piekielnym, podwspólnym, smoczym i wspólnym.

Walka

Paeliryon niemal zawsze zaczyna walkę od użycia zdolności czaropodobnych. Najpierw rozprawia się ze strzelającymi i rzucającymi zaklęciami, a potem unosi się nad walczącymi wręcz – zwykle nieumiejącymi latać – i atakuje paznokciami, raniąc oraz deformując najtwardszych przeciwników.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń bronią naturalną paeliryona oraz każdy dzierzony przez niego oręż traktuje się jak broń o charakterze złym i praworządnym.

Deformacja (zn): Paeliryon jest w stanie wypaczyć i zdeformować ofiary trafione paznokciem. Taka ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 24) – sukces oznacza otrzymanie normalnych obrażeń, a porażka oprócz zwykłych ran obniżenie Charyzmy o 1k4 punkty.

Paznokcie (zw): Paznokcie paeliryona to jego najgroźniejsza broń. Może je wydłużać, dosięgając wrogów na odległość do 9 metrów (jakby miał zasięg 9 metrów). Istoty trafione takim atakiem mogą paść ofiarą deformacji, niezależnie od otrzymania zwykłych obrażeń. Paeliryon może wydłużać i skracać paznokcie na życzenie (darmowa akcja).

Trujący zapach (zn): Każde stworzenie, które znajdzie się w promieniu 9 metrów od paeliryona, musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 24) – nieudany oznacza zatrucie szkodliwą aurą potwora. Zdolność ta działa jak czar *zamglenie umysłu* (20. poziom czarującego). Efekty utrzymują się dopóki ofiara przebywa w promieniu 9 metrów od diabła plus dodatkowe 2k6 rund. Stworzenie, któremu powiedzie się rzut na Wolę przeciw trującemu zapachowi, staje się niepodatne na woń danego paeliryona na 24 godziny.

Udoskonalone krytyki (zw): W przypadku ataku paznokciami paeliryona zagrożenie krytykiem następuje przy naturalnym rzucie 17-20 w teście ataku. Udana trafienie krytyczne powoduje potrójne obrażenia.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – kula ognista, magiczny krąg przeciw dobru, ożywienie umarłego, potężniejsza niewidzialność, potężniejsza teleportacja (tylko na siebie i maksymalny ładunek w przedmiotach), potężniejsze rozproszenie magii, powłoka ochrony przed życiem, profanacja, przekleście, przeklęta aura, rozpalenie płomieni, ściana ognia, stworzenie nieumarłych, sugestia, unieruchomienie potwora, wykrycie chaosu, wykrycie dobra, wykrycie magii, zaawansowany obraz, zauroczenie osoby, znieczulenie umysłu; 3/dzień – bluźnierstwo, dotyk wampira, ekran, pozbawienie sił, przejście światem cieni, rój meteorów (dowolny), symbol (dowolny), trwały obraz; 1/dzień – implozja, potężniejszy rozkaz, rozproszenie dobra, sentencja, słowo powrotu, spętanie duszy, uwięzienie, zamknięcie obszaru. Poziom czarującego = 20. ST rzutu obronnego 15 + poziom czaru.

Znieważenie (zw): W standardowej akcji paeliryon może znieważać przeciwników, obrzucając ich wyzwiskami i epitetami, które trafiają w najczulsze punkty. Jest to efekt wpływający na umysł działający w 18-metrowym stożku o początku w diable. Wszyscy przeciwnicy na tym obszarze muszą wykonać rzuty obronne na Wolę (ST 24) – nieudany oznacza oszołomienie na 1 rundę. Ci, którym powiedzie się rzut, a którzy pozostają w stożku, muszą

w każdej rundzie znieważania wykonywać rzuty obronne na Wole. Oszołomione ofiary są przez kolejne 3k4 rundy dodatkowo wstrząśnięte. Niemniej dany paeliryon może powodować oszołomienie konkretnej istoty tylko raz na 24 godziny.

Węch (zw): Paeliryon może wykrywać zbliżających się wrogów, wywąchiwać ukrywających się oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

Zobaczenie niewidzialnego (zn): Zdolność działa jak czar zobaczenie niewidzialnego (20. poziom czarującego), ale jest cały czas aktywna.

Języki (zn): Paeliryon potrafi rozmawiać z dowolnym stworzeniem posługującym się jakąś mową – moc analogiczna do czaru języki (poziom czarującego = 20). Ta zdolność jest zawsze aktywna.

XERFILSTYX

Wielki przybysz (baatezu, praworządny, pozaplanarny, wodny, zły)

Kostka Wytrzymałości: 15k8+105 (172 pw)

Inicjatywa: +5

Szybkość: 15 m (10 pól), rycie 6 m (4 pola), latanie 18 m (12 pól) (słaba), pływanie 18 m (12 pól)

KP: 29 (–2 rozmiar, +1 Zr, +20 naturalny), dotyk 9, nieprzygotowany 28

Bazowy atak/zwarcie: +15/+32

Atak: pazury +23 wręcz

Całkowity atak: 2 pazury +23 wręcz oraz ugryzienie +21 wręcz oraz ogon +20 wręcz oraz rogi +20 wręcz

Obrażenia: pazury 2k4+9, ugryzienie 1k8+4, ogon 1k8+4, rogi 2k6+4

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/4,5 m

Specjalne ataki: aura strachu, broń oddechowa, kradzież pamięci, przerzucenie, przyzwanie baatezu, wczepienie, wysysanie krwi, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy baatezu, cechy przybyszów, niepodatność na zimno, niepodatności, OC 29, RO 15/dobro i srebro, szeroka wiedza, szybkie leczenie 5

Rzuty obronne: Wytr +16, Ref +10, Wola +14

Atrybuty: S 29, Zr 12, Bd 25, Int 14, Rzt 20, Cha 19

Umiejętności: Blefowanie +22, Ciężkie poruszanie się +19, Czarnostwo +22, Dyplomacja +6, Koncentracja +25, Nasłuchiwanie +23, Pływanie +33, Przebieranie +4 (+6 udawanie), Przeszukiwanie +20, Spostrzegawczość +23, Sztuka przetrwania +5 (+7 tropienie lub na innych planach), Ukrywanie się +11*, Wiedza (plany) +20, Wiedza (tajemna) +20, Zastraszanie +6



Xerfilstyx

Atuty: Doskonałsza inicjatywa, Doskonałsza szarża byka, Potężny atak, Skupienie na broni (pazury), Skupienie na broni (ugryzienie), Wielokrotny atak

Środowisko: każdy region i podziemia (Dziewięć Piekieł)

Występowanie: pojedynczo, drużyna (2-4) lub zespół (1-2 plus 1-2 piekielne czarty, 3-4 cornugony i 3-6 hamatul)

Skala Wyzwania: 18

Skarb: standardowe monety, podwójne dobra, podwójne przedmioty

Charakter: zawsze praworządny zły

Rozwój: 16-22 KW (wielki); 23-45 KW (olbrzymi)

Xerfilstyx to złodzieje wspomnień i strażnicy myśli. Gnieźdzą się głównie na brzegach rzeki Styks na Avernusie, pierwszej warstwie Baatoru, strzegąc jej wybrzeży.

Od pasa w górę przypominają one „klasyczne” diabły. Mają muskularne, humanoidalne torsy i ramiona, a wielkie łby zdobią dwa wyrastające z czoła ogromne czarne rogi oraz rozrośnięta, zębata paszcza. Dłonie wieńczą duże, zakrzywione pazury, a z pleców wyrasta para niebieskich, błoniastych skrzydeł.

Od pasa w dół diabły te przypominają gigantyczne ślimaki. Dolna część ciała wlecie się po ziemi, zostawiając wszędzie gęsty, śliski ślad śluzu. Skóra xerfilstyxów jest prawie przezroczysta, zabarwiona niebieskawo. Po całym ciele, wyraźnie widoczne pod skórą, biegają grube żyły, pulsujące czerwienią krwi.

Niniejsze diabły są całkowicie obłąkane. Często pływają w rzece Styks, a nieustanne bombardowanie wspomnieniami straconych dusz, które przybyły do Baatoru, już dawno wpędziły każdego z nich w szaleństwo. Czują się urażone przez wszystkie stworzenia, które chcą dostać się do rzeki. Często obserwują je już z daleka i oceniają ich siłę, zanim przypuszczą szaleńczy atak. Nawet inne diabły wolą unikać xerfilstyxów, ponieważ obłąd czyni je nieprzewidywalnymi, zwłaszcza dla praworządnych mieszkańców Baatoru.

Xerfilstyx znają po trochu wszystkie języki i często w środku zdania przeskakują z dawno zapomnianej mowy na współczesną.

Walka

Xerfilstyx niemal zawsze zaczyna starcie od bombardowania wrogów ofensywnymi zdolnościami czaropodobnymi. Uwielbia jednak krwistą walkę wręcz i szybko do niej dąży. Xerfilstyx na Baatorze zawsze starają się przyciągnąć przeciwników

blisko rzeki Styks, by użyć zdolności przerzucenia do wtrącenia adwersarzy do wody. Jeśli tak się nie da, robią użytek z paskudnego ogona, usiłując wczepić go w ofiarę i wysssać zarówno krew, jak i wspomnienia.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną xerfilstyx oraz każdy dzierzony przez niego oręż traktuje się jak broń o charakterze złym i praworządnym.

Aura strachu (zn): Xerfilstyx może otoczyć się aurą strachu o promieniu 9 metrów (akcja darmowa). Istoty, które znajdują się w jej obszarze, muszą wykonać rzut obronny na Wolę (ST 22) – nieudany oznacza, iż padają ofiarą czaru *strach* (poziom czarującego = 20). Na stworzenia, którym rzut obronny się powiedzie, aura strachu danego xerfilstyx przez 24 godziny nie wpływa. Inne baatezu są niepodatne na tę moc.

Broń oddechowa (zn): Xerfilstyx może w standardowej akcji zionąć 15-metrowym stożkiem parzącej krwi zmieszanej z wodą ze Styksu. Aby użyć tej zdolności, diabeł musi wysssać z kogoś krew co najmniej dzień wcześniej. Liczba zadawanych obrażeń zależy od liczby punktów Budowy, które wysssał przez ostatnie 24 godziny. Za każdy wyspany punkt broń oddechowa zadaje 1k8 obrażeń (maksimum 20k8 w jednym użyciu). Xerfilstyx zazwyczaj ma w momencie spotkania 1k6+9 punktów wyspanej Budowy. Udany rzut obronny na Refleks (ST 24) pozwala uniknąć połowy ran powodowanych przez ten atak oddechowy. Każde stworzenie na obszarze rażenia zionięcia wykonuje również rzut obronny na Wolę (ST 22) – udany pozwala uniknąć efektu czaru *modyfikacja pamięci* (20. poziom czarującego), który wymazuje wszelkie wspomnienia dotyczące spotkania xerfilstyx, aż do momentu tuż po użyciu broni oddechowej. Niniejszy diabeł stosuje opisywaną moc nie tylko do zadania obrażeń, lecz również próbując zakończyć walkę, która przybrała niekorzystny dlań obrót.

Kradzież pamięci (zn): Stworzenie, w które xerfilstyx wczepił ogon, musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 22) – udany oznacza odparcie efektu *modyfikacji pamięci* (poziom czarującego = 20). Skutek jest identyczny do zmieniającego pamięć działania broni oddechowej opisywanego diabła.

Przerzucenie (zw): Po udanym ataku w szarży xerfilstyx ma prawo do darmowej próby przewrócenia. Jeśli w takim wypadku zwycięży w spornym teście Siły, zamiast zwykłego sprowadzenia przeciwnika na ziemię, podrzuca go w powietrze rogami. Diabeł może rzucić ofiarę na dowolne pole, któremu zagraża. Przerzucenie zadaje 1k6 obrażeń od upadku, niezależnie od ran odniesionych wcześniej od ataku w szarży. Postacie posiadające rangi w umiejętności Zwinność, jeśli tylko nie są nieprzygotowane, mogą wykonać jej test (ST 15) – udany pozwala wyładować na nogach i uniknąć dodatkowych obrażeń.

Wczepienie (zw): Xerfilstyx, który trafi przeciwnika ogonem, oprócz zadania obrażeń, wczepia się w jego ciało. Następnie diabeł wciąga ofiarę w swą przestrzeń (nie prowokując ataku okazyjnego), chyba że ta uwolni się, wykonując udany test Wyzwalania się (ST 30) lub Siły (ST 26). Po 1 rundzie wczepienia xerfilstyx może zacząć wysysać krew i kraść pamięć adwersarza, czego dokonuje poprzez liczne małe ssawki pokrywające ogon.

Wysysanie krwi (zn): Xerfilstyx wysysa krew z żywych istot za sprawą malutkich ssawek pokrywających ogon. W każdej

rundzie wczepienia, na początku swojej tury, powoduje w ten sposób obniżenie Budowy o 1k4 punkty.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – bluznierstwo, dezorientacja, lodowa nawałnica, magiczny krąg przeciw dobru, potężniejsza niewidzialność, potężniejsza teleportacja (tylko na siebie i maksymalny ładunek w przedmiotach), profanacja, przeklęcie, przeklęta aura, rozproszenie dobra, rozproszenie magii, ściana lodu, stożek zimna, sugestia, telekineza, unieruchomienie osoby, wykrycie dobra, wykrycie magii, zaawansowany obraz, zauroczenie osoby, znajomość legend; 2/dzień – oblęd, rój meteorów, słowo mocy: oślepienie, symbol (dowolny); 1/dzień – przezorność, wysączenie energii. Poziom czarującego = 20. ST rzutu obronnego 14 + poziom czaru.

Niepodatności (zw): Xerfilstyx jest niepodatny na obrażenia klute, zimno, efekty wpływające na umysł oraz wszystkie szkodliwe efekty rzeki Styks.

Szeroka wiedza (zw): Długotrwałe pływanie w Styksie uczyniło xerfilstyx jednymi z najlepiej wykształconych istot Baatoru. Ten diabeł wykonuje testy wszystkich umiejętności Wiedzy tak, jakby miał co najmniej 10 rang w każdej z nich. Aby przekroczyć minimum 10 rang, musi na daną dziedzinę przydzielić ponad 10 rang w normalny sposób.

Szybkie leczenie (zw): Xerfilstyx odzyskuje stracone punkty wytrzymałości w tempie 5 na rundę. Szybkie leczenie nie przywraca punktów utraconych wskutek wygłodzenia, pragnienia lub duszenia, nie pozwala też przyłączyć lub zregenerować straconych części ciała.

Umiejętności: Xerfilstyx otrzymuje premię rasową +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma prawo też w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.

* Xerfilstyx zyskuje premię rasową +10 do testów Ukrywania, gdy jest zanurzony w wodzie, a to z uwagi na naturalne ubarwienie.

DUCH POWIETRZA

Duża magiczna bestia (powietrza)

Kostka Wytrzymałości: 11k10+33 (93 pw)

Inicjatywa: +5

Szybkość: 9 m (6 pól), wspinanie 12 m (8 pól), latanie 18 m (12 pól) (przeciętna)

KP: 26 (–1 rozmiar, +5 Zr, +12 naturalny), dotyk 14, nieprzygotowany 21

Bazowy atak/zwarcie: +11/+19

Atak: ciężki buzdycan +1+15

Całkowity atak: ciężki buzdycan +1 +15/+10/+5 oraz ugryzienie +12 wręcz oraz cios skrzydłem +12 wręcz

Obrażenia: ciężki buzdycan +1 1k8+5, ugryzienie 1k6+2, cios skrzydłem 1k4+2

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: czary, trąba powietrzna, władanie powietrzem, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: niepodatność na efekty oparte na powietrzu, OC 23, RO 10/magia, węch, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +10, Ref +12, Wola +6

Atrybuty: S 19, Zr 20, Bd 17, Int 14, Rzt 17, Cha 16

Umiejętności: Koncentracja +14, Nasłuchiwanie +14, Przeszukiwanie +13, Spostrzegawczość +14, Ukrywanie się +13, Wspinaczka +12

Atuty: Doskonalsze przewracanie, Unoszenie się, Wielokrotny atak, Wyszukanie w walce

Środowisko: każdy region

Występowanie: pojedynczo, para lub czworo (5-12)

Skala Wyzwania: 11

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle neutralny

Rozwój: 12-16 KW (duży); 17-33 (wielki)

Duchy powietrza to kapryśne istoty służące bóstwom wiatru i nieba, a nawet potęgą działającym na obszarze owych dziedzin. Podróżują w górnych warstwach atmosfery, blisko wietrznych szczytów, a także na chłostanych wichrem nizinnych równinach. Duchy powietrza, wzbijające się w chmury na prądach wznoszących, można napotkać wszędzie, gdzie wieje wiatr.

Z wyglądu istota tego rodzaju przypomina małpę o wzroście około 3 metrów i palcach wydłużonych w żebra wachlarzowatych skrzydeł. Owłosione ciało ma różną barwę, od ciemnobrązowego do blond, a zaopatrzone w kły pyski – radosny wyraz, nawet gdy duch walczy. Łeb bytu jest wyposażony w dwa kły wygięte najpierw w stronę nosa i wijące się na zewnątrz ku policzkom. Długi, chwytny ogon zwykle dzierży ciężki buzdygan.

Duchy powietrza uznają wietrzne tereny za swoje terytorium. Dzięki ruchliwości ich dziedziny czasami rozciągają się na setki kilometrów. Stworzenia przechodzące przez ten obszar z reguły nie są napastowane, ale duchy powietrza czasami obrażają się nie wiadomo o co i ruszają, by zaatakować intruzów.

Opisywani mówią gigantom, powietrznym i smoczym.

WALKA

Duchy powietrza walczą najchętniej unosząc się. Na odległości używają zdolności czaropodobnych, a następnie doprowadzają

ją do walki wręcz. Gdy buzdygany okażą się mało skuteczne, uciekną się do ataku trąbą powietrzną.

Czary: Duch powietrza rzuca czary objawień jak kapłan 7. poziomu, a ma dostęp do domen powietrze i szczęście (6/6/5/4/2; ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru). Typowa lista czarów: 0 – cnota, leczenie drobnych ran, odporność, stworzenie wody, światło; 1 – boska łaska, przyzwanie potwora I, rozkaz, rozumienie języków, tarcza entropii*; 2 – leczenie średnich ran, ściana wiatru*, wspomaganie, zachwyt, zwierzęcy posłaniec; 3 – magiczna szata, ochrona przed

żywiolami*, rozproszenie magii, wyczyszczenie niewidzialności; 4 – przyzwanie potwora IV, swoboda działania*.

* Czary domenowe. Domeny: powietrze (odpędzanie, niszczenie, karcenie lub rozkazowanie stworzeniom ziemi 7/dzień), szczęście (potworzenie rzutu 1/dzień).

Trąba powietrzna (zn): Duch powietrza może się raz dziennie zamienić w trąbę powietrzną i pozostawać w tej postaci do 10 rund. W takiej formie przemienia się przez powietrze lub po jakiejś powierzchni z szybkością latania.

Trąba powietrzna ma 1,5 metra szerokości u podstawy, 6 metrów u góry i wysokość 9 metrów. Duch powietrza kontroluje dokładną wysokość (zwiększenie lub zmniejszenie to akcja standardowa), ale minimalny wzrost to 3 metry.

Stworzenia mniejsze od ducha o jedną lub więcej kategorii rozmiaru mogą odnieść obrażenia, gdy znajdą się wewnątrz trąby, a także zostaną porwane w powietrze. Taka istota wykonuje rzut obronny na Refleks (ST 20), gdy wchodzi w kontakt z wirem, a po porażce otrzymuje 2k6 obrażeń. Musi także wówczas wykonać drugi rzut na Refleks (ST 20) – sukces pozwala uniknąć poderwania z ziemi przez potężny wicher, co automatycznie zadaje 2k6 obrażeń co rundę. Stworzenia umiejące latać mają prawo do kolejnego rzutu na Refleks co rundę, aby uciec z trąby powietrznej. Odniosą obrażenia, ale po udanym rzucie obronnym mogą się wydostać.

Stworzenie uwięzione w trąbie powietrznej nie ma prawa się samodzielnie poruszać – trafia tam, gdzie wir je poniesie. Może ono jednakże próbować uciec. W pozostałych aspektach uwięziony działa normalnie, choć aby rzucić zaklęcie musi wykonać udany test Koncentracji (ST 15 + poziom czaru). Istoty uwięzione przez trąbę powietrzną podlegają karze –4 do Zręczności i –2 do testów ataków. Duch powietrza może w danym czasie trzymać w wirze tyle stworzeń, ile zmieści się na jego obszarze.



Duch powietrza

Sw
02

Stwór może w dowolnym momencie pozbyć się niesionych przez wir stworzeń – lądują one tam, gdzie akurat znajduje się trąba powietrzna.

Gdy podstawa wiru dotknie ziemi, powstanie obłok wirującego piasku, żwiru itp. Chmura ma środek w duchu powietrza i średnicę równą połowie wysokości trąby powietrznej. Całkowicie ogranicza pole widzenia (również widzenie w ciemnościach) na dystans większy niż 1,5 metra. Stworzenia znajdujące się w odległości 1,5 metra korzystają z ukrycia, a te przebywające dalej – z całkowitego ukrycia. Istota w chmurze, aby rzucić zaklęcie, musi wykonać udany test Koncentracji (ST 15 + poziom czaru).

Władanie powietrzem (zw): Stworzenia znajdujące się w powietrzu podlegają karze –1 do testów ataków i obrażeń wymierzonych w niniejszy byt.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – kontrolowanie wiatrów, wezwanie błyskawic, wykrycie magii; 1/dzień – dezorientacja, kontrolowanie pogody, spacer w chmurach, trąba powietrzna. Poziom czarującego = 15. ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru.

Niepodatność na efekty powietrza (zw): Duch powietrza jest niepodatny na silne wichry i na wszystkie efekty oparte na powietrzu.

Węch (zw): Duch powietrza może wykrywać zbliżających się wrogów, wywęszyć ukrywających się oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

Umiejętności: Duch powietrza posiada premię rasową +8 do testów Wspinaczki, a ponadto zawsze ma prawo wziąć 10 w teście tejże umiejętności, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża.

ETERYCZNY CHUDZIELEC

Podróżnicy opisują Plan Eteryczny jako rozległe obszary nicości, pustkowia spowite kłębamii mgły. Czasem jednak natrafiają na fantastyczne kamienne piramidy lub cyklopowych rozmiarów menhiry zwieńczone gorejącymi magicznymi płomieniami – to pozostałości po starożytnej rasie. Uczni nazwali budzących grozę twórców owych budowli eterycznymi chudzielcami, a to ze względu na wymizerowane, delikatne sylwetki. Eteryczni chudzielcy to rozwinięta cywilizacja, która opuściła Plan Materialny ponad 10 000 lat temu. I teraz zamierza powrócić.

Dorośli eteryczni chudzielcy mierzą 2,4 metra wzrostu, a wyglądają jak kraciowo wychudzone humanoidy. Ich długie, chude ramiona sięgają do pół łydki. Dłonie mają po trzy zwinne palce oraz kciuk. Nieludzka twarz osadzona na krótkiej szyi, wystającej ze środka klatki piersiowej stworzenia, nadaje mu przygarbiony wygląd. Ze względu na to, że niewiele istot może patrzeć na eterycznych chudzielców bez poważnego uszczerbku na psychice, stworzenia te używają złożonych z dwóch części masek, które mają nadać im nieco bardziej ludzki wygląd. Zza maski wystają dziesiątki kolorowych, chwytnych wici przywodzących na myśl grzywę grubych, mięsistych włosów. Płyta twarzowa przypomina pozbawioną rysów twarzy porcelanową maskę, której kolor oznacza rolę pełnioną przez danego osobnika w pragmatycznie zorganizowanej społeczności. Czerwoni eteryczni chudzielcy to naukowcy i badacze. Biali zarządzają działaniami czerwonych i tworzą główny organ władzy. Owiani

grozą czarni kontrolują całą społeczność tej rasy. Powszechnie uważa się, że istnieje mniej niż sto osobników tej ostatniej grupy. Niemniej mogą występować także inne kolory i funkcje.

Opisywani darzą wielką pogardą tych, którzy zamieszkali „ich” świat po odejściu eterycznych chudzielców przed wiekami. Rozwinęli się technologicznie i filozoficznie tak bardzo, że większość mieszkańców Planu Materialnego traktują nie lepiej niż robactwo. Siebie samych zaś postrzegają jako stojących poza klasycznymi pojęciami dobra i zła. Nie są zadowoleni z plugaństwa rozprzestrzeniającego się w ich starym domu i wszczęli największą eksterminację znaną historii.

Eteryczni chudzielcy porozumiewają się między sobą trzepcząc mackami głowowymi, które transmitują psychiczny „sygnał” rozpoznawalny przez pobratymców jako język o normalnym zasięgu słyszalności. Z rzadka kontaktują się z przedstawicielami ras zamieszkujących Plan Materialny. Odkrywają wtedy prawdziwe twarze jednemu z kompanów, a następnie wykorzystują tak zdominowanego sojusznika jako umysłowego posłannika-marionetkę. W podobnych kontaktach eteryczni chudzielcy określają siebie jako khen-zai. Opisywani słyszą normalnie, chociaż nie mogą mówić.

Niniejsze byty porozumiewają się między sobą we własnym języku – khen-zai – którego nie można się nauczyć, nie posiadając wyjątkowej budowy anatomicznej. Większość nieco zna inne mowy, zwykle fragmenty wyrwane z umysłów zniewolonych posłanników. Częste dodatkowe języki to elfi, krasnoludzki, smoczy i wspólny.

WALKA

Przedstawiciele różnych kast eterycznych chudzielców posiadają wyjątkowe indywidualne czary i zdolności, rasa jako całość posiada kilka wspólnych cech.

Ogłupiający wzrok (zn): Eteryczny chudzielec może w darmowej akcji otwierać i zamykać podzieloną pionowo na pół maskę, ukazując potwornie obcy gąszcz organów i otworów twarzowych. W swojej turze stworzenie decyduje czy chce mieć maskę otwartą, czy zamkniętą. Wszyscy w promieniu 9 metrów od eterycznego chudzielca z otwartą maską, którzy napotkają jego spojrzenie, muszą wykonać rzuty obronne na Wolę (ST 13 dla czerwonego, 16 dla białego, 20 dla czarnego) – nieudany oznacza natychmiastowe obniżenie Intelaktu, Roztropności oraz Charyzmy o 1k4 punkty. Stworzenie, któremu powiedzie się rzut obronny, staje się niepodatny na ogłupiający wzrok danego osobnika na okres 24 godzin.

Eteryczni chudzielcy są niepodatni na własne ataki wzroko-we i na wzrok pobratymców.

Zniewolenie (zn): Trzy razy dziennie eteryczny chudzielec może spróbować zniewolić jedną żywą istotę w promieniu 9 metrów. Zdolność działa jak czar *zdominowanie potwora* (16. poziom czarującego; rzut obronny na Wolę o ST 13 w przypadku czerwonych, ST 16 – białych, ST 20 – czarnych eterycznych chudzielców). Zniewolone stworzenie wypełnia telepatyczne rozkazy co do joty. Podmiot może codziennie próbować wykonać rzut obronny na Wolę – udany pozwala się uwolnić. Jeśli ta droga ku wolności zawiedzie, kontrolę eterycznego chudzielca może przerwać tylko

śmierć stwora lub poddanego albo też czary przełamanie klątwy czy rozproszenie magii, a wreszcie oddalenie się opisywanego bytu od ofiary na ponad 1,5 kilometra (lub na inny plan).

W danym czasie eteryczny chudzielec może mieć jednego niewolnika na punkt premii z Charyzmy (zwykle jest to jeden niewolnik u białego lub czerwonego, a dwóch u czarnego, ale poszczególne osobniki mogą być zdolne do kontroli większej liczby niewolników).

Niepodatność na czary (zn): Eteryccni chudzielcy mogą zignorować efekty zaklęć wtajemniczeń, jakby rzucającemu nie udało się przełamać odporności na czary. Nie mają władzy nad czarami objawień, jako że już dawno boskość wyniosła się z filozofii ich rasy. Ta potężna zdolność ma jednak pewne ograniczenia. Działa ona tylko wobec czarów wtajemniczeń do 2. poziomu włącznie w przypadku czerwonych, do 4. poziomu białych, a do 6. poziomu czarnych eterycznych chudzielców.

Materiałny spacer (zn): Eteryccni chudzielcy mieszkają na Planie Eterycznym. W naturalnym stanie eteryczności mogą dostrzegać, ale nie wpływać na stworzenia czy przedmioty na Planie Materiałnym. Jednak każdy z nich ma prawo w standardowej akcji przenieść się z Planu Eterycznego na Materiałny. Jest w stanie pozostawać na Planie Materiałnym przez 1 rundę na Kostkę Wytrzymałości. Po upływie tego czasu (lub wcześniej, jeśli zechce) znów staje się eteryczny. Opisywany musi przebywać na Planie Eterycznym co najmniej 1 godzinę, zanim znów będzie mógł skorzystać z materialnego spaceru.

Eteryccni chudzielcy, którzy chcą pozostać na Planie Materiałnym dłużej, muszą wykorzystywać *zamianę planów* lub podobną magię. Większość białych i czarnych zna czar *zamiana planów* i używa go w tym właśnie celu.

Pełne widzenie (zw): Doskonale rozwinięty mózg eterycznego chudzielca oraz niezliczone twarzowe organy sensoryczne pozwalają stworowi postrzegać wszystkie przedmioty w promieniu 12 metrów, nawet poprzez skrywającą twarz maskę. Eteryczny chudzielec zwykle nie musi wykonywać testów Nasłuchiwanie ani Spostrzegawczości, by dostrzec stworzenia wchodzące w zasięg pełnego widzenia. Czar *cisza* w niczym nie wpływa na tę zdolność.

BIAŁY ETERYCZNY CHUDZIELEC

Średnie wynaturzenie (pozaplanarne)

Kostka Wytrzymałości: 11k8+22 (71 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 23 (+3 Zr, +10 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 20

Bazowy atak/zwarcie: +8/+9

Atak: eteryczne ostrze +9
wręcz lub eteryczne ostrze +11 dotykowo dystansowo

Całkowity atak: eteryczne ostrze +9 wręcz lub eteryczne ostrze +11 dotykowo dystansowo

Obrażenia: eteryczne ostrze 1k10+1 (wręcz) lub eteryczne ostrze 1k6 (dystansowo)

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: czary, oglupiający wzrok, zniewolenie

Specjalne cechy: materiałny spacer, niepodatność na czary, pełne widzenie, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +5, Ref +6, Wola +9

Atrybuty: S 12, Zr 16, Bd 14, Int 27, Rzt 15, Cha 13

Umiejętności: Ciche poruszanie się +17, Czarostwo +24, Dyplomacja +17, Koncentracja +16, Leczenie +16, Nasłuchiwanie +16, Spostrzegawczość +16, Sztuka przetrwania +2 (+4 na innych planach), Wiedza (plany) +22, Wiedza (tajemna) +22, Wyczucie pobudek +16

Atuty: Biegłość w broni egzotycznej (eteryczne ostrze)^P, Czarcowanie w walce, Przenikanie czarem, Wydłużenie czaru, Wzmocnienie czaru

Środowisko: każdy region i podziemia (Plan Eteryczny)

Występowanie: pojedynczo, para lub kadra (3-8)

Skala Wyzwania: 13

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle neutralny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +5



Biały eteryczny
chudzielec

Biali eteryccni chudzielcy pełnią rolę uczonych, filozofów, dyplomatów i urzędników. Czasami pertraktują z rasami Planu Materiałnego, aby lepiej przysłużyć się wielkiemu celowi planarnej dominacji. Biali knują sprytnie intrygi i starają się wyzbyc wszelkich emocji w działaniu, poświęcając się całkowicie obiektywnemu (w ich mniemaniu) pragmatyzmowi. Rzadko ustępują choćby o cal, a ich „negocjacje” generalnie sprowadzają się do sugestii, że obrona przed nieuchronnym wytepieniem doprowadzi jedynie do niepotrzebnej walki i zbędnego marnowania zasobów materialnych.

Biali eteryccni chudzielcy są najwyżsi pośród swej rasy. Często noszą szaty i spódnice z organicznego materiału podobnego do gumy. Nie dbają o los czerwonych eterycznych chudzielców, traktując ich jak bezwartościowe pionki (ale wciąż o tysiąc razy wartościowsze niż setki stworzeń z Planu Materiałnego). Większość białych szanuje czarnych władców, ale kilku najbardziej ambitnych w tajemnicy planuje zająć ich miejsce i wpływ na społeczeństwo swej rasy. Taka nieracjonalność wykryta u przedstawicieli najwyższej kasty jest natychmiast usuwana.

Walka

Większość białych eterycznych chudzielców – mimo biegłości

we władaniu eterycznymi ostrzami – unika walki wręcz, woląc polegać na czarach lub na fantastycznych urządzeniach technologicznych konstruowanych przez kastę czarnych (patrz dalej, „Przedmioty eterycznych chudzielców”).

Czary: Białe eteryczny chudzielec rzuca czary wtajemniczeń jak 13-poziomowy czarodziej (4/6/6/6/6/4/3/2; ST rzutu obronnego 18 + poziom czaru). Typowa lista czarów: 0 – dłoń maga, odporność, otumanienie, zranienie nieumarłego; 1 – celny cios, hipnoza, magiczny pocisk, szybki odwrót, tarcza, zbroja maga; 2 – kwasowa strzała Melfa, lustrzane odbicie, ochrona przed strzałami, skrzący pył, wykrycie myśli, zobaczenie niewidzialnego; 3 – dotyk wampira, języki, kula ognista, przemieszczanie, przyspieszenie, rozproszenie magii; 4 – nienaruszalna sfera Otiluka, potężniejsza niewidzialność, szpiegowanie, tęczyowy wzór, widmowy zabójca, zauroczenie potwora; 5 – odesłanie, stożek zimna, zamglenie umysłu (2); 6 – dezintegracja, projekcja duplikatu, zbiorowa sugestia; 7 – słowo mocy: oszołomienie, zamiana planów.

CZARNY ETERYCZNY CHUDZIELEC

Średnie wynaturzenie (pozaplanarne)

Kostka Wytrzymałości: 16k8+32 (104 pw)

Inicjatywa: +8

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 29 (+4 Zr, +15 naturalny), dotyk 14, nieprzygotowany 25

Bazowy atak/zwarcie: +12/+13

Atak: eteryczne ostrze +13 wręcz lub eteryczne ostrze +16 dotykowo dystansowo

Całkowity atak: eteryczne ostrze +13 wręcz lub eteryczne ostrze +16 dotykowo dystansowo

Obrażenia: eteryczne ostrze 1k10+1 (wręcz) lub eteryczne ostrze 1k6 (dystansowo)

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: czary, ogłupiający wzrok, zniewolenie

Specjalne cechy: materialny spacer, niepodatność na czary, pełne widzenie, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +7, Ref +9, Wola +12

Atrybuty: S 12, Zr 18, Bd 14, Int 31, Rzt 15, Cha 15

Umiejętności: Ciche poruszanie się +23, Czarostwo +31, Dyplomacja +23, Koncentracja +21, Leczenie +21, Nasłuchiwanie +21, Spostrzegawczość +21, Wiedza (dowolne trzy) +29, Wiedza (tajemna) +29, Wyczucie pobudek +21

Atuty: Biegłość w broni egzotycznej (eteryczne ostrze)^P, Czarowanie w walce, Podbicie czaru, Przenikanie czarem, Przyspieszenie czaru, Wydłużenie czaru, Wzmocnienie czaru

Środowisko: każdy region i podziemia (Plan Eteryczny)

Występowanie: pojedynczo lub rada (1 czarny, 5 białych i 12 czerwonych)

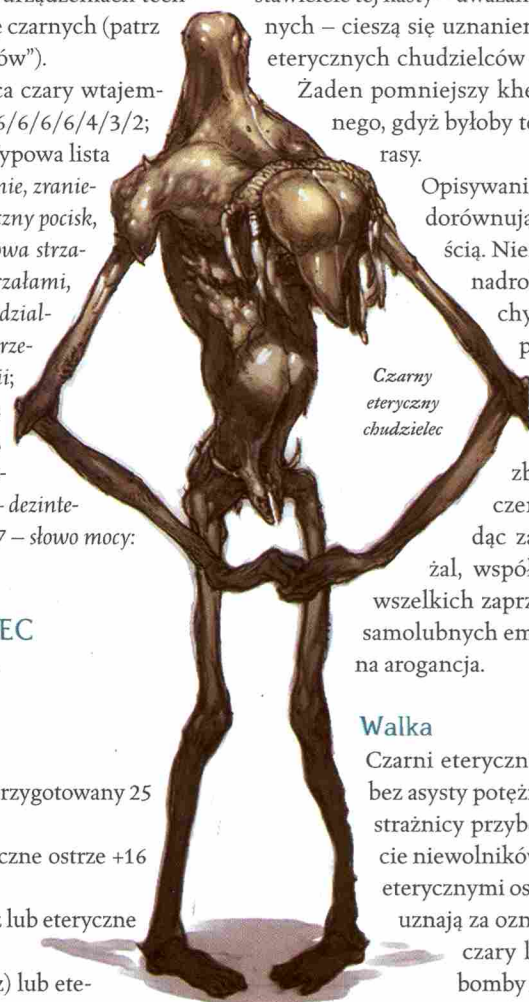
Skala Wyzwania: 17

Skarb: podwójny standardowy

Charakter: zwykle neutralny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +4



Czarny eteryczny chudzielec

Czarni znajdują się na szczycie społeczeństwa khen-zai. Przedstawiciele tej kasty – uważani za niemal boskich filozofów-uczonych – cieszą się uznaniem za doprowadzenie społeczności eterycznych chudzielców do obecnego stanu doskonałości.

Żaden pomniejszy khen-zai nie kwestionuje woli czarnego, gdyż byłoby to kwestionowaniem postępu całej rasy.

Opisywani są najchudsi i najdelikatniejsi, nie dorównując podwładnym fizyczną sprawnością. Niemniej biegłość umysłowa pozwala nadrobić tę słabość, umożliwiając przechytrzenie nawet najrozumnějších przeciwników. Czarne płyty twarzowe reprezentują całkowity brak emocji – khen-zai wierzą, że ci eteryczni chudzielcy pozbyli się wszelkich emocji, dzięki czemu mogą zarządzać rasą nie będąc zaślepieni takimi słabościami, jak żal, współczucie i litość. Jednak pomimo wszelkich zaprzeczeń, opisywani posiadają wiele samolubnych emocji, jak chciwość, ambicja i skrajna arogancja.

Walka

Czarni eteryczni chudzielcy rzadko poruszają się bez asysty potężnych niewolników, służących jako strażnicy przyboczni. W potrzebie poświęcają życie niewolników, by się ochronić. Potrafią walczyć eterycznymi ostrzami, ale udział w walce fizycznej uznają za oznakę porażki. Wolą wykorzystywać czary lub produkty technologiczne, jak bomby zwątpienia (patrz dalej, „Przedmioty eterycznych chudzielców”).

Szczególnie nienawidzą kapłanów, postrzegając posługujących się zaklęciami objawień jako zagrożenie dla ateistycznej filozofii khen-zai. Zamiast zmodyfikować filozofię, czarni postanowili zwyczajnie wyeliminować używających magii objawień.

Czary: Czarny eteryczny chudzielec rzuca zaklęcia wtajemniczeń jak czarodziej 17. poziomu (4/7/7/6/6/6/6/3/3/2; ST rzutu obronnego 20 + poziom czaru). Typowa lista czarów: 0 – dłoń maga, odporność, otumanienie, zranienie nieumarłego; 1 – hipnoza, magiczny pocisk (2), promień osłabienia, szybki odwrót, tarcza, zbroja maga; 2 – kwasowa strzała Melfa, lustrzane odbicie, ochrona przed strzałami, skrzący pył, wykrycie myśli, zobaczenie niewidzialnego; 3 – błyskawica, dotyk wampira, kula ognista, przemieszczanie, przyspieszenie, rozproszenie magii; 4 – lodowa nawałnica, nienaruszalna sfera Otiluka, potężniejsza niewidzialność, tęczyowy wzór, widmowy zabójca, zauroczenie potwora; 5 – odesłanie, ogłupienie, ściana mocy, stożek zimna, zamglenie umysłu (2); 6 – dezintegracja (2), mocarna dłoń Bigby'ego, potężniejsze rozproszenie magii, projekcja duplikatu, zbiorowa sugestia; 7 – palec śmierci, przyrzątnięcie deszczu, zamiana planów; 8 – ohydne usychanie, słoneczny wybuch, zaciśnięta pięść Bigby'ego; 9 – miażdżąca dłoń Bigby'ego, wysączenie energii.

ETERYCZNY CHUDZIELEC

CZERWONY ETERYCZNY CHUDZIELEC

Średnie wynaturzenie (pozaplanarne)

Kostka Wytrzymałości: 5k8+5 (27 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 16 (+2 Zr, +4 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 14

Bazowy atak/zwarcie: +3/+5

Atak: eteryczne ostrze +6 wręcz lub eteryczne ostrze +6 dotykowo dystansowo

Całkowity atak: eteryczne ostrze +6 wręcz lub eteryczne ostrze +6 dotykowo dystansowo

Obrażenia: eteryczne ostrze 1k10+3 (wręcz) lub eteryczne ostrze 1k6 (dystansowo)

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: czary, oglupiający wzrok, zniewolenie

Specjalne cechy: materialny spacer, niepodatność na czary, pełne widzenie, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +2, Ref +3, Wola +6

Atrybuty: S 14, Zr 14, Bd 12, Int 23, Rzt 15, Cha 13

Umiejętności:

Ciche poruszanie się +10, Czarostwo +16, Koncentracja +9, Leczenie +10, Nasłuchiwanie +10, Spostrzegawczość +10, Sztuka przetrwania +10, Wiedza (tajemna) +14

Atuty: Biegłość w broni egzotycznej (eteryczne ostrze), Czarowanie w walce^P, Skupienie na broni (eteryczne ostrze), Tropienie

Środowisko: każdy region i podziemia (Plan Eteryчны)

Występowanie: pojedynczo lub drużyna (1-6)

Skala Wyzwania: 9

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle neutralny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +7

Póki co najczęściej spotykana kasta eterycznych chudzielców są czerwoni, służący swej rasie jako zwiadowcy, tropiciele i niskopoziomowi dyplomaci (zwłaszcza, gdy dyplomacja oznacza wysłanie politycznej wiadomości jaką jest eksterminacja tubylców). Mają bardzo wysokie mniemanie o swej przewadze nad obecnymi mieszkańcami Planu Materialnego, ale w pełni rozumieją przeznaczoną im rolę szeregowych członków eterycznych legionów. Fakt, że nawet tępawi członkowie tej kasty są na ogół mądrzejsi od najinteligentniejszych ludzkich magów mówi sporo o perspektywie khen-zai.

Czerwoni są nieco niżsi i silniej zbudowani niż ich zwierchnicy. Noszą karmazynowe płyty twarzowe na znak, że muszą jeszcze

wypalić ognie emocji z racjonalnych umysłów. Wiele z potężniejszych czerwonych eterycznych chudzielców postrzega walkę przeciw rasom z Planu Materialnego jako wojnę cywilizacji z dzikimi barbarzyńcami.

Walka

Czerwoni eteryczni chudzielcy sprawnie posługują się eterycznymi ostrzami – wynalazkiem opracowanym przez khen-zai, gdy przebywali na odległych planach. Większość z nich woli walczyć z bezpiecznej odległości zamiast ryzykować starcie wręcz.

Czary: Czerwoni eteryczni chudzielcy rzucają zaklęcia wtajemniczeń jak czarodzieje 9. poziomu (4/6/6/4/3/2; ST rzutu obronnego 16 + poziom czaru). Typowa lista czarów: 0 – dłoń maga, odporność, otumanienie, zranienie nieumarłego; 1 – celny cios, hipnoza, magiczny pocisk, szybki odwrót, tarcza, zbroja maga; 2 – kwasowa strzała Melfa, lustrzane odbicie, ochrona przed strzałami, skrzący pył, wykrzyce myśli, zobaczenie niewidzialnego; 3 – dotyk wampira, języki, przemieszczanie, rozproszenie magii; 4 – nienaruszalna sfera Otiluka, potężniejsza niewidzialność, widmowy zabójca, zauroczenie potwora; 5 – stożek zimna, zamglenie umysłu.

SPOŁECZNOŚĆ ETERYCZNYCH CHUDZIELCÓW

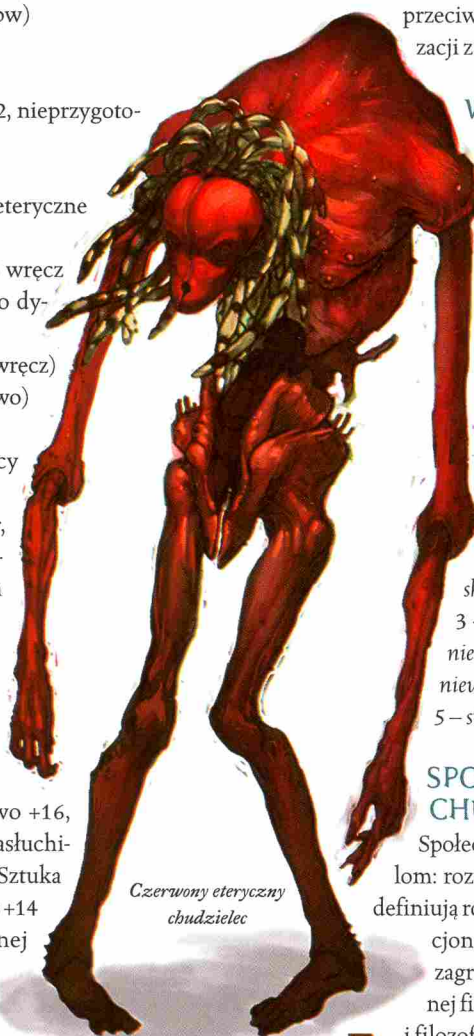
Spółeczność eterycznych chudzielców służy dwóm celom: rozwojowi filozoficznemu i przetrwaniu. Khen-zai definiują rozwój jako zabijanie emocji w celu osiągnięcia racjonalności doskonałej, a przetrwanie jako usuwanie zagrożeń wobec troskliwie pielęgnowanej, obiektywnej filozofii. Mieszkańcy Planu Materialnego zagrażają i filozofii, i przetrwaniu, dlatego trzeba ich zniszczyć.

Rolę eterycznego chudzielca w społeczeństwie sztywno rozwarstwionym przez nienaruszalny system kastowy wyznaczają głównie działania (lub brak działań) jego przodków. Dawno temu khen-zai wyeliminowali nieracjonalną ambicję, uniemożliwiając osiągnięcie wyższego statusu danej jednostki. Jednak raz w życiu eteryczny chudzielec może wydać na świat młodego khen-zai w drodze aseksualnej reprodukcji. Kastę dziecka, a więc i kolor, jaki do końca życia będzie nosiło na płycie twarzowej, określa grupa czarnych eterycznych chudzielców, które oceniają wagę osiągnięć przodków przed przydzieleniem kasty.

Eteryczni chudzielcy żyją w niewielkich grupach, w miejscach zwanych enklawami, zwykle rozmieszczonych wokół dużej centralnej piramidy, która służy jako centrum edukacji całej społeczności. Największe osady szczytą się posiadaniem dziesięciu czarnych eterycznych chudzielców, pięćdziesięciu białych i około pięciuset czerwonych.

PRZEDMIOTY ETERYCZNYCH CHUDZIELCÓW

Eteryczni chudzielcy wynaleźli kilka cudów technologicznych. Jako rasa stronią od sztuki oraz przyjemności, więc większość



Czerwony eteryczny chudzielec

P

urządzeń służy albo mordowaniu, albo wymazywaniu pobożności. Tworzone przez nich wyposażenie w funkcjonowaniu przypomina działanie przedmiotów magicznych, jednak oparte jest na technice. W efekcie nie ma na nie wpływu pole antymagii. Wyłącznie eteryczni chudzielcy posiadają wiedzę i umiejętności pozwalające tworzyć oraz utrzymywać w dobrym stanie te urządzenia.

Bomba zwątpienia: Mała ceramiczna kula zawierająca chemiczną mieszaninę zaprojektowaną do pobudzenia „ośrodków zwątpienia” w mózgu. Bombą rzuca się jak bronią spryskującą, a wybuchu ona przy uderzeniu, uwalniając chmurę trującego gazu w 3-metrowej fali (początkowy i drugorzędny efekt – obniżenie Roztropności o 1k6; Wytrzymałość neguje, ST 15). Eteryzni chudzielcy są niepodatni na działanie bomb zwątpienia.

Cena rynkowa bomby zwątpienia to 500 sz.

Eteryczne ostrze: Ulubiona broń eterycznych chudzielców przypomina krótką giewię. Za jej pomocą wystrzeliwuje się promień mocy – ataki dotykowe dystansowe, zadające 1k6 obrażeń. Eteryczne ostrze ma przyrost zasięgu 12 metrów. Może wystrzelić 50 razy, potem się wyczerpuje. Nie można go naładować ponownie.

Eteryczne ostrze można też używać jak broni dwuręcznej do walki wręcz, zadającej 1k10 obrażeń ciętych. W pełni naładowane eteryczne ostrze kosztuje 800 sz.

ETERYCZNI CHUDZIELCY JAKO POSTACIE TŁA

Eteryzni chudzielcy czasami zostają łotrzykami lub wojownikami, ale ich ulubiona klasa to czarodziej. Awansując na poziom we wspomnianej klasie, by określić aktualną moc rzucania czarów, dodają jej poziom do naturalnej zdolności rzucania zaklęć (9. poziom, 13. poziom lub 17. poziom). Na przykład, czerwony eteryczny chudzielec będący 3-poziomowym czarodziejem rzuca zaklęcia jak czarodziej 12. poziomu.

Kapłani, druidzi, paladyni oraz członkowie innych klas zwykłych i klas prestiżowych wykorzystujących boską energię lub magii objawień nie tylko nie występują wśród eterycznych chudzielców, ale są przez nich surowo prześladowani jako wrogowie sposobu bycia khen-zai.

Ze względu na liczne zdolności specjalne, efektywny poziom postaci eterycznego chudzielca jako bohatera gracza równa się jej poziomowi klasowemu +12 (czerwony), +16 (biały) lub +20 (czarny). Tacy śmiałkowie wśród swoich będą uważani za zdrajców, zwłaszcza jeśli nawiążą współpracę z istotami z Planu Materialnego.

ETERYCZNY ŚLŪZ

Wielki śluz (bezielesny, poza-planarny)

Kostka Wytrzymałości: 12k10+72 (138 pw)

Inicjatywa: –5

Szybkość: 4,5 m

KP: 4 (–2 rozmiar, –5 Zr, +1 odbicie), dotyk 4, nieprzygotowany 4 lub 3 (–2 rozmiar, –5 Zr), dotyk 3, nieprzygotowany 3

Bazowy atak/zwarcie: +9/+26

Atak: — lub walnięcie +16 wręcz

Całkowity atak: — lub walnięcie +16 wręcz

Obrażenia: — lub walnięcie 2k6+13 plus 3k6 kwas

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/3 m

Specjalne ataki: doskonalsze łapanie, duszenie 2k6+13 plus 3k6 kwas, eteryzacja, kwas, wchłonięcie

Specjalne cechy: cechy bezcielesnych, cechy śluzów, manifestacja, ślepowidzenie 18 m

Rzuty obronne: Wytr +10, Ref –1, Wola –1

Atrybuty: S 28, Zr 1, Bd 22, Int —, Rzt 1, Cha 1

Środowisko: każdy (Plan Eteryczny)

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 10

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze neutralny

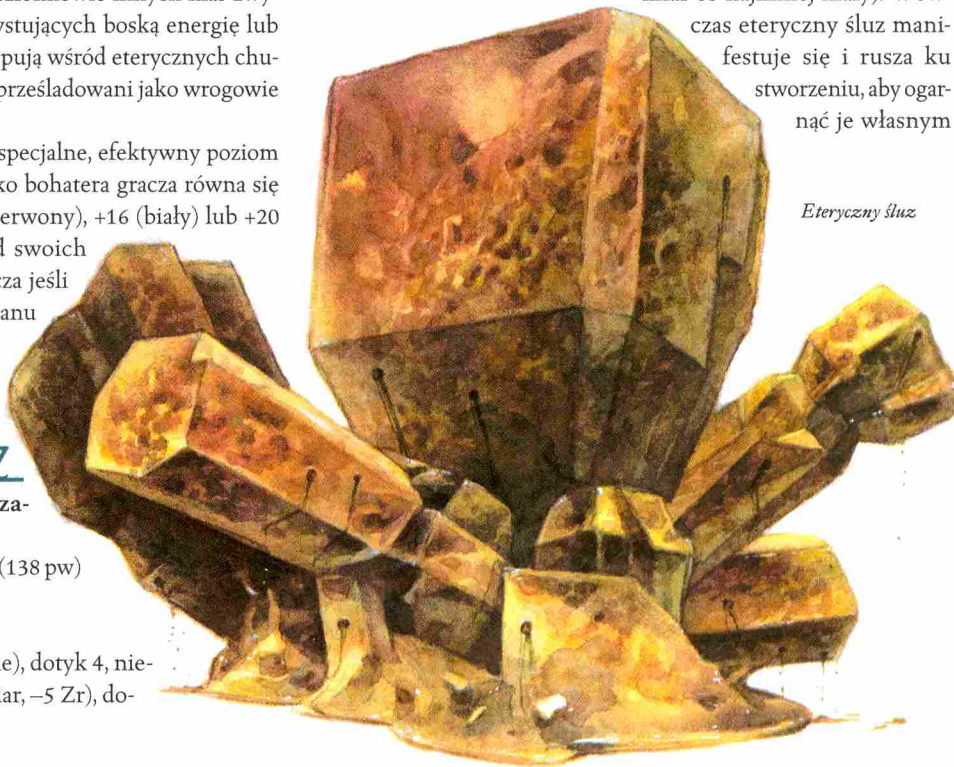
Rozwój: 13-18 KW (wielki); 19-36 KW (olbrzymi)

Eteryczne śluz to stworzenia rodzime dla Planu Eterycznego, na którym polują i żywią się istotami materialnymi. Przerażające, z pozoru niemożliwe do powstrzymania ataki dały początek niezliczonym mitom o gniewie bogów i opowieściom o tajemniczych zniknięciach.

Typowy eteryczny śluz kształtem zbliżony jest do galaretowatego sześcianu. Wypełnia go gęstawa, powoli wirujący śluz cielistej barwy oraz resztki poprzednich posiłków.

WALKA

Podobnie jak zjawy, eteryczne śluzy czają się w formie materialnej na Planie Eterycznym, póki nie wykryją na Planie Materialnym stworzenia na tyle dużego, by wzbudzić ich zainteresowanie (rozmiar co najmniej mały). Wówczas eteryczny śluz manifestuje się i rusza ku stworzeniu, aby ogarnąć je własnym



Eteryczny śluz

bezielesnym kształtem i wrócić w eteryczność, nim ofiara zdąży uciec.

Doskonalsze łapanie (zw): Jeśli eteryczny śluz na Planie Eteryicznym trafi walnięciem przeciwnika mniejszego choć o jedną kategorię rozmiaru, zadaje normalne obrażenia i próbuje rozpocząć zwarcie. Może następnie próbować rozpocząć zwarcie w darmowej akcji, nie prowokując okazynego ataku (zwarcie +26). Jeżeli uzyska trzymanie, w tej samej rundzie stosuje duszenie. Odtąd może też albo prowadzić zwarcie normalnie, albo po prostu trzymać przeciwnika (kara -20 do testu zwania, ale sam śluz nie pozostaje w zwarcu). Tak czy inaczej, każdy udany test zwania w następnych rundach oznacza automatyczne zadanie obrażeń od walnięcia i od kwasu.

Duszenie (zw): Po udanym teście zwania (premia do zwania +24) eteryczny śluz może dusić złapanego przeciwnika, automatycznie zadając obrażenia od walnięcia i od kwasu.

Eteryzacja (zn): Po manifestacji na Planie Materialnym śluz może podjąć próbę zetyryzowania materialnych bytów. W tym celu nakrywa je sobą, obejmując tyle dużych i mniejszych celów, ile tylko zdoła. Ofiary mogą wykonać okazynne ataki, ale śluz jest bezielesny. Następnie stwór może w standardowej akcji użyć zdolności eteryzacja. Stworzenia nakryte jego ciałem muszą wykonać rzuty obronne na Wole (ST 20) – nieudany oznacza, iż zostaną porwane na Plan Eteryiczny, będąc wciąż wewnątrz eterycznego śluzu. Takie ofiary uważa się za wchłonięte.

Jeśli ofierze uda się na Planie Eteryicznym wydostać na wolność, śluz nadal atakuje. Uwolnione stworzenia w formie eterycznej pozostają w tym stanie i muszą znaleźć własną drogę powrotu na Plan Materialny.

Kwas (zw): Eteryczny śluz wydziela kwas trawienny, który rozpuszcza ciało. Na Planie Eteryicznym każdym trafieniem wręcz zadaje obrażenia od kwasu.

Wchłonięcie (zw): Eteryczny śluz porusza się powoli, ale mimo to może wejść na stworzenie rozmiaru dużego lub mniejszego (akcja standardowa). W rundzie, w której zalewa przeciwnika, nie może atakować walnięciem. Eteryczny śluz musi po prostu poruszyć się po wrogach, wchłaniając tak wielu z nich, ilu tylko zdoła (tytu, ilu obejmie swym ciałem). Ofiary mogą wykonywać okazynne ataki wymierzone w stwora, lecz jeżeli to robią, nie mają prawa do rzutu obronnego. Ci przeciwnicy, którzy zdecydują się nie wykorzystać okazynnych ataków, wykonują rzut obronny na Refleks (ST 20) – nieudany oznacza, iż eteryczny śluz wchłoniął ofiarę. Jeżeli rzut się powiedzie, stwór porusza się do przodu, po prostu spychając wroga na bok lub do tyłu (wybór ofiary). Wchłonięte istoty podlegają działaniu duszenia i kwasu, a ponadto traktować je należy jak znajdujące się w zwarcu i uwięzione w ciele stwora. Taka ofiara nie może oddychać i musi wstrzymywać oddech lub zacznie się dusić.

Cechy bezielesnych: To stworzenie może zostać zranione jedynie przez inne istoty bezielesne, magiczną broń, istoty atakujące za pomocą magicznego oręża oraz przez zaklęcia, zdolności czaropodobne lub nadnaturalne. Jest niepodatne na wszelkie niemagiczne formy ataku. Nawet skutecznie zaatakowane czarem lub magiczną bronią o materialnym źródle ma szansę 50% na to, że nie otrzyma obrażeń (wyjątek stanowią efekty mocy, jak choćby ma-

giczny pocisk oraz ataki wykonywane widmowym orężem). Może bez problemu przechodzić przez materialne przedmioty i wchodzić w nie (nie dotyczy to efektów mocy). Jego ataki przenikają (ignorują) naturalny pancerz, zbroje i tarcze, choć premie z odbicia oraz efekty działania mocy (jak choćby *zbroja maga*) funkcjonują normalnie. Zawsze porusza się bezszelestnie i nie da się go usłyszeć dzięki testom Nasłuchiwania – chyba że samo tego chce.

Cechy śluzów: Eteryczny śluz jest niepodatny na efekty wpływające na umysł, trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie i polimorfowanie. Nie działają na niego trafienia krytyczne i nie może być flankowany.

Manifestacja (zn): Eteryczny śluz mieszka na Planie Eteryicznym. Jako stworzenie eteryczne nie ma wpływu na świat materialny (i wzajemnie) – z wyjątkiem efektów mocy i odrzucania powstałych na Planie Materialnym. Gdy eteryczny śluz się manifestuje, częściowo wkracza na Plan Materialny, gdzie staje się widoczny, chociaż jest bezielesny. Manifestujący się śluz nie może ranić materialnych przeciwników inaczej niż zdolnością eteryzacji. Podczas manifestacji częściowo pozostaje też na Planie Eteryicznym, na którym nie jest bezielesny, więc podlega atakom przeciwników z obu wymiarów. Bezielesność zapewnia mu pewną ochronę względem wrogów z Planu Materialnego, lecz już nie Eterycznego.

Ślepowidzenie (zw): Całe ciało eterycznego śluzu jest prymitywnym organem zmysłowym wyczulonym na wonie, dźwięki oraz wibracje. Dzięki temu organowi stwór lokalizuje położenie wszystkiego w promieniu 18 metrów. Eteryczny śluz na ogół nie musi wykonywać testów Nasłuchiwania ani Spostrzegawczości, by dostrzec stworzenie wchodzące w zasięg ślepowidzenia. Znajdując się na Planie Eteryicznym może wykrywać stworzenia i przedmioty na Planie Materialnym w promieniu 18 metrów. Obiekty materialne nadal blokują dźwięki z Planu Materialnego. Czar cisza neguje zdolność śluzu do wykrywania stworzeń i przedmiotów na Planie Materialnym.

FENSIR

Mieszkańcy Planu Ysgard zazwyczaj zwą fensiry trollami, mimo braku jakiegokolwiek pokrewieństwa między tymi rasami. Pierwsze z wymienionych to wszak giganty, aczkolwiek cywilizowane i inteligentne, pragnące tylko pozostawienia w spokoju. Istnieją dwie odmiany fensirów – normalne (męskie i żeńskie) oraz przerażające rakka, czyli samice po przejściu potwornej przemiany w gigantyczne, pustoszące okolice bestie.

Światło słoneczne jest zgubą fensirów. Gdy oświełi całe ich ciało, natychmiast zamieniają się w kamień. Ze względu na tę przypadłość wychodzą poza pokryte darnią domy tylko po zapadnięciu ciemności.

WALKA

Fensiry, jak inne giganty, bardzo skutecznie rzucają głazami i zwykle mają kilka kamieni pod ręką.

Miotanie głazami (zw): Dorosły fensir posiada premie rasy +1 do testów ataków miotanymi głazami. Normalny może rzucać kamieniami o wadze od 20 do 25 kilogramów (małe

przedmioty) do pięciu przyrostów zasięgu. Rakka potrafi miotać głazami o wadze od 30 do 40 kilogramów (średnie przedmioty). Głazy mają przyrost zasięgu 36 metrów.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *przemiana błota w skałę, przemiana skały w błoto*. Poziom czarującego = 9. ST rzutu obronnego 8 (normalny fensir) lub 9 (rakka) + poziom czaru.

Chwytywanie głazów (zw): Normalny fensir może chwytać małe, średnie lub duże głazy (bądź pociski o podobnym kształcie). Rakka jest w stanie chwytać nawet wielkie skały. Raz na rundę gigant, który normalnie zostałby trafiony kamieniem, może wykonać rzut obronny na Refleks (akcja darmowa), by złapać pocisk. ST wynosi 15 w przypadku małych głazów, 20 średnich, 25 – dużych, a 30 – wielkich (jeśli pocisk jest obdarzony magiczną premią do ataku, ST wzrasta o jej wartość). Gigant musi być przygotowany i świadomy ataku, aby wykonać próbę pochwylenia pocisku.

Wrażliwość na światło dnia: Jeśli na fensira padnie światło słońca, zamienia się on w skałę jak pod wpływem czaru *ciało w kamień*, bez prawa do rzutu obronnego. Jeżeli trafi w obszar działania zaklęcia *słoneczny promień* lub *słoneczny wybuch*, zamienia się w kamień po nieudanym rzucie obronnym na Wytrwałość (niezależnie od zwykłych efektów czaru). Fensiry automatycznie wyczuwają wschód i zachód słońca z godzinnym wyprzedzeniem.

FENSIR

Duży gigant (pozaplanarny)

Kostka Wytrzymałości: 4k8+8

(26 pw)

Inicjatywa: +1



Rakka

Fensir

Szybkość: 12 m (8 pól)

KP: 18 (–1 rozmiar, +1 Zr, +6 naturalny, +2 skórzna), dotyk 10, nieprzygotowany 17

Bazowy atak/zwarcie: +3/+12

Atak: topór dwuręczny +7 wręcz lub głaz +4 dystansowo

Całkowity atak: topór dwuręczny +7 wręcz lub głaz +4 dystansowo

Obrażenia: topór dwuręczny 2k8+7 lub głaz 1k6+5

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: czary, miotanie głazami, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: chwytywanie głazów, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle, wrażliwość na światło dnia, wyczucie bliźniaka

Rzuty obronne: Wytr +6, Ref +2, Wola +2

Atrybuty: S 20, Zr 12, Bd 15, Int 13, Rzt 12, Cha 7

Umiejętności: Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +5, Sztuka przetrwania +6, Ukrywanie się +1, Wspinaczka +9

Atuty: Bezpośredni strzał, Precyzyjny strzał, Warzenie eliksirów^P

Środowisko: każdy region (Ysgard)

Występowanie: pojedynczo, para, rodzina (4-6) lub wioska (11-20 plus 35% niewalczących)

Skala Wyzwania: 5

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze chaotyczny neutralny

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +5

Fensiry różnią się rozmiarem – od prawie ludzkiego do wielkości wzgórzowego giganta. Są to nieatrakcyjne istoty o wielkich głowach i olbrzymich nosach. Większość ma skórę pokrytą brodawkami i głęboko osadzone, czarne oczy, często jedno wyżej niż drugie. Zwykle noszą dobrej jakości skórznie, kamizelki i duże kapełuszki rozmaitych kształtów, z czarnego króliczego futra. Opisywane stworzenia nie są zbyt towarzyskie i wolą zakładać wioski w trudno

dostępnych miejscach, na przykład na skalistych nadmorskich klifach, w wysokich górach i na odciętych od świata bagnach. Ogromna większość fensirów rodzi się jako połączone trwałą więzią bliźniaki dwujajowe. Takie rodzeństwo jednoczy więź porównywalną psychicznej łączności – cały czas wiedzą, gdzie brat czy siostra się znajduje i w jakim jest stanie. Po śmierci jednego, drugi czyni wszystko, aby go pomóc, nie wykluczając nawet podróży na Plan Materialny.

Niemal wszystkie fensiry potrafią rzucać czary. Brak tej umiejętności oznacza wygnanie z rodziny na włóczęgę po Ysgardzie. Fensiry to potężni znawcy magii poznań. Umieją także uwarzyć niemal każdy rodzaj eliksiru. Wszyscy wiedzą, jak przygotować specjalną substancję, która przywraca naturalną postać fensirom zamienionym w kamień. Elixsiry ów działa dokładnie jak czar *kamień w ciało*, ale tylko wobec przedstawicieli opisywanej rasy.

Fensiry mówią gigantom i wspólnym.

Walka

Z natury nieśmiałe fensiry zwykle trzymają się na dystans i odstraszaają intruzów głazami oraz czarami. Wszystkie posługują się *przemianą błota w skałę*, dzięki czemu mają ciągle pod ręką zapas głazów do miotania we wrogów. Używają też *przemiany skały w błoto*, by podtapiać nieprzyjaciół.

Fensiry najpierw atakują stworzenia, które rzucają czary typu *słoneczny promień* lub *słoneczny wybuch*.

Czary: Fensir rzuca zaklęcia wtajemniczeń jak 5-poziomowy czarodziej (4/4/2/1; ST rzutu obronnego 11 + poziom czaru). Fensir podlega normalnemu ryzyku niepowodzenia czaru wtajemniczeń spowodowanego przez noszoną zbroję (10% w przypadku skórzni). Typowa lista czarów: 0 – *odczytanie magii*, *promień mrozu*, *widmowy odgłos*, *wykrycie magii*; 1 – *deszcz kolorów*, *magiczny pocisk*, *nieprzenikniona mgła*, *ochrona przed prawem*; 2 – *ciemność*, *siła byka*; 3 – *błyskawica*.

Wyczucie bliźniaka (zw): Fensir zawsze wyczuwa kierunek i stan zdrowia swego bliźniaka, jakby dzięki czarowi *status* bez ograniczenia zasięgu. Jeśli ktoś z rodzeństwa zginie w wyniku celowego działania innej istoty (lub istot), pozostałe przy życiu może wysledzić winowajców jak za pomocą *zlokalizowania stworzenia*, również bez ograniczenia zasięgu.

Fensiry jako postacie tła

Ulubiona klasa tej rasy to czarodziej. Fensir, który awansuje na poziomy jako czarodziej, dodaje naturalną zdolność rzucania zaklęć (5-poziomowy czarodziej) do poziomu we wspomnianej klasie i dopiero odpowiednio do tego oblicza czary na dzień. Na przykład, 3-poziomowy fensir czarodziej rzuca zaklęcia jak czarodziej 8. poziomu. Efektywny poziom postaci (EPP) fensira jako bohatera gracza równa się poziomowi klasowemu + 9.

RAKKA

Wielki gigant (pozaplanarny)

Kostka Wytrzymałości: 12k8+60 (114 pw)

Inicjatywa: -1

Szybkość: 12 m (8 pól)

KP: 21 (-2 rozmiar, -1 Zr, +11 naturalny, +3 ćwiekowana skórzni), dotyk 7, nieprzygotowany 21

Bazowy atak/zwarcie: +9/+25

Atak: walnięcie +17 wręcz lub głaz +8 dystansowo

Całkowity atak: 2 walnięcie +17 wręcz lub głaz +8 dystansowo

Obrażenia: walnięcie 2k6+8 lub głaz 1k6+8

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/4,5 m

Specjalne ataki: kłatwa umierającego, miotanie głazami, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: chwytanie głazów, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle, wrażliwość na światło dnia

Rzuty obronne: Wytr +13, Ref +3, Wola +6

Atrybuty: S 27, Zr 8, Bd 20, Int 3, Rzt 15, Cha 8

Umiejętności: Nasłuchiwanie +6, Spostrzegawczość +6, Sztuka przetrwania +6, Ukrywanie się -9, Wspinaczka +11

Atuty: Bezpośredni strzał, Potężny atak, Precyzyjny strzał, Rozszczepienie, Skuteczniejsze rozszczepienie

Środowisko: każdy region (Ysgard)

Występowanie: pojedynczo, rodzina (1 rakka plus 4-6 fensirów) lub wioska (1 rakka plus 11-20 fensirów i 35% niewalczących)

Skala Wyzwania: 8

Skarb: —

Charakter: zawsze chaotyczny neutralny

Rozwój: —

Dostosowanie poziomu: +4

Gdy kobieta fensirów urodzi parę młodych, może przejść transformację w rakkę. Jeśli tak się stanie, zaczyna rosnąć do wysokości 6 metrów i osiąga wagę prawie 3000 kilogramów. Jednocześnie Intelpekt rakki maleje, a reszta rodziny musi ogłodzić całą okolicę w poszukiwaniu pożywienia, aby ją nasycić. Bliscy często dziczeją, wzorem rakki siejąc wszelkiego rodzaju zniszczenia. Krewniacy utrzymują i bronią przemienionej aż do jej śmierci, która następuje z reguły po roku od przemiany.

Gdy rakka ginie, rodzina rzuca wszystko i wędruje przez przestrzeń Ysgardu, doświadczając tak zwanego „Długiego Marszu”. Fensiry wygnańcy stają się plagą, gdy plądrują okolice ze złości, złośliwości lub zwyczajnej desperacji.

Walka

Utraciwszy wcześniejszą inteligencję, rakka po prostu wali ogromnymi pięściami lub miota głazy w każdego, kto jej się w czymś narazi.

Rakka traci zdolność rzucania zaklęć, ale zachowuje zdolności czaropodobne fensirów.

Kłatwa umierającego (zn): Na chwilę przed śmiercią z rąk jakiejś istoty rakka może rzucić na zabójcę kłatwę, która działa jak *zadanie/misja* (11. poziom czarującego, ST 20), a która nakazuje zazwyczaj wypłatę odszkodowania lub służbę rodzinie rakki.

Rakki jako postacie tła

Ulubioną klasą takich istot jest barbarzyńca. Efektywny poziom postaci (EPP) rakki jako bohatera gracza równa się poziomowi

klasowemu + 16. A więc rakka barbarzyńca 1. poziomu ma EPP 17 i jest odpowiednikiem postaci na 17. poziomie.

FHORGE

Duże zwierzę (pozaplanarne)

Kostka Wytrzymałości: 12k8+63 (112 pw)

Inicjatywa: +4

Szybkość: 12 m (8 pól)

KP: 17 (-1 rozmiar, +8 naturalny), dotyk 9, nieprzygotowany 17

Bazowy atak/zwarcie: +9/+22

Atak: ugryzienie +19 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +19 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 1k8+13/19-20

Przestrzeń/

zasięg:

3 m/1,5 m

Specjalne ataki: doskonałe łapanie, podwójne obrażenia po szarży, szal, targanie

Specjalne cechy: dzikość, węch, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +13, Ref +8, Wola +6

Atrybuty: S 29, Zr 10, Bd 21, Int 2, Rzt 15, Cha 10

Umiejętności: Nasłuchiwanie +10, Spostrzegawczość +9, Ukrywanie się -4

Atuty: Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze trafienie krytyczne (ugryzienie), Skupienie na broni (ugryzienie), Tropienie, Twardość

Środowisko: każde wybrzeża i lasy w klimacie umiarkowanym oraz gorącym (Zewnętrzne)

Występowanie: pojedynczo lub stado (5-8)

Skala Wyzwania: 9

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 13-26 KW (wielki); 27-39 KW (olbrzymi)

Fhorge to okrutni łowcy Zewnętrzza, spokrewnieni ze zło-wieszczymi dzikami z Planu Materialnego. Są jednak silniejsi, złośliwsi i groźniejsi od wspomnianych zwierząt. Fhorge nie wytyczają sobie terytoriów, tylko wędrują po okolicach i podążają za najobfitszym źródłem pożywienia.

Dorosły okaz mierzy w kłębie 1,5 metra, a umięśnione cielsko zwęża się ku mniejszemu zadowi, tak jak u kuzynów dzików. Ma małe, paciorkowate oczy, a futro brązowe, czarne lub szare. Najbardziej charakterystyczną cechą fhorge jest łeb, a konkretniej – paszcza, w której niczym u krokodyla dominuje kostropaty łeb. Paszczą zdolną połknąć człowieka jest wyposażona w duże, ostre jak brzytwy zęby oraz zestaw czterech kłów.

Dziwaczne mięśnie pyska fhorge fascynują osoby zainteresowane światem natury. Ale ci, którzy przeżyli spotkanie z tą bestią, zwykli wyrażać się na ten temat dużo mniej po-chlebnie.

WALKA

Strategia stosowana przez fhorge jest prosta – szarpać i targać ofiarę, aż zdechnie. Stworzenie zaczyna walkę od szarży, chwytając zdobycz wielką paszczą i targa ją na wszystkie strony, aż ofiara umrze (lub zginie sam fhorge).

Doskonalsze łapanie (zw): Jeśli fhorge trafi ugryzieniem przeciwnika mniejszego choć o jedną kategorię rozmiaru, zadaje normalne obrażenia. Może następnie próbować rozpocząć zwarcie w darmowej akcji, nie prowokując okazjnego ataku (zwarcie +22). Jeżeli uzyska trzymanie, w tej samej rundzie zaczyna targać. Odtąd może też albo prowadzić zwarcie normalnie, albo tylko przytrzymywać przeciwnika paszczą (kara -20 do testów zwarcia, ale sam fhorge nie pozostaje w zwarcu). Tak czy inaczej, każdy udany test zwarcia w następnych rundach oznacza automatyczne zadanie obrażeń od targania.

Szał (zw): Gdy fhorge otrzyma obrażenia w walce, w następnej rundzie wpada w berserkerski szal i zajadłe kąsa, póki przeciwnik lub on sam nie zginie. Zyskuje wówczas premię +4 do Siły i +4 do Budowy oraz premię z morale +2 do rzutów obronnych na Wolę, ale podlega karze -2 do Klasy Pancerza. Podczas trwania szalu zachodzą następujące zmiany w statystykach: KW 12k8+87 (136 pw); KP 15, dotyk 7, nieprzygotowany 15; Bazowy atak/zwarcie +11/+24; Całkowity atak ugryzienie +21 wręcz; Obrażenia ugryzienie 1k8+15; RO Wytr +15, Wola +8; S 33, Bd 25. Fhorge nie może z własnej woli przerwać szalu.

Targanie (zw): Gdy fhorge uda się uzyskać trzymanie dzięki zdolności doskonałe łapanie, zaczyna tarmosić przeciwnikiem na wszystkie strony. Atak zadaje obrażenia od ugryzienia w każdej rundzie, póki ofiara się nie uwolni lub nie zginie albo póki fhorge nie umrze.

Dzikość (zw): Fhorge jest tak zajadłym przeciwnikiem, że cały czas walczy bez kar, nawet okaleczony lub umierający.

Węch (zw): Fhorge może wykrywać zbliżających się wrogów, wywachiwać ukrywających się oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

FORMIT

Wysoce zdyscyplinowana rasa podobnych do mrówek stworzeń zwanych formitami dzieli się na kilka wyspecjalizowanych podgatunków, z których każdy zajmuje się inną, korzystną dla prze-



trwania ula dziedziną. Los jednostki nie ma wartości – chyba że jest to królowa, którą inne formity chronią, narażając życie

Opisane dalej trzy podgatunki formitów uzupełniają robotnika, wojownika, myrmarchę, nadzorcę i królową z *Księgi Potworów*.

WALKA

Większość formitów jest z natury agresywna i stara się ujarzmić wszystkie spotkane istoty. Jeśli dostrzegą choćby najmniejsze zagrożenie dla królowej, atakują natychmiast i walczą do śmierci. Każdy formit atakuje bez wahania również na rozkaz zwierzchnika.

Świadomość roju (zw): Wszystkie formity w promieniu 75 kilometrów od swej królowej są ze sobą w ciągłym kontakcie. Jeśli jeden dostrzeże jakieś niebezpieczeństwo, natychmiast dowiadują się o tym pozostałe. Jeżeli choć jeden z grupy nie da się zaskoczyć nieprzygotowany, pozostali również będą świadomi ataku. Żadnego formita w grupie nie należy uznawać za flankowanego, chyba że wszyscy są flankowani.

Niepodatności (zw): Formity są niepodatne na trucizny, petryfikację oraz zimno.

Cechy przybyszów: Formit widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów). Nie wpływa nań zmartwychwstanie ani wskrzeszenie (ale życzenie lub cud potrafią przywrócić mu życie).

Odporności (zw): Formity posiadają odporność na dźwięk 10, elektryczność 10 i ogień 10.

ARMADON

Duży przybysz (pozaplanarny, praworzadny)

Kostka Wytrzymałości: 8k8+32 (68 pw)

Inicjatywa: +5

Szybkość: 12 m (8 pól)

KP: 25 (–1 rozmiar, +1 Zr, +15 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 24

Bazowy atak/zwarcie: +8/+18

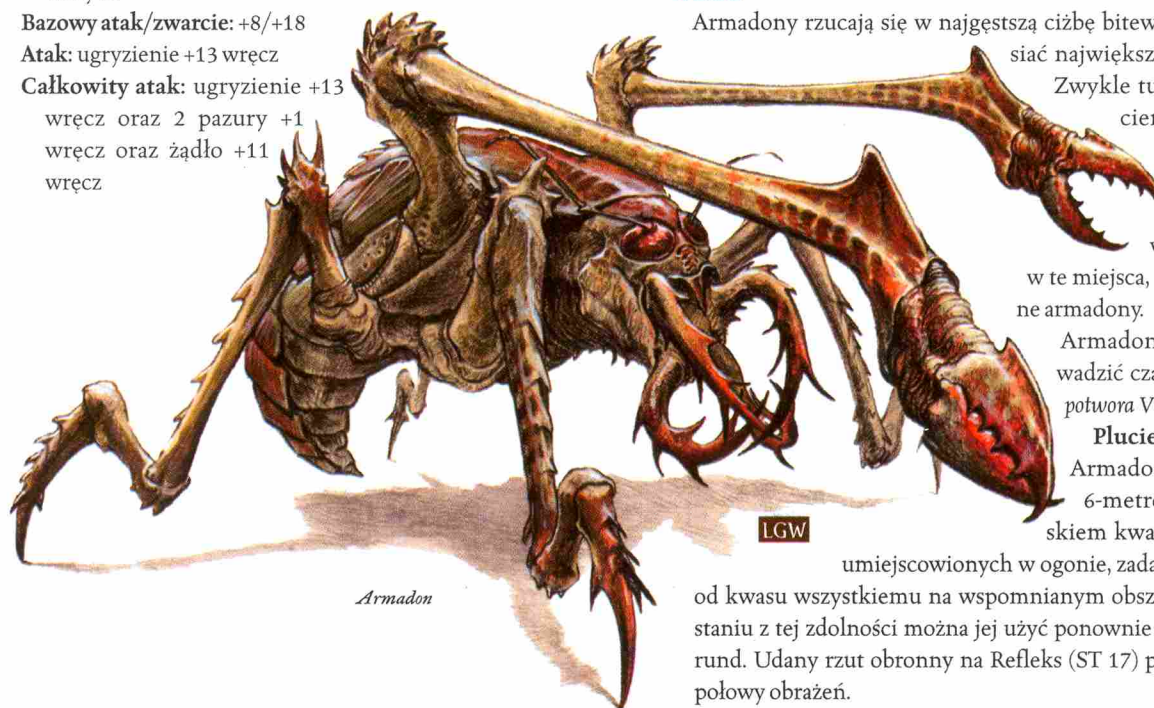
Atak: ugryzienie +13 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +13

wręcz oraz 2 pazury +1

wręcz oraz żądło +11

wręcz



Obrażenia: ugryzienie 2k6+6/17-20/×3, pazury 1k8+3, żądło 2k4+3 plus trucizna

Przeźródź/zasięg: 3 m/1,5 m

Specjalne ataki: plucie kwasem, świadomość roju, trucizna, udoskonalone krytyki

Specjalne cechy: cechy przybyszów, niepodatność na kwas, niepodatności, OC 20, odporności

Rzuty obronne: Wytr +10, Ref +7, Wola +7

Atrybuty: S 22, Zr 13, Bd 19, Int 10, Rzt 12, Cha 11

Umiejętności: Ciche poruszanie się +12, Nasłuchiwanie +12, Skakanie +17, Spostrzegawczość +12, Sztuka przetrwania +12, Ukrywanie się +8, Wspinaczka +17, Zachowanie równowagi +12

Atuty: Doskonalza inicjatywa, Doskonalze trafienie krytyczne (ugryzienie), Wielokrotny atak

Środowisko: każdy region i podziemia (Mechanus)

Występowanie: pojedynczo, drużyna (2-4) lub oddział (6-11)

Skala Wyzwania: 8

Skarb: —

Charakter: zawsze praworzadny neutralny

Rozwój: 9-12 KW (duży); 12-24 (wielki)

Armadony to wojska uderzeniowe, które szarżują do bitwy na samym przedzie, rozrywając wszystko, co napotkają na drodze. Są absolutnie bezwzględne i idą w sam środek nawet największego niebezpieczeństwa.

Niezgrabne i dobrze opancerzone armadony wyglądają raczej na ogromne pchły niż podobne do mrówek formity innego typu. Mają wielkie żuwaczki oraz wydłużone ramiona, zakończone potężnymi pazurami.

Armadony nie mówią.

Walka

Armadony rzucają się w najgęstszą cizbę bitewną, gdzie mogą siać największe spustoszenie.

Zwykle tuż przed podjęciem walki wręcz pluja kwasem.

Są na kwas niepodatne, więc pluja także w te miejsca, gdzie walczą inne armadony.

Armadona można sprowadzić czarem przyzwania potwora VII.

Plucie kwasem (zw):

Armadon może pluć 6-metrowym rozpryskiem kwasu z gruczołów umiejscowionych w ogonie, zadając 3k8 obrażeń

od kwasu wszystkiemu na wspomnianym obszarze. Po skorzystaniu z tej zdolności można jej użyć ponownie po upływie 1k4 rund. Udany rzut obronny na Refleks (ST 17) pozwala uniknąć połowy obrażeń.

Trucizna (zw): Armadon wstrzykuje truciznę (Wytr neguje, ST 18) w każdym udanym trafieniu żądłem. Początkowy i drugorzędny efekt – obniżenie Siły o 1k6 punktów.

Udoskonalone krytyki (zw): W przypadku ataku ugryzieniem armadon zagrożenie krytykiem następuje przy naturalnym rzucie 17-20 w teście ataku. Gdy ma miejsce udane trafienie krytyczne, powoduje ono potrójne obrażenia.

SKRZYDLATY WOJOWNIK

Średni przybysz (pozaplanarny, praworządny)

Kostka Wytrzymałości: 6k8+12 (39 pw)

Inicjatywa: +4

Szybkość: 6 m (4 pola), latanie 18 m (dobra)

KP: 19 (+4 Zr, +5 naturalny), dotyk 14, nieprzygotowany 15

Bazowy atak/zwarcie: +6/+8

Atak: ugryzienie +8 wręcz lub kolec +10 dystansowo

Całkowity atak: ugryzienie +8 wręcz oraz 2 pazury +6 wręcz lub 2 kolec +10 dystansowo

Obrażenia: ugryzienie 1k4+2, pazury 1k6+1, kolec 1k4+2/19-20/×3 plus trucizna

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: kolce, świadomość roju, trucizna, udoskonalone krytyki

Specjalne cechy: cechy przybyszów, niepodatności, OC 18, odporność

Rzuty obronne: Wytr +7, Ref +9, Wola +6

Atrybuty: S 15, Zr 18, Bd 15, Int 10, Rzt 12, Cha 11

Umiejętności: Ciche poruszanie się +13, Nasłuchiwanie +10, Przeszukiwanie +9, Spostrzegawczość +10, Sztuka przetrwania +10, Ukrywanie się +13, Wspinaczka +11, Zachowanie równowagi +13

Atuty: Atak z powietrza, Unoszenie się, Wielokrotny atak

Środowisko: każdy region i podziemia (Mechanus)

Występowanie: pojedynczo, drużyna (2-4) lub oddział (6-11)

Skala Wyzwania: 6

Skarb: —

Charakter: zawsze praworządny neutralny

Rozwój: 7-16 KW (średni); 17-18 KW (duży)

Skrzydlaty wojownik to wyspecjalizowana odmiana zwykłego wojownika formitów. Drużyny i oddziały tych istot przeprowadzają zwiad z powietrza przed maszerującymi wojskami, a także prowadzą oddziały uderzeniowe dla zmiękczenia wroga, zanim rzucą się nań standardowi wojownicy.

Opisywani są nieco mniejsi od lądowych wojowników. Większość ich masy jest skupiona w skrzydłach, których rozpiętość sięga około 3 metrów. Zamiast zwykłego żądła skrzydlaty wojownik ma szczupły ogon zakończony ostrymi kolecami, które może wystrzelić we wroga.

Skrzydłacy wojownicy na ziemi są dużo wolniejsi od lądowych formitów, więc większość czasu spędzają w powietrzu. Mogą unosić się nad ziemią przez całe godziny bez odpoczynku.

Potrafią skutecznie porozumiewać się poprzez świadomość roju, ale korzystają z tego tylko do odebrania planów bitwy i taktyki. Inaczej nie umieją mówić.

Walka

Skrzydłacy wojownicy

zwykle najpierw

strzelają kolecami, a potem obniżają lot i inicjują walkę wręcz. Przede wszystkim celują w przeciwników zagrażającym im bronią dystansową, a potem atakują tych najgroźniejszych fizycznie.

Skrzydłatego wojownika można sprowadzić czarem przyzwanie potwora VI.

Kolce (zw): Dwa razy dziennie, machając ogonem, skrzydlaty wojownik może wystrzelić dwa kolce (akcja standardowa). Atak ten ma zasięg 27 metrów, bez przyrostu zasięgu.

Trucizna (zw): Skrzydlaty wojownik wstrzykuje truciznę (Wytr neguje, ST 15) przy każdym trafieniu kolcem. Początkowy i drugorzędny efekt – obniżenie Siły o 1k6 punktów.

LGW

Udoskonalone krytyki (zw): W przypadku ataku kolcami skrzydłatego wojownika zagrożenie krytykiem następuje przy naturalnym rzucie 19-20 w teście ataku. Gdy ma miejsce udane trafienie krytyczne, powoduje ono potrójne obrażenia.

WYPATRYWACZ

Średni przybysz (pozaplanarny, praworządny)

Kostka Wytrzymałości: 9k8+18 (58 pw)

Inicjatywa: +6

Szybkość: 12 m (8 pól)

KP: 17 (+2 Zr, +5 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 15

Bazowy atak/zwarcie: +9/+10

Atak: żądło +10 wręcz

Całkowity atak: żądło +10 wręcz

Obrażenia: żądło 2k4+1 plus trucizna

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: świadomość roju, trucizna, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy przybyszów, niepodatności, OC 23, odporność, oszacowanie, telepatia 75 m, widzenie we wszystkich kierunkach

Rzuty obronne: Wytr +8, Ref +8, Wola +10

Atrybuty: S 12, Zr 15, Bd 14, Int 18, Rzt 19, Cha 17

Umiejętności: Ciche poruszanie się +11, Dyplomacja +15, Nasłuchiwanie +16, Przeszukiwanie +13, Rzemiosło (jedno do-

wolne) +13, Sposzregawczość +16, Sztuka przetrwania +13 (+15 podążanie tropem), Ukrywanie się +12, Wspinaczka +11, Wycucie pobudek +14

Atuty: Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Tropienie

Środowisko: każdy region i podziemia (Mechanus)

Występowanie: drużyna (2-4) lub pluton (2-4 plus 7-18 robotników i 6-11 wojowników)

Skala Wyzwania: 11

Skarb: —

Charakter: zawsze praworządny neutralny

Rozwój: 10-13 KW (średni); 13-27 KW (duży)

Wypatrywacz jest słabszy od nadzorcy (patrz *Księga Potworów*). Ma dwie pary oczu – duże z przodu głowy i mniejsze po bokach, co umożliwia widzenie we wszystkich kierunkach. Czułki wypatrywacza są większe niż w przypadku innych odmian formitów. Jego ramiona wieńczą małe, delikatne dłonie przeznaczone do używania narzędzi, nie do walki.

Jak nadzorcy, wypatrywacz nie mają otworów gębowych i porozumiewają się tylko telepatycznie. Znają język formicki i wspólny.

WALKA

Wypatrywacz usilnie starają się unikać walki. Pozostają na tyłach, skąd mogą analizować zachowanie i taktykę intruzów. Wiedzę tę wykorzystują inne formity. Oprócz stosowania zdolności oszacowanie, wypatrywacz starają się określić, ile przedmiotów magicznych i jakiego rodzaju posiadać mogą wrogowie.

Wypatrywacza można sprowadzić czarem przyzwanie potwora IX.

Trucizna (zw): Wypatrywacz wstrzykuje truciznę (Wytręguje, ST 16) w każdym trafieniu żądłem. Początkowy i drugorzędny efekt – obniżenie Intelaktu o 1k6 punktów.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – jasnosłyszenie/jasnowidzenie, widzenie prawdy, wykrycie chaosu, wykrycie magii, wykrycie myśli, zauroczenie potwora, zobaczenie niewidzialnego. Poziom czarującego = 12. ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru.

Oszacowanie (zw): Niezwykle umysły wypatrywaczy w kilka chwil oszacowują i analizują silne oraz słabe strony przeciwników.

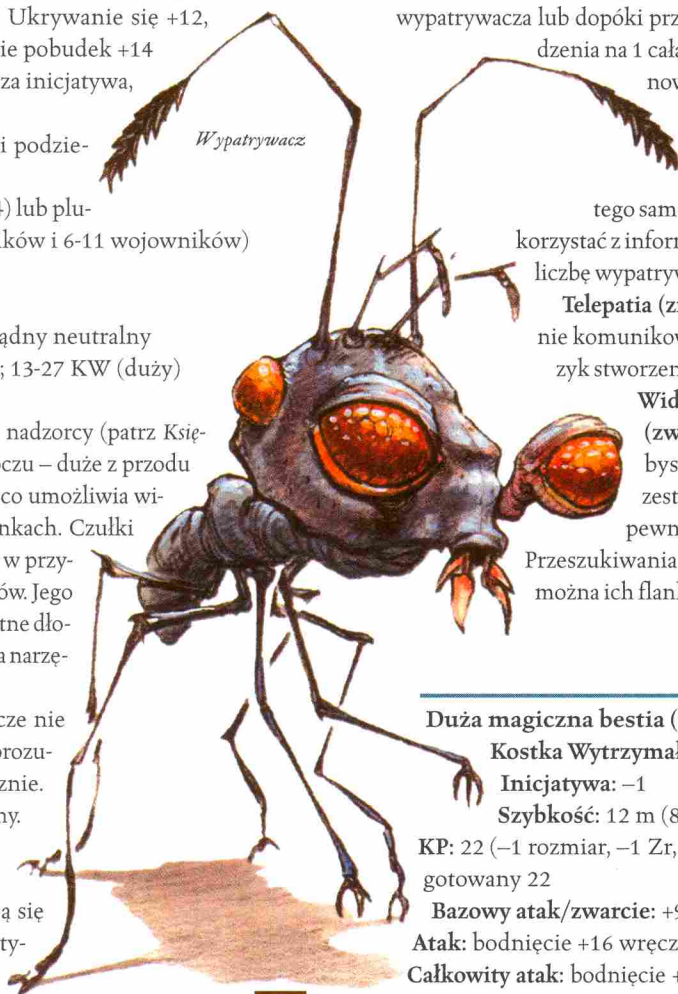
Za każdą całą rundę walki, w której wypatrywacz może dostrzec wzrokiem danego przeciwnika (nie liczą się magiczne środki, w tym jasnosłyszenie), każdy formit będący w kontakcie ze świadomością roju zyskuje premię z olśnienia +1 do testów ataków wymierzonych w tego właśnie adwersarza. Efekt jest kumulatywny za każdą rundę walki i nie ma górnego ograniczenia.

Efekt trwa do śmierci, oślepienia lub utraty przytomności przez wypatrywacza lub dopóki przeciwnik nie zniknie mu z pola widzenia na 1 całą rundę. Premia zaczyna działać ponownie (od +1 co rundę), gdy wypatrywacz znów dostrzeże cel.

Premie się nie kumulują, gdy kilku wypatrywaczy obserwuje tego samego wroga. Inne formity mogą za to korzystać z informacji dostarczanych przez dowolną liczbę wypatrywaczy obserwujących różne cele.

Telepatia (zn): Wypatrywacz może telepatycznie komunikować się z każdym znajdującym jakiś język stworzeniem w promieniu 75 metrów.

Widzenie we wszystkich kierunkach (zw): Wypatrywacz są wyjątkowo bystrzy i szpizregawczy. Podwójny zestaw nigdy niemrugających oczu zapewnia im premię rasową +4 do testów Przeszukiwania i Szpizregawczości. Ponadto nie można ich flankować.



LGW

GATHRA

Duża magiczna bestia (pozaplanarna)

Kostka Wytrzymałości: 9k10+72 (121 pw)

Inicjatywa: -1

Szybkość: 12 m (8 pól)

KP: 22 (-1 rozmiar, -1 Zr, +14 naturalny), dotyk 8, nieprzygotowany 22

Bazowy atak/zwarcie: +9/+21

Atak: bodnięcie +16 wręcz

Całkowity atak: bodnięcie +16 wręcz oraz 2 kopyto +11 wręcz

Obrażenia: bodnięcie 1k10+8, kopyto 1k6+4

Przestrzeń/zasięg: 3 m/1,5 m

Specjalne ataki: jazgot, tratowanie

Specjalne cechy: cechy przybyszów, RO 10/magia i srebro, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +14, Ref +5, Wola +6

Atrybuty: S 27, Zr 9, Bd 26, Int 4, Rzt 17, Cha 16

Umiejętności: Nasłuchiwanie +7, Szpizregawczość +7, Sztuka przetrwania +7, Ukrywanie się -5

Atuty: Doskonalsza szarża byka, Potężny atak, Rozszczepienie, Skuteczniejsze rozszczepienie

Środowisko: każdy region i podziemia (Dziewięć Piekieł)

Występowanie: pojedynczo, para lub stado (6-12)

Skala Wyzwania: 10

Skarb: —

Charakter: zawsze praworządny zły

Rozwój: 10-16 KW (wielki); 17-27 (olbrzymi)

Gathra to potężne i niebezpieczne zwierzęta, wędrujące po spalonych równinach Averusa, jednej z warstw Dziewięciu Piekieł. Wyglądają niczym chlewna trzoda, ale są drapieżnikami. Ścigają i pożerają każde pechowce zwierzę, które nie znajdzie na czas schronienia.

Z wyglądu jest to potworna krzyżówka dzika z bykiem. Potężnie umięśniona, o krótkich i grubych nogach, niosących zwierzę z dużą szybkością. Dwa olbrzymie kły sterczą z pełnej zębów paszczy, nieustannie ociekającej cuchnącą śliną. Ślepiea gathry jarzą się przyćmionym czerwonym blaskiem, rozświetlającym się w chwilach gniewu.

Demony i inne złe stwory często używają gathr jako potężnych wierzchowców. Bestie są uparte i nieprzewidywalne, a kontrolowanie ich wymaga ciągłej dyscypliny i dominacji.

WALKA

Gathry to bestie niewyrafinowane. Szarżują do walki przy pierwszej okazji. Przed szarżą zwykle jazgoczą, a potem tratuja kulących się przeciwników. Gathry używane jako wierzchowce zwykle mają gruby pancerz, jeszcze zwiększający już i tak znaczną obronę.

Jazgot (zc): Trzy razy dziennie gathra może wydać z siebie przerażający jazgot. Wszyscy w promieniu 9 metrów muszą wykonać rzut obronny na Wole (ST 15) – nieudany oznacza, iż padają ofiarą *strachu*, analogicznie do zaklęcia rzuconego przez 9-pozomowego czarodzieja.

Tratowanie (zw): W standardowej akcji gathra może trutować przeciwników mniejszych choć o jedną kategorię rozmiaru. Taki atak zadaje 2k6+8 obrażeń miażdżonych. Tratowany może spróbować wyprowadzić okazyjny atak z karą -4 albo wykonać rzut obronny na Refleks o ST 20 (udany zmniejsza o połowę liczbę obrażeń otrzymanych podczas tratowania).

GIGANT

Giganty to humanoidalnego kształtu stworzenia ogromnych rozmiarów i o jeszcze większej sile. Mogą wiele osiągnąć wskutek zwykłego uporu i dzięki brutalnej przewadze fizycznej. Większość rozwiązuje problemy właśnie siłą, a te, których nie dadzą rady pokonać mięśniami, na ogół uznają za niewarte zachodu. Giganty mogą zadać straszliwe obrażenia natrętom i przeciwnikom, ale potrafią też użyć siły w dobrej sprawie, wspomagając sojuszników.

Wiele gigantów żywi się, polując lub odbierając żywność i sprzęty słabszym istotom. Niektóre nie są tak okrutne – uprawiają ziemię i hodują trzodę samodzielnie.

Wszystkie istoty tego rodzaju mówią gigantem. Te o Intellektie przynajmniej 10 znają również wspólny.

WALKA

Giganty rozkoszują się walką wręcz. Preferują ciężki i wielki oręż, zwłaszcza dwuręczny, a władają nim bardzo biegle. Są dość sprytnie, by osłabić wroga atakami dystansowymi przed starciem, jeśli to możliwe. Ulubioną bronią dystansową gigantów są spore glazy.

Miotanie głazami (zw): Dorośli giganci rzucają głazami, otrzymując rasową premię +1 do testów ataków.

Gigant rozmiaru przynajmniej dużego może ciskać głazami (małe przedmioty) ważącymi 20-25 kilogramów na dystans równy maksymalnie przyrost zasięgu razy 5 (wspomniany przyrost zasięgu wynosi 36 metrów). Gigant rozmiaru wielkiego może miotać głazami ważącymi 30-40 kilogramów (średnie przedmioty).

Chwytywanie głazów

(zw): Gigant rozmiaru przynajmniej dużego może chwycić małe, średnie lub

duże glazy (bądź pociski o podobnym kształcie). Wielki jest w stanie łapać nawet wielkie kamienie. Raz na rundę gigant, który normalnie zostałby trafiony kamieniem, może wykonać rzut obronny na Refleks (akcja darmowa), by złapać pocisk. ST wynosi 15 w przypadku małych głazów, 20 w przypadku średnich, 25 – dużych, a 30 – wielkich (jeśli pocisk jest obdarzony magiczną premią do ataku, ST wzrasta o jej wartość). Gigant musi być przygotowany i świadomy ataku, aby wykonać próbę pochwycenia pocisku.

GIGANT BAGIENNY

Duży gigant (wodny)

Kostka Wytrzymałości: 8k8+32 (68 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 9 m (6 pól), pływanie 12 m (8 pól)

KP: 19 (-1 rozmiar, +3 zbroja skórzana, +7 naturalny), dotyk 9, nieprzygotowany 19

Bazowy atak/zwarcie: +6/+17

Atak: długa włócznia +13 wręcz lub głaz +6 dystansowo

Całkowity atak: długa włócznia +13/+8 wręcz lub głaz +6 dystansowo

Obrażenia: długa włócznia 2k6+10, głaz 1k6+7

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: miotanie głazami

Specjalne cechy: chwytywanie głazów, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +12, Ref +2, Wola +2



Atrybuty: S 24, Zr 11, Bd 19, Int 6, Rzt 11, Cha 14

Umiejętności: Nasłuchiwanie +2, Pływanie +15, Spostrzegawczość +2, Ukrywanie się +4

Atuty: Biegłość w broni żołnierskiej (długa włócznia)^P, Czujność, Skupienie na broni (długa włócznia), Zwiększona wytrzymałość

Środowisko: każdy region, wody i podziemia

Występowanie: pojedynczo, banda (2-5), gromadka (6-9 i 35% niewalczących), drużyna myśliwska/zbójcka (6-9 i 1-2 ogromne krokodyle) lub plemię (21-30 i 1-3 starszych, 2-12 ogromnych krokodyli, 12-22 jaszczuroludzi i 35% niewalczących)

Skala Wyzwania: 6

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle neutralny

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Niniejsze giganty to unikające towarzystwa, nieśmiałe stworzenia, przemierzające bagna i trzęsawiska w łowach na niebezpiecznych drapieżców, na przykład czarne smoki.

Należą do najmniejszych gigantów. Osiągają około 3 metrów wzrostu i ważą do 300 kilogramów. Są brzydkie, wręcz odrażające z wyglądu. Mają cętkowaną, żabią skórę i długie, czarne włosy w strąkach. Palce rąk i nóg łączy błona, dzięki czemu mogą pływać szybciej, niż chodzić po lądzie. Typowym odzieniem obu płci jest zbroja skórzana z krokodylej skóry.

W torbie bagiennego giganta spoczywają 2k4 glazy, 1k4+2 zwykle przedmioty oraz osobiste rzeczy jej posiadacza. Do tych ostatnich zaliczają się najczęściej znoszone, brudne i przesiąknięte wodą rzeczy zabrane ze zwierzyny zabitej dla pożywienia, na przykład kawałki futra i skóry, kości i zęby.

Inteligentniejsze bagienne giganty oprócz wspólnego uczą się zwykle smoczego.

Walka

Bagienne giganty umieją oddychać wodą i wolą zaskakiwać wrogów, podpływając blisko przed atakiem. Wykorzystują naturalne maskujące ubarwienie podczas zasadzania się na zwierzynę. Niektóre bagienne giganty naśladują krokodyle, chwytając i wciągając pod wodę przeciwników, by ich utopić.

Umiejętności: Bagieny gigant otrzymuje premię rasową +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma prawo też w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.

Ponadto posiada premię rasową +4 do testów Ukrywania się. * Na terenie bagienym owa premia rasowa do Ukrywania się rośnie do +8.

Spółeczność bagiennych gigantów

Bagienne giganty występują wyłącznie na bagnach i trzęsawiskach. Większość czasu spędzają na łowach, zbieractwie i wyszukiwaniu padliny. Budują prymi-

tywne, tymczasowe schronienia między zwałonymi pniami i krzakami.

Polują na krokodyle, aligatory i inne duże gady, choć szanują te stworzenia. Większość plemion trzyma spętane „domowe” krokodyle wokół obozowisk.

Bagienne giganty utrzymują przyjazne stosunki z jaszczuroludźmi, ale czasem, gdy kurczą się zasoby pożywienia, dochodzi między tymi rasami do konfliktów. Nie znoszą one trolli i bez wahania je atakują.

Bagienne giganty jako postacie tła

Ulubioną klasą tej rasy jest tropiciel. W szeregach wielu grup bagiennych gigantów znajdują się tropiciele i druidzi.

GIGANT CIENISTY

Wielki gigant

Kostka Wytrzymałości: 18k8+144

(225 pw)

Inicjatywa: +7

Szybkość: 15 m (10 pól)

KP: 28 (-2 rozmiar, +3 Zr, +17 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 25

Bazowy atak/zwarcie: +13/+34

Atak: morgensztern +24 wręcz lub łuk krótki refleksyjny (premia z S +4) +14 dystansowo lub głaz +15 dystansowo



Gigant cieniasty

Gigant bagieny

Całkowity atak: morgensztern +24/+19/+14 wręcz lub łuk krótki refleksyjny (premia z S +4) +14/+9/+4 dystansowo lub głaz +15 dystansowo

Obrażenia: morgensztern 2k8+19, łuk krótki refleksyjny (premia z S +4) 2k6+4, głaz 1k6+13

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/4,5 m

Specjalne ataki: miotanie głazami, podstępny atak +4k6, zabójczy atak, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: chwytanie głazów, słabość w świetle, ślepowidzenie 18 m, ukrywanie się na widoku, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +19, Ref +9, Wola +8

Atrybuty: S 36, Zr 17, Bd 26, Int 11, Rzt 14, Cha 19

Umiejętności: Ciche poruszanie się +8, Dyplomacja +6, Nasłuchiwanie +9, Skakanie +18, Spostrzegawczość +9, Ukrywanie się +16, Wyczucie pobudek +7

Atuty: Bezpośredni strzał, Czujność, Dосkonalsza inicjatywa, Potężny atak, Precyzyjny strzał, Rozszczepienie, Zmysł walki

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo, para lub rodzina (2-8 plus 35% niewalczących plus zaklinacz poziomu 7-10)

Skala Wyzwania: 18

Skarb: podwójny standardowy

Charakter: zwykle praworządny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Pośród nieokrzęsanych i prostolinijnych gigantów ras przedstawiciele opisywanej odmiany wyróżniają się subtelnością. Ze względu na reputację morderców, złodziei i skrytobójców zagrażających własnemu rodzajowi. W efekcie boją się ich i nienawidzą nawet inne giganty. Zamieszkują bardzo ciemne regiony, zwłaszcza te, o których wiadomo, że graniczą z Planem Cieni.

Cienisty gigant mierzy nawet do 6 metrów wzrostu i waży około 2000 kilogramów. Jest chudy i żyłasty – wygląda wręcz na zabiedzonego. Mimo pozorów to istota bardzo silna i sprawna. Mężczyźni zawsze mają jasne, białe włosy, a kobiety kruczoczarne grzywy. Oczy tych gigantów są barwy bezgwiezdnej próżni. Opisywani stroją się w eleganckie, choć ponure ubrania w kolorze czerni i krwawej czerwieni.

W torbie cienistego giganta spoczywają 1k2 głazy, 1k6+4 zwykle przedmioty oraz osobiste rzeczy jej posiadacza. Do tych ostatnich zaliczają się najczęściej wyrafinowane rzeźby, szlachetne kamienie i dzieła sztuki.

Walka

Cieniste giganty są zwinne i nieuchwytne. Uderzają z ciemności i zaraz w niej znikają. Rzadko atakują otwarcie i od walki wręcz wolą ataki dystansowe.

Opisywani atakują najpierw każdego, kto użyje czaru *światła dnia*, a potem biorą się za niosących inne źródła jasności. Przed przejściem do walki wręcz używają zdolności *głębsza ciemność*.

Podstępny atak (zw): Zawsze, gdy ofiara ataku giganta nie może korzystać z premii ze Zręczności lub gdy stwór ją flankuje, zadaje on po udanym ataku wręcz dodatkowe 4k6 obrażeń.

Zabójczy atak (zw): Cienisty gigant, który będzie przez trzy rundy przyglądał się ofierze, a następnie wykona udany podstępny atak bronią wręcz i zada obrażenia, uzyska dodatkowy efekt – sparaliżuje lub zabije trafionego (wybór giganta). W trakcie obserwacji celu przedstawiciel tej rasy może wykonywać inne akcje, pod warunkiem jednak, iż cały czas skupia uwagę na ofierze, ta zaś go albo nie dostrzega, albo nie uważa za wroga. Ofiara zabójczego ataku wykonuje rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + 1/2 KW giganta + jego modyfikator z Intelaktu). Jeżeli gigant pragnie ją zabić, nieudany rzut oznacza śmierć. Jeśli zaś decyduje się na paraliż, nieudany rzut obronny oznacza, iż umysł i ciało ofiary słabną – staje się zupełnie bezradna i niezdolna do działania na 1k6 rund + runda na 2 KW giganta. W przypadku gdy rzut obronny będzie udany, trafienie należy traktować jak zwykły podstępny atak. Zabójczy atak trzeba wyprowadzić w ciągu trzech rund od chwili, gdy miną trzy rundy poświęcone obserwacji. Zabójczy atak, który się nie powiedzie (na przykład, ofierze udał się rzut obronny) lub nie zostanie wykonany w odpowiednim czasie, oznacza, że gigant musi poświęcić kolejne trzy rundy na przyglądanie się ofierze, zanim będzie mógł spróbować raz jeszcze.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *ciemność*, *głębsza ciemność*, *przejście światem cieni*, *rozmycie*, *wywoływanie poprzez ciemność*. Poziom czarującego = 18. ST rzutu obronnego 14 + poziom czaru.

Słabość w świetle (zw): Cienisty gigant w jasnym świetle i na obszarze działania czaru *światła dnia* podlega karze z morale –2 do wszystkich testów ataków i obrażeń, rzutów obronnych oraz testów umiejętności i atrybutów.

Ślepowidzenie (zw): Cienisty gigant dzięki ślepowidzeniu umie poruszać się i walczyć nie mniej sprawnie niż stworzenia obdarzone wzrokiem, opierając się na zmysłach słuchu i węchu. Dzięki tej zdolności potrafi rozróżniać przedmioty oraz stworzenia w promieniu 18 metrów. W tym zasięgu zwykle postrzega istoty bez konieczności wykonywania testów Spostrzegawczości czy Nasłuchiwania.

Ukrywanie się na widoku (zn): Cienisty gigant, który znajduje się w odległości przynajmniej 3 metrów od jakiegokolwiek cienia, może użyć umiejętności Ukrywanie się nawet, gdy jest obserwowany i nie ma się za czym schować. Nie może jednakże skryć się we własnym cieniu.

Umiejętności: Cienisty gigant posiada premię rasową +4 do testów Ukrywania się. * W obszarach zacienionych rośnie ona do +8.

Społeczność cienistych gigantów

Nawet pośród na ogół ksenofobicznych ras gigantów cieniste wyróżniają się nadzwyczajną niechęcią do kontaktów oraz nieufnością. Wolą życie samotnicze, ale niektóre z konieczności zbierają się w grupy. Jeśli już zdarzy się cienisty gigant wiodący osiadłe życie, zazwyczaj zakłada siedzibę pod ziemią.

Cieniste giganty są mądrzejsze i docieklwsze od swych pobratymców i pożądamy wiedzy nie mniej niż bogactwa. Nie wahają się przed morderstwem i wiadomo, że przyjmują zlecenia na zabijanie innych gigantów. Z powodu tej reputacji większość

pobratymców atakuje opisywanych od razu po ich dostrzeżeniu. Szczególnie nienawidzą ich giganty burzowe.

Cieniste giganty jako postacie tła

Ulubiona klasa tej rasy to łotrzyk. Do większości grup cieni-
stych gigantów należą łotrzykowie i zaklinacze.

GOLEM

Golemy to magicznie stworzone automaty o wielkiej potędze. Opisane tutaj konstrukty tego rodzaju uzupełniają listę z *Księgi Potworów* i z *Księgi Potworów II*.

WALKA

Golemy to istoty wytrwałe i niesamowicie silne, ale przy tym bezmyślne – robią wyłącznie to, co rozkazał im twórca. Wypełniają tylko instrukcje i nie są w stanie wymyślić żadnej strategii. Walczą bez emocji i nie sposób ich sprowokować.

Twórca może rozkazywać golemowi, jeśli znajdują się w odległości 18 metrów od siebie i konstrukt widzi oraz słyszy swego pana. Golem, który nie otrzymuje żadnych wytycznych, zwykle stara się możliwie najlepiej postępować zgodnie z ostatnią instrukcją. Niemniej zaatakowany, będzie się bronił. Konstruktor może również wykreować prosty program, według którego postępować będzie golem pod nieobecność twórcy. Przykładowe wytyczne mogą brzmieć: „Zostań tu i atakuj wszystkie stworzenia, które wejdą do tej komnaty” (bądź tylko stworzenia określonego rodzaju) lub też „Uderz w gong i zaatakuj”. Konstruktor ma także prawo nakazać golemowi wykonywać komendy innej osoby (która też może oddać konstrukt pod kontrolę kolejnego pana – i tak dalej). Niemniej twórca może zawsze odzyskać kontrolę nad swym dziełem, nakazując posłuszeństwo tylko konstruktorowi, czyli sobie.

Cechy konstruktów: Golem jest niepodatny na efekty wpływające na umysł oraz na trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne oraz wszystkie efekty wymagające rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że wpływają również na przedmioty lub mają nieszkodliwe działanie). Nie podlega trafieniom krytycznym, stłuczeniom, obniżaniu wartości atrybutów, wysączaniu wartości atrybutów, zmęczeniu, wyczerpaniu oraz wysączaniu energii. Nie ryzykuje śmierci w wyniku ogromnych obrażeń. Sam z siebie nie leczy obrażeń, ale może zostać naprawiony. Nie może zostać poddany ani wskrzeszeniu, ani zmartwychwstaniu. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

TWORZENIE

Podany w opisie poszczególnych golemów koszt obejmuje skonstruowanie ciała oraz wykorzystanie materiałów i zaklęć, które w trakcie procesu są wykorzystywane, ulegając zniszczeniu lub stając się częścią konstruktów. Powołanie do istnienia takiego bytu w zasadzie niewiele różni się od wykreowania jakiegos przedmiotu magicznego (patrz strona 282 *Przewodnika Mistrza Podziemi*). Niemniej na ciało golema składają się kosztowne komponenty materialne, które mogą wymagać nieco dodatkowej uwagi. Twórca ma prawo osobiście złożyć ciało,

bądź też zlecić komuś to zadanie. Niemniej kreator ciała musi posiadać odpowiednie umiejętności, zależne od rodzaju golema. Stworzenie ciała to zresztą pierwsze zadanie stojące przed konstruktorem.

Prawdziwa praca nad tworzeniem golema obejmuje zaawansowane rytuały magiczne, których ukończenie zajmuje dwa miesiące. Zrozumieć rytuały jest w stanie tylko postać na określonym poziomie, posiadająca atut Stworzenie konstruktów. Twórca musi pracować co najmniej 8 godzin dziennie w specjalnie przygotowanym laboratorium lub pracowni. Pomieszczenie to jest podobne do laboratorium alchemicznego, a jego wyposażenie kosztuje 500 sz.

W chwilach wolnych od pracy przy rytuałach twórca musi odpoczywać. Nie wolno mu zajmować się innymi czynnościami niż jedzenie, spanie czy rozmawianie. Jeśli własnoręcznie wykonuje ciało golema, może budować je i odprawiać rytuał jednocześnie. Zmarnowanie jednego dnia po rozpoczęciu rytuału oznacza fiasko całej procedury. Trzeba zaczynać wszystko od nowa. Wydane dotychczas pieniądze są stracone, ale PD nie. Ciało golema i laboratorium można wykorzystać po raz drugi.

Zakończenie rytuału wysacza z twórcy pewną liczbę PD. Ostatniego dnia musi on również osobiście rzucić wszystkie wymagane zaklęcia, choć może w tym celu posłużyć się, na przykład, zwojami.

GOLEM PIEKIELNEGO OGNI

Duży konstrukt (pozaplanarny)

Kostka Wytrzymałości: 20k10+30 (140 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 12 m (8 pól)

KP: 27 (–1 rozmiar, +2 Zr, +16 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 25

Bazowy atak/zwarcie: +15/+26

Atak: walnięcie +22 wręcz

Całkowity atak: 2 walnięcie +22 wręcz

Obrażenia: walnięcie 1k8+7/19-20 plus 2k6 piekielny ogień

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: piekielny ogień, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy konstruktów, niepodatność na magię, niepodatność na ogień, odporność na kwas 20, odporność na zimno 20, RO 15/adamantyt i dobro

Rzuty obronne: Wytr +8, Ref +8, Wola +7

Atrybuty: S 25, Zr 14, Bd —, Int 12, Rzt 13, Cha 14

Umiejętności: Skakanie +30, Spostrzegawczość +24, Wspinaaczka +30

Atuty: Doskonalsze trafienie krytyczne (walnięcie), Potężny atak, Rozszczepienie, Skupienie na broni (walnięcie), Skuteczniejsze rozszczepienie, Zmysł walki, Zwiększona wytrwałość

Środowisko: każdy region i podziemia (Dziewięć Piekieł)

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 17

Skarb: —

Charakter: zawsze praworządny zły

Rozwój: 21-30 KW (duży); 31-60 KW (wielki)

Te konstrukty tworzą diabły na piekielnych planach – dla samej czystej radości niszczenia i podpalania. Z wyglądu opisywane golem są masywnymi humanoidami uformowanymi z gorącej lawy pokrytej kruszącą się czarną skorupą. Ze szczelin w zeskorupiałej skórze buchają płomienie, spowijając ciało piekielnym ogniem.

W przeciwieństwie do większości golemów, te piekielnego ognia są całkiem inteligentne. Rozumieją piekielny i mówią tym językiem.

Walka

Golemy piekielnego ognia nie są bezmyślne, ale i nie grzeszą wyrafinowaniem. Dysponują magicznymi zdolnościami podpalania obiektów, a fizyczne możliwości sprowadzają się do tego samego.

Piekielny ogień (zw): Opisany golem płonie niezmiennym żarem. Istoty trafione przezeń walnięciem otrzymują 2k6 obrażeń od piekielnego ognia – połowa to rany od ognia, a połowa od plugawej mocy, przed którą nie zabezpiecza żadna ochrona przed ogniem.

Stworzenie, które trafiło ten konstrukt bronią naturalną lub atakiem bez broni, otrzymuje takie same obrażenia od piekielnego ognia jak przy walnięciu przez golema.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – kula ognista, płonące dłonie, raca, rozpalenie płomieni; 3/dzień – ogniste uderzenie. Poziom czarującego = 20. ST rzutu obronnego 12 + poziom czaru.

Niepodatność na magię (zw): Golem piekielnego ognia jest niepodatny na wszystkie zaklęcia oraz zdolności czaropodobne, na które wpływa odporność na czary. Ponadto niektóre wymienione dalej zaklęcia i efekty mają na niego inny wpływ niż podano w ich opisie.

Czar ugaszenie płomieni z pozoru przygasa płomienie ogarniające powierzchnię golema na 2k4 rundy, ale tak naprawdę

Golem z ciał demonów



Golem piekielnego ognia

Mózgowy golem

tylko zmniejsza o połowę obrażenia powodowane przez piekielny ogień (neguje obrażenia od ognia).

Efekt zimna zadający ponad 20 obrażeń (po przebicciu odporności na zimno) spowalnia go (jak czar *spowolnienie*) na 1k6 rund, bez prawa do rzutu obronnego.

Czar z określnikiem chaos lub zło (np. *młot chaosu* lub *przeklęta plaga*) neguje wpływ *spowolnienia* na golema i leczy 1 punkt obrażeń na każde 3 normalnie zadawane.

Na tego golema w pełni wpływają czary z określnikiem dobra czy chaosu, chyba że jest na nie niepodatny z racji posiadanych cech konstruktów (np. nie można golema oślepić *świętą aurą*, ponieważ czar wymusza rzut obronny na Wytrwałość).

Jako stworzenie pozaplanarne, golema piekielnego ognia można z Planu Materialnego wygnąć do macierzystego wymiaru za pomocą *rozproszenia zła* lub *rozproszenia prawa* (a także *świętym słowem* lub *słowem chaosu*), ale nie działa na niego wygnanie ani odesłanie, gdyż nie są to czary dobra ani chaosu.

Tworzenie

Ciało tego golema można uformować tylko w Dziewięciu Piekłach Baatoru lub na innym praworządnym piekielnym planie (w kosmologii D&D są to Acheron i Gehenna; patrz *Księga Planów*). Ciało formuje się ze specjalnej gliny występującej wyłącznie na takich planach, po czym nasączy się je przekłętą energią rodzimego planu. Wykreowanie ciała wymaga poświęcenia 2000 sz oraz wykonania udanego testu Rzemiosła (rzeźbiarstwo) o ST 20.

PC 18; Stworzenie konstruktów, *kula ognista*, *ogniste uderzenie*, *planarny sojusznik*, *płonące dłonie*, *raca*, *rozpalenie płomieni*, *zadanie/misja*; poziom czarującego musi być równy przynajmniej 18; Cena 198 000 sz; Koszt 101 000 sz + 7840 PD.

GOLEM Z CIAŁ DEMONÓW

Wielki konstrukt (pozaplanarny)

Kostka Wytrzymałości: 24k10+40 (172 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 15 m (10 pól), latanie 30 m (20 pól) (przeciętna)

KP: 33 (–2 rozmiar, –1 Zr, +26 naturalny), dotyk 7, nieprzygotowany 33

Bazowy atak/zwarcie: +18/+36

Atak: walnięcie +27 wręcz lub smagnięcie ogonem +27 wręcz

Całkowity atak: walnięcie +27 wręcz oraz pazury +29 wręcz lub smagnięcie ogonem +27 wręcz

Obrażenia: walnięcie 2k6+10, pazury 2k6+12/19-20, smagnięcie ogonem 1k6+10 plus otumanienie

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/4,5 m (7,5 m ogonem)

Specjalne ataki: wszczep (biczogon), wszczep (szponiasta ręka), wzrok strachu, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy konstruktów, niepodatność na elektryczność, niepodatność na magię, odporność na kwas 20, ogień 20 i zimno 20, RO 15/adamantyt i dobro, wszczep (szybka noga), zobaczenie niewidzialnego

Rzuty obronne: Wytr +8, Ref +7, Wola +9

Atrybuty: S 31, Zr 8, Bd —, Int 8, Rzt 12, Cha 13

Umiejętności: Skakanie +28, Wspinaczka +29

Atuty: Doskonalsza inicjatywa, Doskonalwsze trafienie krytyczne (pazury), Potężny atak, Rozszczepienie, Skupienie na broni (pazury), Skupienie na broni (smagnięcie ogonem), Skupienie na broni (walnięcie), Skuteczniejsze rozszczepienie, Zmysł walki

Środowisko: każdy region i podziemia (Otczłani)

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 18

Skarb: —

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 25-36 KW (wielki); 37-72 KW (olbrzymi)

Najjaskrawszym przykładem czarcich wszczepów (patrz „Dodatek 2”) jest golem z ciał demonów – składa się on z ich fragmentów złączonych w przerażającą całość.

Z wyglądu przypomina on golema cielesnego. W ogólnym kształcie jest humanoidalny, z dodatkiem pary błoniastych skrzydeł i długiego, cienkiego ogona. Lewa ręka jest muskularna i pokryta ścięgnami, z wielką, szponiastą dłonią. Szczuplejsza ręka prawa kończy się dłonią ciężką i kościstą. Prawa noga jest długa i zwinna, a lewa grubsza i cięższa. Mimo wyraźnego utykania, stwór porusza się szybko, do tego sprawnie wspina się i skacze. Jedno oko ma jasnoczerwone, o czarnej tęczówce, a drugie żółte, bez widocznej tęczówki, za to z kocią źrenicą.

W przeciwieństwie do większości golemów, ten z ciał demonów jest całkiem inteligentny. Mówi w otchłannym i rozumie ten język.

Walka

Golem z ciał demonów atakuje w szaleńczym wirze. Lewe, szponiaste ramię walczy jakby z własnej woli, a ogon miota się dziko z prawej na lewą.

Wszczep (biczogon) (zw): W akcji całorundowej golem może ogonem zaatakować jedno stworzenie w promieniu 7,5 metra. Rany od ogona boleśnie pieką, więc jeśli trafionej ofierze nie powiedzie się rzut obronny na Wytrwałość (ST 11), przez 1 rundę będzie otumaniona.

Wszczep (szponiasta ręka) (zw): Lewe ramię golema atakuje niezależnie od woli golema. Pozwala mu to na drugi atak w każdej rundzie. Oznacza to, że golem może zaatakować walnięciem, przemieścić się i zaatakować pazurami – wszystko w jednej rundzie (ale nie może dwukrotnie zaatakować pazurami). Szponiaste ramię ma Siłę 35, atakuje z pełną bazową premią do ataku golema (plus wyższa premia z Siły) i wykorzystuje pełną premię z Siły w testach obrażeń.

Wzrok strachu (zn): Każdy, kto napotka wzrok golema i kto znajduje się w promieniu 9 metrów od niego, musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 19) – nieudany oznacza wywołany strachem paraliż na 1k4 rundy. Golemy z ciał demonów są niepodatne na własne ataki wzrokowe i na wzrok pobratymców.

Zdolności czaropodobne: 3/dzień – ciemność, przeklęta aura, trucizna; 1/dzień – ohydne usychanie, przeklęta plaga, zniszczenie. Poziom czarującego = 20. ST rzutu obronnego 11 + poziom czaru.

Niepodatność na magię (zw): Golem z ciał demonów jest niepodatny na wszystkie zaklęcia oraz zdolności czaropodobne, na które wpływa odporność na czary. Ponadto niektóre wymienione dalej zaklęcia i efekty mają na niego inny wpływ niż podano w ich opisie.

Zabójczy efekt spowalnia go (jak czar *spowolnienie*) na 1k6 rund, bez prawa do rzutu obronnego.

Czar z określnikiem chaos lub zło (np. *młot chaosu* lub *przeklęta plaga*) neguje wpływ *spowolnienia* na golema i leczy 1 punkt obrażeń na każde 3 normalnie zadawane.

Na tego golema w pełni wpływają czary z określnikiem dobra czy prawa, chyba że jest na nie niepodatny z racji posiadanych cech konstruktów (np. nie można golema osłepić *świętą aurą*, ponieważ czar wymusza rzut obronny na Wytrwałość).

Jako stworzenie pozaplanarne, golema z ciał demonów można z Planu Materialnego wygnać do macierzystego wymiaru za pomocą *rozproszenia zła* lub *rozproszenia chaosu* (a także *świętym słowem* lub *sentencją*), ale nie działa na niego *wygnanie* ani *odesłanie*, gdyż nie są to czary dobra ani prawa.

Zobaczenie niewidzialnego (zn): Zdolność działa jak czar *zobaczenie niewidzialnego* (rzucony przez 20-poziomowego zaklinaacza), ale jest cały czas aktywna, a jej zasięg odpowiada zasięgowi wzroku szatora.

Umiejętności: Wszczep szybko noga (patrz „Dodatek 2”) zapewnia golemowi premię rasową +5 do testów Skakania i Wspinaczki.

Tworzenie

Ciała tego golema można uformować tylko w Otchłani lub innym chaotycznym piekielnym planie (w kosmologii D&D są to Pandemonium i Carceri; patrz *Księga Planów*). Wykonanie ciała wymaga dostępu do różnych ciał demonów oraz czarcich wszczepów (patrz „Dodatek 2”), w szczególności do szponiastej czarnej ręki, szybkiej czarnej nogi, straszliwego czarnego oka, błoniastych czarnych skrzydeł i czarnego biczogona. Wykreowanie ciała wymaga poświęcenia 1000 sz oraz wykonania udanych testów Leczenia o ST 15 i Wiedzy (plany) o ST 20.

PC 18; Stworzenie konstruktów, Przeszczep tkanki, ciemność, ohydne usychanie, planarne spętanie, przeklęta aura, przeklęta plaga, trucizna, zadanie/misja, zniszczenie; poziom czarującego musi być równy przynajmniej 16; Cena 200 000 sz; Koszt 101 000 sz + 7960 PD.

KRWAWY GOLEM HEXTORA

Duży konstrukt

Kostka Wytrzymałości: 10k10+30 (130 pw przy napojeniu krwią)

Inicjatywa: -1

Szybkość: 6 m (4 pola) (nie może biegać)

KP: 26 (-1 rozmiar, -1 Zr, +9 naturalny, +9 pełna zbroja płytowa +1), dotyk 8, nieprzygotowany 26; bez pancerza 17 (-1 rozmiar, -1 Zr, +9 naturalny), dotyk 8, nieprzygotowany 17

Bazowy atak/zwarcie: +7/+17

Atak: mistrzowski ciężki korbacz +13 wręcz lub wałnięcie +12 wręcz (patrz opis)

Całkowity atak: 2 mistrzowski ciężki korbacz +13 wręcz lub 2 wałnięcie +12 wręcz (patrz opis)

Obrażenia: mistrzowski ciężki korbacz 1k10+6, wałnięcie 1k8+6 (patrz opis)

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: wir śmierci, wytłoczenie krwi

Specjalne cechy: cechy konstruktów, magiczny pancerz, niepodatność na magię, RO 10/adamantyt, wrażliwość na rdzę, zależność od krwi, zbiornik krwi

Rzuty obronne: Wytr +3, Ref +2, Wola +3

Atrybuty: S 22, Zr 8, Bd —, Int —, Rzt 10, Cha 1

Umiejętności: —

Atuty: —

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo lub banda (2-4)

Skala Wyzwania: 7

Skarb: pełna zbroja płytowa +1 (nie dopasowuje się rozmiarem, a jest wielka)

Charakter: zawsze praworządny zły

Rozwój: 11-20 KW (wielki); 21-30 KW (olbrzymi)

Krwawy golem
Hextora



Krwawe golemy Hextora to paskudne konstrukty zbudowane z zakrzepłej krwi złożonych w ofierze istot. Zamknięte w magiczne pancerze, dzierżąc mistrzowsko wykonaną broń, niosą zagładę nieprzyjaciółom wiary.

Bez pancerza krwawy golem wygląda jak z grubsza humanoidalny stwór ze zgęstniałej czarnoczerwonej krwi. Gdziekolwiek pójdzie, sączy się z niego jucha. Często otaczają go roje much i innych latających robaków, żywiące się wyciekającą zeń materią. Kościół Hextora zadowolony był kiedyś takimi twórami, ale ostatnio twórcy golemów powiedzieli dość i wyposażyli je

w standardowy komplet pełnej zbroi płytowej +1 z mistrzowskimi ciężkimi korbaczami przytwierdzonymi do ramion. Pancerz zawiera dwa kuliste pojemniki na ramionach, służące jako zbiorniki na zapas krwi do zasilania istoty. Metalowe rury i zawory przenoszą posokę wewnątrz pancerza, ale uszczelnienie nie jest doskonałe i płyn nieustannie wycieka.

Niniejszy golem jest konstruktem, więc potrafi stać w bezruchu przez całe dnie, ale potrzebuje regularnych dostaw świeżej krwi. Z tego powodu nie nadaje się na strażnika w odległych, odludnych miejscach, które odwiedza mało gości.

Walka

Krwawy golem walczy prosto i przewidywalnie. Po prostu młóci wrogów ciężkimi, wbudowanymi w ciało korbaczami. Jest okrutnym i podłym przeciwnikiem, gdyż najwyraźniej zabijanie wrogów sprawia mu satysfakcję, mimo że nie posiada umysłu jako takiego.

Wir śmierci (zw): Krwawy golem potrafi obracać górną połowę ciała i kręcić wokół korbaczami z wielką szybkością. Pozwala to atakować wszystkie stworzenia w zasięgu, analogicznie do działania atutu Wirujący atak. W rundzie bezpośrednio po tym manewrze golem może wykonać tylko pojedynczy atak lub akcję ruchu.

Wytłoczenie krwi (zn): Krwawy golem może wyssać krew z bezradnego stworzenia lub z ciała istoty, która umarła nie dalej niż przed godziną, obniżając wartość Budowy o 1 na całą rundę. Każdy wysany punkt Budowy leczy golemowi 5 punktów uszkodzeń (zwykle najpierw leczy obrażenia do maksimum, by być w pełni sił, a dopiero potem napełnia pojemniki na ramionach). I golem, i ofiara muszą pozostawać w bezruchu. Kapłani Hextora często przynoszą krwawym gołomom związane lub nieprzytomne ofiary.

Magiczny pancerz: Krwawy golem jest zamknięty w pełnej zbroi płytowej o premii z usprawnienia co najmniej +1. Po zniszczeniu konstrukta zbroję można dać innemu krwawemu golemowi, ale nie dopasuje ona rozmiaru do odmiennego stworzenia.

Niepodatność na magię (zw): Krwawy golem jest niepodatny na wszystkie zaklęcia oraz zdolności czaropodobne, na które wpływa odporność na czary. Ponadto niektóre wymienione dalej zaklęcia i efekty mają na niego inny wpływ niż podano w ich opisie.

Spowolniony rozkład działa nań jak *spowolnienie* na 3 rundy, bez prawa do rzutu obronnego.

Regeneracja przywraca 1 punkt wytrzymałości na poziom czarującego.

KRWAWY GOLEM A KSIĘGA PLUGAWEGO MROKU

Jeśli używasz zasad składania ofiar z *Księgi Plugawego Mroku*, zamiast test Leczenia wymagany do odsączenia krwi na test Wiedzy (religia), który z kolei pozwala złożyć udaną ofiarę. ST wynosi 40 – jeżeli test się powiedzie, twórca nie musi spełniać innych wymagań (minimalny poziom, koszt PD i znane czary) do wykreowania golema.

Ohydne usychanie zadaje 1/2 lub 1/4 obrażeń, zależnie od porażki bądź sukcesu rzutu obronnego.

Pojemnik na krew (zw): Pojemniki w zbroi golema przechowują krew będącą odpowiednikiem do 20 punktów Budowy, czyli mniej więcej pojemność dwóch przeciętnych ludzkich ciał. Konstruktor normalnie wysacza co dzień 1 punkt Budowy z pojemników, a to z racji zależności od krwi. Wytłaczanie krwi z pojemników to akcja darmowa i golemy często robią to podczas walki.

Wrażliwość na rdzę: Zbroja krwawego golema jest wrażliwa na ataki rdzewiejące, na przykład atak rdzewiacza lub czar rdzewienie. Jeśli zbroja ulegnie w ten sposób zniszczeniu, KP konstruktora spada, a zamiast ataków korbaczami stosuje walnięcia. Po stracie pancerza golem traci pojemniki z krwią i zaczyna tracić punkty wytrzymałości wskutek wycieku krwi w tempie 10 punktów wytrzymałości na dzień (zamiast 5 na dzień).

Zależność od krwi: Ponieważ z krwawego golema wciąż wycieka vitalny płyn, aby funkcjonować, musi pozyskiwać krew od innych istot. Golem traci 5 punktów wytrzymałości każdego dnia, bez względu na to, czy robi cokolwiek, czy stoi cały dzień bez ruchu. Po zdjęciu lub zniszczeniu pancerza utrata krwi rośnie do 10 punktów wytrzymałości dziennie. Gdy golem straci wskutek wycieku wszystkie punkty wytrzymałości, ulega zniszczeniu. Zostaje po nim tylko zbroja.

Tworzenie

Półstałe ciało tego golema musi zostać wyrzeźbione z krwi 16 średnich humanoidów złożonych w ofierze Hextorowi. Następnie należy je potraktować rzadkimi olejkami i proszkami wartymi 1500 sz. Stworzenie ciała wymaga udanego testu Leczenia o ST 15.

Magiczna zbroja dla golema kosztuje tyle, co normalny pancerz danego typu, ale materiały na mistrzowską zbroję płytową kosztują więcej z uwagi na większy rozmiar i specjalne wymagania fizjologii golema (całkowity koszt pancerza to 4150 sz). Mistrzowskie ciężkie korbacze kosztują 315 sz za sztukę. Krwawego golema można też wyposażać w potężniejszą broń i pancerz.

PC 14; Stworzenie konstrukta, ożywienie przedmiotów, siła byka, spowolniony rozkład, uzdrowienie; poziom czarującego musi być równy przynajmniej 14; Cena 25 000 sz; Koszt 17 280 sz + 809 PD.

MÓZGOWY GOLEM

Duży konstrukt

Kostka Wytrzymałości: 12k10+30 (96 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 6 m (4 pola)

KP: 17 (–1 rozmiar, +4 zbroja inercyjna, +4 naturalny), dotyk 9, nieprzygotowany 17

Bazowy atak/zwarcie: +9/+19

Atak: walnięcie +14 wręcz

Całkowity atak: walnięcie +14 wręcz

Obrażenia: walnięcie 2k6+9

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: ugodzenie umysłu

Specjalne cechy: cechy konstruktów, OC 25, RO 10/adamantyt, zbroja inercyjna

Rzuty obronne: Wytr +4, Ref +4, Wola +4

Atrybuty: S 23, Zr 11, Bd —, Int 6, Rzt 11, Cha 8

Umiejętności: Nasłuchiwanie +11, Spostrzegawczość +12

Atuty: Czujność, Potężny atak, Rozszczepienie, Skupienie na umiejętności (Nasłuchiwanie), Skupienie na umiejętności (Spostrzegawczość)

Środowisko: każde podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 10

Skarb: —

Charakter: zawsze praworządny zły

Rozwój: 13-18 KW (duży); 19-36 (wielki)

Golemy mózgowe są tworam i łupieżców umysłów i istnieją tylko po to, by spełniać ich wolę.

Niniejszy golem wygląda jak krzepki humanoid, wzrostu około 240 centymetrów i szerokości 1,5 metra, z przerośniętym mózgiem zastępującym całą głowę. Tak naprawdę to jego ciało w całości składa się z tkanki mózgowej, pokrytej cienką powłoką śliskiej skóry.

Mózgowe golem – mimo posiadanej inteligencji – nie mówią i nie rozumieją żadnego języka, ale słuchają telepatycznych poleceń dowolnego łupieżcy umysłów.

Walka

Mózgowe golem zaczyna walkę od ugodzenia umysłu, a potem koncentruje ataki fizyczne na słabych z wyglądu przeciwnikach. Nigdy, w żadnych okolicznościach nie atakują łupieżcy umysłów.

Ugodzenie umysłu (zc): Obszar działania tego psionicznego ataku to 18-metrowy stożek. Każda istota, która się w nim znajdzie, musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 15) – nieudany oznacza oszołomienie na 3k4 rundy. Golem mózgowy może stosować tę zdolność raz na minutę.

Zbroja inercyjna (zc): Ciało mózgowego golem otacza namacalne pole mocy podobne do tych tworzonych czarem zbroja maga. Obdarza ono premią z pancerza +4 do Klasy Pancerza. W przeciwieństwie do zwykłych zbroi, nie nakłada kary do testów z pancerza, nie zmniejsza szybkości i nie powoduje ryzyka niepowodzenia czaru wtajemniczeń. Jest efektem mocy, więc istoty bezcielesne nie przenikną jej tak jak zwykłej zbroi.

Tworzenie

Ciało tego golem formuje się z mózgów inteligentnych stworzeń. Na szczycie, w miejscu głowy, umieszcza się bryłę wielkiego mózgu społeczności łupieżców umysłów. Następnie ciało należy potraktować rzadkimi olejkami i proszkami wartymi 1000 sz. Stworzenie ciała wymaga udanego testu Leczenia o ST 15.

PC 16; Stworzenie konstrukt, ogłupienie, ograniczone życzenie, polimorfowanie dowolnego obiektu, siła byka, zadanie/misja, zbroja maga (lub w przypadku postaci psionicznej astralny konstrukt, manipulacja materią, pchnięcie myślą, przyjaźń zwierząt, zbroja inercyjna, zdominowanie); poziom czarującego musi być równy przynajmniej 16; Cena 45 000 sz; Koszt 23 500 sz + 1760 PD.

GRZYBOTOPERZ

Średnia roślina

Kostka Wytrzymałości: 15k8+30 (97 pw)

Inicjatywa: +9

Szybkość: 1,5 m (1 pole), latanie 18 m (12 pól) (dobra)

KP: 15 (+5 Zr), dotyk 15, nieprzygotowany 10

Bazowy atak/zwarcie: +11/+13

Atak: pazury +13 wręcz

Całkowity atak: 2 pazury +13 wręcz oraz rozszarpywanie ogonem +8 wręcz

Obrażenia: pazury 1k4+2, rozszarpywanie ogonem 1k4+1

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: promień pozabawienia sił

Specjalne cechy: bezszelustność, cechy roślin, kamuflaż, niepodatność na ogień

Rzuty obronne: Wytr +11, Ref +10, Wola +5

Atrybuty: S 14, Zr 21, Bd 15, Int 8, Rzt 11, Cha 4

Umiejętności: Nasłuchiwanie +2, Spostrzegawczość +20

Atuty: Atak z powietrza, Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Potężny atak, Rozszczepienie, Unoszenie się

Środowisko: wzgórza i równiny w klimacie umiarkowanym

Występowanie: stadko (3-18)

Skala Wyzwania: 10

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 16-21 KW (średni); 22-45 KW (duży)



Grzybowate drapieżniki znane jako grzybotoperze szybują bezszelustnie przez nocne niebo w poszukiwaniu ciepłokrwistej zwierzyny. Są mięsożercami, a gustują w ssakach i ptakach.

Z wyglądu niniejsze stwory przypominają ciemnoszarego nietoperza z gąbczastej tkanki. W środku ciała widnieje duże, pomarańczowe oko bez powieki. Wzrost stwora to niespełna 1 metr, ale rozpiętość skrzydeł sięga 2,4 metra. Dwie nogi i ogon kończą się okrutnie zakrzywionymi pazurami do rozrywania mięsa.

GOLEMY MÓZGOWE I PODRĘCZNIK ROZSZERZONEJ PSIONIKI

Jeśli używasz Podręcznika Rozszerzonej Psioniki, twórcy mózgowych golemów będą raczej psionami 16. lub wyższego poziomu, a nie osobami posługującymi się czarami wtajemniczeń. Więcej informacji w części poświęconej tworzeniu golema.

Grzybotoperze mówią własnym językiem, niezrozumiałym dla innych słuchaczy.

WALKA

Grzybotoperze używają bezszelestności i kamuflażu, aby nadłecić cichaczem nad ofiarę. Następnie atakują zaskoczonych wrogów promieniami pozbawienia sił. Gdy zobaczą, że ofiara na pewno dostatecznie osłabła, pikują i używają pazurów oraz ogonów. Polują w grupach, skupiając siły na ewidentnie najmniejbezpieczniejszych zagrożeniach. Wyjątkowo wygłodniały grzybotoperz ignoruje własne bezpieczeństwo i szarpie wrogów pazurami pomiędzy atakami promieniami pozbawienia sił.

Grzybotoperza można sprowadzić czarem *przywianie sojusznika natury VIII*.

Promień pozbawienia sił (zn): Grzybotoperz może wystrzelić brązowy promień pozbawienia sił w każdej rundzie w cel w promieniu 45 metrów, który działa jak czar *pozbawienie sił* z mocą zaklinacza 12. poziomu.

Bezszelestność (zw): Grzybotoperz porusza się w absolutnej ciszy, nie wydając żadnego dźwięku.

Cechy roślin: Grzybotoperz jest niepodatny na trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie i polimorfowanie. Nie działają na niego trafienia krytyczne ani efekty wpływające na umysł. Widzi w słabym świetle.

Kamuflaż (zw): W każdym oświetleniu słabszym niż dzienne światło grzybotoperz potrafi zniknąć w cieniu, zyskując całkowite ukrycie (ryzyko chybiecia 50%). Sztuczne oświetlenie lub dowolny czar światła neguje tę zdolność.

HUECUVA

Średni nieumarły

Kostka Wytrzymałości: 5k12+3 (35 pw)

Inicjatywa: -1

Szybkość: 6 m (4 pola) (pełna zbroja płytowa); bazowo 9 m (6 pól)

KP: 23 (-1 Zr, +4 naturalny, +8 pełna zbroja płytowa, +2 ciężka stalowa tarcza), dotyk 9, nieprzygotowany 23

Bazowy atak/zwarcie: +2/+4

Atak: walnięcie +5 wręcz lub mistrzowski morgensztern +6 lub lekka kusza +2 dystansowo

Całkowity atak: walnięcie +5 wręcz lub mistrzowski morgensztern +6 lub lekka kusza +2 dystansowo

Obrażenia: walnięcie 1k6+2 plus choroba, mistrzowski morgensztern 1k8+2, lekka kusza 1k8

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: czary, karcenie nieumarłych 5/dzień, plaga huecuvy

Specjalne cechy: cechy nieumarłych, odporność na odpędzanie +2, RO 10/srebro

Rzuty obronne: Wytr +5, Ref +3, Wola +9

Atrybuty: S 15, Zr 9, Bd —, Int 4, Rzt 19, Cha 14

Umiejętności: Czarostwo +4, Koncentracja +8, Wiedza (religia) +4

Atuty: Błyskawiczny refleks, Twardość^P, Warzenie eliksirów, Zapisanie zwoju

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo lub banda (2-12)

Skala Wyzwania: 7

Skarb: standardowy

Charakter: często neutralny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Za życia opisana tu huecuva była człowiekiem kapłanem 5. poziomu.

WALKA

Huecuva atakuje z dzikością bestii przeżartej nienawiścią do świata żywych.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną tej istoty traktuje się jak broń magiczną.

Czary: Opisana huecuva umie rzucać czary objawień jak 5-poziomowy kapłan (5/5/4/3; ST rzutu obronnego 14 + poziom czaru). Typowa lista czarów: 0 – *cnota*, *odporność*, *przewodnictwo*, *wykrycie magii*, *zadawanie drobnych ran*; 1 – *błogosławieństwo*, *obawa*, *sanktuarium*, *słabsza dezorientacja*, *wywołanie strachu**; 2 – *duchowa broń*, *profanacja**, *siła byka*, *unieruchomienie osoby*; 3 – *nałożenie klątwy*, *ożywienie umarłego**, *wyczyszczenie niewidzialności*.

* Czar domenowy. Domeny: śmierć (dotyk śmierci 1/dzień), zło (rzuca czary zła na poziomie czarującego o +1 wyższym).

Karcenie nieumarłych (zn): Ta huecuva (niegdyś kapłan) może zmusić nieumarłych do kulenia się, dzięki wykorzystaniu negatywnej energii.

Plaga huecuvy (zn): Ofiary trafione walnięciem tego nieumarłego muszą wykonać udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 14) – nieudany oznacza zarażenie chorobą zwaną plagą huecuvy. Okres wylegania to 1 dzień, po którego upływie dolegliwość obniża o 1k2 punkty Siłę i Budowę. Efekty plagi kumulują się z każdym dniem, aż Budowa ofiary spadnie do 0 (co oznacza śmierć) lub dopóki choremu nie powiodą się dwa rzuty obronne pod rząd albo też nie zostanie uleczony magicznie (np. czarem *przelamanie choroby*).

Odporność na odpędzanie (zw): Huecuvę na potrzeby odpędzania, karcenia, rozkazywania i pokrzepiania traktuje się jakby miała 2 Kostki Wytrzymałości więcej.

Cechy nieumarłych: Ten stwór jest niepodatny na efekty wpływające na umysł, trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne (chyba że mają specjalne działanie względem nieumarłych) i wszystkie efekty, które wymagają rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że działają też na przedmioty lub są nieszkodliwe). Nie wpływają na niego trafienia krytyczne i stłuczenia. Jest niepodatny na obniżanie wartości atrybutów fizycznych, wysączanie wszelkich atrybutów oraz wysączenie energii. Ogromne obrażenia nie spowodują jego śmierci. Na huecuvę nie wpływają zaklęcia i zdolności *wskrzeszenie* oraz *reinkarnacja*, a *zmartwychwstanie* i *prawdziwe zmartwychwstanie* zadziałają, jeśli sama tego zechce. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Dobytok: Pełna zbroja płytowa, ciężka stalowa tarcza, mistrzowski morgensztern, lekka kusza i 10 bełtów, 5 zwojów z *zadawaniem lekkich ran*, *eliksir zamazania*, *eliksir lewitacji*, *eliksir latania*, *plaszcz odporności* +1.

SZABLON HUECUVY

Huecuvy to nieumarłe stworzenia powstałe z kapłanów, druidów, paladynów i mnichów, którzy złamali śluby. Karą za herezję jest stan nieśmierci. Huecuvy powstają czasami, gdy dobry lub neutralny kapłan zmieni charakter na zły i umrze bez odpokutowania win, albo gdy na złego kapłana spadnie szczególnie potężna klątwa wyznawanego bóstwa.

Opisywani nieumarli zachowują mętne wspomnienia dawnego życia i często zamieszkują zbezczeszczone kapliczki oraz zrujnowane świątynie, parodiując dawniej wykonywane obowiązki. Nienawidzą wszystkich żywych stworzeń, a szczególnie kapłanów o dobrym charakterze.

Huecuvy wyglądają jak humanoidalne szkielety owinięte w znoszone, skorodowane lub podarte odzienie.

TWORZENIE HUECUVY

„Huecuvy” to nabywany szablon, który można nałożyć na każdego humanoida (zwanego odtąd stworzeniem bazowym), który ma chociaż jeden poziom w klasie kapłana, druida, paladyna lub mnicha. Typ stworzenia zmienia się na nieumarły. W przeciwieństwie do liczów, które zachowują intelekt i moce bazowego stworzenia, przemiana w huecuvę fatalnie odbija się na umyśle ofiary, redukując Intelekt do poziomu ledwie świadomego stworzenia. Jeśli nie stwierdzono inaczej, ten nieumarły wykorzystuje wszystkie statystyki oraz specjalne zdolności stworzenia bazowego.

Kostka Wytrzymałości: Rośnie do 1k12.

KP: Naturalny pancerz stworzenia bazowego rośnie o +4. Huecuvy często ma na sobie zbroję, którą nosiła za życia – szczególnie gdy jest to pancerz ceremonialny.

Ataki i obrażenia: Huecuvy zachowuje wszystkie ataki stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje atak walnięciem (gdy stworzenie jeszcze go nie miało). Jeżeli stworzenie bazowe nie dysponowało walnięciem, huecuvy zadaje obrażenia zależnie od rozmiaru (patrz pobliska tabelka), ale dotyczy to tylko humanoidów. Stworzenie bazowe dysponujące już wcześniej tą for-

mą ataku wykorzystuje albo wartość z tabelki, albo pierwotną – pod uwagę należy brać wyższą.

Specjalne ataki: Ten nieumarły zachowuje wszystkie specjalne ataki stworzenia bazowego. Ponadto wszystkie ofiary trafione przez nią naturalnym atakiem ryzykują śmiertelną chorobę zwaną plagą huecuvy.

Plaga huecuvy (zn): Ofiary trafione walnięciem tego nieumarłego muszą wykonać udany rzut obronny na Wytrzymałość (ST 14) – nieudany oznacza zarażenie chorobą zwaną plagą huecuvy. Okres wylegania to 1 dzień, po którego upływie dolegliwość obniża o 1k2 punkty Siły i Budowę. Efekty plagi kumulują się z każdym dniem, aż Budowa ofiary spadnie do 0 (co oznacza śmierć) lub dopóki choremu nie powiodą się dwa rzuty obronne pod rząd albo też nie zostanie uleczony magicznie (np. czarem przełamanie choroby).

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną tej istoty traktuje się jak broń magiczną.

Specjalne cechy: Huecuvy zachowuje wszystkie specjalne ataki stworzenia bazowego, a ponadto zyskuje następujące.

Boska konwersja: Kapłan, który staje się huecuvą, traci dostęp do domen wykorzystywanych za życia, zastępując je domenami śmierci i zła. Kapłan, który za życia umiał odpędzać nieumarłych, traci tę zdol-

ność, za to zyskując moc karcenia lub

rozkazywania nieumarłym, jak inni zli kapłani.

Paladyn, który stał się huecuvą, zyskuje specjalne moce podobnie do upadłego paladyna, który stał się rycerzem ciemności. Informacje o zdolnościach upadłego paladyna rycerza ciemności znajdziesz w *Przewodniku Mistrza Podziemi*. Na ich podstawie określisz specjalne cechy huecuvy.

Odporność na odpędzanie (zw): Huecuvę na potrzeby odpędzania, karcenia, rozkazywania i pokrzepiania traktuje się jakby miała 2 Kostki Wytrzymałości więcej.

Redukcja obrażeń (zw): Huecuvy posiada redukcję obrażeń wynoszącą 10/srebro.

Atrybuty: Atrybuty bazowego stworzenia zmieniają się następująco: S +2, Int -6, Rzt +2, Cha +2. Jako istota nieumarła, huecuvy nie posiada wartości Budowy.

Atuty: Jako atut premiiowy huecuvy otrzymuje Twardość.

Środowisko: Każdy region i podziemia.

Występowanie: Pojedynczo lub banda (2-12)

Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +2.

Skarb: Standardowy.

Charakter: Zawsze zły (dowolny).



Rozmiar	Obrażenia
Filigranowy	1
Drobny	1k2
Malutki	1k3
Mały	1k4
Średni	1k6
Duży	1k8
Wielki	2k6
Olbrzymi	2k8
Kolosalny	4k6

HULLATHOIN

Wielki nieumarły

Kostka Wytrzymałości: 16k12 (104 pw)

Inicjatywa: -1

Szybkość: 18 m (12 pól)

KP: 27 (-2 rozmiar, -1 Zr, +20 naturalny), dotyk 7, nieprzygotowany 27

Bazowy atak/zwarcie: +8/+26

Atak: ugryzienie +17 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +17 wręcz oraz 2 miażdżenie stopą +14 wręcz oraz 2 macka +14 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 2k8+10/19-20 plus trucizna, miażdżenie stopą 1k8+5, macka 1k6+5 plus trucizna

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/3 m (6 m mackami)

Specjalne ataki: deformacja, doskonalsza walka w zwarcu, doskonalsze łapanie, karcenie nieumarłych, krąg ropy, trucizna, wyrojenie czarnej krwawej szarańczy

Specjalne cechy: cechy nieumarłych, niepodatność na elektryczność i zimno, OC 26, odporność na dźwięk 15 i ogień 15, RO 15/magia i srebro, ślepowidzenie 18 m, szybkie leczenie 8, węż

Rzuty obronne: Wytr +7, Ref +4, Wola +13

Atrybuty: S 30, Zr 8, Bd —, Int 12, Rzt 16, Cha 12

Umiejętności: Nasłuchiwanie +22, Plywanie +29, Spostrzegawczość +22, Wspinaczka +29, Zachowanie równowagi +18

Atuty: Dokonalsze trafienie krytyczne (ugryzienie), Potężny atak, Rozszczepienie, Skupienie na broni (ugryzienie), Wielokrotny atak, Zwiększona wytrzymałość

Środowisko: każdy region lub podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 15

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze neutralny zły

Rozwój: 17-32 KW (wielki); 33-48 KW (olbrzymi)

Hullathoin ewidentnie preferuje ciemne miejsca, więc występuje głównie pod ziemią. Nieuczęszczane górskie przełęcze, ciemne bagniska i pradawne puszcze również stanowią atrakcyjne schronienia dla tych nieumarłych potworności.

W kłębie hullathoin mierzy 6 metrów wzrostu, a kroczy na czterech długich, potężnych nogach. Ma szkieletowaty łeb o ogromnych szczękach. Najbardziej zwraca uwagę jego cętkowane, szaroczarne cielsko, na którym widać jakby ślady wyniszczającej choroby. Na skórze jętrzą się czerwone, nacieknięte ropą bąble, które sączą się i pulsują. Potwora nieustannie otaczają chmary insektów żywiących się jego gnijącym cielskiem.

Hullathoinowi niemal zawsze towarzyszy grupka rozmaitych nieumarłych stworzeń. Rój, który nosi w ciele, jest w stanie tworzyć wampirze pomioty, więc to one właśnie stanowią trzon nieumarłej świty potwora. Ale stwór potrafi kontrolować nieumarłych, mumie, ghastry, ghoulle, zombi, a nawet mohrgi i widziadła, więc i takie stworzenia można wraz z nim spotkać.

Opisywane istoty mówią wspólnym i – co ciekawe – także smoczym.

WALKA

Hullathoin w zadziwiającym stopniu kontroluje swoje cielsko. Zaciskając mięśnie wokół licznych sączących się wrzodów, pobudza czarną krwawą szarańczę mieszkającą w jego ciele. Rozgniewany rój wylatuje na zewnątrz i atakuje wszystkie żywe istoty w zasięgu. Hullathoin lubi także owijać przeciw-



Hullathoin

ników dwiema wyrastającymi z pleców mackami i zgniatać ich ciała w ohydne, fantastyczne kształty. Nie ma dla niego większej uciechy niż kompletne zdeformowanie ofiary, którą potem pozostawia do dobicia rojowi. Groteskowy twór powstaje wkrótce jako czarci wampirzy pomiot pod kontrolą hullathoina.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną tej istoty traktuje się jak broń magiczną.

Deformacja (zn): Hullathoin potrafi zgniatać i deformować pochwycone w macki ofiary. Gdy uzyska trzymanie, może zadawać normalne obrażenia i spróbować zdeformować nieszczęśnika. Udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 18) ofiary oznacza, iż otrzymuje ona tylko obrażenia od zwania. Porażka zaś to dodatkowo obniżenie Charyzmy o 1k6 punktów.

Doskonalsza walka w zwarcu (zw): Normalnie, jeśli stworzenie będące w zwarcu nie chce być uważane za walczące w zwarcu, musi ponieść karę -20 do testów zwania. Jednakże hullathoin uczestniczący w zwarcu mackami nigdy nie podlega ograniczeniom podczas walki w zwarcu. Może wykonywać mackami ataki w zwarcu bez żadnych kar do innych ataków i nigdy nie podlega karze -20 do testów zwania.

Doskonalsze łapanie (zw): Jeśli hullathoin trafi macką przeciwnika mniejszego choć o jedną kategorię rozmiaru, zadaje normalne obrażenia i może spróbować rozpocząć zwarcie w darmowej akcji nieprovokującej okazyjnego ataku (premia do zwania +26). Odtąd może też albo prowadzić zwarcie normalnie, albo po prostu przytrzymywać wroga macką (patrz dalej, doskonalsza walka w zwarcu). Tak czy inaczej, każdy udany test zwania w następnych rundach oznacza automatyczne zadanie obrażeń od macki. Ma prawo również spróbować przyspilić adwersarza. Względem przeciwnika pochwyconego macką może zastosować deformację.

Karcenie nieumarłych (zn): Hullathoin może karcie lub rozkazywać nieumarłym jak kapłan 20. poziomu. Każdy czarci wampirzy pomiot stworzony przez czarcią krwawą szarańczę automatycznie powstaje pod jego kontrolą, ale wlicza się go do łącznej sumy Kostek Wytrzymałości nieumarłych, których hullathoin może kontrolować. Jeśli nowo powstały nieumarły stworzony przez szarańczę przekroczyłby limit dostępny hullathoinowi, może on pozostawić go bez kontroli lub włączyć do kontrolowanej grupy, pozbywając się dla równowagi innego sługi.

Krag ropy (zw): Raz dziennie hullathoin może trysnąć około ropą z licznych wrzodów – w promieniu 9 metrów wokół siebie. Wszystkie stworzenia na obszarze tego rozprysku wykonują rzut obronny na Refleks (ST 18) – nieudany oznacza 5k6 obrażeń od kwasu i obniżenie Siły o 1k6 punktów. Sukces w rzucie obronnym chroni przed utratą Siły i o połowę zmniejsza rany od kwasu. Niepowodzenie rzutu obronnego oznacza również odczuwanie mdłości przez 10 rund.

Trucizna (zw): Hullathoin wstrzykuje truciznę (Wytr neguje, ST 19) w każdym trafieniu ugryzieniem lub mackami. Początkowy i drugorzędny efekt – 1k10 punktów Siły.

Wyrojenie czarciej krwawej szarańczy (zn): W standardowej akcji hullathoin może wysłać rój czarciej krwawej szarańczy (patrz opis czarciej krwawej szarańczy w niniejszym podręczniku). Roje takich istot żyją w wypełnionych ropą wrzodach hullathoina. Nie atakują gospodarza ani jego nieumarłych sług.

Cechy nieumarłych: Hullathoin jest niepodatny na efekty wpływające na umysł, trucizny, *uśpienie*, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne (chyba że mają specjalne działanie względem nieumarłych) i wszystkie efekty, które wymagają rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że działają też na przedmioty lub są nieszkodliwe). Nie wpływają na niego trafienia krytyczne i stłuczenia. Jest niepodatny na obniżanie wartości atrybutów fizycznych, wysączanie wszelkich atrybutów oraz wysączenie energii. Ogromne obrażenia nie spowodują jego śmierci. Na hullathoina nie wpływają zaklęcia i zdolności *wskrzeszenie* oraz *reinkarnacja*, a *zmarłychwstanie* i *prawdziwe zmarłychwstanie* zadziałają, jeśli sam tego zechce. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Szybkie leczenie (zw): Hullathoin odzyskuje stracone punkty wytrzymałości w tempie 8 na rundę. Szybkie leczenie nie przywraca punktów straconych w wyniku wygłodzenia, pragnienia lub duszenia, nie pozwala też przyłączyć ani regenerować utraconych części ciała.

Ślepowidzenie (zw): Hullathoin działa i walczy, polegając nie tylko na wzroku, ale także na słuchu i węchu, które to zmysły pomagają mu zorientować się w przestrzeni. Zdolność pozwala mu percypować stworzenia i przedmioty w odległości 18 metrów. Hullathoin zwykle nie musi wykonywać testów ani Nasłuchiwanie, ani Spostrzegawczości, by wykryć istoty wkraczające w zasięg ślepowidzenia.

Węch (zw): Hullathoin może wykrywać zbliżających się wrogów, wywąchiwać ukrywających się oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

IMP

Diabły występują we wszystkich rozmiarach i kształtach. Do najmniejszych należą impy – złośliwe, diaboliczne niegodziwce, które często służą jako asystenci, szpiegdy i zausznicy złych osób posługujących się czarami.

Większość przedstawicieli tej rasy przypomina standardowego impa opisanego w *Księdze Potworów*. Każdy ma nietoperzowate skrzydła i zakręcone rogi, a większość posiada chwytne ogony o ostrych końcach, często zwieńczone zabójczym żądłem. Istnieje kilka „wyspecjalizowanych” odmian impów. Trzy z nich opisano dalej.

WALKA

Wszystkie mają kilka cech wspólnych, ale taktyka walki bardzo się różni z powodu różnych unikatowych zdolności.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną impa oraz każdy dzierżony przez niego oręż traktuje się jak broń o charakterze złym i praworządnym.

Cechy przybyszów: Nie wpływa nań *zmarłychwstanie* ani *wskrzeszenie* (ale *życzenie* lub *cud* potrafią przywrócić mu życie).

Różne kształty (zn): Imp może w standardowej akcji przybrać inną postać. Każdy diabeł tego rodzaju ma prawo przemienić się w jedną lub dwie z takich oto istot: mały lub średni potworny pająk, szczur, kruk i dzik.

Szybkie leczenie (zw): Impy odzyskują stracone punkty wytrzymałości w tempie kilku na rundę. Szybkie leczenie nie przywraca



Imp krwionośny

Imp euforyczny

Imp brudów

punktów straconych w wyniku głodu, pragnienia lub uduszenia, nie pozwala także zregenerować lub przyłączyć odciętych części ciała.

Widzenie w ciemnościach
(zn): Wszystkie impy doskonale widzą w każdej ciemności, nawet stworzonej czarem głębsza ciemność.

IMP BRUDÓW

Malutki przybysz (pozaplanarny, praworządny, zły)

Kostka Wytrzymałości: 2k8+6 (15 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 6 m (4 pola), latanie 15 m (10 pól) (doskonała)

KP: 15 (+2 rozmiar, +3 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 15

Bazowy atak/zwarcie: +2/-6

Atak: pazury +4 wręcz

Całkowity atak: 2 pazury +4 wręcz

Obrażenia: pazury 1k4 plus choroba

Przestrzeń/zasięg: 75 cm/0 cm

Specjalne ataki: choroba, diabelski smród, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy przybyszów, OC 5, odporność na dźwięk 20, RO 5/srebro lub dobro, różne kształty, szybkie leczenie 2, widzenie w mroku

Rzuty obronne: Wytr +8, Ref +3, Wola +4

Atrybuty: S 11, Zr 10, Bd 17, Int 16, Rzt 13, Cha 4

Umiejętności: Ciche poruszanie się +5, Dyplomacja -1, Fałszerstwo +8, Nasłuchiwanie +6, Odcyfrowywanie zapisków +8, Przeszukiwanie +8, Spostrzegawczość +6, Sztuka przetrwania +1 (+3 podążanie tropem), Ukrywanie się +13, Używanie lin +5, Wspinaczka +5 (+7 względem lin), Wycucie

pobudek +6, Wyzwalanie się +0
(+2 względem lin), Zachowanie równowagi +5

Atrybuty: Zwiększona wytrzymałość

Środowisko: każdy region i podziemia (Dziewięć Piekieł)

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 2

Skarb: —

Charakter: zawsze praworządny zły

Rozwój: 3-6 KW (malutki)

Impy brudów (czasem zwane „śmierdzielami”) wywodzą się z Dziewięciu Piekieł, ale często służą złodziejskim gildiom w ludzkich miastach Planu Materialnego. Znienawidzone przez baatezu z rodzinnego planu śmierdziele szukają schronienia wśród przestępców, którzy umieją docenić ich nadzwyczajne talenty fałszerskie. Jednak wspólnicy tych rubasnych stworzeń współpracują z nimi raczej na odległość, gdyż demony brudu cuchną jak najbrudniejsze wychodki z najgorszych dzielnic.

Śmierdziele, oblepione od stóp do głów zaschniętym łajnem, w którym śpią, przypominają zwykłe brzuchate impy, o żół-

tawobrazowej, obwisłej skórze. Nieco spiczastą, rogatą głowę porasta kępka strąkowatych włosów, tłustych od naturalnego oleju. Brakuje im ogonów, jakie mają inne impy. Śmierdzieć mierzą 75 centymetrów wzrostu i ważą około 5 kilogramów.

Budne impy posiadają talent do kodów, szyfrów i zatęchłych, starych ksiąg, w związku z czym bywają bardzo użyteczni jako fałszerze i tłumacze. Bywały przypadki, że celowo źle tłumaczyły ważne fragmenty w imię filozofii czerpania przyjemności z cierpienia innych – „czystych” – ras.

Wszystkie budne impy mówią otchłannym, piekielnym, smoczym i wspólnym. Niektóre okazy często znają dodatkowo języki.

Walka

Impy budów od otwartej walki wolą przeszkadzanie i dręczenie. Jednak w obliczu zagrożenia zwykle stają się niewidzialne, ukradkiem zajmują pozycję jak najbliższej większej liczby wrogów i z ochotą stosują diabelski smród.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną impa oraz każdy dzierzony przez niego oręż traktuje się jak broń o charakterze złym i praworządnym.

Impa budów można sprowadzić czarem *przywianie potwora IV*.

Choroba (zw): Każde stworzenie trafione pazurami impa budów musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 14) – nieudany oznacza zarażenie gorączką brudu. Okres wylęgania wynosi 1k3 dni, a choroba obniża Zręczność o 1k3 i Budowę o 1k3.

Diabelski smród (zn): Trzy razy dziennie taki imp może wydzielić niewidzialną chmurę mdłącego gazu w 6-metrowej fali wokół siebie. Wszystkie stworzenia w obszarze chmury muszą wykonać rzuty obronne na Wytrwałość (ST 14) – nieudany oznacza trwające 1k6 rund mdłości. Opar rozwiewa się na końcu rundy, w której powstała, ale wstrętny odór utrzymuje się jeszcze przez około godzinę. Stworzenia, którym powiedzie się rzut obronny, stają się niepodatne na smród danego impa na okres 24 godzin.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – niewidzialność (tylko na siebie), *wykrycie dobra*, *wykrycie magii*; 1/dzień – *śmierdząca chmura*. Poziom czarującego = 6. ST rzutu obronnego 7 + poziom czaru.

IMP EUFORYCZNY

Malutki przybysz (pozaplanarny, praworządny, zły)

Kostka Wytrzymałości: 4k8 (18 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 6 m (4 pola), latanie 15 m (10 pól) (doskonała)

KP: 17 (+2 rozmiar, +2 Zr, +3 naturalny), dotyk 14, nieprzygotowany 15

Bazowy atak/zwarcie: +4/–4

Atak: żądło +9 wręcz

Całkowity atak: żądło +9 wręcz

Obrażenia: żądło 1k4 plus halucynogen

Przestrzeń/zasięg: 75 cm/0 cm

Specjalne ataki: halucynogen, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy przybyszów, OC 6, odporność na ogień 20, RO 5/srebro lub dobro, różne kształty, szybkie leczenie 3, widzenie w mroku

Rzuty obronne: Wytr +4, Ref +6, Wola +2

Atrybuty: S 10, Zr 14, Bd 11, Int 17, Rzt 7, Cha 10

Umiejętności: Blefowanie +7, Nasłuchiwanie +5, Otwieranie zamków +9, Przebieganie +0 (+2 udawanie), Skakanie +2, Ukrywanie się +13, Używanie lin +2 (+4 względem węzłów), Wiedza (jedna dowolna) +10, Wyzwalanie się +9, Zachowanie równowagi +4, Zastraszanie +9, Zwinność +9

Atuty: Finezja w broni, Skupienie na broni (żądło)

Środowisko: każdy region i podziemia (Dziewięć Piekieł)

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 3

Skarb: —

Charakter: zawsze praworządny zły

Rozwój: 5-12 KW (malutki)

Dziewięć Piekieł słynie w multiwersum jako miejsce cierpienia i udręki, choć niepozbawione własnych zboczonych przyjemności. Takich jak choćby rozprowadzany przez przebiegłe i nieodpowiedzialne euforyczne impy halucynogeny służące im ich wątpliwych żądań.

Euforyczny imp mierzy 60 centymetrów wzrostu i waży mniej więcej 5 kilogramów. Nabiegłe krwią oczy stworzą są silnie podkrążone. Imp kroczy niepewnym, utykającym chodem. Cienkie kości sterczą z klatki piersiowej, przywodząc na myśl widok głodujących dzieci. Ciało pokrywają liczne zagojone (i nie całkiem zagojone) ślady po ukłuciach, dowodząc upodobania we własnym halucynogennym śluzie. Stworzenia służą jako osobici alchemicy i wędrowni dealerzy niektórym z najbardziej wpływowych istot na planach zła.

Te impy mówią niebiańskim, piekielnym i wspólnym.

Walka

Euforyczne impy uwielbiają walczyć, ale skłonność do zażywania własnego narkotyku czyni z nich zawodnych wojowników. Wolą ukrywać się w niewidzialności i podkraść do rzucających czary, aby ich użądlić.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną impa oraz każdy dzierzony przez niego oręż traktuje się jak broń o charakterze złym i praworządnym.

Euforycznego impa można sprowadzić czarem *przywianie potwora IV*.

Halucynogen (zw): Stworzenie użądłone przez euforycznego impa (nawet on sam) otrzymuje niewielką dawkę silnie halucynogennego śluzu. Porażka w rzucie obronnym na Wytrwałość (ST 12) skutkuje otumanieniem na 2k6 rund. Przez ten czas ofiara tak głęboko odpływa w euforyczną rozkosz, że nie podejmuje żadnych akcji (ale broni się normalnie).

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – niewidzialność (tylko na siebie), *wykrycie dobra*, *wykrycie magii*; 1/dzień – *zaawansowany obraz*. Poziom czarującego = 6. ST rzutu obronnego 10 + poziom czaru.

Umiejętności: Euforyczne impy otrzymują premię rasową +8 do testów umiejętności Rzemiosło (alchemia).

IMP KRWIONOŚNY

Malutki przybysz (pozaplanarny, praworządny, zły)

Kostka Wytrzymałości: 4k8+19 (37 pw)

Inicjatywa: -1

Szybkość: 6 m (4 pola), latanie 12 m (8 pól) (dobra)

KP: 14 (+2 rozmiar, -1 Zr, +3 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 14

Bazowy atak/zwarcie: +4/-4

Atak: ugryzienie +7 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +7 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 1k6 plus trucizna

Przestrzeń/zasięg: 75 cm/0 cm

Specjalne ataki: raniąca kłtwa, trucizna, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy przybyszów, OC 6, RO 5/srebro lub dobro, różne kształty, szybkie leczenie 4, transfuzja, widzenie w mroku

Rzuty obronne: Wytr +8, Ref +3, Wola +5

Atrybuty: S 10, Zr 9, Bd 18, Int 11, Rzt 12, Cha 13

Umiejętności: Czarostwo +7, Dyplomacja +8, Koncentracja +8, Leczenie +16, Nasłuchiwanie +8, Spostrzegawczość +8, Wspinaczka +7

Atuty: Skupienie na broni (ugryzienie), Twardość

Środowisko: każdy region i podziemia (Dziewięć Piekieł)

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 3

Skarb: —

Charakter: zawsze praworządny zły

Rozwój: 5-12 KW (malutki)

Większość mieszkańców Dziewięciu Piekieł nie potrafi rzucać czarów, zatem diabły opracowały inne sposoby odzyskiwania sił w ogniu walki. Krwionośne impy – stworzenia złożone niemal wyłącznie z delikatnej skóry i litrów krwi – służą Piekłom jako nieformalne drużyny sanitariuszy.

Krwionośne impy to korpulentne, humanoidalne istoty o niedługich kończynach oraz krótkich i grubych palcach. Mierzą jakieś 60 centymetrów wysokości, ale mają tyle samo szerokości. Posiadają parę potężnych skrzydeł, ale olbrzymia jak na niewielki rozmiar waga czyni je nie najlepszymi lotnikami. Organy wewnętrzne stworów pływają w klatce piersiowej, otoczone morzem krwi wypełniającym balon słabego, półprzeźrystego, różowego naskórka.

Krwionośne impy mówią piekielnym i wspólnym, ale usta pełne długich, krzywych zębów czasami uniemożliwiają ich zrozumienie.

Walka

Krwionośne impy wolą trzymać się z dala od walki wręcz, rzucając w przeciwników raniącą kłtwą z jak największej odległości.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną impa oraz każdy dzierzony przez niego oręż traktuje się jak broń o charakterze złym i praworządnym.

Krwionośnego impa można sprowadzić czarem *przywianie potwora IV*.

Raniąca kłtwa (zn): Trzy razy dziennie krwionośny imp może wskazać wroga w promieniu 9 metrów i wymusić nań rzut obronny na Wytrwałość (ST 13) – udany oznacza uniknięcie raniącej kłtwy. Stworzenie, któremu powiedzie się rzut obronny, staje się niepodatne na kłtwę danego impa na okres 24 godzin.

W przypadku istot, którym rzut obronny się nie powiódł, każdą zadaną w ciągu najbliższej godziny w walce wręcz ranę należy traktować jak zadaną orężem ranienia. Krwawi ona za 1 dodatkowy punkt obrażeń co rundę (niezależnie od normalnych obrażeń od ataku wręcz). Efekty kilku ran się kumulują (dwie rany zabierają 2 dodatkowe pw co rundę itd.). Krwawienie można powstrzymać tylko udanym testem Leczenia (ST 15), zastosowaniem czaru leczenia lub innej magii leczniczej (uzdrowienie itp.).

Trucizna (zw): Imp wstrzykuje truciznę (Wytr neguje, ST 16) w każdym udanym ugryzieniu. Początkowy i drugorzędny efekt – 1k4 punkty Siły.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – niewidzialność (tylko na siebie), wykrycie dobra, wykrycie magii; 1/dzień – dotyk wampira. Poziom czarującego = 6. ST rzutu obronnego 11 + poziom czaru.

Transfuzja (zn): Stworzenie, które wypije krew tego impa, odzyskuje 1 punkt wytrzymałości za każdą pełną rundę transfuzji. Opisywany musi oddawać krew dobrowolnie. Imp i stworzenie pijące krew nie mogą podczas transfuzji podejmować innych akcji. Niniejszy diabeł otrzymuje 2 punkty obrażeń w każdej rundzie transfuzji, ale za sprawą szybkiego leczenia są one nieistotne. Krwionośny imp pozbawiony przytomności nie może stosować transfuzji.

Umiejętności: Krwionośne impy mają premię rasową +8 do testów Leczenia.

INDRYKOTER

Wielkie zwierzę

Kostka Wytrzymałości: 16k8+112 (177 pw)

Inicjatywa: +4

Szybkość: 12 m (8 pól)

KP: 19 (-2 rozmiar, +11 naturalny), dotyk 8, nieprzygotowany 19

Bazowy atak/zwarcie: +12/+31

Atak: ugodzenie łbem +22 wręcz

Całkowity atak: ugodzenie łbem +22 wręcz oraz 2 miażdżenie stopą +16 wręcz

Obrażenia: ugodzenie łbem 2k6+11/19-20, miażdżenie stopą 2k6+5

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/3 m

Specjalne ataki: odrzucenie, tratowanie 2k8+16

Specjalne cechy: węch, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

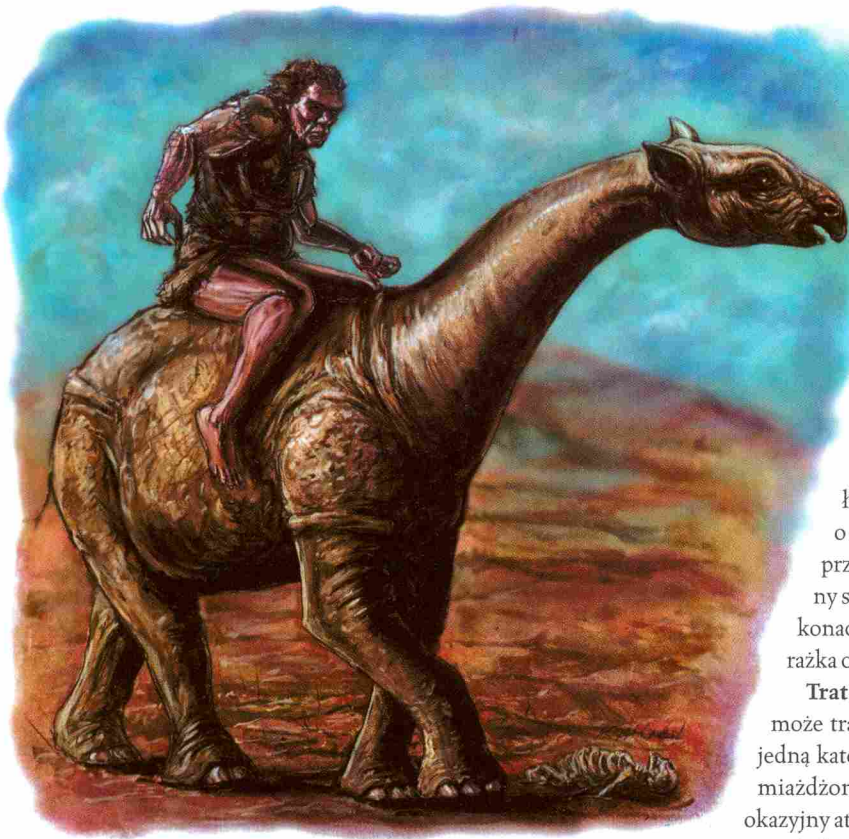
Rzuty obronne: Wytr +19, Ref +10, Wola +7

Atrybuty: S 33, Zr 10, Bd 25, Int 2, Rzt 14, Cha 9

Umiejętności: Nasłuchiwanie +14, Spostrzegawczość +13

Atuty: Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze trafienie krytyczne (ugodzenie łbem), Skupienie na broni (ugodzenie łbem), Zmysł walki, Zwiększona wytrwałość

Środowisko: każde lasy, wzgórze lub równiny



Indrykoter

Występowanie: pojedynczo, para lub stado (3-12)

Skala Wyzwania: 9

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 17-31 KW (olbrzymi); 32-48 KW (kolosalny)

Mimo diety ściśle roślinnej indrykotery są niebezpieczne i nieprzewidywalne. Już sam rozmiar sprawia, że są zagrożeniem dla wszystkich zamieszkujących ich terytorium, a zdolność do оголоczenia z roślinności wielkich połaci zieleni w szybkim tempie może na stałe zmienić ekosystem okolicy.

Indrykoter jest dwukrotnie większy od słonia, a długość jego szyi niemal dorównuje żyrafie. Dorosły okaz osiąga około 4,5 metra w kłębie i 7 metrów do szczytu łba. Grubą, szarą skórą przypomina gruboskórych kuzynów. Również z powodu wielkich łap przychodzi ich na myśl.

Rozgniewany indrykoter umie poczynić straszliwe zniszczenie – czy to na początku okresu godowego, czy w obronie potomstwa, czy też wskutek bojowego przeszkolenia. Niektóre giganty wzgórzowe, ogry, a nawet trolle znane są z udomowienia tych zwierząt i dosiadania ich jak wierzchowców. Widok tuzina gigantów jadących na potężnych bestiach zmusił niejedną armię do wzięcia nóg za pas, zanim jeszcze doszło do bitwy.

WALKA

Dzikie indrykotery po prostu chcą przeżyć walkę. Nie znaczy to jednak, że walczą tylko się broniąc. Jeśli ucieczka nie wchodzi w grę, indrykoter tryka łbem i stara się odrzucić przeciwników od

siebie. Długa szyja pozwala uderzać łbem ze sporą siłą. Stworzenie umie też wykorzystać jako potężną broń ciężkie stopy, zdeptując i trącając wrogów na miazgę.

Giganty, które jeżdżą na indrykoterach, rozwinęły skuteczny manewr taktyczny – wjeżdżają w przestrzeń przeciwnika, gdzie indrykoter godzi w przeciwnika łbem, próbując zarazem zastosować odrzucenie (patrz dalej). Jeśli próba odrzucenia się powiedzie, zarówno gigant, jak i indrykoter wykorzystują okazyjne ataki sprowokowane opuszczeniem przez przeciwnika przestrzeni zagrożenia.

Odrzucenie (zw): Stworzenie trafione ugodzeniem łbem musi wykonać rzut obrony na Wytrwałość (ST 29) – nieudany oznacza odrzucenie w tył o 3 metry. Jeśli ofiara nie ma „za plecami” wolnej przestrzeni, pada na ziemię. Jeśli pierwszy rzut obrony się nie powiódł, nieszczęśnik musi natychmiast wykonać drugi rzut na Wytrwałość (ST 29) – tym razem porażka oznacza trwające 1 rundę oszołomienie.

Tratowanie (zw): W standardowej akcji indrykoter może tratować przeciwników mniejszych o co najmniej jedną kategorię rozmiaru. Taki atak zadaje 2k8+16 obrażeń miażdżonych. Tratowany może spróbować wyprowadzić okazyjny atak z karą -4 albo wykonać rzut obronny na Refleks o ST 29 (udany zmniejsza o połowę liczbę obrażeń otrzymanych podczas tratowania).

Węch (zw): Indrykoter może wykrywać zbliżających się wrogów, wywęszyć ukrywających się oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

KAORTI

Średni przybysz (pozaplanarny, zły)

Kostka Wytrzymałości: 2k8 (9 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 18 (+2 Zr, +2 naturalny, +4 żywiczna zbroja łuskowa), dotyk 12, nieprzygotowany 16

Bazowy atak/zwarcie: +2/+0

Atak: ugryzienie +1 wręcz lub wstęgowy sztylet +4 wręcz lub strzałka +4 dystansowo

Całkowity atak: ugryzienie +1 wręcz lub wstęgowy sztylet +4 wręcz lub strzałka +4 dystansowo

Obrażenia: ugryzienie 1k6-2, wstęgowy sztylet 1k4-2/×4, strzałka 1k4-2

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: plugawa przemiana, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy przybyszów, materialna wrażliwość, niepodatność na trucizny

Rzuty obronne: Wytr +3, Ref +5, Wola +3

Atrybuty: S 7, Zr 14, Bd 11, Int 14, Rzt 11, Cha 16

Umiejętności: Czarostwo +9 (+11 odcyfrowywanie czarów na zwojach), Koncentracja +5, Leczenie +13, Rzemiosło (dowol-

ne dwa) +7, Stosowanie magicznych urządzeń +7 (+9 zwoje), Sztuka przetrwania +5 (+7 na innych planach), Wiedza (plan) +7, Wiedza (tajemna) +7, Zastraszanie +8

Atuty: Biegleść w broni egzotycznej (wstępowy sztylet)^P, Finiezja w broni

Środowisko: każdy nienaturalny (Odległa Dziedzina)

Występowanie: pojedynczo, patrol (2-9), torbiel pielgrzymowa (10-20 plus 1-3 kaorti niewolników) lub torbiel (21-60 plus 10-20 niewolników i 1 krwawy deszcz na 15 kaorti)

Skala Wyzwania: 1

Skarb: standardowy, tylko przedmioty

Charakter: zwykle neutralny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +2

Przed wiekami grupa ciekawskich czarodziejów pragnęła przeniknąć granice znanej egzystencji i przedostać się do odległego wymiaru po drugiej stronie rzeczywistości. Obszar ten, znany uczonym jako Odległa Dziedzina, jest krainą szaleństwa i koszmarów. Badacze zaufali swoim zdolnościom i zamierzali zostać tam tylko kilka godzin. Niestety, byli zbyt pewni siebie. Natychmiast po przybyciu do Odległej Dziedziny zostali wchłonięci przez nienazwany byt. Ci właśnie badacze, przekształceni w straszliwych mieszkańców odległego wymiaru, stali się pierwszymi kaorti.

Naukowcy popadli w obłęd i zapomnieli o wszystkim, co wiedzieli o Planie Materialnym. Brama łącząca Odległą Dziedzinę z Planem Materialnym niepokoiła ich. Nowo powstałi kaorti działali bez zastanowienia – przeszli z powrotem przez portal i zniszczyli go. Tym samym zlikwidowali źródło bólu w Odległej Dziedzinie, ale uwięzili się na Planie Materialnym – teraz zabójczym dla samej materii ich istnienia. Wielu nowych kaorti uległo, zanim udało im się otorbić w odosobnionej szkole czarodziejów, z której nie-

gdyś wyruszyli. Z tej pierwszej torbieli rozprzestrzenili się, by zagrazać światu.

Kaorti mają humanoidalne kształty. Gdy wychodzą ze swej torbieli, muszą nakładać dopasowaną do ciała zbroję wykonaną z gęstej żywicy oraz tkanki hodowanej i modyfikowanej przez alchemików tej rasy. Kaorti w żywicznym opancerzeniu wygląda jak

wychudzony człowiek o wydłużonych kończynach. Każda jego dłoń jest wyposażona w trzy długie palce i długi kciuk. Ruchy kaorti są posuwiste i falujące. Bulwiasta głowa łączy się z ciałem długą szyją. Twarz kaorti niemal zawsze skrywają fałdy żywicy.

Bez żywicznego kombinezonu kaorti już nie wygląda na człowieka. Skóra barwy brązowozielonej, zmieszanej z czerwienią i fioletem, jest omalże przezroczysta i płynna. Ślizga się i pływa po widocznych organach wewnętrznych. Palce kaorti to pozbawione kości wici. Twarz przypomina nadtopioną głowę pajaka. Z dłoni nieustannie sączy się gęsta, zielona żywica, którą „kowale” rzeczonej rasy umieją formować w broń i pancerze lub wzmacniać nią swe siedziby. Kaorti przeciętnie mierzy 210 centymetrów wzrostu i waży 50 kilogramów.

Kaorti mówią własnym gardłowym językiem, a przesłuchując jeńców podchwycili odrobinę innych mów. Większość posługuje się leśnym i wspólnym.

Kaorti mówią własnym gardłowym językiem, a przesłuchując jeńców podchwycili odrobinę innych mów. Większość posługuje się leśnym i wspólnym.

WALKA

Kaorti wolą używać magii, podczas gdy przemienieni przez nich słudzy i opryski zajmują się walką wręcz. Gdy czarostwo zawodzi, starają się walczyć dystansowo – biegle posługują się wszelką prostą bronią dystansową oraz shurikenami. Kaorti wciągnięty w walkę wręcz na ogół ucieka, chcąc zyskać dystans potrzebny do czarów i ataków dystansowych.

Kaorti można sprowadzić czarem przyzwanie potwora II.

Zdolności czaropodobne: 1/dzień – *deszcz kolorów*, *pajęcza wspinaczka*, *pomniejszenie osoby* (wpływa też na kaorti), *promień osłabienia*, *przebranie*, *spadające piórko*. Poziom czarującego = 2. ST rzutu obronnego 14 + poziom czaru.

Plugawa przemiana (zn): Kaorti może nasączyć każde żywe stworzenie innoświatową esencją Odległej Dziedziny, na stałe przemieniając je w karykaturę poprzedniej postaci. Przemiana trwa 8 godzin, przez które wszelkie stwora muszą być zaciśnięte na ofierze. Ta z kolei winna wyrazić na to wszystko zgodę lub być bezradna. Po 8 godzinach ofiara wykonuje rzut obronny na Wyrwałość (ST 11). Porażka oznacza, że zmienia się w kaorti (jeśli była humanoidem) albo w niewolnika. Jeśli rzut obronny się uda, stwór może ponownie próbować do-



KAORTI I KSIĘGA PLANÓW

Jeśli używasz *Księgi Planów* i włączyłeś Odległą Dziedzinę do kosmologii swego świata gry, słudzy kaorti należy tworzyć w oparciu o szablon istoty pseudonaturalnej (nie czarnej). Wielu kaorti rzucających czary wtajemniczeń jako klasę prestiżową wybiera ksenomantę, opisanego w podręczniku *Kompendium Wtajemniczeń*. Ponieważ kaorti jest przybysem, po osiągnięciu 10. poziomu we wspomnianej klasie prestiżowej osiąga transcendencję zyskując szablon istoty pseudonaturalnej.



konać transformacji – każda kolejna próba podnosi ST rzutu obronnego o +1.

Stworzenia przemienione w kaorti zachowują wszystkie zdolności klasowe, a jego atrybuty ulegają następującym modyfikacjom: S -4, Zr +4, Int +4, Cha +6. Stają się neutralne złe i przyjmują etos rasowy opisywanych. Zyskują wszystkie inne zdolności i wady zwykłych kaorti. Przemiana jest dla tych istot jedynym sposobem rozmnażania gatunku.

Ofiara przemieniona w niewolnika kaorti zyskuje szablon stworzenia czarciego, z tym wyjątkiem, że zamiast specjalnego ataku ugodzenie dobra zyskuje zdolność rzucania na siebie *celnego ciosu*.

Cechy przybyszów: Kaorti widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów). Nie wpływa nań zmartwychwstanie ani wskrzeszenie (ale *życzenie* lub *cud* potrafią przywrócić mu życie).

Materialna wrażliwość (zw): Doświadczanie Planu Materialnego jest bolesne dla niechronionego kaorti. Co godzinę musi on wykonywać rzuty obronne na Wytrwałość (ST 15, +1 za każdy poprzedni rzut) – nieudany oznacza 1k6 stłuczeń i zmianę stanu na zmęczony, który utrzymuje się dopóki kaorti nie uleczy wszystkich stłuczeń wywołanych kontaktem z Planem Materialnym. Jeśli opisywany straci przytomność od nagromadzenia stłuczeń (wskutek wrażliwości materialnej lub z innego źródła), środowisko Planu Materialnego zaczyna zadawać normalne obrażenia w tym samym tempie (rzut na obronny Wytrwałość neguje, ale jego ST nadal wzrasta, jak opisano wcześniej). Kaorti noszący żywiczny kombinezon (lub przeby-

wający wewnątrz torbieli) jest zabezpieczony przed wpływem Planu Materialnego.

Umiejętności: Kaorti posiada premię rasową +8 do testów Leczenia.

SPOŁECZNOŚĆ KAORTI

Kaorti zamieszkują mało uczęszczane regiony, żyjąc w zdobytych fortach, klasztorach czy kopalniach. Szybko wykładają całą siedzibę warstwą tej samej żywicy, z której robią broń i pancerze, chroniąc się od niszczącego wpływu Planu Materialnego. Siedliska takie nazywają się torbielami kaorti.

Opisywani nie tracą czasu po próżnicy. Zżera ich jedno nadrzędne pragnienie: wypaczyć naturalny świat i nakarmić nim Odległą Dziedzinę. Kaorti rozumieją, że osiągnięcie celu potrwać może całe stulecia, a nawet okazać się całkiem niemożliwe. Jednak poświęcają się swojej misji, nawet jeśli oznacza to przemienianie po jednej istocie na raz.

Kaorti darzą wielkim szacunkiem i podziwem magię wtajemniczeń. Zaklinacze i czarodzieje często są przywódcami ich torbieli. Obowiązkiem wodza jest powiększanie terytorium rasy i dbanie o obronność torbieli. Dzięki temu większość populacji może poświęcić się przemienianiu innych stworzeń w kaorti lub w niewolników. Odmienione niehumanoidalne ofiary stanowią znaczną część sił obronnych torbieli.

Gdy populacja torbieli będzie liczyć ponad 60 kaorti, około 25 z nich wyrusza w świat w poszukiwaniu miejsca pod budowę nowej siedziby. Kilka starych torbieli zaprzestało pielgrzymek

– wywodzący się z nich kaorti pracują nad udoskonaleniem nowych ras niewolników, zaprojektowanych do bezpiecznego działania na Planie Materialnym. Do najbardziej udanych produktów należą krwawy deszcz i rukanyr (oba opisane dalej).

Więźniowie kaorti są karmieni i żyją w wygodnych warunkach, dopóki potwory widzą w nich posiadaczy istotnych informacji o świecie zewnętrznym. Gdy uznają, że wydobyli z pojanego wszystkie możliwe informacje, szybko poddają go przemianie.

Kaorti napotkani poza torbielą to albo pielgrzymi szukający miejsca na nową siedzibę, albo szpiedzy zbierający informacje o okolicznych ziemiach, albo też mała grupka wysłana na poszukiwanie nowych ofiar. Kaorti chętnie wykorzystują zdolność czaropodobną przebranie do infiltracji wiosek i miast.

PRZEDMIOTY KAORTI

Urządzenia kaorti wykonane są z żywicy wydzielanej przez ich dłonie. Substancję trzeba kształtować póki jest świeża, a potem (jeśli potrzeba) zmniejszać alchemicznie dla zachowania sprężystości.

Opisywani wykorzystują rzeczoną substancję przede wszystkim do tworzenia torbieli – pomieszczenia zamkniętego żywicznymi ścianami. W takiej przestrzeni kaorti są bezpieczni przed szkodliwym działaniem Materialnego Planu. Każdy z nich może wytworzyć mniej więcej 0,027 m³ żywicy w ciągu dnia, co wystarcza na pokrycie 0,9 m² powierzchni warstwą o grubości 2,5 centymetra. Wyprodukowanie i wykorzystanie tej ilości żywicy zajmuje kaorti około 1 godziny. Po uformowaniu substancja schnie i twardnieje przez następną godzinę. Ściany i drzwi pokryte tą żywicą zwiększają swą trwałość o 2.

Nieutwardzona żywica kaorti istnieje około 500 dni, a potem rozpada się na kawałki. Z tego powodu opisywani nieustannie konserwują ściany torbieli. Pojedynczy kaorti może konserwować pomieszczenie o objętości 40 kwadratów o boku 1,5 metra i wysokości 3 metrów, poświęcając na konserwację godzinę dziennie.

Wstępowy sztylet: Wstępowy sztylet to mała broń egzotyczna wykonana z alchemicznie wzmocnionej żywicy kaorti. Składa się z żywicznej rękojeści, do której przytwierdzono 30-centymetrowy, elastyczny pasek żywicy. Wstęga jest ostra jak brzytwa i zadaje 1k4 obrażenia, z mnożnikiem trafień krytycznych ×4. Wstęga łatwo się owija wokół przedmiotów, więc próby rozbrania wykonywane tym sztyltem zyskują premię +2.

Koszt: 50 sz. Waga: 0,5 kg.

Żywiczny kombinezon: Kombinezon kaorti składa się z cienkich pasków alchemicznie wzmocnionej żywicy, owiniętych wokół całego ciała, niczym bandaże na mumii. Jest to lekki pancerz o następujących właściwościach: premia z pancerza +4, maksymalna premia ze Zr +3, kara do testów z pancerza –4, ryzyko niepowodzenia czarów wzajemniczeń 25%. Stworzenia inne niż kaorti też mogą nałożyć taki kombinezon, ale większość humanoidów w kontakcie z żywicą dostaje wysypki. Oprócz właściwości pancerza kombinezon z żywicy chroni stworzenie na Planie Materialnym przed wpływem środowiska.

Żywiczne kombinezony są kosztowne i pracochłonne, a więc zwyczajny kaorti (o 1 KW) bardzo rzadko ma szansę ich używać.

Koszt: 250 sz. Waga: 10 kg.

KAORTI JAKO POSTACIE TŁA

Niewielka liczba kaorti buntuje się i opuszcza macierzyste torbiele. Zwykle takie jednostki oparły się efektem przemiany i walczą o przetrwanie we wrogim świecie.

Opisywani mają wrodzone predyspozycje do klasy zaklinacza. Zaklinacze tej rasy z reguły zostają przywódcami torbieli. Kaorti czarodzieje nie mają normalnych ksiąg zaklęć, lecz zapisują je na długich pasmach żywicy, zwisających z sufitów w ich siedzibach. Zaklinacze i czarodzieje tej rasy nigdy nie przyzywają zwierzęcych chowańców. Większość kaorti nie posługujących się czarami to łotrzykowie, ale zdarzają się i wojownicy. Bardzo rzadko przedstawiciele tej rasy zostają barbarzyńcami, a nigdy nie słyszano o tym, by rzucali czary objawień.

Ulubioną klasą kaorti jest zaklinacz. Ze względu na zdolności specjalne efektywny poziom postaci (EPP) kaorti jako postaci gracza jest równy poziom klasowy +4. A więc 1-poziomowy kaorti zaklinacz ma EPP 5 i jest odpowiednikiem postaci na 5. poziomie.

KARIATYDA

Średni konstrukt

Kostka Wytrzymałości: 6k10+20 (53 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 22 (+3 Zr, +9 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 19

Bazowy atak/zwarcie: +4/+9

Atak: miecz półtoraręczny +2 +12 wręcz (oburącz) lub walnięcie +9 wręcz

Całkowity atak: miecz półtoraręczny +2 +12 wręcz (oburącz) lub miecz półtoraręczny +2 +12 wręcz oraz walnięcie +4 wręcz lub 2 walnięcie +9 wręcz

Obrażenia: miecz półtoraręczny +2 1k10+9 (oburącz) lub miecz półtoraręczny +2 1k10+7 i walnięcie 1k4+2 lub walnięcie 1k4+7

Przestzeń/zasięg: 1,5 m/1,5

Specjalne ataki: —

Specjalne cechy: cechy konstruktów, magiczna broń, postać kolumny, trwałość 8, złamanie broni

Rzuty obronne: Wytr +2, Ref +5, Wola –3

Atrybuty: S 20, Zr 16, Bd —, Int 6, Rzt 1, Cha 1

Umiejętności: Dyplomacja –3, Wyczucie pobudek +4

Atuty: Doskonalsze roztrząskiwanie, Potężny atak, Skupienie na broni (miecz półtoraręczny)^P

Środowisko: każde

Występowanie: pojedynczo, służka*(2) lub kolumnada (4-24)

Skala Wyzwania: 6

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 7-10 KW (średnia); 11-21 KW (duża)

* Służka – niewielki element architektoniczny, mała kolumnienka wspierająca sklepienie żebrowe lub przylegająca do większej kolumny (u jej zwieńczenia) [przypis tłum.]

Kariatyda ma wygląd prostego kamiennego filara. Wygląda tak dopóki jakieś nieostrożne stworzenie nie pogwałci warunków wyda-

nych konstruktowi przez twórcę. W mgnieniu oka kariatyda staje się wówczas piękną kobietą postacią owiniętą w jedwab, dzierżącą zabójczą magiczną broń.

Opisywane byty są nieustępliwymi przeciwnikami, o zwinności zadziwiającej jak na istoty z kamienia. Bez lęku tańczą w wirze walki, licząc na to, że słabsza broń potrzaska się o ich marmurową skórę. Uderzają i łamią oręż przeciwników ze sprawnością bojową niespotykaną u konstruktów.

Kariatydy nie potrafią mówić.

WALKA

Zwykle kariatydy otrzymują polecenie strzec przed intruzami drzwi lub pomieszczenia. Czasami instrukcje są proste: „Zabijaj wszystkich, którzy tutaj wejdą, oprócz mnie”. Niemniej kariatydy są w stanie zrozumieć także złożone polecenia. Na przykład: „Wyrzuc każdego, kto przed wejściem nie dopełni właściwych obrzędów rytualnych”.

Kariatydy często umieszcza się w takich miejscach, by mogły przyjąć postać bojową, gdy intruz znajdzie się w ich zasięgu. Dzięki temu konstrukt jest w stanie zaatakować zaskoczenia. Po przyjęciu postaci bojowej kariatyda walczy nie-zmordowanie, wypełniając instrukcje co do joty.

Cechy konstruktów: Kariatyda jest niepodatna na efekty wpływające na umysł oraz na trucizny, *uśpienie*, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne oraz wszystkie efekty wymagające rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że wpływają również na przedmioty lub mają nieszkodliwe działanie). Nie podlega trafieniom krytycznym, stłuczeniom, obniżaniu wartości atrybutów, wysączeniu wartości atrybutów, zmęczeniu, wyczerpaniu oraz wysączeniu energii. Nie ryzykuje śmierci w wyniku ogromnych obrażeń. Sama z siebie nie leczy obrażeń, ale może zostać naprawiona. Nie może zostać poddana ani wskrzeszeniu, ani zmartwychwstaniu. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Magiczna broń: Magiczną broń wtapia się w kolumnę kariatydową podczas jej tworzenia. Ów oręż, zwykle *półtoraręczny miecz +2*, pod każdym względem działa jak zwykła magiczna broń danego typu, z jednym wyjątkiem: jeśli wypadnie z uścisku dłoni kariatydy, zamienia się w kamień i staje niemagiczną rzeźbą. Jeżeli kariatyda podniesie broń, miecz odzyskuje poprzedni kształt i magiczne właściwości.

W przypadku, gdy kariatyda potrzebuje obu wolnych rąk, może po prostu przycisnąć broń do boku – stapia się ona

z ciałem kolumny i konstrukt może jej dobyć tak, jak zwykle postaci dobywają normalny oręż.

Postać kolumny (zw): Kariatyda w stanie spoczynku (czyli niewezwana lub czekająca na wypełnienie rozkazu) przybiera wygląd zwyczajnej kolumny o średnicy około 60 centymetrów i wysokości do samego sufitu lub do 7,5 metra (gdy sklepienie znajduje się wyżej). Jeśli instrukcje nie każą inaczej, pozostaje w formie posągu dopóki nie zostanie zaatakowana. Pozwala nawet wspiąć się na siebie (ST testu Wspinaczki wynosi 15).

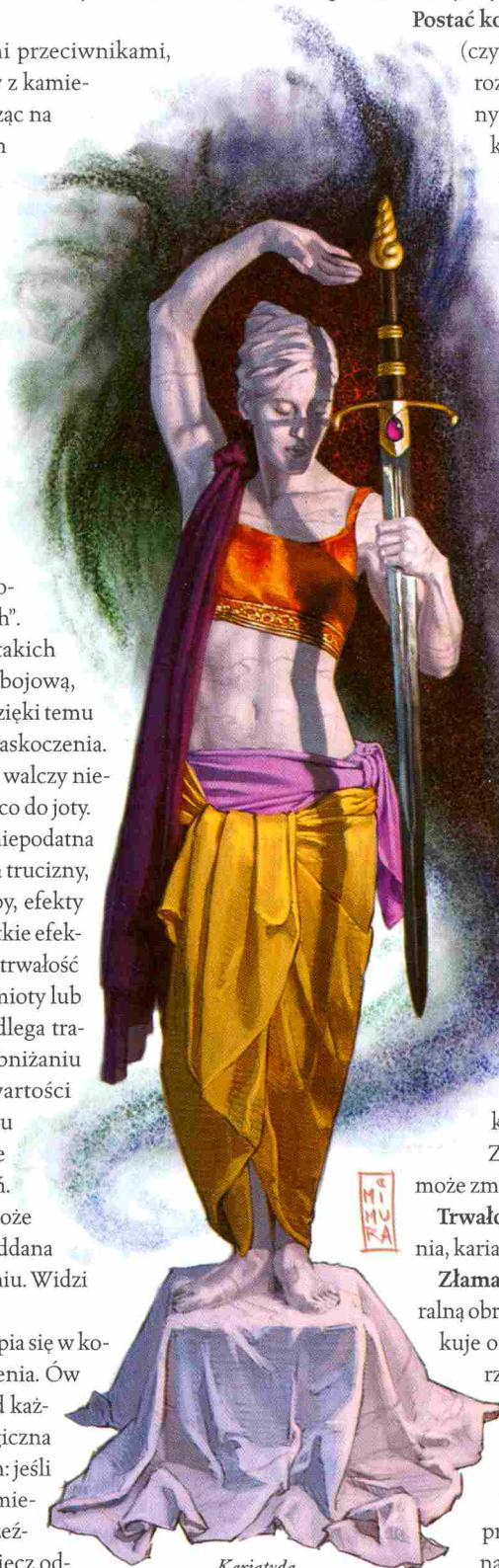
Kariatyda w postaci kolumny wygląda jak pospolity filar. Nie emanuje magią, a *widzenie prawdy* nie ujawni jej humanoidalnej postaci. Dokładne oględziny kolumny (ST testu Przeszukiwania 25) ujawnią słabo widoczne, zdeformowane linie, nadające kolumnie pozór kobiety z mieczem. Udany test Wiedzy (architektura i inżynieria) o ST 12 pozwoli stwierdzić, że kolumna nie ma funkcjonalnego przeznaczenia, gdyż wcale nie podtrzymuje sufitu. Bliskie oględziny szczytu kolumny (ST testu Przeszukiwania 15) lub bystre oko (ST testu Spostrzegawczości 20) ujawni, że filar nie jest przymurowany ani wręcz połączony z sufitem. Krasnoludy i inne stworzenia obdarzone skalnym zmysłem mają prawo do darmowego testu Przeszukiwania – analogicznie do aktywnych oględzin – gdy przechodzą w odległości do 3 metrów od kariatydy.

Zmiana postaci to darmowa akcja. Kariatyda może zmieniać formę raz na rundę.

Trwałość (zw): Jako ożywiony przedmiot z kamienia, kariatyda ma trwałość 8.

Złamanie broni (zn): W kariatydę zakłęto nadnaturalną obronę przeciw atakom bronią. Gdy ktoś ją atakuje orężem do walki wręcz, trzeba dlań wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 13) – porażka oznacza, że broń łamie się i staje bezużyteczna, nie zadając kariatydzie żadnych obrażeń. Jak zawsze oręż magiczny może korzystać w rzucie obronnym z posiadanej premii lub z premii właściciela – pod uwagę należy brać wyższą wartość.

Pociski z niemagicznej broni dystansowej automatycznie roztrzaskują się przy uderzeniu w kariatydę, nie zadając obrażeń. Magiczny oręż dystansowy ma prawo do rzutu



Kariatyda

obronnego na Wytrwałość (ST 13) – udany oznacza uniknięcie tego efektu.

Tworzenie Kariatydy

Kariatydy powstały za sprawą kapłanów, przeznaczających je na strażniczki świątynne. Jednak od tamtej chwili tworzą je i wykorzystują różne osoby posługujące się magią, stawiając te konstrukty na straży przeróżnych miejsc i przedmiotów.

Ciało kariatydy wykuwa się z pojedynczego bloku twardego czarnego kamienia, ważącego co najmniej 500 kilogramów. Do tego stosuje się przeróżne ingredencje, które wraz z materiałem kosztują przynajmniej 1200 sz. Wykonanie ciała wymaga udanego testu Rzemiosła (rzeźbiarstwo) lub Rzemiosła (kamieniarstwo) – w obu wypadkach ST wynosi 15.

PC 10; Stworzenie konstrukta, kształtowanie kamienia, posąg, słabsze zadanie, stopienie z kamieniem, poziom czarującego musi być równy co najmniej 10; twórca musi posługiwać się magią objawień lub wtajemniczeń; Cena: 20 000 sz; Koszt 19 535 sz (wliczając 8335 za miecz półtoraręczny +2 i 1200 sz za ciało) + 419 PD.

KELPIE

Duża istota baśniowa (wodna)

Kostka Wytrzymałości: 10k6+30 (65 pw)

Inicjatywa: +5

Szybkość: 15 m (10 pól), pływanie 15 m (10 pól)

KP: 22 (–1 rozmiar, +1 Zr, +12 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 21

Bazowy atak/zwarcie: +5/+16

Atak: kopyto +11 wręcz

Całkowity atak: 2 kopyto +11 wręcz oraz ugryzienie +6 wręcz

Obrażenia: kopyto 1k6+7, ugryzienie 1k8+3

Przestrzeń/zasięg: 3 m/1,5 m

Specjalne ataki: zdolności czaropodobne, przewracanie

Specjalne cechy: odporność na ogień 20, odporność na zimno 20, RO 10/zimne żelazo, różne kształty, węch, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +6, Ref +10, Wola +10

Atrybuty: S 24, Zr 13, Bd 17, Int 10, Rzt 13, Cha 14

Umiejętności: Blefowanie +15, Ciche poruszanie się +14, Dyplomacja +6, Nasłuchiwanie +14, Pływanie +20, Przebieranie +2 (+4 udawanie), Spostrzegawczość +14, Ukrywanie się +5, Wyczucie pobudek +14, Zastraszanie +4

Atuty: błyskawiczny refleks, Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Żelazna wola

Środowisko: każdy region i wody

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 10

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 11-15 KW (duży); 16-20 KW (wielki)

Nie wszystkie istoty baśniowe są nieśmiały i odludnymi duchami natury. Kelpie to głodne krwi złe stwory karmiące się zniszczeniem i zbrodnią. Mieszkają w rzekach, jeziorach, stawach i innych zbiornikach wodnych, gdzie mogą topić ofiary przeznaczone na pożarcie.

W naturalnej postaci kelpie wygląda na dużego konia bojowego o czarnych jak węgle oczach. Jego ciało wiecznie ocieka wodą i pokryte jest kawałkami gnijącej roślinności. Kelpie wydziela woń śmierci i rozkładu. Na jego terytorium konie stają się pobudzone i nerwowe.

Kelpie potrafi przybrać postać człowieka. Nawet wtedy jednak roztacza drapieżną i niepokojącą aure, a to dzięki długim, splątanim włosom, rozbieganemu spojrzeniu i szorstkiemu głosowi. Stworzenia noszą podniszczone ubrania, woniejące gnijącą rybą i wilgocią.

W przebraniu kelpie często udaje rybaka, myśliwego albo zagubionego wędrowca. Często przyjmuje taktykę symulowania. Udaje, że topi się na środku jeziora, aby wciągnąć do wody ofiary spieszące na pomoc.

Opisywane istoty zakładają siedziby w stawach, rzekach, jeziorach i innych śródlądowych zbiornikach wodnych. Jeśli ktoś dokładnie



Kelpie

przeszuka taki obszar, na błotnistym dnie odkryje mnóstwo kości i szczątków.

Kelpie mówią leśnym i wspólnym.

WALKA

Kelpie zwykle przyjmuje postać człowieka i stara się przywołać lub przekonać ofiary do zbliżenia się do jego wodnej siedziby. Czasami czai się zaś tuż pod powierzchnią wody i czeka na podejście zdobyczy. Wykorzystuje *zauroczenie osoby*, by ofiara weszła głęboko do wody, a potem *emocje*, aby albo napelnić ją strachem lub unieruchomić przemieniając, w łatwy łup.

Gdy ofiara jest w wodzie lub tuż nad nią, kelpie powraca do naturalnej postaci i atakuje. Sprawnie przewraca przeciwników w wodzie, co grozi utonięciem.

Kelpie można sprowadzić czarem *przywzwanie sojusznika natury IX*.

Przewracanie (zw): Kelpie, któremu powiedzie się atak kopytem, może spróbować przewrócić przeciwnika w akcji darmowej, nie wykonując ataku dotykowego i nie prowokując ataku okazyjnego. Jeżeli próba się nie powiedzie, wróg nie ma prawa zareagować i próbować przewrócić kelpie.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *wykrycie myśli*; 3/dzień – *emocja, zauroczenie osoby*. Poziom czarującego = 7. ST rzutu obronnego 12 + poziom czaru.

Różne kształty (zn): Kelpie może w standardowej akcji przyjąć postać człowieka (dowolnej płci). Powrót do prawdziwej postaci również wymaga akcji standardowej.

Węch (zw): Kelpie może wykrywać zbliżających się wrogów, wywąchiwać ukrywających się oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

Umiejętności: Kelpie otrzymuje premię rasową +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma prawo też w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.

KHAASTA

Średni humanoid-potwór (gad, pozaplanarny)

Kostka Wytrzymałości: 3k8+6 (19 pw)

Inicjatywa: +1

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 23 (+1 Zr, +5 napierśnik, +1 lekka stalowa tarcza, +6 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 22

Bazowy atak/zwarcie: +3/+7

Atak: ugryzienie +7 wręcz lub halabarda +7 wręcz lub sejmitar +7 wręcz lub łuk długi refleksyjny +4 dystansowo

Całkowity atak: ugryzienie +7 wręcz lub halabarda +7 wręcz oraz ugryzienie +2 wręcz lub sejmitar +7 wręcz oraz ugryzienie +2 wręcz lub łuk długi refleksyjny +4 dystansowo

Obrażenia: ugryzienie 1k4+4 (1k4+2 razem z halabardą lub sejmitarem), halabarda 1k10+6, sejmitar 1k6+6, łuk długi refleksyjny 1k8

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: —

Specjalne cechy: widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +3, Ref +4, Wola +3

Atrybuty: S 18, Zr 13, Bd 14, Int 13, Rzt 10, Cha 11

Umiejętności: Jeździectwo +3, Postępowanie ze zwierzętami +3, Spostrzegawczość +3, Sztuka przetrwania +3, Wiedza (plany) +4, Wspinaczka +7, Zastraszanie +3

Atuty: Bezpośredni strzał, Potężny atak

Środowisko: każdy region i podziemia (Zewnętrze)

Występowanie: pojedynczo, banda (2-3), grupka (6-11 plus 50% niewalczących, 1 przywódca 4-7 poziomu i 1-6 ogromnych jaszczurek) lub plemię (30-60 plus 1 porucznik 4-7 poziomu, 1 dowódca 5-10 poziomu i 11-20 ogromnych jaszczurek)

Skala Wyzwania: 3

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle chaotyczny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +3

Khaasta to niebezpieczne gadzie humanoidy, wędrujące po pustkowiach Zewnętrza i planów chaotycznych. Cieszą się złą sławą grabieżców, łupieżców, handlarzy niewolników i najeźdźców.

Powierzchnością khaasta przypominają jaszczuroludzi i możliwe, że kiedyś, dawno temu, oba gatunki stanowiły jeden. Niemniej opisywani są wyraźnie więksi, silniejsi i bardziej agresywni niż zwykli jaszczuroludzie. Cechują ich twarde, małe łuski i jaskrawe grzebienie – ubarwione w zawile, dzikie wzory, inne u każdego osobnika. Mają też długie, potężne ogony, służące raczej do zachowania równowagi niż do walki.

Większość khaasta podróżuje w wędrownych grupach po Planach Zewnętrznych, gdzie szukają łupów, niewolników i walki.



Wynajmują się każdemu, kto jest dość potężny (i w ich oczach – wartościowy), by nimi dowodzić, ale przy pierwszej oznace słabości wsadzą pracodawcy nóż w plecy.

Khaasta mówią smoczym i wspólnym.

WALKA

Khaasta same szukają okazji do walki. Niektóre zaczynają nękać wrogów strzałami z łuków, podczas gdy inne szarżują do bitwy z halabardami. Khaasta może wykonać atak ugryzieniem, używając jednocześnie broni. Uwielbia smakować krew podczas boju. Stworzenia te wykorzystują jako wierzchowce ogromne jaszczury.

Opisywani planują i organizują zasadzki, nękając niebezpiecznych wrogów do czasu, aż będą w stanie sprostać im w walce wręcz. Są to jednak istoty tchórzliwe i w obliczu porażki uciekają.

SPOŁECZNOŚĆ KHAASTA

W bandach khaasta siła stanowi prawo. Hierarchia każdej grupy nieustannie się zmienia. Na porządku dziennym są wyzwania. Niegdyś khaasta zdobywali pozycję w grupie poprzez pojedynki na śmierć i życie, skutkiem czego sami niemal doprowadzili do wytopienia swej rasy. Opamiętali się jednak i zaczęli rozstrzygać klótnie oraz wyzwania w drodze rytualnej, niezabójczej walki.

Khaasta cechuje zagmatwane poczucie honoru, niezrozumiałe dla obcych. Zdrada, wiarołomstwo, kradzież i morderstwo należą do akceptowalnych metod awansu w społeczności tej rasy.

Samice siłą i wytrzymałością dorównują samcom i na równi z nimi uczestniczą w łupieżczych wyprawach. Niektórzy widzieli samice khaasta idące do walki z dzieckiem przytroczonym do pleców. Jednak mimo pozornej niedbałości o bezpieczeństwo potomków, opisywani bronią młodych ze straszną zaciekłością.

KHAASTA JAKO POSTACIE TŁA

Ulubioną klasą khaasta jest wojownik. Większość przywódców tej rasy to wojownicy i kapłani. Ci ostatni wybierają dwie z następujących domen: chaos, oszustwa, siła lub wojna. Efektywny poziom postaci (EPP) khaasta jako bohatera gracza równa się poziomowi klasowemu +3. A więc 1-poziomowy khaasta wojownik ma EPP 4 i jest odpowiednikiem postaci 4. poziomu.

KOŚCIOGROT

Duże robactwo (pozaplanarne)

Kostka Wytrzymałości: 15k8+60 (127 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 12 m (8 pól)

KP: 27 (–1 rozmiar, +3 Zr, +15 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 24

Bazowy atak/zwarcie: +11/+21

Atak: róg +16 wręcz lub róg +13 dystansowo

Całkowity atak: 2 róg +16 wręcz oraz ugryzienie +11 wręcz lub 2 róg +13 dystansowo

Obrażenia: 2 róg 2k6+6 plus trucizna; ugryzienie 2k6+3



Kościogrot

Przestrzeń/zasięg: 3 m/1,5 m

Specjalne ataki: rogi, trucizna, wczepienie, wleczenie

Specjalne cechy: cechy robactwa, nieporuszoność, OC 23, odporność na dźwięk 10 i ogień 10, szybkie leczenie 5

Rzuty obronne: Wytr +13, Ref +8, Wola +6

Atrybuty: S 22, Zr 17, Bd 19, Int —, Rzt 12, Cha 10

Środowisko: każdy region lub podziemia (Acheron)

Występowanie: pojedynczo, para lub sfora (4-8)

Skala Wyzwania: 12

Skarb: 1/2 monety, 50% dóbr, 50% przedmiotów

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 16-30 KW (wielki); 31-45 KW (olbrzymi)

Żyjące na wielu różnych planach kościogrot to cierpliwi drapieżniki. Nazwę zawdzięczają parze długich, paskudnie kolczastych rogów wyrastających ze łba. To oręż bardzo groźny dla zwierzyny łownej kościogrotów, czyli praktycznie dla wszystkiego, co się rusza. Macierzystym planem opisywanych jest Acheron, lecz rozprzestrzeleni się oni po różnych wymiarach, dzięki wrodzonej wytrzymałości przeżywając również w najbardziej niegościnnych klimatach.

Stwór kształtem przypomina potężnego konika polnego. Ciemne, opancerzone cielsko mierzy 240 centymetrów długości, a wysokość w kłębie sięga prawie 1,5 metra. Łeb wieńczy para kolczastych rogów długich na 90 centymetrów. Dopiero, gdy stwór zaczyna polowanie, widać, że rogi nie są na stałe przytwierdzone do czaszki. Długie ścięgna łączące je z głową pozwalają kościogrotom wystrzeliwać rogi ku ofiarom niczym harpuny i przyciągać zdobycz na pożarcie.

Kościogrot może siedzieć w miejscu całe dni i czekać, aż pojawi się w pobliżu zwierzyna. Do polowań zwykle wybierają miejsca jałowe i kamieniste, a wiele z nich gnieździ się pod

ziemią. Jeśli przez cały tydzień nie pojawi się żadne stworzenie, kościogrot rusza na poszukiwanie pożywienia.

WALKA

Gdy kościogrot spostrzeże zwierzynę, reaguje bardzo szybko. Jeśli tylko ofiara zbliży się na odległość 18 metrów, strzela w nią oboma rogami, a potem usiłuje przywlec siłą mocnych ścięgien, mocujących je do łba.

Rogi (zw): Większość spotkań z kościogrotami zaczyna się od wystrzelenia przez nich rogów. Jeśli ów oręż chybi zamierzonego celu, stwór szybko wciąga go z powrotem. Każdy róg ma zasięg 18 metrów (brak przyrostu zasięgu). Kościogrot może strzelać rogami w dwa różne cele jednocześnie, ale zawsze stara się wstrzelić oba w jeden.

Trucizna (zw): Kościogrot aplikuje truciznę (Wytr neguje, ST 25) przy każdym udanym trafieniu rogiem. Początkowy i drugorzędny efekt pierwszego rogu – 2k4 Zr. Początkowy i drugorzędny efekt od drugiego – 2k4 S.

Wczepienie (zw): Jeśli kościogrot trafi rogiem, ten wczepia się głęboko w ciało ofiary, zahaczając się licznymi kolcami. W każdej następującej rundzie, w której stworzenie pozostaje nabite na róg, otrzymuje dodatkowe obrażenia od rogu oraz podlega kumulatywnej karze z okoliczności –1 do testów ataków, rzutów obronnych i testów umiejętności. Kościogrot podczas swych akcji w kolejnych rundach usiłuje przywlec ofiarę bliżej siebie (patrz dalej).

Pojedynczy atak bronią tnącą wymierzony w ścięgno (należy go traktować jak próba roztrzaskania broni), który zada co najmniej 15 obrażeń, odrąbuje róg od ścięgna. Stworzenie przebite odciętym rogiem otrzymuje automatycznie 1k6 obrażeń co rundę, dopóki róg nie zostanie usunięty. Usuwanie rogu (akcja całorundowa) zadaje ofierze 2k8 obrażeń – ale jeśli postaci usuwającej róg uda się test Leczenia (ST 20), obrażenia zmniejszają się do 1k4.

Wleczenie: Po nadzianiu ofiary, kościogrot w każdej swojej akcji w następnych rundach stara się przyciągać ją do siebie. Zdolność ta działa podobnie do manewru szarża byka, z tym że stwór wlecze ofiarę o 3 metry bliżej +1 metr na każdy punkt przewagi uzyskany w teście Siły. Kościogrot otrzymuje premię +4 do wleczenia, jeśli wykorzystuje nieporuszonność. Przeciw ofierze średniego rozmiaru modyfikator z Siły dla opisywanego wynosi +10, a +14 gdy stosuje nieporuszonność.

Kościogrot może w jednej rundzie przywlec stworzenie z odległości 3 metrów (lub mniejszej) i ugryźć z premią +4 do testu ataku.

Cechy robactwa: Kościogrot jest niepodatny na wszystkie efekty wpływające na umysł (uroki, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty wpływające na morale). Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Nieporuszonność (zw): Na życzenie kościogrot może zakotwiczyć się w podłożu sześcioma dużymi, silnymi łapami, przez co bardzo trudno poruszyć go z miejsca. W takiej pozycji zyskuje premię +20 do spornych testów Siły na odparcie szarży byka i innych prób przesunięcia. Nie wpłynie nań też manewr obalanie. Wspomniana premia

zastępuje (nie kumuluje się) premię +4 za posiadanie więcej niż dwóch nóg. Uruchomienie lub zrezygnowanie z tej zdolności to darmowa akcja.

Szybkie leczenie (zw): Kościogrot odzyskuje stracone punkty wytrzymałości w tempie 5 na rundę. Szybkie leczenie nie przywraca punktów straconych w wyniku głodu, pragnienia lub uduszenia, nie pozwala także zregenerować lub przyłączyć odciętych części ciała.

KRWAWY DESZCZ

Wielkie wynaturzenie

Kostka Wytrzymałości: 12k8+48 (102 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 12 m (8 pól), latanie 24 m (16 pól) (przeciętna)

KP: 22 (–2 rozmiar, +3 Zr, +11 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 19

Bazowy atak/zwarcie: +9/+25

Atak: pazury +16 wręcz

Całkowity atak: 3 pazury +16 wręcz, 8 macka +10 wręcz

Obrażenia: pazury 2k8+8/19-20, macka 1k4+4 plus 1k6 kwas

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/3 m

Specjalne ataki: deszcz kwasu, doskonalsze łapanie, duszenie 1k4+4 plus 1k6 kwas, zdolności czaropodobne



Krwawy
deszcz

Specjalne cechy: brak dostrzegalnej anatomii, nienaturalna mgła, niepodatność na kwas, regeneracja 5, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +8, Ref +9, Wola +11

Atrybuty: S 26, Zr 17, Bd 18, Int 14, Rzt 17, Cha 13

Umiejętności: Ciche poruszanie się +15, Koncentracja +16, Nasłuchiwanie +15, Spostrzegawczość +15, Sztuka przetrwania +15, Ukrywanie się +11

Atuty: Atak z powietrza, Błyskawiczny refleks, Czarowanie w walce, Doskonałsze trafienie krytyczne (pazury), Skupienie na broni (pazury)

Środowisko: każde góry lub wzgórza

Występowanie: pojedynczo, para lub burza (3-10)

Skala Wyzwania: 12

Skarb: —

Charakter: zwykle neutralny zły

Rozwój: 13-18 KW (wielki); 19-36 (olbrzymi)

Krwawy deszcz to straszliwy koszmar, stworzony przez czarodziejów kaorti jako wierzchowiec (kaorti opisano wcześniej). Jeśli niniejsze istoty nie noszą jeźdźców, dryfują leniwie po niebie, całe kilometry ponad ziemią. Zniżają lot tylko w poszukiwaniu pokarmu albo by zabawić się dręczeniem mieszkańców ziemi.

Istoty zaatakowane przez krwawy deszcz rzadko mają okazję przyjrzeć się napastnikowi, gdyż nieustannie otaczają się żółtawobiałą mgłą, z której ciecz ulewa palącego, czerwonego kwasu. Bładożółte macki i długie, chitynowe pazury wystające z mgły dają wskazówkę dotyczącą stwora czającego się w chmurze. Jeśli ochronna chmura zostanie przebita, krwawy deszcz ukazuje się jako przerażająca płatanina włosów, oczu i robakowatych wici. Na obwodzie stwora równomiernie rozmieszczone są trzy pazurzaste odnóża, a pod cielskiem zwisa osiem żółtych macek przywodzących na myśl wici meduzy. Byt w naturalny sposób utrzymuje się nad ziemią i może łatwo manewrować, wyrzucając strumienie powietrza przez liczne otwory.

Kaorti, który planuje podróżować na krwawym deszczu, najpierw mocuje na grzbiecie potwora platformę (zwykle drewnianą) o średnicy 1,5 metra. Następnie siada na niej i przywiązuje się licznymi sznurami. Kieruje krwawym deszczem wydając rozkazy słowami oraz gestami. Opisywane stworzenia są dość inteligentne i jeźdźcy muszą traktować je z szacunkiem, jeśli nie chcą stać się nagle celem ataku kilka kilometrów nad ziemią.

Krwawe deszcze niemal zawsze wolą porozumiewać się w języku kaorti, ale rozumieją również wspólny i leśny.

WALKA

Krwawy deszcz nie zawsze zaczyna walkę w celu zabicia lub zdobycia pokarmu. Często atakuje naziemne stworzenia dla samej radości wzbudzania paniki i zadawania bólu. Te „jałowe” ataki zwykle obejmują spuszczenie deszczu kwasu lub użycie z dala zdolności czaropodobnych. Krwawy deszcz stosuje walkę wręcz wyłącznie w samoobronie, dla zdobycia pożywienia (szczególnie lubi mięso istot baśniowych) albo na polecenie jeźdźcy. Pazurami zadaje głębokie, krwawiące rany, a jego macki pokrywa kwas.

Deszcz kwasu (zn): Macki krwawego deszczu nieustannie wydzielają lepki, czerwony kwas. I właśnie widok owej toksycznej substancji sączącej się z otaczającej stwora chmury przyczylił się do powstania nazwy, jaką opisywany nosi. Żrąca ciecz powoduje 2k4 obrażenia od kwasu co rundę każdemu żywemu bytowi, nad którym wisi lub nad którym przelatuje krwawy deszcz (Refleks zmniejsza o połowę, ST 19). Kwas dezaktywuje się natychmiast po zadaniu obrażeń, więc ofiara otrzymuje rany tylko wtedy, gdy stwór unosi się nad nią.

Doskonałsze łapanie (zw): Jeśli krwawy deszcz trafi atakiem macką przeciwnika mniejszego choć o jedną kategorię rozmiaru, zadaje normalne obrażenia plus rany od kwasu. Może następnie próbować rozpocząć zwarcie w darmowej akcji, nie prowokując okazyjnego ataku (zwarcie +25). Jeżeli uzyska trzymanie, ma prawo w tej samej rundzie dusić. Odtąd może też albo prowadzić zwarcie normalnie, albo po prostu trzymać macką przeciwnika (kara -20 do testu zwania, ale sam krwawy deszcz nie pozostaje w zwarcu). Tak czy inaczej, każdy udany test zwania w następnych rundach oznacza automatyczne zadanie obrażeń od macki i od kwasu.

Duszenie (zw): Po udanym teście zwania macką krwawy deszcz może zgnieść złapanego przeciwnika, zadając 1k4+4 obrażenia miażdżone. Macka zadaje duszonemu dodatkowe 1k4 obrażenia od kwasu w każdej rundzie.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie — porażający uścisk, *raca*, *ściana wiatru*; 3/dzień — kontrolowanie wiatrów, *podmucha wiatru*, *wzwanie błyskawic*; 1/dzień — kontrolowanie pogody, *zabójcza chmura*. Poziom czarującego = 12. ST rzutu obronnego 17 + poziom czaru.

Brak dostrzegalnej anatomii (zw): Krwawy deszcz jest niepodatny na trafienia krytyczne, nie da się wykonać względem niego podstępnych ataków ani go flankować.

Nienaturalna mgła (zn): Krwawy deszcz nieustannie otacza się nienaturalną białą mgłą o promieniu 18 metrów. Zapewnia mu ona premię z okoliczności +10 do testów Ukrycia się oraz całkowite ukrycie (ryzyko chybiecia 50%) względem ataków wykonywanych poza oparami.

Osoby, które znajdują się we mgle odkrywają, że mogą przez nią widzieć normalnie.

Istoty w nienaturalnej mgle zyskują odporność na czary 22 przeciw magii druidycznej. Opary mogą rozwiać silne wiatry, ale naturalnie formują się na nowo po 2k6 rundach po ustaniu podmuchów.

Regeneracja (zw): Krwawy deszcz otrzymuje normalne obrażenia od ognia i efektów mocy. Formy ataku niepowodujące obrażeń w punktach wytrzymałości ignorują regenerację. Krwawy deszcz nie odzyskuje punktów straconych wskutek wygłodzenia, pragnienia lub duszenia.

KRWAWY JASTRZĄB

Mała magiczna bestia

Kostka Wytrzymałości: 1k10 (5 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 3 m (2 pola), latanie 24 m (16 pól) (przeciętna)

KP: 16 (+1 rozmiar, +3 Zr, +2 naturalny), dotyk 14, nieprzygotowany 13
Bazowy atak/zwarcie: +1/-2
Atak: szpony +5 wręcz
Całkowity atak: 2 szpony +5 wręcz; ugryzienie +0 wręcz
Obrażenia: pazury 1k3+1, ugryzienie 1k4
Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m
Specjalne ataki: krwawienie
Specjalne cechy: widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle
Rzuty obronne: Wytr +2, Ref +5, Wola +1
Atrybuty: S 13, Zr 16, Bd 11, Int 2, Rzt 12, Cha 7
Umiejętności: Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie -3, Spoztrzegawczość +2*, Ukrywanie się +5
Atuty: Finezja w broni
Środowisko: każde lasy, wzgórze, równiny i góry
Występowanie: pojedynczo lub stadko (3-12)
Skala Wyzwania: 1/2
Skarb: 50% dóbr (tylko klejnoty)
Charakter: zawsze neutralny
Rozwój: 2-3 KW (średni)



WALKA

Krwawe jastrzębie niemal zawsze spotyka się w dużych grupach polujących dorosłych okazów, lecz czasami zdarzają się samotne dorastające sztuki, które niedawno odłączyły się od rodzinnego stada. Atakują prawie wszystkie żywe stworzenia, dopóki same nie zginą. Gdy krwawego jastrzębia ogarnie żądza krwi, nie ucieknie z pola walki. Ptaszyska gustują szczególnie w mięsie ludzkim. Jeśli spotkają drużynę wielorasową, zazwyczaj skupiają się na atakowaniu przedstawicieli rzeczonoj rasy.

Krwawienie (zw): Rana zadana szponami lub dziobem krwawego jastrzębia bardzo krwawi, powodując 1 dodatkowy punkt obrażeń co rundę po zranieniu. Skutki kilku takich ran się kumulują – dwie rany oznaczają 2 obrażenia co rundę itd. Krwawienie można powstrzymać tylko udanym testem Leczenia (ST 15) albo dowolnym czarem leczenia lub innym zaklęciem leczącym (np. uzdrowienie).

Umiejętności*: Krwawe jastrzębie mają premię rasową +8 do testów Spoztrzegawczości w dziennym świetle.

Krwawe jastrzębie to dzikie, mięsożerne drapieżniki. Są zagrożeniem dla każdego, kto wkroczy na terytorium, które uznały za własne. Polowanie sprawia im wielką przyjemność i często stadko tych ptaków atakuje nawet jeśli żaden z nich nie jest głodny.

Opisywany ptak mierzy około 1 metra, licząc od czubka zakrzywionego dzioba do końca piór ogonowych. Rozpiętość skrzydeł dorosłego osobnika wynosi około 2 metrów. Pióra są barwy matowoszarej, a oczy posiadają ten sam odcień jaskrawej czerwieni, co pożądana przez ptaka świeża krew.

Niektórzy znawcy sądzą, że krwawe jastrzębie są spokrewnione z innymi ptakami drapieżnymi. Jednak głód świeżego mięsa i krwi bardzo je odróżnia od zwyczajnych latających drapieżników.

ROZWÓJ KRWAWYCH JASTRZĘBI

Niektóre osobniki tego rodzaju żywią nadzwyczaj silne pragnienie, aby zwyciężyć wrogów. Gdy krwawy jastrząb uzyska więcej niż 1 Kostkę Wytrzymałości, zyskuje specjalną cechę o nazwie dzikość.

Dzikość (zw): Krwawy jastrząb jest tak nieustępliwym przeciwnikiem, że walczy bez żadnych kar nawet okaleczony lub umierający

KRWIOCIERN

Duża roślina (pozaplanarna)

Kostka Wytrzymałości: 3k8+12 (25 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 0

KP: 16 (-1 rozmiar, +3 Zr, +3 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 13

Bazowy atak/zwarcie: +2/+11

Atak: wić +6 wręcz

Całkowity atak: 4 wić +6 wręcz

Obrażenia: wić 1k8+5

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: wysysanie krwi, doskonalsze łapanie

Specjalne cechy: cechy roślin

Rzuty obronne: Wytr +7, Ref +4, Wola +2

Atrybuty: S 20, Zr 17, Bd 19, Int —, Rzt 12, Cha 2

Umiejętności: —

Atuty: —

Środowisko: każda pustynia i równiny (Carceri, Otchłań, Pandemonium, Zewnętrzne)

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 3

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny
Rozwój: 4-6 KW (duża); 7-15 KW (wielka)

Krwiciern to twarda, szorstka roślina, tworząca kolczaste zarośla na jałowych pustkowiach Otchłani, Carceri, Zewnątrz i Pandemonium. Roślina żywi się wyłącznie krwią żywych istot, wysysając ją poprzez długie na prawie 10 centymetrów, wydrążone, ostre jak igły kolce na wiciach. Krwiciernie wyglądają na czarne, wysuszone winorośle o drobnych liściach. Na roślinie wiecznie rosną jasnoczerwone, soczyste jagody, które wydzielają słodki zapach, miły dla większości stworzeń, zwłaszcza na pustyniach. Jeśli jakaś istota przeżyje atak krwiciernia i ukradnie mu kilka jagód, wysiłki pójdą na marne – jagody są gorzkie i pozbawione wartości odżywczych.

Bardzo rzadko zdarza się, że krwiciern zostanie przesadzony na Plan Materialny. Zazwyczaj roślina taka umiera po kilku dniach, lecz niektórym udaje się przetrwać na pustkowiach i rozrosnąć do wielkich rozmiarów.

WALKA

Krwiciern przypomina normalną roślinę, dopóki żywe stworzenie nie wejdzie w zasięg jego wici.

Krwiciern

Wówczas wystrzeliwuje ku ofierze jak najwięcej wysysających



krw wici. Krwiciern pozwala padlinożercom usuwać szczątki, więc na obszarze wokół rośliny nie rozkładają się zwłoki.

Krwiciernia można przyzwać przyzwaniem sojusznika natury IV.

Wysysanie krwi (zw): Jeśli krwiciern złapie przeciwnika, zaczyna wysysać krew. Po każdym udanym teście zwarcia obniża Budowę ofiary o 1k4 punkty. Jeśli przeciwnik zwycięży w teście zwarcia, jedna z wici krwiciernia odpada od ciała wroga, jednak rana krwawi jeszcze przez dodatkową rundę.

Doskonalwsze łapanie (zw): Jeśli krwiciern trafi przeciwnika mniejszego o co najmniej jedną kategorię rozmiaru co najmniej w dwóch atakach wicią, zadaje normalne obrażenia od każdej z nich oraz próbuje rozpocząć zwarcie w darmowej akcji nieprobowanej okazji ataku (premia do zwarcia +11). Jeżeli uzyska trzymanie, może wysysać krew. Odtąd krwiciern może albo prowadzić zwarcie normalnie, albo po prostu trzymać przeciwnika dwoma wiciami (kara -20 do testu zwarcia, ale samego krwiciernia nie uważa się za będącego w zwarcu). Tak czy inaczej, każdy udany test zwarcia w następnych rundach oznacza automatyczne zadanie obrażeń od wici oraz wysysa krew.

Cechy roślin: Krwiciern jest niepodatny na trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie i polimorfowanie. Nie działają na niego trafienia krytyczne ani efekty wpływające na umysł. Widzi w słabym świetle.

KULDURATH

Duża magiczna bestia (pozaplanarna)

Kostka Wytrzymałości: 9k10+36 (85 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 12 m (8 pól) (pełne płytowe ladry); bazowo 18 m (12 pól), wspinanie 9 m (6 pól)

KP: 25 (-1 rozmiar, +10 pełne płytowe ladry +2, +6 naturalny), dotyk 9, nieprzygotowany 25

Bazowy atak/zwarcie: +9/+18

Atak: bodnięcie +13 wręcz

Całkowity atak: bodnięcie +13 wręcz oraz szpikulce do zbroi +8 wręcz oraz 2 kopnięcie +8 wręcz

Obrażenia: bodnięcie 2k6+5, szpikulce do zbroi 1k8+2, kopnięcie 2k4+2

Przestrzeń/zasięg: 3 m/1,5 m

Specjalne ataki: aura elektryczności, szarża, trawienie

Specjalne cechy: niepodatności, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle, wspólna obrona

Rzuty obronne: Wytr +10, Ref +6, Wola +5

Atrybuty: S 21, Zr 10, Bd 19, Int 5, Rzt 14, Cha 10

Umiejętności: Skakanie +9, Wspinaczka +17, Zastraszanie +4

Atuty: Bieg, Krzepa, Potężny atak, Zmysł walki

Środowisko: każde wzgórze lub równiny (Zewnątrz)

Występowanie: pojedynczo, para lub stado (5-20)

Skala Wyzwania: 8

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 10-24 KW (wielki); 25-27 (olbrzymi)

Olbrzymie kuldurathy często służą jako wierzchowce rilmani ferrumachom (opisanym w dalszej części podręcznika).

Kuldurath ma ponad 4 metry długości, 2,4 metra wzrostu w kłębie, a waży ponad 3200 kilogramów. Kształtem przypomina nosorożca, tyle że łapy ma dłuższe i lepiej umięśnione, nie posiada także rogu, lecz parę ostrych jak brzytwy słoniowych kłów. Tylne łapy stwora są silniej umięśnione i sprężyste niż przednie, umożliwiając potężne skoki i kopnięcia. Biegający kuldurath przypomina kicającego królika, acz jest o wiele groźniejszy. Skórę zwierzęcia pokrywają stalowoszare łuski. Większość kuldurathów nosi pełne płytowe lądry +2.

Opisywani rozumieją leśny, ale same nie mówią w żadnym języku.

WALKA

Kuldurathy zajadłe bronią swych stad przed zagrożeniem, ale nie mają instynktu terytorialnego i tolerują w pobliżu przyjazne lub obojętne stworzenia. Dosiadany przez jeźdźcę stwór jest groźnym przeciwnikiem. Jeśli siedzi na nim rilmani ferrumach, to modyfikatory Zastraszania obu istot się kumulują, gdy ma to zastosowanie.

Aura elektryczności (zn): Trzy razy dziennie w darmowej akcji kuldurath może powołać do istnienia potężną aurę elektryczności. Wszystkie stworzenia w promieniu 9 metrów od niego muszą wykonywać rzut obronny na Refleks (ST 18) – nieudany oznacza 2k6 obrażeń od elektryczności. Aura utrzymuje się 3 rundy i w każdej ofiary muszą wykonywać rzut obronny.

Szarża (zw): Kuldurath zwykle zaczyna walkę od szarży na wroga. Oprócz zwykłych korzyści i ryzyka związanych z szarżą, taktyka ta pozwala mu zadać podwójne obrażenia po trafieniu bodnięciem.

Tratowanie (zw): W standardowej akcji kuldurath może traktować przeciwników mniejszych o co najmniej jedną kategorię rozmiaru. Taki atak zadaje 2k6+5 obrażeń miażdżonych. Tratowany może spróbować wyprowadzić okazyjny atak z karą -4 albo wykonać rzut obronny na Refleks o ST 19 (udany zmniejsza o połowę liczbę obrażeń otrzymanych podczas tratowania).

Niepodatności (zw): Kuldurath jest niepodatny na obrażenia od elektryczności oraz efekty wpływające na umysł.

Wspólna obrona (zn): Kuldurath automatycznie zyskuje korzyści redukcji obrażeń i odporności na energię, jakie posiada dosiadający go jeździec. Podobnie jest z efektami czarów o zasięgu osobistym.

Umiejętności: Kuldurath posiada premię rasową +8 do testów Wspinaczki, a ponadto zawsze ma prawo wziąć 10 w teście tejże umiejętności, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża.



ŁAKOSZAKAL

Mała/średnia magiczna bestia (zmiennokształtna)

Kostka Wytrzymałości: 4k8+8 (26 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 12 m (8 pól) jako szakal; 9 m (6 pól) jako humanoid lub hybryda

KP: 17 (+1 rozmiar, +3 Zr, +3 naturalny) jako szakal, dotyk 14, nieprzygotowany 14; 16 (+3 Zr, +3 naturalny) jako hybryda, dotyk 13, nieprzygotowany 13; 15 (+3 Zr, +2 naturalny) jako humanoid, dotyk 13, nieprzygotowany 12

Bazowy atak/zwarcie: +4/+1 mały lub +5 średni

Atak: ugryzienie +5 wręcz jako szakal lub hybryda; sejmitar +5 wręcz jako humanoid

Całkowity atak: ugryzienie +5 wręcz jako szakal, ugryzienie +5 wręcz i sejmitar +0 wręcz jako hybryda; sejmitar +5 wręcz jako humanoid

Obrażenia: ugryzienie 1k4+1 jako szakal; ugryzienie 1k6+1, sejmitar 1k6 jako hybryda; sejmitar 1k6+1 jako humanoid

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: usypiający wzrok

Specjalne cechy: RO 5/zimne żelazo, różne kształty, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +6, Ref +7, Woła +3

Atrybuty: S 13, Zr 16, Bd 15, Int 11, Rzt 12, Cha 12

Umiejętności: Blefowanie +3, Nasłuchiwanie +5, Przebieranie +3*, Spostrzegawczość +5, Wycucie pobudek +3

Atuty: Czujność, Uniki

Środowisko: regiony w klimacie umiarkowanym

Występowanie: pojedynczo lub sfora (2-4 plus 1-6 szakali)

Skala Wyzwania: 2

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle chaotyczny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Łakoszakal to dzikie stworzenie, które przyjmuje wygląd łagodnej istoty, usypia wrogów, a potem ucztuje na świeżo zabitych zwłokach. W naturalnej postaci nie da się go odróżnić od zwykłego szakala, mimo że jest o wiele bardziej śmiały. Może także przybrać postać średniego humanoida dowolnego gatunku lub hybrydy o wyprostowanej postawie, lecz z szakalim łbem i futrem. Łakoszakale często występują w sforach ze zwykłymi szakalami (użyj statystyk psów z Księgi Potworów).

Opisywani mówią wspólnym i mogą porozumiewać się z szakalami w dowolnej postaci.

WALKA

W postaci szakala stwór walczy gryząc. Jako hybryda używa zarówno broni, jak i ugryzienia. Jako humanoid atakuje tylko orężem.

Usypiający wzrok (zn): Każdy, kto napotka wzrok łakoszakala (w dowolnej formie) i kto znajduje się w promieniu 9 metrów od niego, musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 13) – nieudany oznacza zapadnięcie w sen na 5 minut. Opisywani są niepodatni na ataki wzrokowe własne i swych pobratymców. Stworzenia zaangażowane w walkę otrzymują premię +4 do rzutów obronnych.

Różne kształty (zn): Łakoszakal posiada dwie podstawowe formy, w które się przemienia na życzenie. Jedną z nich jest postać małego szakala, a drugą – hybryda. Wcześniej przedstawiono statystyki owych form. Ponadto łakoszakal może przybrać postać dowolnego średniego humanoida.

Umiejętności: *W postaci szakala opisywany jest doskonale przebrany za zwierzę, zyskując premię +10 do testów Przebierania.



Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 10

Skarb: podwójny standardowy

Charakter: zwykle praworządny zły

Rozwój: 9-16 KW (duży); 17-24 KW (wielki)

Maelefant to potężny czart strażniczy, wykorzystywany do ochrony oraz obrony skarbów czartów i czaro-dziejów.

Stworzenie w ogólnym kształcie jest humano-idalne, o wzroście blisko 3 metrów i wadze prawie 400 kilogramów. Dłonie, nieproporcjonalnie wielkie w stosunku do ciała, kończą się pazurami. Głowa przypomina łeb słonia o małych uszach i kaprawych, czerwonych oczkach, z niewielką paszczą z małutkimi zębami oraz długą, krętą trąbą zakończoną wąskim, długim kłem.

Maelefantów stworzyły potężne baatezu, by służyły jako strażnicy. Później jednak wiele z opisywanych stworzeń uciekło, gdy ich panowie zostali zdetronizowani. Teraz podróżują po Niższych Planach samotnie, wiedzione nieodpartym pragnieniem strzeżenia i chronienia, mimo że nie posiadają niczego, czego trzeba by bronić. Jeśli ktoś potężny zdecyduje dostarczać maelefantowi sporo żywego mięsa na wyżywienie, chętnie

zgodzi się służyć tej osobie jako strażnik.

Maelefanty mówią piekielnym i wspólnym.

MAELEFANT

Duży przybysz (pozaplanarny, praworządny, zły)

Kostka Wytrzymałości: 8k8+24 (60 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 20 (-1 rozmiar, +11 naturalny), dotyk 9, nieprzygotowany 20

Bazowy atak/zwarcie: +8/+18

Atak: pazury +13 wręcz

Całkowity atak: 2 pazury +13 wręcz oraz trąbokiel +8 wręcz

Obrażenia: pazury 1k6+6, trąbokiel 2k6+3

Przestrzeń/zasięg: 3 m/1,5 m

Specjalne ataki: broń oddechowa, doskonalsze łapanie, szalenie-cza szarża, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy przybyszów, OC 17, postawa obronna, RO 10/magia, szybkie leczenie 2, węch, wyostrzone zmysły

Rzuty obronne: Wytr +9, Ref +6, Wola +12

Atrybuty: S 22, Zr 11, Bd 16, Int 14, Rzt 19, Cha 15

Umiejętności: Czarostwo +12, Dyplomacja +4, Koncentracja +14, Nasłuchiwanie +16, Przeszukiwanie +12, Skkanie +16, Spostrzegawczość +16, Szacowanie +12, Sztuka przetrwania +4 (+6 podążanie tropem), Wiedza (dowolna jedna) +12, Wyczuwanie pobudek +14, Zachowanie równowagi +10

Atuty: Czujność, Doskonalsza szarża byka, Żelazna wola

Środowisko: każdy region lub podziemia (Dziewięć Piekieł)

WALKA

Maelefant walczy do śmierci w obronie terytorium lub powierzonej mu rzeczy. Nigdy nie ściga intruzów czy złodziei tak daleko, by stracił z oczu strzeżony obiekt. Maelefant jest równie skuteczny, trwając w miejscu i broniąc dostępu do jakiegoś miejsca, jak i w zmuszaniu intruzów do ucieczki. Nigdy nie opuszcza posterunku i natychmiast przerywa każdy atak, by odeprzeć nowe zagrożenie pilnowanej rzeczy. W pierwszych rundach walki zwykle stosuje zdolności czaropodobne, by wznieść ekran ochronny wokół pilnowanego obiektu.

Maelefanta można sprowadzić czarem *przywianie potwora VIII*.

Broń oddechowa (zn): Trzy razy dziennie maelefant może zionąć chmurą trujących wyziewów szeroką na 3 metry, a długą na 9 metrów. Ofiary na obszarze oparów muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 17) – nieudany oznacza całkowitą stratę pamięci, która neguje wszystkie rangi w umiejętnościach oraz atuty stworzeń, a także uniemożliwia używanie zdolności klasowych (również rzucanie czarów). Aktualnie przygotowane zaklęcia nie zostają stracone, a po prostu postać nie ma do nich dostępu. Zdolności rasowe dalej funkcjonują. Ponadto ofiara traci świadomość, kto jest przyjacielem, a kto wrogiem, nie pamięta swej przeszłości, ani nawet własnego imienia. Jest w stanie stworzyć nowe wspomnienia, ale po każdym wypoczynku lub śnie wszystkie na nowo zapamiętane rzeczy znikają. Stan

ten można zanegować każdym środkiem, który leczy truciznę (na przykład zaklęcia *uzdrowienie* czy *neutralizacja trucizny*). Do czasu wyleczenia efekt jest permanentny.

Doskonalsze łapanie (zw): Jeśli maelefant trafi atakiem pazurami przeciwnika mniejszego o przynajmniej jedną kategorię rozmiaru, zadaje normalne obrażenia. Może następnie próbować rozpocząć zwanie w darmowej akcji, nie prowokując okazyjnego ataku (zwanie +18). Jeżeli uzyska trzymanie, automatycznie trafia trąbokiem. Ewentualnie może albo prowadzić zwanie normalnie, albo po prostu pazurami trzymać przeciwnika (kara -20 do testu zwania, ale sam maelefant nie pozostaje w zwaniu). Każdy udany test zwania podczas następnych rund automatycznie zadaje obrażenia od pazurów.

Szaleńcza szarża (zw): Raz na minutę maelefant może wykonać szaleńczą szarżę. W takiej rundzie jego szybkość rośnie do 13,5 metra (9 pól) i otrzymuje premię do testów ataków +2, która kumuluje się ze wszystkimi premiami zyskiwanymi dzięki szarży.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – alarm, oplątanie, podmuch wiatru, światło, widzenie prawdy, wypaczenie drewna; 3/dzień – bariera z ostrzy, szkodliwa polimorfia. Poziom czarującego = 8. ST rzutu obronnego 12 + poziom czaru.

Cechy przybyszów: Na maelefanta nie wpływa zmartwychwstanie ani wskreszenie (ale życzenie lub *cud* potrafią przywrócić mu życie).

Postawa obronna (zw): Raz na spotkanie maelefant może w swojej turze przyjąć postawę obronną (darmowa akcja). Zyskuje wówczas +2 Siły, +4 Budowy, premię z odporności +2 do rzutów obronnych i premię unikową +4 do Klasy Pancerza. Na czas trwania postawy obronnej zachodzą następujące zmiany: KW 8k8+40 (76 pw); KP 24, dotyk 13, nieprzygotowany 20; Bazowy atak/Zwanie +9/+19; Całkowity atak 2 pazury +14 wręcz oraz trąbokiem +9 wręcz; Obrażenia pazury 1k6+7, trąbokiem 2k6+4; RO Wytr+11, Ref+8, Wola+14; S 24, Bd 20; Koncentracja +16, Skakanie +17. Korzyści utrzymują się przez liczbę rund równą 3 + nowo zwiększony modyfikator z Budowy, albo dopóki maelefant się nie przemieści. W postawie obronnej stwor nie może wykorzystywać umiejętności ani zdolności, które wymagają zmiany pozycji. Maelefant ma prawo przerwać postawę obronną w każdej chwili. Po porzuceniu postawy obronnej maelefant podlega karze -2 do Siły aż do końca danego spotkania.

Szybkie leczenie (zw): Maelefant odzyskuje stracone punkty wytrzymałości w tempie 2 na rundę. Szybkie leczenie nie przy-

wraca punktów straconych wskutek wygłodzenia, pragnienia lub duszenia, nie pozwala także zregenerować ani przyłączyć utraconych części ciała.

Węch (zw): Maelefant może wykrywać zbliżających się wrogów, wywęszyć ukrywających się oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

Wyostrome zmysły (zw): Maelefant widzi na cztery razy większy dystans niż człowiek w półmroku, a osiem razy dalej w normalnym świetle. Widzi również w słabym świetle oraz ciemnościach (72 metry).



Maelefant

MAUG

Duży konstrukt (pozaplanarny)

Kostka Wytrzymałości: 2k10+30 (41 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 12 m (8 pól) (nie może biegać)

KP: 25 (-1 rozmiar, +1 Zr, +8 mistrzowska pełna zbroja płytowa, +7 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 24

Bazowy atak/zwanie: +1/+10

Atak: mistrzowski miecz dwuostrzowy +5 wręcz lub walnięcie +6 wręcz

Całkowity atak: mistrzowski miecz dwuostrzowy +5 wręcz oraz +5 wręcz lub walnięcie +6 wręcz

Obrażenia: mistrzowski miecz dwuostrzowy 2k6+5/19-20 i 2k6+2/19-20, walnięcie 1k8+7

Przeźródlenie/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: skruszenie

Specjalne cechy: cechy konstruktów, OC 14, szybka naprawa, wszczępy

Rzuty obronne: Wytr +0, Ref +2, Wola +0

Atrybuty: S 20, Zr 15, Bd —, Int 13, Rzt 11, Cha 12

Umiejętności: Nasłuchiwanie +7, Rzemiosło (kamieniarstwo) +10*, Rzemiosło (kwalstwo) +6, Spostrzegawczość +7, Sztuka przetrwania +5, Wiedza (architektura i inżynieria) +10*, Zastraszanie +6, Zawód (inżynier wojskowy) +5, Zawód (żołnierz) +5

Atuty: Czujność^P, Walka dwoma orężami

Środowisko: każdy region i podziemia (Acheron)

Występowanie: pojedynczo, oddział (4-7), oddział wojskowy (2-4 maugi plus 4-9 hobgoblinów) lub kompania (10-14 maugów plus 1 sierżant 1-2 poziomu na każdym 5 maugów, 2-4 poruczników 3-6 poziomu, 1 dowódca na 7-10 poziomu i 20-50 hobgoblinów)

Skala Wyzwania: 3

Skarb: połowa standardowego

Charakter: zwykle praworządny neutralny

Rozwój: zależnie od klasy postaci
Dostosowanie poziomu: +3

Poszukujące bitew maugi to niezmordowani żołnierze. Te konstrukty z Acheronu są używane na polach bitewnych różnych planów jako doskonali najemnicy. Zachowują niewzruszoną lojalność wobec pracodawcy i nie okazują strachu w boju. Maugi ochoczo służą każdemu, kogo stać na ich wynajęcie. Nie kłopotzą się kwestiami dobra i zła.

Z wyglądu to ogromne kamienne konstrukty przekraczające 3 metry wzrostu, ważące blisko 750 kilogramów. Ich stalowoszare ciała wykuto z nieczulego kamienia Acheronu, nadając im potężne, humanoidalne kształty. Większość z nich nosi dwuręczne dwuostrzowe miecze, pochodzące z surowych kuźni macierzystego planu konstruktyw. Mają też ciężkie żelazne napierśniki tej samej produkcji. Część maugów posiada wszczepy z kamienia i metalu.

Uczeni w sekretach planów przypuszczają, że maugi początkowo tworzyły wojska uderzeniowe w starożytnej wojnie między dwoma dawnymi upadłymi imperiami. Na końcu jedno lub oba państwa znalazły sposób przeniesienia konstruktyw na Thuldanin, drugą warstwę Acheronu i śmietnisko pozostałości po wszystkich wojnach. Najpierw trafili na Thuldanin jako więźniowie, ale przekształcili tę warstwę w swą fortecę. Pierwsze wygnane tam maugi wykorzystały wiedzę skradzioną swym twórcom, aby stworzyć więcej podobnych sobie. Te starożytne konstrukty są przez pobratymców zwane thulkarrami. Władają maugami do dziś dnia. Thulharrowie i inne konstrukty tego typu, które posługują się czarami, potrafią podróżować na odmiennie plany, a czasem dzięki *zamianie planów* lub *wrotom* wysyłają oddziały czy plutony maugów do walki w różnych konfliktach multiwersum. Opisywani nie są żywymi istotami i nie umierają, jeśli nie zniszczy się ich w bitwie, więc wielu takich najemników pozostaje na Planie Materialnym przez stulecia, poszukując wojen, które nadadzą sens ich egzystencji.

Maugi mówią gigantycznym, smoczym, wspólnym.

WALKA

Maugi to maszyny bojowe zniszczenia. Dudnią po polu bitwy na miażdżących rollkach. Wierują w szeregach wrogów z zabójczymi dwuostrzowymi mieczami. Każdą konfrontację traktują jak bitwę będącą częścią większej wojny, więc zawsze walczą według planu opracowanego dla danego pola. Jeśli z góry znają miejsce starcia, konstruuja pułapki, kopią okopy i starają się kontrolować przebieg starcia tak, by było jak najkorzystniej dla nich.

Skruszenie (zn): Trzy razy dziennie w standardowej akcji maug może, dotknąwszy przedmiotu, anulować jego trwałość na 1k4 rundy (Wytrzymałość neguje, ST 18). Moc ta działa na przedmioty o objętości 27 metrów sześciennych (sześciąt o krawędzi 3 metrów) – jeśli obiekt jest większy, kruszeją tylko jego 0,27 metra sześciennego. Nietrzymane niemagiczne przedmioty nie mają prawa do rzutu obronnego. Jeśli jakiegoś stworzenie trzyma, ma na sobie lub niesie przedmiot, maug musi trafić atakiem dotykowym wręcz, który nie prowokuje okazyjnego ataku. Wielu wojowników tej rasy pozyskuje atut Doskonałsze roztrzaskiwanie, by stosować tę moc przeciw niebezpiecznym oponentom.

Cechy konstruktyw: Maug jest niepodatny na efekty wpływające na umysł oraz na trucizny, *uśpienie*, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne oraz wszystkie efekty wymagające rzutu obronnego na Wytrzymałość (chyba że wpływają również na przedmioty lub mają nieszkodliwe działanie). Nie podlega trafieniom krytycznym, stłuczeniom, obniżaniu wartości atrybutów, wyszcząnianiu wartości atrybutów, zmęczeniu, wyczerpaniu oraz wyszcząnianiu energii. Nie ryzykuje śmierci w wyniku ogromnych obrażeń. Sam z siebie nie leczy obrażeń, ale może zostać naprawiony. Nie może zostać poddany ani wskrzeszeniu, ani zmartwychwstaniu. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Szybka naprawa (zw): Maug po 1 pełnej godzinie odpoczynku naprawia 1 punkt uszkodzeń, jeśli tylko pozostał mu chociaż



MAUGI A KOMPENDIUM WTajemNICZEŃ

Kompendium Wtajemniczeń wprowadza kilka zaklęć czarodziejów/zaklinaczy, które powinny znaleźć się w repertuarze maugów: *naprawianie drobnych uszkodzeń*, *naprawianie lekkich uszkodzeń*, *naprawianie średnich uszkodzeń*, *naprawianie poważnych uszkodzeń* czy *naprawianie krytycznych uszkodzeń*. Działają one jak odpowiednie czary leczenia, ale

są czarami wtajemniczeń, które negują punkty uszkodzeń konstruktyw, którym pozostał jeszcze choć 1 punkt wytrzymałości. Jeśli wykorzystujesz podręcznik *Kompendium Wtajemniczeń*, nic nie stoi na przeszkodzie, aby maugowie posługujący się zaklęciami tworzyli eliksiry lub różdżki z czarami naprawiania, by usprawnić swoje „leczenie”.

1 punkt wytrzymałości. Szybka naprawa nie pozwala zregenerować ani przyłączyć utraconych części ciała.

Dowolna postać może wspomagać samonaprawę mauga testem umiejętności Rzemiosło (kamieniarstwo) o ST 15 – udany zwiększa działanie opisywanej zdolności do 2 punktów na godzinę wypoczynku. Wspomaganie konstruktu wymaga lekkiej aktywności. Dana postać może naprawiać tylko jednego mauga naraz. Konstrukt nie może wspomagać swej własnej autonaprawy.

Wszczepy (zw): Konstrukty tego rodzaju tworzone na Acheronie często są wyposażane w specjalne wszczepy, które opisano w części „Wszczepy maugów” w „Dodatku 2”. Opisywany pozbawiony poziomów klasowych może mieć wszczepy do wartości 2000 sz. Maug z poziomami może kupować nowe wszczepy za zgromadzone skarby.

Umiejętności: Maugi zdobywają umiejętności jak przybysze. *Z uwagi na wrodzony zmysł do maszyn i inżynierii opisywani posiadają premię rasową +4 do testów Rzemiosła (kamieniarstwo) oraz Wiedzy (architektura i inżynieria).

SPOŁECZNOŚĆ MAUGÓW

Maugów stworzono na potrzeby wojen, jednak nie walczą nigdy przeciw sobie. Czasami przypadkowo (nie wskutek planu) znajdują się po przeciwnych stronach konfliktu. Wojny takie mają wyjątkowo wysoką śmiertelność, gdyż opisywani prowadzą armie do starcia raz za razem, aż jedna (lub obie strony) nie zniknie z powierzchni ziemi. Wówczas te konstrukty łączą się ze sobą do walki w nowej wojnie, tak jakby nigdy nie stały po wrogich stronach.

Thulkarowie rządzą maugami dlatego, że stworzyli większość z nich, a także dlatego, że są najstarsi i najpotężniejsi. Opisywani darzą wspomnianych wiekowych pobratymców szacunkiem przypominającym więc żołnierzy z generałami. Niemniej thulkarowie, mimo wielkiej władzy, rzadko wydają rozkazy. Uważają, że ich rasa istnieje po to, by służyć w cudzych wojnach. Starają się zatem tylko wynegocjować dla swych żołnierzy możliwie najlepsze warunki. Wynajęcie najemnika mauga kosztuje zwykle około 5 sz dziennie, plus 2 sz za poziom klasowy. Opisywane konstrukty preferują rzadkie minerały i magiczne przedmioty – płatne z góry, rzecz jasna.

MAUGI JAKO POSTACIE TŁA

Maugi celują w każdej niemal klasie, ale ich ulubiona to wojownik. Rzadko zdarzają się wśród nich kapłani i druidzi, gdyż te konstrukty to bezduszne twory, a nie część naturalnego świata. Z uwagi na wiele zdolności specjalnych efektywny poziom postaci mauga jako bohatera gracza równa się poziomowi klasowemu +5. A więc 1-poziomowy maug wojownik ma EPP 6 i jest odpowiednikiem postaci 6. poziomu. Odporność na czary postaci mauga wynosi 14 + poziom klasowy.

TWORZENIE

Tylko thulkarowie znają tajniki konstrukcji maugów, ale plotki głoszą, że w starych ruinach można odnaleźć antyczne tablice, na których opisano proces i rytuały pozwalające wygnać całą rasę na Acheron. Oprócz znajomości sekretnych rytuałów stworzenie mauga kosztuje 10 000 sz i 500 PD. Thulkarowie

sprzedają usługi najemników tej rasy przede wszystkim w celu gromadzenia środków pieniężnych na budowę kolejnych.

MAULGOTH

Wielkie wynaturzenie (ziemi)

Kostka Wytrzymałości: 20k8+160 (250 pw)

Inicjatywa: +11

Szybkość: 18 m (12 pól), rycie 18 m (12 pól), wspinanie 18 m (12 pól)

KP: 39 (-2 rozmiar, +7 Zr, +24 naturalny), dotyk 15, nieprzygotowany 32

Bazowy atak/zwarcie: +15/+32

Atak: maczka +22 wręcz

Całkowity atak: 4 maczka +22 wręcz oraz ugryzienie +20 wręcz

Obrażenia: maczka 2k6+9, ugryzienie 2k8+4

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/4,5 m (6 m maczką)

Specjalne ataki: doskonałe łapanie, duszenie 3k6+3, eteryczny przerzut, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: doskonale wspinanie, OC 37, RO 15/magia i adamantyt, ruch xorna, widzenie w ciemnościach 18 m, wyczuwanie drgań 18 m

Rzuty obronne: Wytr +14, Ref +13, Wola +17

Atrybuty: S 29, Zr 25, Bd 27, Int 16, Rzt 16, Cha 18



Umiejętności: Ciche poruszanie się +13, Koncentracja +25, Nasłuchiwanie +23, Skakanie +16, Spostrzegawczość +22, Ukrywanie się +13

Atuty: Atak z doskoku, Doskonalsza inicjatywa, Ruchliwość, Uniki, Wielokrotny atak, Żelazna wola, Zmysł walki

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 17

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny zły

Rozwój: 21-30 KW (wielki); 41-60 KW (kolosalny)

Do najgroźniejszych potworów Podmroku należą maulgothy – samotniczy władcy kamienia. Poruszają się szybko po kamiennym materii i przenikają przez nią. Wielka ruchliwość pozwala im uciec przez lity kamień w rzadkich wypadkach, gdy natrafiają na silniejszego przeciwnika.

Z wyglądu są to potworne zlepkі ciała z kamieniem. Korpus przypomina wielkiego, zdeformowanego nosorożca, o czterech potężnych nogach i z czterema mackami. Szarozielone cielsko pokrywają kamieniste szpikulce i wypustki, a skóra w dotyku do złudzenia przypomina kamień.

Maulgothy władają światem natury z biegłością równą druidom, ale nie cechuje ich wcale typowa dla tych ostatnich miłość do przyrody. Bezwzględnie używają świata natury jako pierwszej linii obronnej, kontrolując rośliny i zwierzęta dla własnej korzyści.

Opisywani mówią podwspólnym i ziemnym.

WALKA

Maulgothy, zaciekli i sprytni przeciwnicy, polują na wielkich obszarach jaskiń, kierując się wyłącznie własnymi kapryсами. Uwielbiają walczyć z zasadzki, a zdolność przenikania przez kamień umożliwia im skuteczną walkę w stylu „uderzyć i uciec” – nawet przeciw grupom silnych przeciwników.

Stwór często zaczyna walkę z niebezpieczną grupą od Ataku z doskoku i wykorzystania eterycznego przerzutu do wypchnięcia części przeciwników na Plan Eterychny. Gdy w ten sposób zredukuje opór, pojawia się w centrum walki, starając się mieć wszystkich pozostałych wrogów w zasięgu potężnych macek.

Doskonalsze łapanie (zw): Jeśli maulgoth trafi atakiem macką przeciwnika mniejszego choć o jedną kategorię rozmiaru, zadaje normalne obrażenia. Może następnie próbować rozpocząć zwarcie w darmowej akcji, nie prowokując okazjnego ataku (zwarcie +32). Jeżeli uzyska trzymanie, jeszcze w tej samej rundzie stosuje duszenie. Potem może albo prowadzić zwarcie normalnie, albo po prostu macką trzymać przeciwnika (kara –20 do testu zwarcia, ale sam maulgoth nie pozostaje

w zwarcu). Tak czy inaczej, każdy udany test zwarcia w następnych rundach oznacza automatyczne zadanie obrażeń od macki.

Duszenie (zw): Po udanym teście zwarcia maulgoth może dusić złapanego przeciwnika, zadając 3k6+3 obrażenia miażdżone.

Eterychny przerzut (zw): W standardowej akcji maulgoth może spróbować wypchnąć przeciwnika na Plan Eterychny. Wymaga to udanego ataku dotykowego jedną z macek. Trafione stworzenie musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 29) – porażka oznacza przerzucenie na Plan Eterychny.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – kontrolowanie roślin, leczenie lekkich ran, pogawędka z kamieniem, przemiana błota w skałę, przemiana skały w błoto, uspokojenie zwierzęcia, zdominowanie zwierzęcia, zmiękczenie ziemi i kamienia; 5/dzień – leczenie poważnych ran, ściana kamieni, widzenie prawdy. Moce analogiczne do czarów 13-poziomowego druida (ST rzutu obronnego 14 + poziom czaru).

Doskonale wspinanie (zw): Maulgoth wspina się z nadzwyczajną łatwością. Może poruszać się z pełną szybkością po sufitach, nawisach i innych nachylonych lub pionowych powierzchniach. Nie musi także wykonywać testów Wspinaczki, by utrzymać się powierzchni po odniesieniu obrażeń.

Wyczuwanie drgań (zw): Dotykający ziemi stwór automatycznie wyczuwa położenie wszystkiego, co ma kontakt z ziemią i co znajduje się w promieniu 18 metrów od niego.

Ruch xorna (zw): Maulgoth może się poruszać w kamieniu, glebie czy każdym innym typie ziemi (ale nie w metalu) z równą łatwością, co ryba pływająca w wodzie. Czyniąc to, nie pozostawia za sobą żadnego tunelu czy otworu, nie tworzy też „fal” i nie pozostawia po sobie żadnych innych świadectw bytności. Czar poruszenie ziemi rzucony na obszar, w którym przebywa tak poruszający się maulgoth, odpycha go na 9 metrów i powoduje jego oszołomienie na 1 rundę, chyba że powiedzie mu się rzut obronny na Wytrwałość (ST 15).

MEGATERIUM

Wielkie zwierzę

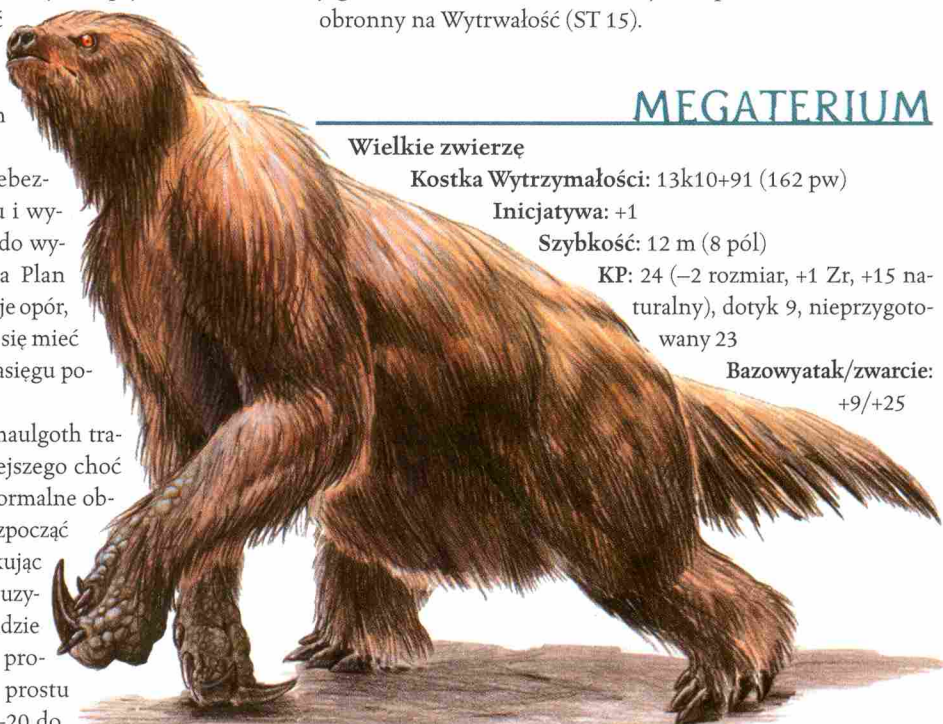
Kostka Wytrzymałości: 13k10+91 (162 pw)

Inicjatywa: +1

Szybkość: 12 m (8 pól)

KP: 24 (–2 rozmiar, +1 Zr, +15 naturalny), dotyk 9, nieprzygotowany 23

Bazowyatak/zwarcie: +9/+25



LGW

Megaterium

Atak: pazury +16 wręcz
Całkowity atak: 2 pazury +16 wręcz oraz ugryzienie +10 wręcz
Obrażenia: pazury 2k4+8/19-20, ugryzienie 2k6+4
Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/3 m
Specjalne ataki: doskonalsze łapanie, przyszpilenie do ziemi, trutowanie 2k8+12
Specjalne cechy: węch, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle
Rzuty obronne: Wytr +17, Ref +9, Wola +5
Atrybuty: S 27, Zr 13, Bd 24, Int 2, Rzt 13, Cha 8
Umiejętności: Nasłuchiwanie +11, Spostrzegawczość +11
Atuty: Czujność, Doskonalsze trafienie krytyczne (pazury), Potężny atak, Skupienie na broni (pazury), Zwiększona wytrwałość
Środowisko: każde lasy, wzgórze lub równiny
Występowanie: pojedynczo lub rodzina (2-4)
Skala Wyzwania: 8
Skarb: —
Charakter: zawsze neutralny
Rozwój: 14-16 KW (wielki); 17-26 kW (olbrzymi)

Megateria, zwane też ogromnymi leniwcami naziemnymi, zawsze stają się dominującymi mieszkańcami danego terytorium. Niewielu naturalnych drapieżników ryzykuje konflikt z nimi, gdyż twarda skóra tych istot czyni z nich niełatwy łup. Megaterium ma prawie 6 metrów długości, a w kłębie sięga człowiekowi do ramion. Rzadko jednak chodzi na czterech łapach. Woli kroczyć na tylnych, w postawie wyprostowanej. Dorosły osobnik sięga w ten sposób 4,5 metra wzrostu. Oprócz kudłatego futra, chroniącego przed wrogim środowiskiem, megateria posiadają też uzębienie odpowiadające wszystkożernej diecie.

Choć megateria trzymają się raczej we własnym gronie, mało które stworzenie stanie im na drodze, gdy zapagną uzupełnić głównie roślinny jadłospis o mięso. Jak większość ssaków, stają się agresywne w sezonie godowym oraz broniąc młodych.

WALKA

Zanim megaterium zrobi użytek z pazurów, stara się strącić najbliższego przeciwnika. Wykorzystuje zasięg i zdolność przyszpilenia, by rozpocząć zwanie, a potem przytrzymuje pod sobą ofiarę, walcząc jednocześnie z innymi za pomocą kłów i pazurów.

Doskonalsze łapanie (zw): Jeśli megaterium trafi jednym atakiem pazurami przeciwnika mniejszego choć o jedną kategorię rozmiaru, zadaje normalne obrażenia. Może następnie próbować rozpocząć zwanie w darmowej akcji, nie prowokując okazjnego ataku (zwarcie +25). Jeżeli uzyska trzymanie, ma prawo w następnym teście zwarcia spróbować przyszpilić do ziemi ofiarę. Odtąd może też albo prowadzić zwanie normalnie, albo po prostu pazurami trzymać przeciwnika (kara -20 do testu zwarcia, ale samo megaterium nie pozostaje w zwarcu). Tak czy inaczej, każdy udany test zwarcia w następnych rundach oznacza automatyczne zadanie obrażeń od pazurów.

Przyszpilenie do ziemi (zw): Megaterium może wykonać kolejny test zwarcia względem przeciwnika,

z którym już jest w zwarcu, aby go przyszpilić do ziemi. Taki wróg w każdej rundzie przyszpilenia otrzymuje obrażenia od trutowania – począwszy od rundy, w której nastąpiło przyszpilenie do ziemi.

Trutowanie (zw): W standardowej akcji megaterium może trutować przeciwników mniejszych choć o jedną kategorię rozmiaru. Taki atak zadaje 2k8+12 obrażeń miazdżonych. Trutowany może spróbować wyprowadzić okazjny atak z karą -4 albo wykonać rzut obronny na Refleks o ST 24 (udany zmniejsza o połowę liczbę obrażeń otrzymanych podczas trutowania).

Węch (zw): Megaterium potrafi wykrywać zbliżających się wrogów, wywąchiwać ukrywających się oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

MIECZOWE WIDMO

Średni nieumarły

Kostka Wytrzymałości: 5k12 (32 pw)

Inicjatywa: +5

Szybkość: 6 m (4 pola)

KP: 20 (+1 Zr, +6 napierśnik +1, +3 ciężka metalowa tarcza +1), dotyk 11, nieprzygotowany 19

Bazowy atak/zwarcie: +5/+8

Atak: miecz długi +1 +10 wręcz lub ciężka kusza +1 +7 dystansowo

Całkowity atak: miecz długi +1 +10 wręcz lub ciężka kusza +1 +7 dystansowo

Mieczowe widmo



Obrażenia: miecz długi +1 1k8+6 plus obniżenie Siły, ciężka kusza +1 1k10+1

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: obniżenie Siły

Specjalne cechy: cechy nieumarłych, odporność na odpędzanie +2, RO 10/magia i tnące

Rzuty obronne: Wytr +5, Ref +3, Wola +3

Atrybuty: S 17, Zr 13, Bd —, Int 11, Rzt 13, Cha 8

Umiejętności: Ciche poruszanie się +1, Jeździectwo +5, Nasłuchiwanie +7, Skakanie +3, Spostrzegawczość +7, Ukrywanie się +5, Wspinaczka +3

Atuty: Czujność^P, Doskonała inicjatywa, Potężny atak, Rozszczepienie, Skupienie na broni (miecz długi), Specjalizacja w broni (miecz długi), Szybkie dobywanie broni, Żelazna wola^P

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo, zastęp (2-8) lub szwadron (11-20 plus 1 dowódca 6-9 poziomu)

Skala Wyzwania: 7

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle praworządny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Niektórzy najemnicy są tak oddani służbie wojennej, że powstają z martwych, by kontynuować bój. Włóczą się w pobliżu miejsca śmierci lub pochówku, szukając wrogów do skrzyżowania mieczy.

Opisywani nieumarli wyglądają podobnie jak za życia, tylko ich ekwipunek jest bardziej zużyty, a ciało zdaje się niematerialne. W półmroku lub ciemności ich oczy jarzą się słabym blaskiem. Gdy większość danej grupy pochodzi z tej samej kompanii najemnej, zazwyczaj noszą te same insygnia.

Mieczowe widma mówią językami, jakie znały za życia. Niektórym zdarzyło się nawiązać konwersację z kimś, kogo uznali za równego sprawnością wojskową.

Przykładowe mieczowe widmo powstało w oparciu o człowieka wojownika 5. poziomu (stworzenie bazowe).

WALKA

Mieczowe widma w walce wykorzystują taktykę poznaną za życia.

Obniżenie Siły (zn): Siła stworzenia trafionego przez mieczowe widmo bronią do walki wręcz ulega obniżeniu o 1 punkt.

Odporność na odpędzanie (zw): Na potrzeby odpędzania, karcenia, rozkazywania i pokrzepienia nieumarłego mieczowe widmo traktuje się jakby miało o 2 Kostki Wytrzymałości więcej niż faktycznie posiada.

Cechy nieumarłych: Mieczowe widmo jest niepodatne na efekty wpływające na umysł, trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne (chyba że mają specjalne działanie względem nieumarłych) i wszystkie efekty, które wymagają rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że działają też na przedmioty lub są nieszkodliwe). Nie wpływają na nie trafienia krytyczne i stłuczenia. Jest niepodatne na obniżanie wartości atrybutów fizycznych, wysączanie wszelkich atrybutów oraz wysączenie energii. Ogromne obrażenia

nie spowodują jego śmierci. Na mieczowe widmo nie wpływają zaklęcia i zdolności wskreszenie oraz reinkarnacja, a zmartwychwstanie i prawdziwe zmartwychwstanie zadziałają, jeśli samo tego zechce. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Mienie: miecz długi +1, ciężka kusza +1, napierśnik +1, ciężkamelatowa tarcza +1, płaszcz odporności +1, eliksir postaci gazowej.

Szablon mieczowego widma

„Mieczowe widmo” to szablon nabywany, który można nałożyć na każdego humanoida lub humanoida-potwora z poziomami w klasie wojownika (zwanego odtąd stworzeniem bazowym). Typ stworzenia zmienia się na nieumarły. Jeśli nie stwierdzono inaczej, mieczowe widmo wykorzystuje wszystkie statystyki oraz specjalne zdolności stworzenia bazowego.

Kostka Wytrzymałości: Rośnie do k12.

Specjalne ataki: Mieczowe widmo zachowuje wszystkie specjalne ataki stworzenia bazowego, a ponadto otrzymuje następujący.

Obniżenie Siły (zn): Siła stworzenia trafionego przez mieczowe widmo bronią do walki wręcz ulega obniżeniu o 1 punkt.

Specjalne cechy: Mieczowe widmo zachowuje wszystkie specjalne cechy stworzenia bazowego, a ponadto otrzymuje następujące.

Redukcja obrażeń (zw): Na pozór niematerialne ciało mieczowego widma jest twarde, zapewniając stworzeniu redukcję obrażeń 10/magia i tnące. Mimo pozorów ci nieumarli nie są bezcielesni.

Odporność na odpędzanie (zw): Na potrzeby odpędzania, karcenia, rozkazywania i pokrzepienia nieumarłego mieczowe widmo traktuje się jakby miało o 2 Kostki Wytrzymałości więcej niż faktycznie posiada.

Atrybuty: Jak stworzenie bazowe, tyle że jako nieumarły mieczowe widmo nie posiada wartości Budowy.

Umiejętności: Mieczowe widmo posiada premię rasową +4 do testów Cichego poruszania się i Ukrywania się.

Atuty: Mieczowe widmo zyskuje atuty Czujność i Żelazna wola.

Środowisko: Każdy region i podziemia.

Występowanie: Pojedynczo, zastęp (2-8) lub szwadron (11-20 plus 1 dowódca na 6-9 poziomie).

Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +2.

Skarb: Standardowy.

Charakter: Zwykle praworządny zły.

Rozwój: Zależnie od klasy postaci.

MIESZANIEC

Średni humanoid (mieszaniec)

Kostka Wytrzymałości: 1k8+2 (6 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 6 m (4 pola) (zbroja skórzana); bazowo 9 m (6 pól)

KP: 13 (+3 zbroja skórzana), dotyk 10, nieprzygotowany 13

Bazowy atak/zwarcie: +0/+0

Atak: maczuga +0 wręcz lub proca +0 dystansowo

Całkowity atak: maczuga +0 wręcz lub proca +0 dystansowo

Obrażenia: maczuga 1k6, proca 1k4

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: —

Specjalne cechy: imitowanie rasy,
naśladowanie dźwięków

Rzuty obronne: Wytr +2, Ref +2,
Wola +0

Atrybuty: S 10, Zr 11, Bd 14, Int 9,
Rzt 10, Cha 7

Umiejętności: Ukrywanie się
+9, Zręczna dłoń +9

Atuty: Krzepa

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo, zespół (2-8),
gromadka (9-20 plus 2 starszych na 3.
poziomie), plemię (21-120 plus 6 sze-
ryfów na 2. poziomie, 3 starszych na 3.
poziomie i 1 wódz na 4. poziomie)

Skala Wyzwania: 1/3

Skarb: 50% monet, standardowe do-
bra, 50% przedmiotów

Charakter: często praworządny neutralny

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +0

Mieszkańce – potworne istoty stworzone
w wyniku krzyżowania się przez pokolenia
najgorszych osobników różnych ras – cechują
się niewieloma korzystnymi własno-
ściami.

Jak kundle pośród psów, mieszkań-
ce bardzo się różnią wyglądem, ale z reguły zachowują ogólny
kształt humanoida, wykazując najokropniejsze cechy wyglądu
wielu ras przodków. Ich uszy są długie, ostro zakończone i sze-
rokokie, nosy również szerokie i płaskie, czoła ostro nachylone,
a oczy wielkie i jasne. Skórę często mają owłosioną, od grubych
kęp na ramionach i brzuchach do delikatnego owłosienia rąk
i nóg. Zęby zawsze ostre, zakrzywione i spróchniałe.

Mieszkańce mówią wspólnym oraz własnym językiem – mie-
szanym.

WALKA

Mieszkańce są bardzo tchórzliwi i jak tylko mogą unikają otwar-
tych starć. Tworzą pułapki w pobliżu swych siedzib, zamiast
odpędzać intruzów siłą.

Imitowanie rasy (zw): Z powodu bardzo mieszanego dzie-
dzictwa, opisywany może używać przedmiotów magicznych,
które działają tylko w rękach przedstawiciela konkretnej rasy.
Zdolność ta działa jak funkcja imitowanie rasy umiejętności
Stosowanie magicznych urządzeń. Mieszkaniec automatycznie
potrafi imitować każdą rasę humanoidalną, bez potrzeby wy-
konywania testu umiejętności. Jeśli opisywany posiada umie-
jętność Stosowanie magicznych urządzeń, to zyskuje premię
rasową +4 do prób imitowania rasy innej niż humanoid.

Naśladowanie dźwięków (zw): Mieszkaniec potrafi imitować
każdy głos lub dźwięk, jaki dotarł do jego uszu. Słuchający musi

wykonać udany test na Wole (ST 16) – udany pozwala odkryć
fałszerstwo.

Umiejętności: Mieszkańce posiadają premię rasową +8 do
testów Ukrywania się i Zręcznej dłoni.

MIESZKAŃCE JAKO POSTACIE TŁA

Ulubioną klasą tej rasy jest łotrzyk. Większość mieszkań-
ców posługujących się czarami to adepci, ale zdarzają
się również kapłani służący samotniczemu bogu opi-
sywanych – Meriadarowi – mający dostęp do dwóch
z następujących domen: ochrona, oszustwa, prawo.
Efektywny poziom postaci mieszkańca jako bohate-
ra gracza równa się jego poziomowi klasowemu.
A więc 1-poziomowy mieszkaniec łotrzyk ma EPP 1
i jest zwykłą postacią 1-poziomową.

MORSKIE SMOCZYSKO

Olbrzymi smok (wodny)

Kostka Wytrzymałości: 12k12+60 (138 pw)

Inicjatywa: +4

Szybkość: 4,5 m (3 pola), pływanie 18 m (12 pól)

KP: 26 (–4 rozmiar, +20 naturalny), do-
tyk 6, nieprzygotowany 26

Bazowy atak/zwarcie: +12/+36

Atak: ugryzienie +20 wręcz lub cios
ogonem +20 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +20 wręcz lub
ugryzienie +20 wręcz oraz 2 cios ogonem +15 wręcz lub 2 cios
ogonem +20 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 2k8+12, cios ogonem 1k8+6

Przestrzeń/zasięg: 6 m/4,5 m

Specjalne ataki: niszczące uderzenie, polykanie w całości,
zgniecenie okrętu

Specjalne cechy: atramentowe miazmaty, cechy smoków, re-
generacja 2

Rzuty obronne: Wytr +15, Ref +10, Wola +11

Atrybuty: S 35, Zr 10, Bd 21, Int 11, Rzt 12, Cha 18

Umiejętności: Nasłuchiwanie +18, Pływanie +35, Spostrze-
gawczość +18, Szacowanie +15, Wiedza (miejscowa) +15,
Wiedza (natura) +15

Atuty: Błyskawiczny refleks, Czujność, Doskonalsza inicjatywa,
Żelazna wola, Zwiększona wytrzymałość

Środowisko: każde wody

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 15

Skarb: podwójny standardowy

Charakter: zwykle neutralny

Rozwój: 13-36 KW (olbrzymi)

Morskie smoczyisko to samotnicze, inteligentne i zagadkowe stwo-
rzenie. Przypomina klasycznego morskiego potwora – ma długie,
węzowate cielsko, rybnie płetwy, smoczy łeb. Mimo dziękiego wygła-
du jest bytem dość inteligentnym i lubi wdawać się w pogawędkę



Mieszkaniec

z załogami przepływających w pobliżu statków. Ma jednak silny instynkt terytorialny i każdy okręt przepływający przez jego teren musi wnieść okup. Zapłata zapewnia sympatię i ochronę potwora, a odmowa wzbudza gniew i grozi zniszczeniem jednostki.

Oplata jest słona – 4k6×100 sz – ale inaczej nie da się bezpiecznie podróżować po terytorium opisywanego stwora. Wypada dodać przy okazji, iż wniesienie okupu chroni nie tylko przed atakiem samego smoczyska, który stawia sobie za punkt honoru wytępienie piratów, łupieżców i innych niebezpieczeństw na swoim terenie. Wielu kapitanów woli zapłacić okup temu stworzeniu, niż ryzykować utratę wszystkiego na rzecz korsarzy czy łowców niewolników.

Nikt nie wie na pewno, co morskie smoczysko robi ze skarbami, ale niektórzy sądzą, że ukrywa łupy w pieczarach i grotach na dnie. Taki majątek – razem z dobrem zagrabionym z zatopionych przez stwora statków pirackich i handlowych – powoduje, że na jego terytorium mogą się nieźle obłowić poszukiwacze przygód, gotowi wszędzie ruszyć za łupem.

WALKA

W przypadku starcia z przeciwnikami w wodzie, morskie smoczysko może stosować ugryzienie lub ciosy ogonem.

Niszczące uderzenie (zw): Morskie smoczysko może za pomocą płetwy ogonowej roztrzaskać łódź na kawałki. Statek otrzymuje automatyczne trafienie co 10 rund, otrzymując uszkodzenia od ciosu ogonem (pomiędzy atakami stwór pozostaje w zanurzeniu). Sternik musi po każdym trafieniu wykonywać rzut obronny na Refleks (ST 20) – udany pozwala uchronić statek przed pęknięciem poszycia i zatonięciem w ciągu 1k10 minut. ST rzutu należy zmodyfikować zależnie od typu wodnego pojazdu – łódź wiosłowa +4, barkas +2, żaglowiec lub snek +0, okręt wojenny –3, galera –5. Niezależnie od wyniku rzutu obronnego sternika, przebywający na okręcie muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 20) – sukces oznacza otrzymanie 1k4 obrażeń, a porażka wypadnięcie za burtę (w przypadku pozostających pod pokładem: 2k4 rany).

Polykanie w całości (zw): Morskie smoczysko jest w stanie połknąć każdą istotę mniejszą choć o jedną kategorię rozmiaru, jeśli będąc w wodzie wykona udany atak ugryzieniem. Wpierw stwór musi złapać ofiarę w paszczę udanym testem zwania (premia do zwania +36). Drugi udany test zwania w następnej rundzie oznacza połknięcie ofiary w całości. Ofiara w brzuchu musi wykony-

wać co rundę test Pływania (ST 15) jakby była we wzburzonej wodzie. Sukces oznacza otrzymanie 1k3 stłuczeń, ale z możliwością zaatakowania wnętrza stwora. Porażka – 1k6 stłuczeń i konieczność natychmiastowego kolejnego testu Pływania pozwalającego uniknąć tonięcia (stworzenie unikające utonięcia nie może atakować). Udany test zwania pozwoli połkniętej istocie dostać się z powrotem do paszczy stwora, gdzie kolejny udany test zwania umożliwi wydostanie się. Ofiara może też próbować się wydostać, używając lekkiej broni tnącej lub kłującej i zadając wnętrznościom stwora przynajmniej 35 obrażeń (KP 20) – wówczas z żołądka morskiego smoczyska wypadnie cała jej zawartość.

W żołądku morskiego smoczyska zmieszczą się 2 duże, 4 średnie, 16 małych lub mniejszych istot.

Zgniecenie okrętu (zw): Zamiast roztrzaskać statek ogonem, morskie smoczysko może też owinąć węzowe cielsko dookoła każdego (prócz największych) okrętu i automatycznie zgnieść go lub wciągnąć pod wodę. Jest w stanie tak potraktować łódź wiosłową (1 runda), barkas (3 rundy), snek (5 rund) i żaglowiec (10 rund). Okręty wojenne i galery są zbyt duże, by smoczysko mogło postąpić z nimi w ten sposób.

Atramentowe miazmaty (zw): Jeśli morskie smoczysko zechce ratować się ucieczką, może wypuścić (akcja darmowa) obłok czarnego atramentu w 15-metrowej fali. Owe miazmaty zapewniają całkowite ukrycie, z którego stwór korzysta, by uciec z walki, gdy ta przybiera niekorzyst-

ny dlań obrót. Istoty w chmurze należy traktować tak, jakby znajdowały się w ciemności. Obłok utrzymuje się przez 5 minut, a potem rozcieńcza w wodzie.

Cechy smoków: Morskie smoczysko jest niepodatne na efekty *uspiania* i paraliżu. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów) i w słabym świetle.

Regeneracja (zw): Morskie smoczysko otrzymuje normalne obrażenia poza wodą. Formy ataku niepowodujące ran w punktach wytrzymałości ignorują regenerację. Stwór nie odzyskuje także punktów straconych wskutek wygłodzenia, pragnienia lub duszenia. Jeśli morskie smoczysko straci kończynę czy inny fragment ciała, utracony kawałek odrasta po 3k6 minutach. Stworzenie może przyłączyć odcięty kawałek natychmiast, przyciskając do kikuta. Odcięte, ale nieprzyłączone fragmenty ciała rozkładają się i giną normalnie.

Umiejętności: Morskie smoczysko otrzymuje premię rasową +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną



Morskie
smoczysko

akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma prawo też w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.

MORSZCZYN ŁOWNY

Duża roślina (wodna)

Kostka Wytrzymałości: 11k8+33 (82 pw)

Inicjatywa: +6

Szybkość: 6 m (4 pola), pływanie 18 m (12 pól)

KP: 21 (-1 rozmiar, +2 Zr, +10 naturalny),
dotyk 11, nieprzygotowany 19

Bazowy atak/zwarcie: +8/+17

Atak: wić +13 wręcz

Całkowity atak: 4 wić +13 wręcz

Obrażenia: wić 1k8+5/19-20

Przestrzeń/zasięg: 3 m/1,5 m

Specjalne ataki: doskonałe łapanie, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy roślin, kamuflaż, niepodatności, odporność na ogień 20, regeneracja 4, ślepowidzenie 30 m

Rzuty obronne: Wytr +10, Ref +5, Wola +3

Atrybuty: S 20, Zr 15, Bd 17, Int 6, Rzt 11, Cha 12

Umiejętności: Ciche poruszanie się +10, Pływanie +16, Ukrywanie się +3, Wspinaczka +9

Atuty: Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze trafienie krytyczne (wić), Potężny atak, Skupienie na broni (wić)

Środowisko: każde wody lub wybrzeża

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 9

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle neutralny

Rozwój: 12-15 KW (duży); 16-33 KW (wielki)

Morszczyzny łowne to drapieżniki żyjące na rafach. Czają się w zacienionych płycznach, wśród koralowców i gąszczy morszczyków, czekając na pojawienie się świeżej zwierzyny. Umiejętnie odnajdują trasy statków i często uczęszczane wody przybrzeżne i szybko stają się zagrożeniem dla wszystkich stworzeń w pobliżu swych terytoriów.

Z wyglądu stwór przypomina dużą kępę morszczyku w kształcie mniej więcej podobną do meduzy, o długości 2,7 metra, a przekroju od 1,2 do 1,5 metra. Barwa istoty różni się w zależności od naturalnego koloru otoczenia.

Morszczyzn łowny ogradza jakiś obszar na kilka dni i cierpliwie czeka na dużą zwierzynę. Przebywając w jednym miejscu może pozostawać w pobliżu większej łachy morszczyku lub rafy, nie odpędzając mniejszych mieszkańców, zachowując tym samym iluzję bezpieczeństwa w okolicy.

WALKA

Naturalny wygląd sprawia, że rzadko ktoś zwraca uwagę na morszczyzn łownego – przynajmniej dopóki roślina nie zaatakuje. Walkę często zaczyna od zastosowania zdolności *dezorientacja* na jednym z przeciwników, a potem sięga po następnych, wciągając ich w zwarcie. Morszczyzny łowne dowiedziały się nieco o magii i rozwinęły moc dość biegłego rozpraszania czarów. Po nawiązaniu zwarcia morszczyzn zazwyczaj stosuje efekt *rozproszenia magii*, by pozbawić ofiarę czarodziejskich wzmocnień (choćby *oddychania wodą*), wystawiając ją na efekty przebywania pod wodą łącznie z ryzykiem utopienia.

Morszczyzn łownego można sprowadzić czarem *przyswanie sojusznika natury VII*.

Doskonałe łapanie (zw): Jeśli morszczyzn łowny trafi wicią przeciwnika mniejszego lub równego mu rozmiarem, zadaje normalne obrażenia. Może następnie próbować rozpocząć zwarcie w darmowej akcji, nie prowokując okazynego ataku (zwarcie +16). Następnie może albo prowadzić zwarcie normalnie, albo po prostu wicią trzymać przeciwnika (kara -20 do testu zwarcia, ale sam morszczyzn łowny nie pozostaje w zwarcu). Każdy udany test zwarcia podczas następnych rund automatycznie zadaje obrażenia od wici.

Zdolności czaropodobne: 3/dzień – oplątanie, rozproszenie magii; 1/dzień – dezorientacja, przemieszczanie. Poziom czarującego = 11. ST rzutu obronnego 11 + poziom czar.

Cechy roślin: Morszczyzn łowny jest niepodatny na trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie i polimorfowanie. Nie działają na niego trafienia krytyczne ani efekty wpływające na umysł. Widzi w słabym świetle.

Kamuflaż (zw): Morszczyzn łowny może dostosować ubarwienie do koloru otoczenia, co zapewnia mu premię z biegłości +10 do testów Ukrywania się.

Niepodatności (zw): Morszczyzn łowny jest niepodatny na obrażenia od zimna oraz obrażenia miazdżone.

Regeneracja (zw): Ataki oparte na kwasie zadają morszczyznowi normalne obrażenia. Formy ataku niezadające obrażeń w punktach wytrzymałości ignorują regenerację. Ponadto morszczyzn nie regeneruje punktów utraconych wskutek wygłodzenia, pragnienia lub duszenia.

Ślepowidzenie (zw): Morszczyzn łowny nie jest ślepy, ale dzięki echolokacji przywodzącej na myśl zmysł nietoperza może poruszać się i walczyć nie gorzej niż stworzenia obda-



rzone wzrokiem. Potrafi lokalizować oraz rozróżniać przedmioty i istoty w promieniu 30 metrów. W zasięgu ślepowidzenia zwykle wykrywa inne stworzenia bez potrzeby wykonywania testów Nasłuchiwania czy Spostrzegawczości. Czar cisza neguje działanie niniejszej zdolności i zmusza mroścyną do polegania na wzroku (widzi równie dobrze jak człowiek).

Umiejętności: Z uwagi na naturalne maskowanie mroścyn łowny posiada premię rasową +6 do testów Cichego poruszania się. Otrzymuje również premię rasową +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma prawo też w tęście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.

MROCZNY

Mroczni to tajemnicza rasa zamieszkująca Podmrok. Stykają się z innymi istotami tylko w obronie swego terytorium albo wówczas, gdy pod osłoną nocy kradną wrogom świecidelka.

Opisywani nie znoszą jakiegokolwiek oświetlenia i atakują wszystkich, którzy używają pochodni, latarni lub czarów tworzących jasność. Nie narzekają się jednak drużynom podróżującym bez sztucznych źródeł światła, posługując się na przykład widzeniem w ciemnościach.

Mroczni porozumiewają się we własnym języku. Zdają się rozumieć podwspólny, ale nigdy nie słyszano, by nim mówili.

WALKA

Mroczni doskonale umieją się ukrywać, a są przy tym tchórzliwi. Wolą walczyć pod osłoną całkowitych ciemności, zaś w obliczu większego zagrożenia uciekają. Doskonale znają się na zasadzkach i często atakują z ciemności pojedyncze osoby.

Płaszcz cienia (zn): Trzy razy dziennie mroczny może otoczyć się płaszczem cienia, który zapewnia ukrycie przed wrogami. W cieniu lub ciemności moc zapewnia całkowite ukrycie (ryzyko chybiecia 50%). Z kolei w jasnym świetle

płaszcz cienia zapewnia tylko zwykłe ukrycie (ryzyko chybiecia 20%). Widzenie w ciemnościach nie przenika płaszcza cienia, gdyż jest on uformowany z magicznego półmroku. Stworzenia widzące w magicznych ciemnościach, jak diabły, nie podlegają ryzyku chybiecia, gdy atakują mrocznego.

Podstępny atak (zw): Zawsze, gdy ofiara ataku opisywanego nie może korzystać z premii ze Zręczności lub gdy stwór ją flankuje, zadaje on po udanym ataku wręcz dodatkowe obrażenia. Mroczni pelzacz zadają dodatkowo 2k6 ran, a mroczni skradacze 3k6.

Słabość w świetle (zw): Mroczny w jasnym świetle słonecznym i na obszarze działania czarów *światło dnia* (lub jego odpowiedniku) podlega karze z morale -2 do wszystkich ataków, obrażeń, rzutów obronnych i testów.

Ślepowidzenie (zw): Mroczny porusza się i walczy, posługując się nie tylko wzrokiem, ale również słuchem i węchem. Zdolność ta pozwala mu odróżniać przedmioty i stworzenia w promieniu 18 metrów. Mroczny zwykle nie musi wykonywać testów Nasłuchiwania czy Spostrzegawczości, by wyczuć stworzenia w zasięgu ślepowidzenia.

Umiejętności: W zaciemionych miejscach mroczny zyskuje premię rasową +8 do testów Ukrywania się oraz premię rasową +4 do testów Cichego poruszania się.

MROCZNY PELZACZ

Mały humanoid

Kostka Wytrzymałości: 1k8+1 (5 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 17 (+1 rozmiar, +3 Zr, +2 skórzna, +1 naturalny), dotyk 14, nieprzygotowany 14

Bazowy atak/zwarcie: +0/-3

Atak: sztylet +2 wręcz lub sztylet +2 dystansowo

Całkowity atak: sztylet +2 wręcz lub sztylet +2 dystansowo

Obrażenia: sztylet 1k4+1

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: płaszcz cienia, podstępny atak +2k6

Specjalne cechy: słabość w świetle, ślepowidzenie 18 m, uchylanie

Rzuty obronne: Wytr +1, Ref +7, Wola +2

Atrybuty: S 12, Zr 17, Bd 13, Int 10, Rzt 15, Cha 10

Umiejętności: Ciche poruszanie się +4, Nasłuchiwanie +3, Spostrzegawczość +3, Ukrywanie się +8*, Zręczna dłoń +4, Zwinność +6

Atuty: Błyskawiczny refleks



Mroczny skradacz

Mroczny pelzacz

Środowisko: każde podziemia

Występowanie: pojedynczo, gromadka (2-5 plus 1 mroczny skradacz) lub plemię (20-80 plus 2-5 mrocznych skradaczy)

Skala Wyzwania: 3

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle chaotyczny neutralny

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +4

Mroczni pelzaczę to skarłowaciałe humanoidy, które czają się w cieniu i czerni Podmroku. Są to istoty małe, drobnej budowy, o bladej skórze, wielkich nosach i złowrogich oczach pod krzaczastymi brwiami. Zamiast stóp mają czarne kopytka – miękkie, więc nie hałasują na kamieniach. Ubierają się tylko w czerń, całkowicie skryci pod czarnymi narzutami, płaszczami i turbanami.

Walka

Mroczni pelzaczę kryją się w ciemnościach, a potem atakują odsłonięte flanki i tyły przeciwników.

Uchylenie (zw): Mroczny pelzacz nie otrzymuje obrażeń, jeśli wykona udany rzut obronny na Refleks związany z atakiem, przy którym udany rzut obronny na Refleks oznacza zmniejszenie ran o połowę.

Mroczni pelzaczę jako postacie tła

Ulubioną klasą tych istot jest łotrzyk. Efektywny poziom postaci (EPP) mrocznego pelzacza jako postaci gracza to jego poziom klasowy +4. A zatem 1-poziomowy mroczny pelzacz łotrzyk ma EPP 5 i jest odpowiednikiem postaci na 5. poziomie.

MROCZNY SKRADACZ

Średni humanoid

Kostka Wytrzymałości: 3k8+3 (16 pw)

Inicjatywa: +7

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 17 (+3 Zr, +2 skórzna, +2 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 14

Bazowy atak/zwarcie: +2/+4

Atak: miecz krótki +4 wręcz lub oszczep +5 dystansowo

Całkowity atak: miecz krótki +4 wręcz lub oszczep +5 dystansowo

Obrażenia: miecz krótki 1k6+2 plus trucizna lub oszczep 1k6+2 plus trucizna

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: *chmura mgły*, płaszcz cienia, podstępny atak +3k6, stosowanie trucizny

Specjalne cechy: słabość w świetle, ślepowidzenie 18 m

Rzuty obronne: Wytr +2, Ref +8, Wola +3

Atrybuty: S 14, Zr 17, Bd 13, Int 13, Rzt 14, Cha 16

Umiejętności: Ciche poruszanie się +6*, Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +5, Ukrywanie się +6*, Zwinne place +6, Zwinność +6

Atuty: Błyskawiczny refleks, Doskonalsza inicjatywa

Środowisko: każde podziemia

Występowanie: pojedynczo, gromadka (1 plus 2-5 mrocznych pelzaczy) lub plemię (2-5 plus 20-80 mrocznych pelzaczy)

Skala Wyzwania: 4

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle chaotyczny neutralny

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +5

Opisywane stwory to tajemniczy przywódcy mrocznych, chociaż trudno powiedzieć czy naprawdę należą do tej samej rasy, jako że w większości aspektów przypominają ludzi. Pokrewni mroczni pelzaczę nie sięgają tym istotom nawet do ramion. Mają one ciemną skórę i nie posiadają kopyt jak wspomniani pobratymcy. Mroczni skradaczę odziewają się od stóp do głów w czarne, ponure ubrania i nigdy z własnej woli nie odsłaniają twarzy.

Walka

Mroczni skradaczę prowadzą pelzaczy do walki. Ostrza krótkich mieczy pokrywają zjadliwą trucizną. Uciekając przed potężnym przeciwnikiem stosują *chmurę mgły*.

Chmura mgły (zc): Dwa razy dziennie mroczny skradacz może użyć *chmury mgły* jak czaru zaklinacza 5. poziomu.

Stosowanie trucizny (zw): Mrocznym skradaczom nigdy nie grozi przypadkowe samozatrucie przy nakładaniu toksyny na ostrze. Zwykle używają trucizny zwanej esencją cieni (Wytrw o ST 17, początkowy efekt – wyszczenie 1 punktu Siły, drugorzędny efekt – obniżenie Siły o 2k6 punktów), którą pokrywają miecze i oszczepy. Mroczny skradacz zwykle staje do walki zbrojny w ostrze i cztery oszczepy pokryte trucizną.

Mroczni skradaczę jako postacie tła

Ulubioną klasą tych istot jest łotrzyk. Efektywny poziom postaci (EPP) mrocznego skradacza jako postaci gracza to jego poziom klasowy +5. A zatem 1-poziomowy mroczny skradacz łotrzyk ma EPP 6 i jest odpowiednikiem postaci na 6. poziomie.

NEKROFIDIUS

Średni konstrukt

Kostka Wytrzymałości: 2k10+20 (30 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 9 m (6 pól), wspinanie 3 m (2 pola)

KP: 18 (+3 Zr, +5 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 15

Bazowy atak/zwarcie: +1/+2

Atak: ugryzienie +2 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +2 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 1k6+1 plus paraliż

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: paraliż, podstępny atak, taniec śmierci

Specjalne cechy: cechy konstruktów

Rzuty obronne: Wytr +0, Ref +3, Wola +0

Atrybuty: S 13, Zr 16, Bd —, Int —, Rzt 11, Cha 12

Umiejętności: Ciche poruszanie się +11, Ukrywanie się +11, Wspinaczka +9

Atuty: —

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo lub banda (2-5)

Skala Wyzwania: 2

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 3-5 KW (średni); 6 KW (duży)

Nekrofidius to podstępny konstrukt, często mylnie uznawany za nieumarłego. Tworzy się go tylko po to, aby zabił konkretny cel, lub też by został strażnikiem jakiegoś miejsca czy przedmiotu.

Z wyglądu jest to szkieletowaty wąż z zębatą czaszką humanoida. Normalnie przebywa w ukryciu, absolutnie nieruchomo, dopóki nie otrzyma rozkazu śledzenia jakiejś istoty lub patrolowania obszaru. Ślizga się cicho i dobrze się wspina. Rozumie wspólny i słucha poleceń twórcy, ale nie potrafi mówić.



kie efekty wymagające rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że wpływają również na przedmioty lub mają nieszkodliwe działanie). Nie podlega trafieniom krytycznym, stłuczeniom, obniżaniu wartości atrybutów, wysączeniu wartości atrybutów, zmęczeniu, wyczerpaniu oraz wysączeniu energii. Nie ryzykuje śmierci w wyniku ogromnych obrażeń. Sam z siebie nie leczy obrażeń, ale może zostać naprawiony. Nie może zostać poddany ani wskrzeszeniu, ani zmartwychwstaniu. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Umiejętności: Nekrofidius posiada premię rasową +8 do testów Cichego poruszania się i Ukrywania się. Ma także premię rasową +8 do testów Wspinaczki, a ponadto zawsze ma prawo wziąć 10 w teście tejże umiejętności, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża.

TWORZENIE

Stworzenie nekrofidiusa wymaga wykorzystania materiałów o wartości przynajmniej 2000 sz. Koszt obejmuje cenę szkieletu średniego węża, czaszki humanoida i innych niemagicznych składników. Wykonanie ciała wymaga udanego testu Rzemiosła (rzeźbiarstwo) o ST 13.

PC 12; Stworzenie konstruktów, w przypadku czarującego wtałmniczeń: *hipnoza, unieruchomienie osoby, wierny pies Mordenkaine-na, zadanie/misja*; w przypadku kapłana: *ożywienie przedmiotów, rozkaz, unieruchomienie osoby, zadanie/misja*, poziom czarującego musi być równy co najmniej 12; Cena: 3000 sz; Koszt 2000 sz + 100 PD.

Można zbudować potężniejsze okazy nekrofidiusów, ale każda dodatkowa Kostka Wytrzymałości zwiększa koszt o 500 sz i 50 PD.

WALKA

Normalna metoda ataku tego stworzenia to ukrycie się, niezauważalne podkradnięcie się do ofiary i podstępne zaatakowanie nieostrożnego celu. W walce z większą liczbą wrogów lub ze stworzeniem świadomym zagrożenia stosuje zdolność taniec śmierci, by zbliżyć się do przeciwników i ugryźć.

Paraliż (zn): Stworzenie ugryzione przez nekrofidiusa musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 12) – nieudany oznacza paraliż i utratę przytomności na 10 minut.

Podstępny atak (zw): Zawsze, gdy ofiara ataku nekrofidiusa nie może korzystać z premii ze Zręczności lub gdy stwór ją flankuje, zadaje on po udanym ataku wręcz dodatkowe 2k6 obrażeń.

Taniec śmierci (zn): Nekrofidius może kołysać się w hipnotyzującym rytmie, przykuwając uwagę każdego widzącego go stworzenia znajdującego się w promieniu 9 metrów od konstruktów. Istoty, którym nie powiedzie się rzut obronny na Wolę (ST 12), są otumanione (nie mogą podejmować akcji, a jedynie się bronią) dopóki opisywany nie zakończy tańca. Powodzenie rzutu obronnego pozwala odwrócić wzrok od nekrofidiusa, analogicznie do unikania ataku wzrokowego (50% szansy w każdej rundzie co rundę na uniknięcie rzutu obronnego i ryzyko chybienia 20% atakami w nekrofidiusa). Konstrukt nawet podczas tańca śmierci może przemieścić się z pełną szybkością w akcji ruchu. Niniejsza zdolność to efekt wpływający na umysł.

Cechy konstruktów: Nekrofidius jest niepodatny na efekty wpływające na umysł oraz na trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne oraz wszyst-

NERRA

Niektórzy uczeni twierdzą, że błędne jest powszechne mniemanie, iż zwierciadła jedynie odbijają światło – tak naprawdę pozwalają zaglądać do rzeczywistości, która istnieje pod tą, jaką znamy. Tamta rzeczywistość zwie się Planem Luster.

Planem Luster władają istoty znane jako nerra. Z natury tajemnicze i przeciwstawne, czają się w wiecznych korytarzach rzeczonoego wymiaru i obserwują wydarzenia na Planie Materialnym, zaglądając poprzez niezliczone zwierciadła, służące za połączenia pomiędzy oboma planami.

Wszyscy nerra wyglądają na zwykłe humanoidy, ale ich skóra ma idealnie lustrzaną, gładką powierzchnię.

Opisywani czasami przekraczają granicę między wymiarami i porywają jednostki z Planu Materialnego. Istnieją teorie, że przygotowują inwazję.

Zdarza się, że nerra wędrują po planach, zbierając informacje i przenikając do różnych organizacji. Monitorują działania bardzo wielu osób – zazwyczaj (aczkolwiek nie zawsze) tych posiadających władzę. Po jakimś czasie usiłują uprowadzić daną jednostkę na Plan Luster.

Nerra mówią wspólnym oraz własnym językiem, który nie jest zbyt przyjemny, gdyż brzmi jak zgrzytanie kamieniem po szkło. Z czasem większość z nich poznaje język danej rasy, na obserwacji której spędzają większość czasu.

WALKA

Nerra to sprawni i podstępni wojownicy, wykorzystujący w walce zasadzkę i ukrycie. Najchętniej czają się na Planie Luster i zaskakują przeciwników wyskakując ze zwierciadła. Jeśli nerra zamierza porwać ofiarę, używa broni i technik zadających stłuczenia lub obezwładniających.

Zabity nerra rozpada się na tysiąc lustrzanych kawałków. Po około 10 minutach rozbite okruszki roztopiają się w kałuże rtęci, a potem rozwiewają w nicłość.

Cechy przybyszów: Nerra widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów). Nie wpływa nań zmartwychwstanie ani wskrzeszenie (ale życzenie lub *cud* potrafią przywrócić mu życie).

Lustrzany skok (zn): Nerra może na życzenie przenikać przez zwierciadlane i odbijające obrazy powierzchnie. Efekt działa podobnie do *przejście światem cieni*, ale opisywany był podróżuje poprzez Plan Luster. W standardowej akcji nerra musi dotknąć zwierciadła lub innej powierzchni o wysokim połysku. Wówczas może wyjść z innego lustra, odległego maksymalnie o 1,5 kilometra.

Jeśli nerra dotknie zwykłego zwierciadła, lustrzany skok działa automatycznie. Może też korzystać z innej odbijającej powierzchni, na przykład wypolerowanej tarczy lub pancerza. Powierzchnia taka musi być nieruchomą płaszczyzną wody, lśniącem metalem lub wykonana z czystego szkła. Wówczas istnieje szansa 30%, że odbicie jest dość wyraźne, by wykonać lustrzany skok. W nielustrzanej powierzchni można jednak tylko wejść – wyjście musi znajdować się w prawdziwym zwierciadle.

Jeżeli w zasięgu lustrzanego skoku nie ma innego zwierciadła, nerra musi podjąć podróż na Planie Luster do jakiegoś losowego lustrzanego portalu.

Specjalizacja w broni lustrzanej: Wszyscy nerra mają atut premii Biegłość w broni egzotycznej w przynajmniej jednym rodzaju broni lustrzanej. Wielu wybiera także atut Skupienie na broni dla jednego lub więcej typów takiego oręża.

Wrażliwość na dźwięki (zw): Nerra otrzymuje o połowę więcej obrażeń (+50%) niż normalnie od dźwięku, bez względu na to, czy efekt pozwala na wykonanie rzutu obronnego oraz czy ów zakończy się sukcesem tudzież porażką.

Zwierciadlana odporność na czary (zc): Nerra posiada specjalny typ odporności na czary, który sprawia, że każde odparte zaklęcie wycelowane w niniejszą istotę odbija się i zwraca w stronę rzucającego. Ten zatem staje się celem czaru albo punktem początkowym efektu, zależnie od rodzaju zaklęcia. Ponadto nerra są niepodatni na ataki wzrokowe, które także odbijają się ku źródłu pochodzenia.

BRON LUSTRZANA

Nerra używają mieczy i sztyletów wykonanych z substancji Planu Luster. Wyglądają jak odłamki stłuczonego zwierciadła, wepchnięte do lśniących pochew. Mimo pozorów kruchości jest to oręż bardzo twardy, zabójczy i ostry jak brzytwa. Broń lustrzana powoduje straszliwe, buchające krwią rany.

Broń lustrzana to oręż ranienia +2. W rękach kogoś pozbawionego stosownej Biegłości w broni egzotycznej nie funkcjonuje najlepiej (kara -4 do testów ataków) i obdarza tylko premią z usprawnienia, ale już nie mocą ranienia.

SPOŁECZNOŚĆ NERRA

Nerra z natury są niepokorni i balansują na krawędzi moralności oraz etyki. Starają się zachować pozory neutralności, ale postrzegają siebie jako istoty o wiele doskonalsze niż ci, którzy zaglądają do ich lustrzanych portali.

Sillitowie to przywódcy nerra, ale panują z konieczności, a nie z żądzy władzy. Pojedynczy varutowie i kalarimowie mogą sprawować ważne funkcje, a z czasem nawet przyćmić sillitów. Jednak większość podporządkowuje się władzy tych ostatnich bez sprzeciwów.

NERRA JAKO POSTACIE TŁA

Ulubioną klasą varutów jest łotrzyk, kalarimów – wojownik, a sillitów – czarodziej. Efektywny poziom postaci nerra jako bohatera gracza równa się poziomowi klasowemu i odpowiednio +6 dla kalarima, +18 dla sillita i +3 dla varuta. A więc 1-poziomowy varut łotrzyk ma EPP 4 i jest odpowiednikiem postaci na 4. poziomie. Odporność na czary bohatera nerra równa się jego poziomowi klasowemu +12.

KALARIM

Średni przybysz (pozaplanarny)

Kostka Wytrzymałości: 3k8+6 (19 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 18 (+3 Zr, +5 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 15

Bazowy atak/zwarcie: +3/+4

Atak: miecz długi lustrzany +9 wręcz

Całkowity atak: 2 miecz długi lustrzany +5 wręcz

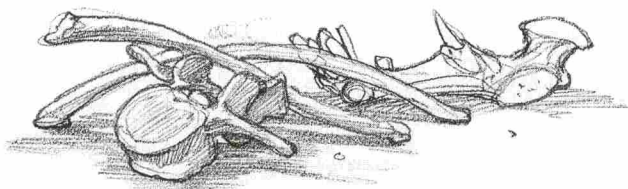
Obrażenia: miecz długi lustrzany 1k8+3 (1k8+2 ręka drugorzędna) plus ranienie

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: deszcz odłamków, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy przybyszów, lustrzany skok, odporność na elektryczność 10, ogień 10 i zimno 10, wrażliwość na dźwięki, zwierciadlana odporność na czary 15

Rzuty obronne: Wytr +5, Ref +6, Wola +5



Atrybuty: S 13, Zr 16, Bd 15, Int 10, Rzt 14, Cha 13

Umiejętności: Błefowanie +7, Ciche poruszanie się +9, Dypłomacja +6, Nasłuchiwanie +8, Przebieranie +7 (+9 udawanie), Spostrzegawczość +8, Ukrywanie się +9, Wiedza (dowolne dwie) +6, Wyczucie pobudek +7, Zastraszanie +7

Atuty: Biegłość w broni egzotycznej (miecz długi lustrzany)^P, Finezja w broni, Skupienie na broni (miecz długi lustrzany)^P, Walka dwoma orężami

Środowisko: każdy region i podziemia (Plan Luster)

Występowanie: kompania (2-4 wojowników na 3. poziomie) lub oddział (11-20 wojowników na 3. poziomie plus 2 wojownicy na 7. poziomie)

Skala Wyzwania: 3

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +6

Nerra zazwyczaj zaczynają walkę niepostrzeżenie, ale czasami potrzebna jest brutalna siła. A za tą odpowiada specjalna rasa wojowników – kalarimowie, zaciekli żołnierze władający dwoma lustrzanymi mieczami. Wybrano ich na obrońców Planu Luster.

Kalarimowie wyglądają na zwalistych i muskularnych nerra. Zamiast gładkiej, nagiej aparycji varutów, wyglądają jakby nosili lustrzane zbroje, zlewające się z ich naturalnym ciałem. Są cisi i milczący, a walczą z płynną gracją.

Opisywani nie posiadli zdolności *przebranie*, którą dysponują inni nerra. Są jednak w stanie odbijać czary.

Kalarima można sprowadzić czarem *przyzwanie potwora IV*.

Walka

Kalarimowie poruszają się i walczą z zabójczą precyzją. Bardziej płyną niż chodzą. Wolą osłabić najpierw cel z odległości deszczem odłamków, a potem rozpoczynać walkę wręcz. W czasie bitwy obracają się i wirują niczym na pokazie akrobatycznym, sprawnie i zabójczo władając lustrzanymi mieczami.

Deszcz odłamków (zc): Trzy razy dziennie kalarim może wystrzelić z dłoni deszcz niby-lustrzanych odłamków, które potrafią przeciąć ciało i spowodować poważne skaleczenia. Atak działa w 9-metrowym stożku i zadaje 1k4 obrażenia na poziom kalarima (maksymalnie 5k4).

Ponadto rana spowodowana deszczem odłamków bardzo krwawi, powodując 2 dodatkowe punkty obrażeń co rundę po zranieniu. Skutki kilku takich ran się kumulują – dwie rany oznaczają 4 obrażenia co rundę itd. Krwawienie można powstrzymać tylko udanym testem Leczenia (ST 10) albo dowolnym czarem *leczenia* lub innym zaklęciem leczącym (np. *uzdrowienie*).

Zdolności czaropodobne: 1/dzień – *lustrzane odbicie*. Poziom czarującego = 12. ST rzutu obronnego 11 + poziom czaru.

SILLIT

Średni przybysz (pozaplanarny)

Kostka Wytrzymałości: 7k8+14 (45 pw)

Inicjatywa: +6

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 21 (+2 Zr, +4 kolczuga, +5 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 20

Bazowy atak/zwarcie: +7/+8

Atak: miecz długi lustrzany +12 wręcz

Całkowity atak: miecz długi lustrzany +12 wręcz

Obrażenia: miecz długi lustrzany 1k8+3 plus ranienie

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: deszcz odłamków, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy przybyszów, lustrzany skok, odporność na elektryczność 15, ogień 15 i zimno 15, wrażliwość na dźwięki, *zwierciadlana odporność na czary 19*

Rzuty obronne: Wytr +7, Ref +7, Wola +7

Atrybuty: S 13, Zr 15, Bd 14, Int 17, Rzt 14, Cha 18

Umiejętności: Błefowanie +14, Ciche poruszanie się +12, Dypłomacja +8, Nasłuchiwanie +14, Przebieranie +14 (+16 udawanie), Przeszukiwanie +12, Spostrzegawczość +14, Sztuka przetrwania +2 (+4 podążanie tropem i na innych planach), Ukrywanie się +12, Wiedza (plany) +13, Wyczucie pobudek +14, Zastraszanie +16, Zbieranie informacji +14

Atuty: Biegłość w broni egzotycznej (miecz długi lustrzany)^P, Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Finezja w broni, Skupienie na broni (miecz długi lustrzany)^P

Środowisko: każdy region i podziemia (Plan Luster)

Występowanie: pojedynczo, para, kompania (1-2 i 2-9 kalarimów i 11-20 varutów)

Skala Wyzwania: 6

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +18

Sillitowie to przywódcy, planiści i myśliciele nerra. Jeśli żadna pilna potrzeba nie gna ich na Plan Materialny, rzadko opuszczają bezpieczeństwo rodzimego zwierciadlanego wymiaru.

Fizycznie przypominają innych nerra. Mają kształt humanoidalny, lustrzaną skórę i całkowicie gładkie twarze. Od kalarimów i varutów różni ich zwyczaj noszenia ubrań – na przykład drogie jedwabnych szat z kapturami barwy połyskliwej czerni.

NERRA A KSIĘGA PLANÓW

Knując podstępne projekty nerra podmieniają porwane osoby na lustrzane odbicia. Zwierciadlane bliźniaki są pierwszą falą najazdu i działają jak uśpieni agencji – do czasu aż nerra będą gotowi przerzucić potężne siły. Bez względu na charakter, lustrzane odbicia są posłuszne nerra.

Niektórzy nerra obserwują szczególne zgrupowania lustrzanych portali, zwanych konstelacjami. Konstelacje to zwierciadła mające wspólną cechę, na przykład tego samego producenta, to samo źródło materiału lub miejsce wykonania. Na Planie Luster czas nie płynie, więc nerra mogą obserwować przemijanie całych pokoleń i wiele się o nich nauczyć.

Walka

Sillitowie nie lubią walki wręcz, a godzą się na nią tylko w absolutnej konieczności. Posługują się zdolnościami czaropodobnymi i lustrzanymi skokami, by uciec przez zagrożeniami, których da się uniknąć. Niemniej w potrzebie umieją władać lustrzanymi mieczami z zabójczą precyzją.

Sillita można sprowadzić czarem przyzwanie potwora VI.

Deszcz odłamków (zn): Trzy razy dziennie sillit może użyć deszczu odłamków, który funkcjonuje analogicznie do zdolności kalarima, tyle że zadaje 1k6 obrażeń na poziom opisywanego (maksimum 5k6).

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – fałszywy obraz, lustrzane odbicie, przebranie; 3/dzień – zmylenie kierunku. Poziom czarującego = 16. ST rzutu obronnego 14 + poziom czarów.

VARUT

Średni przybysz (pozaplanarny)

Kostka Wytrzymałości: 1k8+1 (5 pw)

Inicjatywa: +6

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 15 (+2 Zr, +3 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 13

Bazowy atak/zwarcie: +1/+1

Atak: miecz długi lustrzany +3 wręcz lub sztylet lustrzany +5 dystansowo

Całkowity atak: miecz długi lustrzany +3 wręcz lub sztylet lustrzany +5 dystansowo

Obrażenia: miecz długi lustrzany 1k8+2 plus ranienie, sztylet lustrzany 1k4+2 plus ranienie

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy przybyszów, lustrzany skok, odporność na elektryczność 5, ogień 5 i zimno 5, wrażliwość na dźwięki, zwierciadlana odporność na czary 13

Rzuty obronne: Wytr +3, Ref +4, Wola +4

Atrybuty: S 10, Zr 15, Bd 12, Int 11, Rzt 14, Cha 17

Umiejętności: Błefowanie +7, Dyplomacja +7, Nasłuchiwanie +6, Przebranie +7 (+9 udawanie), Spostrzegawczość +6, Wiedza (dowolna jedna) +4, Wyczucie pobudek +6, Zastraszanie +5, Zbieranie informacji +7, Zręczna dłoń +8

Atuty: Biegłość w broni egzotycznej (miecz długi lustrzany)^P, Biegłość w broni egzotycznej (sztylet lustrzany)^P, Doskonalsza inicjatywa

Środowisko: każdy region i podziemia (Plan Luster)

Występowanie: kompania (2-4 łotrzyków 3. poziomu plus 2 łotrzykowie 7. poziomu)

Skala Wyzwania: 1

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +3

Varutowie to najliczniejsza odmiana nerra, żyjąca tak na Planie Luster, jak i Materialnym. Specjalizują się w szpiegostwie, infiltracji i podstępie.



MC

W naturalnej postaci varutowie mają normalny humanoidalny kształt, lśniący jak lustro i odbijający obraz otoczenia. Rysy ich oblicz są gładkie i niewyrzaste. Varutowie noszą ubrania tylko wtedy, gdy podszywają się pod kogoś.

Wędrując po Planie Materialnym w jednej z wielu misji varutowie poruszają się pod maską *przebrania* i zazwyczaj przybierają wygląd swojego celu lub osoby mu bliskiej.

Walka

Varutowie nie lubią walczyć, bo starcie oznacza dla nich porażkę w ukrywaniu się i maskowaniu. Gdy muszą się zmagać, często stosują *lustrzane odbicie* do zdezorientowania przeciwnika lub *przebrania*, imitując wygląd sojusznika adwersarza.

Opisywani posługują się ostrą jak brzytwa bronią lustrzaną. Ich typowa taktyka polega na zaatakowaniu takim orężem i wycofanie się na kilka rund, aby wróg się wykrawił.

Varuta można sprowadzić czarem *przyzwanie potwora II*.

Zdolności czaropodobne: 3/dzień – *przebranie*; 1/dzień – *lustrzane odbicie*. Poziom czarującego = 12. ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru.

NIEUCHRONNY

Nieuchronni są konstruktami, których jedynym zadaniem jest utrzymywanie naturalnych praw wszechświata. Szukają i tropią tych, którzy łamią owe reguły, uznane przez opisywanych za nienaruszalne. Istnieje kilka odmian nieuchronnych, każda zaprojektowana do wykonywania ściśle określonych misji.

Nieuchronni mówią niebiańskim, otchłannym, piekielnym oraz narodowym językiem ich pierwszego celu.

WALKA

Dopóki nic nie zagrazi ich istnieniu, nieuchronni skupiają się wyłącznie na wyznaczonym im celu, zupełnie ignorując pozostałych walczących. Konstrukt może zaatakować każdego, kto stoi mu na drodze, ale przerwie taką walkę natychmiast, gdy będzie miał okazję znów podjąć pościg za właściwym celem. Nieuchronni bardzo poważnie traktują samoobronę. Jeśli ktokolwiek zaatakuje któregoś z nich z siłą, jaką ten uzna za zabójczą, spotka się w zamian ze śmiertelnie niebezpiecznym kontratakiem.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną nieuchronnego oraz każdy dzierzony przez niego oręż traktuje się jak broń o charakterze praworządnym.

Cechy konstruktów: Nieuchronny jest niepodatny na efekty wpływające na umysł oraz na trucizny, *uśpienie*, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne oraz wszystkie efekty wymagające rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że wpływają również na przedmioty lub mają nieszkodliwe działanie). Nie podlega trafieniom krytycznym, stłuczeniom, obniżaniu wartości atrybutów, wysączeniu wartości atrybutów, zmęczeniu, wyczerpaniu oraz wysączeniu energii. Nie ryzykuje śmierci w wyniku ogromnych obrażeń. Sam z siebie nie leczy obrażeń, ale może zostać naprawiony. Nie może zostać poddany ani wskrzeszeniu, ani zmartwychwstaniu. Wdzi w ciemnościach (zasieg 18 metrów).

Szybkie leczenie (zw): nieuchronny w każdej rundzie leczy pewną liczbę ran (podaną w opisie każdego typu), dopóki posiada przynajmniej 1 punkt wytrzymałości. Niemniej obrażenia zadane przez chaotyczną broń leczy w normalnym tempie. Szybkie leczenie nie przywraca punktów straconych w wyniku wygłodzenia, pragnienia lub duszenia, nie pozwala też przyłączyć ani regenerować utraconych części ciała.

QUARUT

Średni konstrukt (pozaplanarny, praworządny)

Kostka Wytrzymałości: 18k10+20 (119 pw)

Inicjatywa: +5

Szybkość: 15 m (10 pól)

KP: 31 (+1 Zr, +7 zbroja półpłytowa, +13 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 30

Bazowy atak/zwarcie: +13/+18

Atak: walnięcie +18 wręcz

Całkowity atak: 2 walnięcie +18 wręcz

Obrażenia: walnięcie 3k6+5

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy konstruktów, OC 28, RO 15/chaos i adamantyt, szybkie leczenie 15

Rzuty obronne: Wytr +6, Ref +7, Wola +9

Atrybuty: S 20, Zr 13, Bd —, Int 14, Rzt 17, Cha 20

Umiejętności: Czarostwo +28, Nasłuchiwanie +26, Spozręgowczość +26, Wiedza (tajemna) +26

Atryty: Czarowanie w walce, Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Skupienie na umiejętności (Czarostwo), Skupienie na umiejętności (Wiedza [tajemna]), Walka na oślep, Zmysł walki

Środowisko: każdy region i podziemia (Mechanus)

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 17

Skarb: —

Charakter: zawsze praworządny neutralny

Rozwój: 19-24 KW (średni); 25-54 KW (duży)

Quaruty to jedne z najpotężniejszych nieuchronnych we wszechświecie. Chronią dwa z najcenniejszych i najsłabszych aspektów: czas i przestrzeń. Dzięki nadzwyczajnemu wyczuciu przepływu czasu i świadomości przestrzennej dowiadują się o działaniach aktualnie zaburzających kontinuum czasoprzestrzenne i wyruszają na poszukiwanie sprawców takich anomalii.

Ten konstrukt budową przypomina humanoida, ale na tym kończy się podobieństwo. Jak większość nieuchronnych, quarut ma mechaniczne ciało, rojące się od tłoków i przekładni. W jego wnętrzu działają liczne zegary i klepsydry. Quarut nosi wspaniałą zbroję półpłytową, pokrytą grawerunkami różnych symboli odnoszących się do pojęcia czasu. Zamiast głowy widnieje nieustannie przesypująca się klepsydra. Czasami piasek w klepsydrze zdaje się przesypywać do góry. Żaden quarut nigdy nie wyjaśnił, czemu tak się dzieje.

Quarutów niepokoją osoby używające potężnej magii typu ograniczone życzenie, cud, tymczasowy zastój, zatrzymanie czasu i życzenie.

W oczach tych nieuchronnych używanie owych zaklęć sieje zamęt we wszechświecie i zagraża wszystkim istotom. Jednak mimo niechęci do istot stosujących podobne zaklęcia i zdolności, quaruty często wykorzystują te same czary bezkarnie.

Walka

Quaruty dążą do jak najszybszego rozstrzygnięcia walki, wykorzystując *tymczasowy zastój* do uwięzienia przeciwnika w bąblu poza czasem.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broni naturalną quaruta oraz każdy dzierżony przez niego oręż traktuje się jak broń o charakterze praworządnym.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – drzwi poprzez wymiary, potężniejsze rozproszenie magii, przyspieszenie, unieruchomienie potwora, widzenie prawdy, zbiorowe zadawanie lekkich ran, zdominowanie osoby, zlokalizowanie osoby; 3/dzień – *tymczasowy zastój*; 1/dzień – klatka mocy, krąg śmierci, ograniczone życie, potężniejsza teleportacja (tylko na siebie i maksymalne obciążenie w przedmiotach), zatrzymanie czasu, znak sprawiedliwości; 1/tydzień – zadanie/misja, zamiana planów. Poziom czarującego = 18. ST rzutu obronnego 15 + poziom czaru.

Szybkie leczenie (zw): Quarut odzyskuje stracone punkty wytrzymałości w tempie 15 na rundę. Niemniej obrażenia zadane przez chaotyczną broń leczy w normalnym tempie. Szybkie leczenie nie przywraca punktów straconych w wyniku wygłodzenia, pragnienia lub duszenia, nie pozwala też przyłączyć ani regenerować utraconych części ciała.

VARAKUT

Duży konstrukt (pozaplanarny, praworządny)

Kostka Wytrzymałości: 22k10+30 (151 pw)

Inicjatywa: +6

Szybkość: 50 m (10 pól), latanie 50 m (10 pól) (dobra)

KP: 35 (-1 rozmiar, +2 Zr, +8 pełna zbroja płytowa, +16 naturalny), do tyk 12, nieprzygotowany 33

Bazowy atak/zwarcie: +16/+26

Atak: walnięcie +21 wręcz

Całkowity atak: 2 walnięcie +21 wręcz

Obrażenia: walnięcie 2k10+6

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: *fala rozproszenia*, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy konstruktów, OC 30, RO 20/chaos i adamantyt, szybkie leczenie 20

Rzuty obronne: Wytr +9, Ref +11, Wola +13

Atrybuty: S 22, Zr 15, Bd —, Int 18, Rzt 19, Cha 22

Umiejętności: Czarostwo +33, Odcyfrowywanie zapisków +29, Sztuka przetrwania +4 (+6 na innych planach), Wiedza [historia] +31, Wiedza (plany) +29, Wiedza (religia) +31, Wiedza (tajemna) +31

Atuty: Błyskawiczny refleks, Doskonalsza inicjatywa, Skupienie na umiejętności (Czarostwo), Skupienie na umiejętności (Wiedza [historia]), Skupienie na umiejętności (Wiedza [religia]), Skupienie na umiejętności (Wiedza [tajemna]), Żelazna wola, Zwiększona wytrwałość

Środowisko: każdy region i podziemia (Mechanus)

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 19

Skarb: —

Charakter: zawsze praworządny neutralny

Rozwój: 23-33 KW (duży); 34-66 KW (wielki)

Varakuty są obrońcami bogów oraz bogiń. Nieuchronni raczej nie czczą żadnej istoty, ale opisywani rozumieją konieczność istnienia bóstw i wiedzą, że ich zniszczenie wywołałoby wielki chaos we wszechświecie. Ścigają więc wszystkich, którzy uzurpują sobie moc boską.

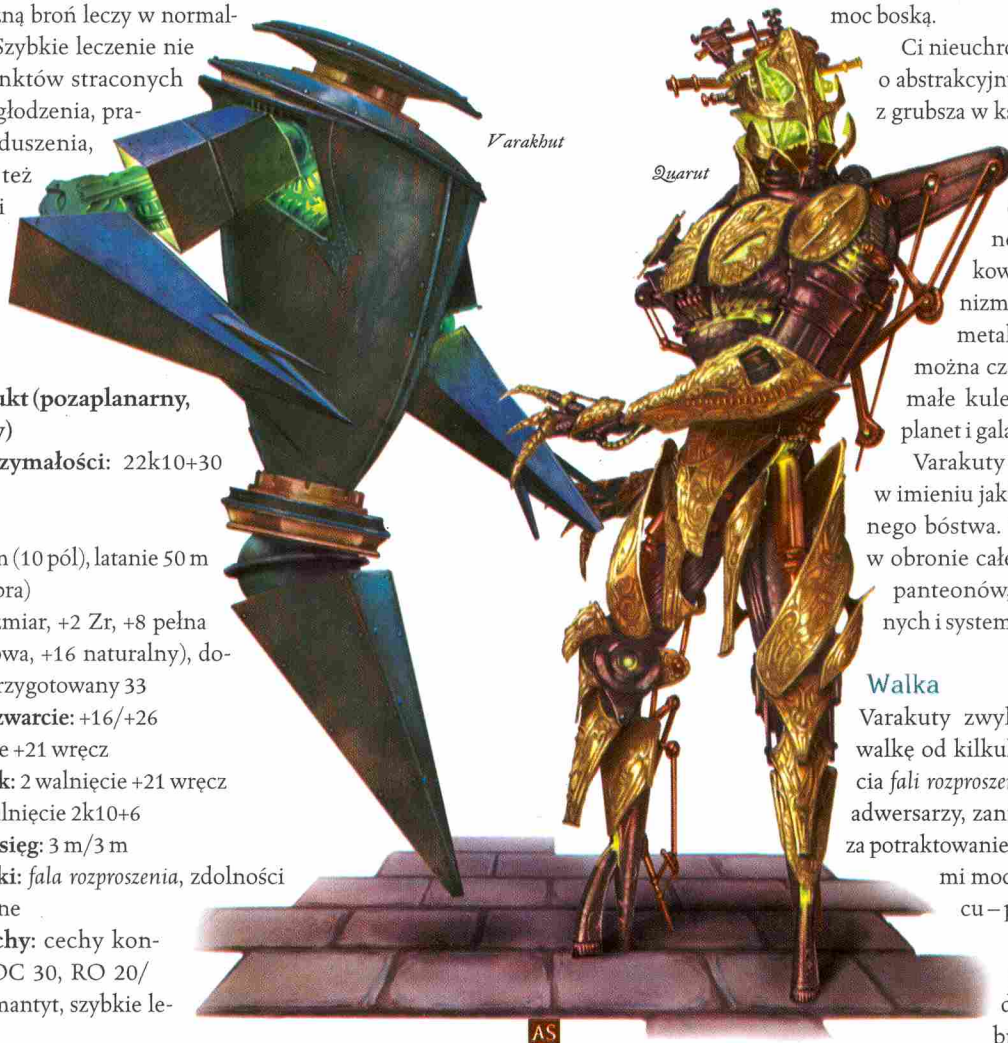
Ci nieuchronni to stwory o abstrakcyjnym wyglądzie, z grubsza w kształcie humanoida. Ich ciała są kłocowate, złożone ze skomplikowanych mechanizmów. Wewnątrz metalowej powłoki można czasem dostrzec małe kule podobne do planet i galaktyk.

Varakuty nie działają w imieniu jakiegось konkretnego bóstwa. Występowały w obronie całego wachlarza panteonów, zasad moralnych i systemów wartości.

Walka

Varakuty zwykle zaczynają walkę od kilkukrotnego użycia *fali rozproszenia*, by osłabić przeciwników, zanim zabiorą się za potraktowanie wrogów innymi mocami, a na końcu – pięściami.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną



varakuta oraz każdy dzierzony przez niego oręż traktuje się jak broń o charakterze praworządnym.

Fala rozproszenia (zc): Trzy razy dziennie w standardowej akcji varakut może wyzwolić wyładowanie negatywnej energii, działające jak potężniejsze rozproszenie magii, tyle że na wszystko w 9-metrowym rozprysku. Poziom czarującego = 19.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – drzwi poprzez wymiary, krąg śmierci, przyspieszenie, unieruchomienie potwora, widzenie prawdy, zbiorowe zadawanie lekkich ran, zdominowanie potwora, zlokalizowanie osoby; 3/dzień – klatka mocy, ograniczone życzenie, potężniejsza teleportacja (tylko na siebie oraz maksymalny ładunek przedmiotów), zatrzymanie czasu, znak sprawiedliwości; 1/dzień – rój meteorów, spętanie duszy, zadanie/misja, zamiana planów, życzenie. Poziom czarującego = 19. ST rzutu obronnego 16 + poziom czaru.

Szybkie leczenie (zw): Varakut odzyskuje stracone punkty wytrzymałości w tempie 20 na rundę. Niemniej obrażenia zadane przez chaotyczną broń leczy w normalnym tempie.

Szybkie leczenie nie przywraca punktów straconych w wyniku wygłodzenia, pragnienia lub duszenia, nie pozwala też przyłączyć ani regenerować utraconych części ciała.

OFIDIANIN

Średni humanoid-potwór (gad)

Kostka Wytrzymałości: 3k8 (13 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 6 m (4 pola), wspinanie 4,5 m (3 pola), pływanie 15 m (10 pól)

KP: 17 (+2 Zr, +2 ciężka drewniana tarcza, +3 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 15

Bazowy atak/zwarcie: +3/+4

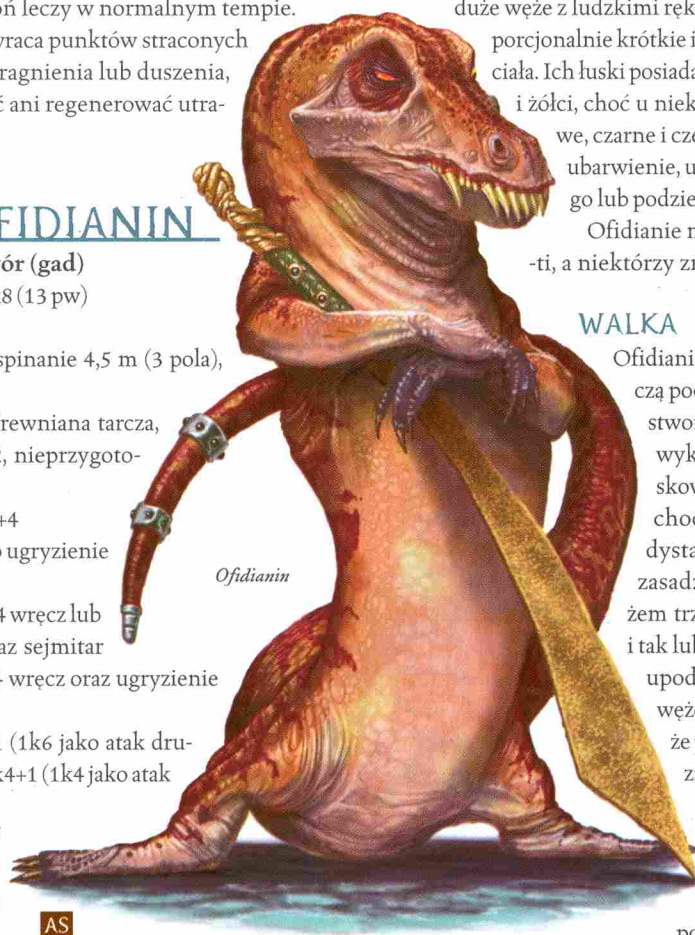
Atak: sejmitar +4 wręcz lub ugryzienie +4 wręcz

Całkowity atak: sejmitar +4 wręcz lub ugryzienie +4 wręcz oraz sejmitar -1 wręcz lub sejmitar +4 wręcz oraz ugryzienie -1 wręcz

Obrażenia: sejmitar 1k6+1 (1k6 jako atak drugorzędny), ugryzienie 1k4+1 (1k4 jako atak drugorzędny)

Przestrzeń/zasieg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: węzowa kłatwa



Specjalne cechy: widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +1, Ref +5, Wola +3

Atrybuty: S 12, Zr 15, Bd 11, Int 8, Rzt 11, Cha 10

Umiejętności: Ciche poruszanie się +3, Nasłuchiwanie +3, Pływanie +10, Spostrzegawczość +3, Ukrywanie się +3*, Wspinaczka +9

Atuty: Czujność, Uniki

Środowisko: lasy i podziemia w klimacie gorącym

Występowanie: pojedynczo lub klan (3-12)

Skala Wyzwania: 2

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle chaotyczny neutralny

Rozwój: 4-5 KW (średni); 6-9 KW (duży)

Złośliwi, ale służący ofidanie to gadzia rasa, której członkowie najczęściej pojawiają się jako niewolnicy yuan-ti. Wyglądają jak duże węże z ludzkimi rękami i dłońmi, a ogony mają nieproporcjonalnie krótkie i skarlłowaciale w stosunku do reszty ciała. Ich łuski posiadają zwykle barwę cętkowanej zieleni i żółci, choć u niektórych pojawiają się czasem brązowe, czarne i czerwone. Łuski naturalnie zmieniają ubarwienie, umożliwiając kamuflaż na tle leśnego lub podziemnego otoczenia.

Ofidanie mówią wspólnym i językiem yuan-ti, a niektórzy znają również smoczy.

WALKA

Ofidanie nie są najszybsi, ale często walczą pod dowództwem inteligentniejszych stworzeń (jak nagi czy yuan-ti). Umieją wykorzystać naturalne zdolności maskowania do zaskoczenia przeciwnika, chociaż niechęć ofidianów do broni dystansowej osłabia skuteczność ich zasadzek. Mogą dobrze operować orężem trzymanym w ludzkich dłoniach, ale i tak lubią gryźć przeciwników, szczególnie upodobanie znajdując w zarażaniu ich węzową kławą. Jeśli ofidianin chce, może podstawowy atak wykonywać ugryzieniem, a bronią – drugorzędny.

Węzowa kłatwa (zn): Każdy humanoid ugryziony przez ofidianina musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 11) – udany pozwala uniknąć kławy zamieniającej

OFIDIANIE W SCENERII ZAPOMNIANYCH KRAIN

Ofidanie pochodzą z Lasu Wielkich Smoków, ale nie żyją już tak blisko cywilizacji ludzkiej. W historycznych przekazach yuan-ti pojawia się informacja, iż opisywane istoty pochodzą od ludzkiego plemienia z Lśniących Równin, które zaprzedało się kultowi węży. Ludzie ci uwierzyli w nadrzędną pozycję węzowej rasy i weszli do Lasu Wielkich

Smoków w poszukiwaniu relikwii królestwa yuan-ti, które rozciągało się tam w starożytności. Wyzwolili moc potężnego artefaktu i zostali przemienieni w węzowych ludzi. Kławę przenoszą dalej – nie tylko na potomstwo, ale i na nieszczęsne ofiary ugryzień. Występują głównie na Węzowych Wzgórzach, ale czasami spotkać ich można w każdym miejscu, gdzie występują węże – czyli prawie wszędzie.

ofiara w kolejnego osobnika opisywanego gatunku. Po upływie 1k4+1 dni od zarażenia nieszczęśnik pomału zaczyna nabierać cech węża. Na skórze tworzą się łuski, nogi kurczą się i łączą, język rozdwa się. Po dwóch tygodniach przemiana w ofidianina jest kompletna, łącznie z pozbawieniem wspomnień z poprzedniego życia. Przemianę powstrzymać można *przełamaniem choroby* lub *przełamaniem klątwy*, ale czary te nie zanegują już zaistniałych zmian fizycznych. Cofnąć efekty metamorfozy mogą natomiast zaklęcia *uzdrowienie*, *regeneracja*, *ograniczone życzenie*, *życzenie* czy *cud*. Całkowicie dokonanej przemiany nie da się odwrócić magią słabszą niż *życzenie* czy *cud*.

Umiejętności: Ofidianin posiada premię rasową +8 do testów Wspinaczki, a ponadto zawsze ma prawo wziąć 10 w teście tejże umiejętności, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża.

Otrzymuje także premię rasową +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma prawo też w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.

*Zyskują wreszcie premię +10 do testów Ukrywania się na obszarze zalesionym i pod ziemią, a to z racji na kameleonią zdolność zmiany ubarwienia skóry.

OFIDIANIE JAKO POSTACIE TŁA

Ulubioną klasą tej rasy jest wojownik i większość wyso-kopoziomowych jej przedstawicieli to właśnie przedstawiciele wspomnianej klasy. Prawie nie zdarzają się u nich kapłani, gdyż rzadko czczą prawdziwych bogów. Niektórzy oddają cześć nagom, smokom lub ogromnym węzom i z racji siły wiary w potężne gady rozwijają się w klasie adepta.

OKULARON

Duże wynaturzenie

Kostka Wytrzymałości: 12k8+36 (90 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 3 m (2 pola), latanie 27 m (18 pól) (doskonała)

KP: 21 (-1 rozmiar, +2 Zr, +10 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 19

Bazowy atak/zwarcie: +9/+17

Atak: wić +13 wręcz

Całkowity atak: 4 wić +13 wręcz, ożywione oczy +11 dotykowo dystansowo

Obrażenia: wić 2k6+4, ożywione oko 3k6 plus trucizna

Przestrzeń/zasięg: 3 m/1,5 m

Specjalne ataki: doskonalsze łapanie, kradzież oczu, ożywianie oczu, trucizna, zabójcza agonía, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: niepodatność na kwas i trucizny, regeneracja 4, RO 10/magia, ślepowidzenie 24 m, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie we wszystkich kierunkach

Rzuty obronne: Wytr +7, Ref +8, Wola +10

Atrybuty: S 18, Zr 15, Bd 17, Int 19, Rzt 14, Cha 16

Umiejętności: Ciche poruszanie się +17, Nasłuchiwanie +17, Przeszukiwanie +19, Spostrzegawczość +17, Sztuka przetrwania +2 (+4 podążanie tropem), Ukrywanie się +13

Atuty: Błyskawiczny refleks, Odbijanie strzał, Skupienie na broni (eksplodujące mistyczne oko), Skupienie na broni (wić), Zmysł walki

Środowisko: każde wzgórze, bagna i podziemia w klimacie umiarkowanym oraz gorącym

Występowanie: pojedynczo lub para

Skala Wyzwania: 12

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle chaotyczny zły

Rozwój: 13-16 KW (duży); 17-36 KW (wielki)



Okularon

P

Okularon to paranoiczna, cudaczna istota kradnąca innym wzrok. Po wytyczeniu swojego terytorium zabiera się za wypędzanie wszystkich mieszkańców, nawet najmniejszych. Obszar może zajmować ledwie kilka komnat w opuszczonym zamczysku. Niemniej dla okularona jego teren to święte terytoria łowieckie.

Ciało stwora przypomina zgniłozieloną, latającą meduzę bąbelnicę. Pulsuje i drga od wypełniającej go wielkiej ilości gazu. Czasami w napęczniałym tuż pod skórą bąblu powstaje otwór, przez który ze świstem powoli uchodzi gaz. Kilka karbowanych wici zwisa pod unoszącym się cielskiem – ponadziewane są na nie oczy wcześniejszych ofiar okularona.

Okularon potrafi ożywiać zdobyte gałki oczne i wysyłać je na obserwację terytorium. Widok takiej latającej gałki ocznej może uświadomić wędrowcowi, że znajduje się w pobliżu siedliska rzeczonego stwora. Do tego momentu okularon też już pewnie dojrzał intruzów i natychmiast zbiera się do ataku, by zabić ich lub przepędzić.

Niniejsze istoty mówią podwspólnym i wspólnym.

WALKA

Okularon zwykle zaczyna spotkanie z wielkiej odległości, wysyłając ku przeciwnikom ożywione oczy. Nadlatują one i starają się zaatakować wrogów, uwalniając chmurę wstrętnego okula-

ronowego gazu. Jeśli w walce stworowi zacznie brakować oczu, ukradnie ofiarom więcej, chwytając je mocno i wyrывая maczami gałki oczne.

Doskonalwsze łapanie (zw): Jeśli okularon trafi atakiem wicią przeciwnika mniejszego choć o jedną kategorię rozmiaru, zadaje normalne obrażenia. Może następnie próbować rozpocząć zwanie w darmowej akcji, nie prowokując okazyjnego ataku (zwarcie +17). Jeżeli uzyska trzymanie, ma prawo w następnej rundzie spróbować wyrwać wrogowi oczy. Odtąd może też albo prowadzić zwanie normalnie, albo po prostu wicią trzymać przeciwnika (kara –20 do testu zwania, ale sam okularon nie pozostaje w zwarcu). Tak czy inaczej, każdy udany test zwania w następnych rundach oznacza automatyczne zadanie obrażeń od wici.

Kradzież oczu (zw): Gdy przeciwnik pozostaje w zwarcu przez 1 rundę, okularon może spróbować wyrwać mu oczy. Musi w tym celu wykonać sporny test zwania. Sukces zmusza ofiarę do wykonania rzutu obronnego na Wytrzymałość (ST 20) – porażka oznacza permanentne oślepienie, do którego prowadzi wyrwanie oczu z oczodołów. Wyrwane gałki pozostają nadziane na karbowane wici okularona, a po 3 rundach wypełniają się gazem, po czym stwór może ich użyć jako broni.

Ożywianie oczu (zn): Okularon może naraz kontrolować do sześciu skradzionych gałek ocznych, tak jakby były to lewitujące narządy stworzone czarem *wścibskie oczy*. Przebijając oko maczą okularon wypełnia je gazem, dzięki czemu może je także wykorzystywać jako broń. Jest w stanie wykonać atak dystansowy względem dowolnej istoty w odległości do 24 metrów. Sukces oznacza, że oko uderza w ofiarę i wybucha. Trafiona postać otrzymuje 3k6 obrażeń i zostaje wystawiona na działanie trucizny okularona (patrz dalej).

Trucizna (zw): Okularon wstrzykuje truciznę (Wytr neguje, ST 19) w każdym trafieniu mistycznym okiem oraz w trakcie zabójczej agonii. Początkowy i drugorzędny efekt – 1k4 S plus 1k4 Bd.

Zabójcza agonía (zw): Zabity okularon w momencie śmierci wybucha chmurą trującego gazu, zadającego 3k6 obrażeń wszystkiemu w promieniu 6 metrów i wystawiając ofiary dodatkowo na działanie trucizny (patrz wcześniej).

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *mistyczne oko**; 3/dzień – *ciemność, niewidzialność, przejście w ścianie, widzenie prawdy**. Poziom czarującego = 12. ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru.

* Okularon może rzucać *mistyczne oko* i *widzenie prawdy* tylko wtedy, gdy posiada na wiciach gałki oczne, których używa jako mistycznych oczu.

Regeneracja (zw): Okularon otrzymuje normalne obrażenia od oręża srebrnego i *broni ostrości*. Formy ataku niepowodujące obrażeń w punktach wytrzymałości ignorują regenerację. Okularon nie odzyskuje też punktów straconych wskutek wygłodzenia, pragnienia lub duszenia.

Ślepowiedzenie (zw): Okularon jest w zasadzie ślepy, ale – przede wszystkim dzięki węchowi, ale także wyczuwając wibracje i gromadząc inaczej dane z otoczenia – może poruszać się i walczyć nie gorzej niż stworzenia obdarzone wzrokiem. Potrafi lokalizować oraz rozróżniać przedmioty i istoty w promieniu 24 metrów. W zasięgu ślepowiedzenia zwykle wykrywa inne stworzenia bez potrzeby wykonywania testów Nasłuchiwanie czy Spostrzegaw-

czości. Okularon korzysta ze ślepowiedzenia tylko wtedy, gdy pobędzie się wszystkich oczu nadzianych na wici – taka utrata oznacza zanegowanie widzenia we wszystkich kierunkach.

Widzenie we wszystkich kierunkach (zw): Okularon potrafi patrzeć w dowolnym kierunku, dzięki czemu otrzymuje premie rasową +4 do testów Przeszukiwanie oraz Spostrzegawczości. Ponadto wrogowie atakujący opisywanego nie uzyskują premii z flankowania. Okularon korzysta z tej zdolności tylko wtedy, gdy na maczach ma ponabijane oczy.

OREADA

Średnia istota baśniowa (ziemi)

Kostka Wytrzymałości: 7k6+28 (52 pw)

Inicjatywa: +1

Szybkość: 9 m (6 pól), rycie 9 m (6 pól)

KP: 20 (+1 Zr, +9 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 19

Bazowy atak/zwarcie: +3/+7

Atak: walnięcie +7 wręcz

Całkowity atak: 2 walnięcie +7 wręcz

Obrażenia: walnięcie 1k6+4

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: zdolności czaropodobne



Oreada

Specjalne cechy: niepodatność na zimno, RO 5/zimne żelazo, rycie, widzenie w słabym świetle, władanie ziemią, zależność od góry

Rzuty obronne: Wytr +8, Ref +6, Wola +6

Atrybuty: S 19, Zr 13, Bd 18, Int 14, Rzt 13, Cha 16

Umiejętności: Dyplomacja +5, Nasłuchiwanie +13, Przeszukiwanie +2 (+4 względem sekretnych drzwi i ukrytych pomieszczeń), Rzemiosło (kamieniarstwo) +12, Rzemiosło (zakładanie wnyków) +12, Spostrzegawczość +13, Sztuka przetrwania +11 (+13 w wysoko położonych naturalnych miejscach), Wiedza (architektura i inżynieria) +12, Wiedza (natura) +12, Wyczucie pobudek +11

Atryty: Czujność, Tropienie, Zwiększona wytrzymałość

Środowisko: każde góry

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 7

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze praworządny neutralny

Rozwój: 8-14 KW (średni)

Jak driady czy ponurowody, tak i oready są istotami baśniowymi połączonymi z jakimś elementem naturalnego krajobrazu – w tym wypadku z górą. Rzeczona istota stoi na straży naturalnego stanu swego górskiego domu, chroniąc go przed górnikami i kamieniarzami oraz przeciwdziałając większym skutkom erozji. Samotnych górników może *zauroczyć*, przestrzec i odesłać precz, ale większe grupy chcące zamienić jej górski dom w kopalnię czy kamieniołom zawsze spotyka tragiczny koniec – przepadają bez śladu.

Niniejsze stworzenia różnią się wyglądem, wszystkie jednak to silne, surowe humanoidki o kamiennej skórze. Ich włosy wyglądają niczym pasma splecionych porostów, a gdy górę pokrywa śnieg, zmieniają kolor na biały. Oready często noszą odzież zrobioną z metalu zawartego w górze, a wiele nosi biżuterię z nieszlifowanych klejnotów i drogich kamieni.

Oreada to waleczna strażniczka. Często wykorzystuje czary przeciw tym, którzy zamierzają zaszkodzić jej górze. Góry takie zyskują reputację nawiedzonych czy wręcz plugawych i czasami przyciągają uwagę plemion złych humanoidów lub gigantów szukających schronienia. Jako praworządne stworzenie oreada często zawiera z takim szczeniem umowę o wzajemnej pomocy w obronie.

Oready mówią krasnoludzkim, leśnym i ziemnym.

WALKA

Wiedza o kamieniu i umiejętności inżynierskie przydają się oreadom w przygotowywaniu miejsc, skąd spuścić można zabójczą lawinę lub osunięcie. W konfrontacji z przeciwnikami opisywane stworzenia często stosują *zauroczenie* wobec jednego z nich, który ma poprowadzić resztę tam, gdzie pułapka zadziała najskuteczniej. Następnie oreada uruchamia ją z ukrycia, mając nadzieję pozabijać, okaleczyć i wystraszyć wrogów na tyle, by uciekli. Bardziej kłopotliwi i uparci spotkają się z pełną mocą czarodziejskiej potęgi tych istot baśniowych.

Oreadę można sprowadzić czarem *przywianie sojusznika natury* VI.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *pogawędka z kamieniem*, *teleportacja* (z dowolnego miejsca swej góry do innego dowolnego jej miejsca); 3/dzień – *cierniste kamienie*, *kształtowanie kamienia*, *przemiana błota w skałę*, *przemiana skały w błoto*, *zauroczenie potwora*, *zmiękczenie ziemi i kamienia*; 1/dzień – *poruszenie ziemi*, *trzęsienie ziemi*. Poziom czarującego = 14. ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru.

Rycie (zw): Oreada może się poruszać w kamieniu, glebie czy każdym innym typie ziemi (ale nie w metalu) z równą łatwością, co ryba pływająca w wodzie. Czyniąc to, nie pozostawia za sobą żadnego tunelu czy otworu, nie tworzy też „fal” i nie pozostawia po sobie żadnych innych świadectw bytności. Czar *poruszenie ziemi* rzucony na obszar, w którym przebywa tak poruszająca się oreada, odpycha ją na 9 metrów i powoduje jej oszołomienie na 1 rundę, chyba że powiedzie się jej rzut obronny na Wytrzymałość (ST 19).

Władanie ziemią (zw): Oreada otrzymuje premię +1 do testów ataków oraz obrażeń, gdy zarówno ona, jak i jej przeciwnik dotykają ziemi. Jeśli wróg znajduje się w powietrzu lub wodzie, podlega ona karze –4 do testów ataków i obrażeń (tych modyfikatorów nie ujęto w statystykach).

Zależność od góry (zn): Każda oreada jest mistycznie połączona z jakąś górą. Jeśli oddali się od niej ponad 1,5 kilometra, umiera w ciągu 4k6 godzin.

OŚMIORNICOWE DRZEWO

Wielka roślina

Kostka Wytrzymałości: 14k8+70 (133 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 3 m (2 pola), pływanie 15 m (10 pól)

KP: 28 (–2 rozmiar, –4 Zr, +24 naturalny), dotyk 4, nieprzygotowany 28

Bazowy atak/zwarcie: +10/+28

Atak: macka +19 wręcz

Całkowity atak: 8 macka +19 wręcz oraz 1 ugryzienie +13 wręcz

Obrażenia: macka 2k6+10/19-20, ugryzienie 3k8+5

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/4,5 m

Specjalne ataki: doskonalsze łapanie, groza, polykanie w całości, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy roślin, niepodatność na kwas, regeneracja 10

Rzuty obronne: Wytr +14, Ref +0, Wola +6

Atrybuty: S 30, Zr 3, Bd 20, Int 8, Rzt 15, Cha 15

Umiejętności: Nasłuchiwanie +4, Pływanie +25, Spostrzegawczość +14

Atryty: Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze trafienie krytyczne (macka), Przyspieszenie zdolności czaropodobnej, Skupienie na broni (macka)

Środowisko: powierzchnia oceanu w klimacie umiarkowanym

Występowanie: pojedynczo lub gaj (2-12)

Skala Wyzwania: 12

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle neutralny zły

Rozwój: 15-35 KW (olbrzymi); 36-42 KW (kolosalny)

Niektóre opowieści żeglarskie opisują dziwaczne i straszne lasy drzew rosnące na środku oceanu. Większość z tych gajów zapewne narodziła się na dnie kufla grogu, ale niektóre niewątpliwie są wspomnieniami bliskich spotkań z ośmiornicowymi drzewami.

Rzeczony stwór z wyglądu to gumiate drzewo o czarnej korze, czasem zakorzenione w pobliżu wybrzeża i stojące w miejscu, a czasem unoszące się z prądem po powierzchni morza. Liczne, długie i czarne korzenie rozpościerają się wokół podstawy pnia jak gruba mata z wodorostów. Korzenie są ruchome i drzewo dzięki nim może rozwijać sporą szybkość na powierzchni wody. Gałęzie to długie, grube macki pokryte małutkimi, ostrymi, ciemnymi liśćmi. Tuż pod powierzchnią wody u dołu pnia skrywa się wielka, uzębiona paszcza.

Żeglarze słusznie lękają się ośmiornicowych drzew, gdyż posiadają one potężne magiczne moce, zdolne niszczyć drewniane okręty. Między korzeniami wielu dużych gajów tych istot tkwią szkielety statków. Skusiło się na nie już wielu badaczy i poszukiwaczy skarbów – ku własnej zgubie.

Drzewa ośmiornicowe rozumieją wspólny, ale nie mają organów umożliwiających mówienie.

WALKA

Drzewa ośmiornicowe otrzymują wiele substancji odżywczych w drodze fotosyntezy, ale bez mięsa nie są w stanie rosnąć. Często żyją na skrajach uczęszczanych szlaków morskich i po zauważeniu okrętu przemieszczają się, by przeciąć mu drogę, w razie potrzeby wspomagając się magią. Porywają jedzenie (pasażerów i załogę) z pokładu za pomocą macek, pozerając natychmiast jedną lub dwie ofiary, a resztę przytrzymując pod wodą, póki się nie utopią. Zwykle występują na obszarach obfitujących w wodorosty, by w pełni wykorzystać zdolności czaropodobne.

Ośmiornicowe drzewo można sprowadzić czarem przyzwanie sojusznika natury IX.

Groza (zw): Drzewo ośmiornicowe wzbudza grozę w stworzeniach w promieniu 9 metrów, jeśli mają one mniej Kostek Wytrzymałości lub poziomów niż opisywana istota. Byty, na które zdolność wpływa, muszą wykonać rzut obronny na Wole (ST 19) – nieudany oznacza, iż są wstrząśnięte. Z tego stanu wyrwą się dopiero, opuszczając obszar działania grozy, czyli oddalając się na ponad 9 metrów od opisywanego stwora. Udana rzut obronny zapewnia niepodatność na grozę danego ośmiornicowego drzewa na 24 godziny.

Doskonalsze łapanie (zw): Jeśli drzewo ośmiornicowe trafi atakiem macką przeciwnika mniejszego choć o jedną kategorię rozmiaru, zadaje normalne obrażenia. Może następnie próbować rozpocząć zwanie w darmowej akcji, nie prowokując okazyjnego ataku (zwanie +28). Jeżeli uzyska trzymanie, przenosi ofiarę do paszczy w kolejnym udanym teście zwania, zadając automatycznie obrażenia od ugryzienia. Ewentualnie może albo prowadzić zwanie normalnie, albo po prostu trzymać przeciwnika (kara –20 do testu zwania, ale samo drzewo nie pozostaje w zwaniu). Tak czy inaczej, każdy udany test zwania w następnych rundach oznacza automatyczne zadanie obrażeń od macki.

Półkanie w całości (zw): Drzewo ośmiornicowe może półknąć złapanego w paszczy (patrz wcześniej: doskonałe łapanie) przeciwnika mniejszego od siebie o przynajmniej dwie kategorie rozmiaru – w tym celu musi wykonać udany test zwania (premia do zwania +28).

Półknięta istota otrzymuje w każdej rundzie 2k6+9 obrażeń miąższości i 2k4 rany od kwasu – to efekt przebywania we wnętrzościach drzewa ośmiornicowego. Udana test zwania pozwoli półkniętej istocie dostać się z powrotem do paszczy stwora, gdzie kolejny udany test zwania umożliwi wydostanie się. Ofiara może też próbować się wydostać, używając lekkiej broni tnącej lub kłującej i zadając wnętrzościom stwora przynajmniej 20 obrażeń (KP 22). Jeśli ofiara wydostanie się z żołądka, kurczące się mięśnie zamykają otwór – kolejny półknięty przeciwnik również musi wyciąć sobie drogę na wolność.

W żołądku stuletniego robala zmieszczą się 1 duża, 4 średnie lub 16 małych i mniejszych istot.

Zdolności czaropodobne:

Na życzenie – nieprzenikniona mgła, oplątanie, wypaczenie drewna, wzrastanie roślin, zmniejszanie roślin; 3/ dzień – odpychanie drewna, ściana cierni, wezwwanie błyskawic. Poziom czarującego = 14. ST rzutu obronnego 12 + poziom czaru.

Cechy roślin: Drzewo ośmiornicowe jest niepodatne na trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie i polimorfowanie. Nie działają na niego trafienia krytyczne ani efekty wpływające na umysł. Widzi w słabym świetle.

Regeneracja (zw): Drzewo ośmiornicowe otrzymuje normalne obrażenia od ognia i zimna. Formy ataku niepowodujące obrażeń w punktach wytrzymałości ignorują regenerację. Ponadto drzewo nie może zregenerować punktów straconych wskutek wygłodzenia, pragnienia lub duszenia.

Ośmiornicowe drzewo



Umiejętności: Drzewo ośmiornicowe otrzymuje premię rasową +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma prawo też w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.

OTCHŁANNY GHOUL

Średni nieumarły (pozaplanarny)

Kostka Wytrzymałości: 16k12 (104 pw)

Inicjatywa: +7

Szybkość: 12 m (8 pól)

KP: 27 (+3 Zr, +14 naturalny) dotyk 13, nieprzygotowany 27

Bazowy atak/zwarcie: +8/+15

Atak: przednie pazury +15 wręcz

Całkowity atak: 2 przednie pazury +15 wręcz
oraz tylne pazury +13 wręcz

Obrażenia: przednie pazury 1k4+7 plus
choroba, tylne pazury 2k4+3 plus
choroba

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: choroba, doskonałe łapanie, podstępny atak
+5k6, wysączanie Roztropności 1k6

Specjalne cechy: cechy nieumarłych, niepodatność na elektryczność, nieświadomy unik, obserwacja śmierci, OC 20, odporność na kwas 20, ogień 20 i zimno 20, ślepowidzenie 27 m

Rzuty obronne: Wytr +5, Ref +10,
Wola +12

Atrybuty: S 25, Zr 16, Bd —, Int 14, Rzt 15,
Cha 18

Umiejętności: Ciche poruszanie się +20, Skakanie +23, Ukrywanie się +20, Wspinaczka +20, Zachowanie równowagi +20, Zwinność +20

Atuty: Atak z doskoku, Błyskawiczny refleks, Doskonalsza inicjatywa, Ruchliwość, Uniki, Wielokrotny atak

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo, banda (2-5) lub rój (6-12)

Skala Wyzwania: 10

Skarb: —

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 17-24 KW (średni); 25-48 KW (duży)

Opisywane byty to wypaczone nieumarłe stworzenia o czarcich cechach. Otchłanne powiązania czynią z nich przeciwników o wiele groźniejszych niż zwykłe ghoule.

Rzeczony stwór przypomina zwykłego ghoul, jest bowiem zdeformowanym humanoidem o zwierzęcych rysach. Skórę ma twardą i łuskowatą, a palce u dłoni i stóp zakończone strasznymi pazurami. Jego zębiska są nie mniej przerażające, a z paszczy

zwisła długi na 30 centymetrów język, którego czubek rozmywa się w kłębie bezkształtnego dymu. Otchłanny ghouł jest ślepy, ale dostrzega zwierzyne innymi zmysłami.

Niniejsze istoty mówią otchłannym.

WALKA

Otchłanny ghouł rzuca się do walki tnąc pazurami. Dziwnym językiem może wysysać mentalną energię istot, które uda mu się złapać.

Mimo wyglądu dzikiej bestii, otchłanne ghoule są dość inteligentne, a w walce wykazują się znacznym sprytem. W grupach zawsze usiłują flankować przeciwników i wykorzystać podstępne ataki.

Choroba (zw): Każde stworzenie trafione przednimi lub tylnymi pazurami otchłannego ghoul'a musi wykonać rzut obronny na Wytrzymałość (ST 18) – nieudany oznacza zachorowanie na demoniczną gorączkę. Po jednodniowym okresie wylegania choroba obniża Budowę o 1k6 punktów. Każdego dnia po zakażeniu stworzenie wykonuje kolejny rzut obronny na Wytrzymałość (ST 18) – sukces pozwala uniknąć takiej samej utraty atrybutu. Za każdym razem, gdy Budowa stworzenia spada wskutek choroby, wykonuje się kolejny rzut obronny na Wytrzymałość (ST 18) – tym razem porażka oznacza, że 1 punkt obniżenia Budowy staje się wysączeniem atrybutu. Stworzenie wraca do zdrowia, jeśli przez dwa kolejne dni powiodą się rzuty obronne wykonywane w związku z obniżeniem wartości Budowy.

Doskonalsze łapanie (zw): Jeśli otchłanny ghouł trafi obiema przednimi łapami przeciwnika mniejszego lub równego mu rozmiarem, zadaje normalne obrażenia. Może następnie próbować rozpocząć zwarcie w darmowej akcji, nie prowokując okazyjnego ataku (zwarcie +15). Jeżeli uzyska trzymanie, ma prawo w następnym teście zzwarcia spróbować przyszpilić ofiarę, korzystając zarazem ze zdolności wysączania Roztropności. Ewentualnie może albo prowadzić zwarcie normalnie, albo po prostu przednimi pazurami trzymać przeciwnika (kara -20 do testu zzwarcia, ale sam ghouł nie pozostaje w zzwarcu). Każdy udany test zzwarcia podczas następnych rund automatycznie zadaje obrażenia od obu przednich pazurów.



Otchłanny ghouł

SF

OTCHŁANNE GHOULE W ŚWIECIE GRY

W scenarii *Zapomnianych Krain* otchłanne ghoule służą bóstwu drowów imieniem Kiaransalee, bogu nieumarłych i pomsty. Jeśli używasz w swoim świecie gry *Księgi Plugawego Mroku*, otchłanne ghoule doskonale znajdują się w roli sług demonicznego Króla Ghoul'i, wasala Yeenoghu.

Podstępny atak (zw): Zawsze, gdy ofiara ataku otchłannego ghoula nie może korzystać z premii ze Zręczności lub gdy stwór ją flankuje, zadaje on po udanym ataku wręcz dodatkowo 5k6 obrażeń.

Wysączanie Roztropności (zn): Jeśli otchłannemu ghoulowi uda się przyspilić przeciwnika, w tej samej akcji wysącza żywemu stworzeniu 1k6 punktów Roztropności. W każdej kolejnej rundzie, w której utrzymuje przyspilenie, automatycznie wysącza następne 1k6 wartości wspomnianego atrybutu. Stworzenie, którego Roztropność spadnie do 0, traci przytomność. Odzyskać ją może dopiero po odzyskaniu chociaż 1 punktu.

Ślepowidzenie (zw): Otchłanny ghouł jest ślepy, ale dzięki węchowi i wyczuwaniu wibracji może poruszać się i walczyć nie gorzej niż stworzenia obdarzone wzrokiem. Potrafi lokalizować oraz rozróżniać przedmioty i istoty w promieniu 27 metrów. W zasięgu ślepowidzenia zwykle wykrywa inne stworzenia bez potrzeby wykonywania testów Nasłuchiwania czy Spostrzegawczości.

Obserwacja śmierci (zc): Zdolność działa jak czar obserwacja śmierci, ale jest nieustannie aktywna i ghouł zawsze wie, jak blisko śmierci są stworzenia w promieniu 27 metrów. Dzięki temu często porzuca bliskiego śmierci wroga (3 lub mniej punktów wytrzymałości), żeby zaatakować silniejszych adwersarzy.

Nieświadomy unik (zw): Otchłanny ghouł zachowuje premię ze Zręczności do Klasy Pancerza nawet gdy jest nieprzygotowany i gdy atakuje go niewidzialny przeciwnik. Flankować jest go w stanie tylko łotrzyk 20. lub wyższego poziomu.

Cechy nieumarłych: Otchłanny ghouł jest niepodatny na efekty wpływające na umysł, trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne (chyba że mają specjalne działanie względem nieumarłych) i wszystkie efekty, które wymagają rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że działają też na przedmioty lub są nieszkodliwe). Nie wpływają na niego trafienia krytyczne i stłuczenia. Jest niepodatny na obniżanie wartości atrybutów fizycznych, wysączanie wszelkich atrybutów oraz wysączenie energii. Ogromne obrażenia nie spowodują jego śmierci. Na otchłannego ghoula nie wpływają zaklęcia i zdolności wskrzeszenie oraz reinkarnacja, a zmartwychwstanie i prawdziwe zmartwychwstanie zadziałają, jeśli sam tego zechce. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Pelzająca głowa



Wielki nieumarły

Kostka Wytrzymałości: 28k12 (182 pw)

Inicjatywa: +6

Szybkość: 6 m (4 pola), wspinanie 6 m (4 pola)

KP: 12 (-2 rozmiar, -2 Zr, +6 naturalny), dotyk 8, nieprzygotowany 12

Bazowy atak/zwarcie: +14/+32

Atak: ugryzienie +23 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +23 wręcz oraz 4 macka +17 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 2k6+10/19-20, macka 1k8+5

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/3 m

Specjalne ataki: doskonalsze łapanie, duszenie 1k8+5, kakofonia, migblystalne ugryzienie, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy nieumarłych, niepodatność na dźwięki i elektryczność, OC 31, RO 20/magia i kłute, wchłonięcie głowy, widzenie prawdy, wrażliwość na wodę

Rzuty obronne: Wytr +9, Ref +7, Wola +20

Atrybuty: S 30, Zr 7, Bd —, Int 20, Rzt 19, Cha 25

Umiejętności: Czarostwo +38 (+40 odcyfrowywanie zwojów), Koncentracja +38, Przeszukiwanie +36, Spostrzegawczość +35, Stosowanie magicznych urządzeń +38 (+40 zwoje), Sztuka przetrwania +4 (+6 podążanie tropem), Wiedza (religia) +36, Wiedza (tajemna) +36, Wspinaczka +49

Atrybuty: Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze rozbrajanie, Doskonalsze trafienie krytyczne (ugryzienie), Doskonalsze przewracanie, Potężny atak, Przenikanie czarem, Rozszczepienie, Skupienie na broni (ugryzienie), Skuteczniejsze rozszczepienie, Wyszakowanie w walce

Środowisko: każde podziemia lub pustynie

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 20

Skarb: standardowy, podwójne przedmioty

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 29-56 KW (wielki); 57-48 KW (olbrzymi)

Pelzająca głowa to przerażająca nieumarła ohyda powstała z odciętego łba giganta.

Całe ciało tego nieumarłego to wielka, wydęta głowa giganta, rozrośnięta do niespotykanych rozmiarów.

Przerośnięte szczęki wypełnia kilka rzędów ostrych jak u rekina zębów. Z szyi wylewa się parujący zestaw ożywionych wnętrzności, arterii i żył. Dzięki nim głowa może ślizgać się po każdej powierzchni (nawet pionowej) ze zdumiewającą i niepokojącą łatwością. Do ciała stworzenia przyrosły liczne odcięte głowy

ofiar, które połknęło. Każda tkwi w bąblu tuż pod powierzchnią półprzezroczystej skóry potwora.

Pierwszą pełzającą głowę stworzył przed wiekami zadufany w sobie nekromanta. Szybko zginął zabity przez własne dzieło. Od tamtej pory liczba pełzających głów rośnie powoli na obszarach zamieszkałych przez giganty i ich pobratymców.

Pełzające głowy mówią gigantom i wspólnym.

WALKA

Pełzająca głowa najpierw osłabia przeciwników za pomocą czarów, dopiero potem dobija ich paskudnym ugryzieniem i maczami. Większość tych nieumarłych buduje zawile siedliska, pełne magicznych pułapek i nieumarłych strażników.

Doskonalsze łapanie (zw): Pełzająca głowa, aby użyć tej zdolności, musi wpięć atakiem macz przeciwnika mniejszego o przynajmniej jedną kategorię rozmiaru. Zadaje wówczas normalne obrażenia i może następnie rozpocząć zwanie w darmowej akcji, nie prowokując okazyjnego ataku (premia do zwania +32). Jeżeli uzyska trzymanie, w tej samej rundzie również dusi. Odtąd pełzająca głowa może albo prowadzić zwanie normalnie, albo tylko trzymać przeciwnika maczami (kara -20 do testu zwania, ale sama pełzająca głowa nie pozostaje w zwaniu). Tak czy inaczej, każdy udany test zwania w następujących rundach zadaje obrażenia od macek i od duszenia.

Duszenie (zw): Po udanym teście zwania pełzająca głowa może zgnieść pochwyconego przeciwnika, zadając 1k8+5 obrażeń miażdżonych.

Kakofonia (zn): Gdy ten nieumarły atakuje, uwięzione w jego cielsku głowy piszczą, skowyczą i krzyczą z bólu. Jeśli pojmał on przynajmniej dziesięć głów, powstaje straszliwy hałas, wzbudzający strach w pobliskich stworzeniach. Wszystkie istoty w promieniu 18 metrów od pełzającej głowy muszą co rundę wykonywać rzuty obronne na Wole (ST 24) – nieudany oznacza, że ofiara kuli się ze strachu (traci premię ze Zręczności do Klasy Pancerza i nie może podejmować żadnych akcji; wrogowie zyskują premię +2 do testów ataków wymierzonych w kulące się istoty). Jest to dźwiękowy efekt wpływający na umysł.

Ugryzienie migbłystalne (zw): Po udanym krytycznym ugryzieniu nieumarły odrywa przeciwnikowi głowę od ciała (jeśli ten ją posiada). Niektórym stworzeniom, na przykład golemom i nieumarłym (z wyjątkiem wampirów), strata łba nie przeszkadza, ale większość istot od tego umiera.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – kontrolowanie nieumarłych, ostatnie tchnienie, ożywienie umarłego, rozmawianie ze zmarłymi, spowolniony rozkład, strach, tarcza, zadawanie poważnych ran; 3/dzień – palec śmierci, stworzenie nieumarłych, stworzenie potężniejszych nieumarłych, wycie banshee. Poziom czarującego = 20; ST rzutu obronnego 17 + poziom czaru. Raz na rundę (darmowa akcja) nieumarły może przyspieszyć jedną zdolność czaropodobną, wchłaniając jedną z głów, jaką aktualnie posiada (patrz opis atutu Przyspieszenie zdolności czaropodobnej).

Wchłonięcie głowy (zn): W darmowej akcji ten nieumarły może połknąć głowę dużej lub mniejszej istoty, którą zdekap-

tował ugryzieniem migbłystalnym. W następnej rundzie łeb ofiary staje się jedną z głów uwięzionych w cielsku opisywanego stworzenia. Niniejszy nieumarły może przechowywać tyle głów, ile ma Kostek Wytrzymałości. W darmowej akcji ma prawo wchłonić jedną z takich głów (tylko jedną na rundę), aby przyspieszyć zdolność czaropodobną lub podleczyć się tak, jakby stał się podmiotem zaklęcia *krzywda*, albo też by zyskać premię z usprawnienia +6 do jednego atrybutu na okres godziny. Napotkana pełzająca głowa będzie mieć 1k4+10 zmagazynowanych łbów.

Widzenie prawdy (zn): Pełzająca głowa przez cały czas może widzieć z korzyściami czaru *widzenie prawdy*.

Cechy nieumarłych: Pełzająca głowa jest niepodatna na efekty wpływające na umysł, trucizny, *uśpienie*, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne (chyba że mają specjalne działanie względem nieumarłych) i wszystkie efekty, które wymagają rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że działają też na przedmioty lub są nieszkodliwe). Nie wpływają na niego trafienia krytyczne i stłuczenia. Jest niepodatny na obniżanie wartości atrybutów fizycznych, wysączenie wszelkich atrybutów oraz wysączenie energii. Ogromne obrażenia nie spowodują jego śmierci. Na pełzającą głowę nie wpływają zaklęcia i zdolności *wskrzeszenie* oraz *reinkarnacja*, a *zmarłychwstanie* i *prawdziwe zmarłychwstanie* zadziałają, jeśli sama tego zechce. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Wrażliwość na wodę (zw): Woda działa na pełzającą głowę jak kwas na normalne istoty. Zadaje jej 1k6 obrażeń za każdą rundę kontaktu, a całkowite zanurzenie (w głębokim zbiorniku wodnym) powoduje 10k6 ran w rundzie. Atak za pomocą wody, na przykład rzuconą fioletką lub czarem *stworzenie wody*, liczy się jak 1 runda kontaktu.

Umiejętności: Pełzająca głowa posiada premię rasową +8 do testów Wspinaczki, a ponadto zawsze ma prawo wziąć 10 w teście tejże umiejętności, nawet jeśli coś ją rozprasza lub jej zagraża.

PHIUHL

Duże wynaturzenie (pozaplanarne)

Kostka Wytrzymałości: 9k8+36 (76 pw)

Inicjatywa: +9

Szybkość: 12 m (8 pól), latanie 9 m (6 pól) (doskonała)

KP: 16 (-1 rozmiar, +5 Zr, +2 naturalny), dotyk 14, nieprzygotowany 11

Bazowy atak/zwanie: +6/+10

Atak: dotyk żaru +6 wręcz

Całkowity atak: 2 dotyk żaru +6 wręcz

Obrażenia: dotyk żaru 1k10 ogień

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: aura gorąca, wysuszenie, zabójczy gaz

Specjalne cechy: niepodatność na kwas, ogień i trucizny, niepodatności, nieprzenikniony umysł, OC 21, odporność na elektryczność 20, postać gazowa, RO 10/magia, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +7, Ref +8, Wola +6

Atrybuty: S 11, Zr 20, Bd 19, Int 10, Rzt 11, Cha 10

Umiejętności: Ciche poruszanie się +13, Spostrzegawczość +8, Ukrywanie się +9

Atuty: Doskonała inicjatywa, Skupienie na broni (dotyk żaru), Unik, Zmysł walki

Środowisko: każdy region i podziemia (Gehenna)

Występowanie: pojedynczo lub para

Skala Wyzwania: 11

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny zły

Rozwój: 10-19 KW (duży); 20-27 (wielki)

Phiuhle uważa się za niematerialne duchy zabitych żywiołaków, które nawiedzają bezludne klify pierwszej warstwy Gehenny jako świadome kolumny żywej pary.

Rzeczne istoty powstały z plugawej mieszaniny nieszczęścia, bólu, głodu, nieznosnego żaru i trujących wyziewów. Wyglądają na kłębiące się, wzburzone miazmaty, mieszaninę zielonych i fioletowych oparów. Skupienie pozwala dostrzec w tym chaosie z grubsza humanoidalny kształt – jakby długie, wrzecionowate ramiona i coś na kształt wykrzywionej, podłużnej twarzy naznaczonej cierpieniem.

Phiuhle normalnie podróżują w parach, ale to jedyna wskazówka co do ich poczucia tożsamości rasowej. Uczni, którym czasami udaje się schwytac jednego czy dwa na Planie Materialnym, aby przeprowadzac na stworach dziwaczne i niezdrowe eksperymenty, różnią się w poglądach czy zabijanie śmiertelnych jest związane z potrzebami żywieniowymi opisywanych. Jakby nie było, phiuhle nie mają nad sobą panów. Ich jedynym celem zdaje się być niszczenie wszystkich napotkanych istot.

Phiuhle nie mówią słyszalnym głosem, ale wydaje się, że jakoś porozumiewają się między sobą.

WALKA

Phiuhl wie, że nie zadaje wielkich obrażeń dotykiem żaru, woli zatem nadleciec nad przeciwników, by ogarnąć jak największą ich liczbę działaniem zabójczego gazu, nie wdając się jednocześnie w walkę wręcz. Dopiero potem stwór nurkuje i ponawia raz po raz ataki wysuszeniem, aż wszyscy adwersarze nie zginą.

Aura gorąca (zw): Każda istota w promieniu 9 metrów od phiuhla musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 18) – nieudany oznacza otrzymanie 1k6 obrażeń od ognia. Efekt ten działa w rozprysku nieustannie emanującym z ciała potwora.

Wysuszenie (zw): Każda postać w przestrzeni zajmowanej przez phiuhla na końcu akcji tego ostatniego musi wykonać

rzut obronny na Wytrwałość (ST 18) – nieudany oznacza nałożenie na ofiarę dwóch negatywnych poziomów. Rzut obronny na zanegowanie się któregoś z nich również ma ST 18.

Zabójczy gaz (zw): Każde stworzenie podatne na trucizny znajdujące się w promieniu 15 metrów od phiuhla musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 18) – nieudany oznacza natychmiastowe obniżenie Budowy o 1k10 punktów i o kolejne 1k10 punktów 1 minutę później (chyba że powiedzie się drugi rzut obronny na Wytrwałość o ST 18, wykonywany właśnie po tym czasie). Stworzenia, które oparły się działaniu tej zdolności, stają się na 24 godziny niepodatne na gaz danego phiuhla.

Postać gazowa (zw): Niematerialność phiuhla zapewnia mu niepodatność na trafienia krytyczne. Stwór nie może biegać, ale potrafi powoli latać i jest podatny na wiatr. Nie może nosić pancerza, poruszać materialnymi przedmiotami, wchodzić do wody i innych cieczy. Ma natomiast prawo przesączać się przez małe otwory i szczeliny, nawet drobne pęknięcia. Może także przebywać w przestrzeni zajmowanej przez inne stworzenia (patrz wcześniej: wysuszenie).

Nieprzenikniony umysł (zw): Każde stworzenie, które spróbuje nawiązać z phiuhlem kontakt myślowy (np. wykryciem myśli, zdolnością psioniczną, zdominowaniem potwora itp.) musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 14) – nieudany oznacza, że pada ofiarą efektu ośłupienia (analogicznie do czaru rzuconego przez zaklinacza 9. poziomu).



Phiuhl

MC

PIES ŚMIERCI

Średnia magiczna bestia

Kostka Wytrzymałości: 2k10+4 (15 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 15 m (10 pól)

KP: 15 (+2 Zr, +3 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 13

Bazowy atak/zwarcie: +2/+4

Atak: ugryzienie +5 wręcz

Całkowity atak: 2 ugryzienie +5 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 1k6+2

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: choroba, przewracanie

Specjalne cechy: węch, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +5, Ref +5, Wola +1

Atrybuty: S 14, Zr 15, Bd 14, Int 4, Rzt 13, Cha 7

Umiejętności: Ciche poruszanie się +4, Nasłuchiwanie +6, Spostrzegawczość +4, Ukrywanie się +3

Atuty: Skupienie na broni (ugryzienie)

Środowisko: każde pustynie, wzgórza, równiny, góry lub podziemia

Występowanie: pojedynczo lub sfora (5-12)

Skala Wyzwania: 2

Skarb: —

Charakter: zwykle neutralny zły

Rozwój: 3 KW (średni); 4-6 KW (duży)

Niektórzy uważają psy śmierci za potomków mitycznego trójgłowego Cerbera. Niezbyt nadają się jednak do pełnienia obowiązków stróża. Psy zdają sobie sprawę z efektu, jaki widok podwójnych łbów wywiera na potencjalnej zwierzynie i doskonale ów strach wykorzystują. Polują nocą lub pod ziemią. Rozmiarem dorównują dużym wilkom, a pokryte są gęstą czarną lub ciemnoszarą sierścią, dobrze maskującą w mroku. Psy śmierci to bezwzględne drapieżniki. Podróżnicy przemierzający ich terytoria uczą się nasłuchiwać podwójnego szczekania, które obwieszcza zbliżanie się sfory.

WALKA

Psy śmierci wolą atakować w przewadze liczebnej. Na ogół napaść pojedynczego przeciwnika, którego usiłują przewrócić tak, aby reszta sfory mogła go dopaść i dobić. Nawet jeśli nie są głodne, mogą zaatakować, by od razu odskoczyć, zarażając jednak ofiarę chorobą, która charakteryzuje się żółknięciem skóry i opuchlizną wokół oczu oraz gardła. Po napaści zwykle wycofują się i podążają w pewnej odległości za ofiarą, aż zgłodnieją na tyle, by z nią skończyć.

Choroba (zw): Każde stworzenie ugryzione przez psa śmierci musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 13) – nieudany oznacza zarażenie. Okres wylegania to 1 dzień, a choroba obniża Siłę o 1k4 punkty i Budowę o 1k3 punkty (więcej o chorobach znajdziesz w rozdziale 8 *Przewodnika Mistrza Podziemi*).

Przewracanie (zw): Pies śmierci, któremu powiedzie się atak ugryzieniem, może spróbować przewrócić przeciwnika w akcji darmowej, nie wykonując ataku dotykowego i nie prowokując ataku okazyjnego. Jeżeli próba

się nie powiedzie, wróg nie ma prawa zareagować i próbować przewrócić psa śmierci.

Węch (zw): Pies śmierci może wykrywać zbliżających się wrogów, wywąchiwać ukrywających się oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

Umiejętności: Psy śmierci posiadają premię rasową +4 do testów Nasłuchiwania i Spostrzegawczości.

PIŻMOPNĄCZOWY ZOMBI (ORK)

Średnia roślina

Kostka Wytrzymalności: 1k8 (4 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 15 (+2 naturalny, +3 ćwiekowana skórznia), dotyk 10, nieprzygotowany 15

Bazowy atak/zwarcie: +1/+3

Atak: ciężki korbacz +3 wręcz lub oszczep +1 dystansowo

Całkowity atak: ciężki korbacz +3 wręcz lub oszczep +1 dystansowo

Obrażenia: ciężki korbacz 1k10+3/19-20, oszczep 1k6+2

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: —

Specjalne cechy: cechy roślin, martwy umysł, nasiono, widzenie w ciemnościach 18 m, wierność piżmopnączu, wrażliwość na światło

Rzuty obronne: Wytr +2, Ref +0, Wola -1

Atrybuty: S 15, Zr 10, Bd 11, Int 2, Rzt 8, Cha 8

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo lub banda (2-8)

Skala Wyzwania: 1/2

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: —



Pies śmierci

Piżmopnączowe zombi różnią się od zwykłych zombich, ale ich głuche jęki, żółtawa skóra i tępe spojrzenia sprawiły, że wielu uznało je za nieumarłych. Jednak te nieszczęsne stwory to pozostałości ofiar zabójczego żółtego piżmopnacza. W szczęśliwie krótkim życiu piżmopnączowe zombi robią wszystko, co w ich mocy, by chronić i wspomagać macierzystą roślinę.

Zewnętrznie piżmopnączowy zombi ork przypomina normalnego osobnika swojej rasy – z wyjątkiem pustych, martwych oczu i bladej, żółtawej skóry. Inną istotną różnicą jest niewidoczna gołym okiem: żółte piżmopnączy, pożerając mózg stworzenia, pozostawiają w jego głowie mięsiste nasiono, które pomalutku kiełkuje przez okres dwóch miesięcy.

Żółte
piżmopnączce



Bezmózgie zombi nie są tak naprawdę złe, ale niewzruszona lojalność wobec stwórcy czyni z nich zacieklej i zabójczych przeciwników. Stwory zachowują pozory inteligencji, ale nie potrafią używać zdolności ani umiejętności, które wymagają specjalnego przeszkolenia czy wiedzy (a więc większości zdolności klasowych, a także narzędzi i urządzeń bardziej skomplikowanych niż broń).

WALKA

Piżmopnączkowe zombi walczą w zastępstwie „pana” i starają się dostarczać mu nowych ofiar, wciągając je w pobliże rośliny. Instynktownie starają się unikać zabijania przeciwników, woląc chwycić ich w zwarcie lub zadawać stłuczenia, aby przywieść roślinnemu panu żywą zwierzyne. Jeśli piżmopnączce zostanie zaatakowane, zombi w jego obronie natychmiast atakują tak, by zabić.

Za stworzenie bazowe tego opisanego tutaj przykładowego piżmopnączkowego zombiego posłużył ork wojownika 1. poziomu.

Cechy roślin: Piżmopnączkowy zombi jest niepodatny na trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie i polimorfowanie. Nie działają na niego trafienia krytyczne ani efekty wpływające na umysł. Widzi w słabym świetle.

Martwy umysł (zw): Piżmopnączkowy zombi nie pamięta niczego z poprzedniego życia. Istnieje tylko po to, by służyć macierzystej roślinie. Nie może używać zdolności klasowych, umiejętności ani atutów znanych za życia. Nie potrafi także używać magicznych urządzeń. Umie tylko wykorzystywać broń i pancerz.

Nasiono (zw): Jeśli piżmopnączkowy zombi umrze, nasiono rosnące w jego głowie zakorzenia się i po upływie godziny wyrasta z niego młode żółte piżmopnączce.

Słabość w świetle (zw): Ork w jasnym świetle i na obszarze działania czaru światła dnia jest ośniony.

Wierność piżmopnączcu (zw): Taki zombi zawsze stara się chronić i żywić żółte piżmopnączce, które go stworzyło. Przez pierwsze dwa miesiące nie oddala się od rośliny dalej niż na 30 metrów. Po upływie tego okresu wędruje swobodnie przez 1k4 dni, a potem pada martwy. Jeśli nie zostanie uleczony (patrz dalej), automatycznie umiera w dwa dni po śmierci macierzystej rośliny.

SZABLON PIŻMOPNĄCZKOWEGO ZOMBIEGO

„Piżmopnączkowy zombi” to nabywany szablon, który można nałożyć na każdą żywą istotę (zwaną odtąd stworzeniem bazowym)

Piżmopnączkowy
zombi — ork

normalnie posiadającą wartość Intelaktu i fizjologię obejmującą mózg. Jeśli nie stwierdzono inaczej, wykorzystuje wszystkie statystyki oraz specjalne zdolności stworzenia bazowego.

Kostka Wytrzymałości: Zmienia się na k8.

KP: Naturalny pancerz rośnie o +2.

Atak: Piżmopnączowy zombi zachowuje wszystkie formy ataku stworzenia bazowego. Zwykle posługuje się tą samą bronią, którą władał przed przemianą.

Specjalne cechy: Piżmopnączowy zombi otrzymuje następujące specjalne cechy.

Cechy roślin: Piżmopnączowy zombi jest niepodatny na truciźny, uśpienie, paraliż, oszołomienie i polimorfowanie. Nie działają na niego trafienia krytyczne ani efekty wpływające na umysł. Widzi w słabym świetle.

Martwy umysł (zw): Piżmopnączowy zombi nie pamięta niczego z poprzedniego życia. Istnieje tylko po to, by służyć macierzystej roślinie. Nie może używać zdolności klasowych, umiejętności ani atutów znanych za życia. Nie potrafi także używać magicznych urządzeń, umie tylko wykorzystywać broń i pancerz.

Nasiono (zw): Jeśli piżmopnączowy zombi umrze, nasiono rosnące w jego głowie zakorzenia się i po upływie godziny wyrasta z niego młode żółte piżmopnączce.

Wierność piżmopnączu (zw): Taki zombi zawsze stara się chronić i żywić żółte piżmopnączce, które go stworzyło. Przez pierwsze dwa miesiące nie oddala się od rośliny dalej niż na 30 metrów. Po upływie tego okresu wędruje swobodnie przez 1k4 dni, a potem pada martwy. Jeśli nie zostanie uleczony (patrz dalej), automatycznie umiera w dwa dni po śmierci macierzystej rośliny.

Atrybuty: Jak stworzenie bazowe, ale Intelakt spada do 2, a Zręczność i Roztropność zmieniają się na 10 (chyba że wcześniej były niższe).

Umiejętności: Piżmopnączowy zombi nie ma umiejętności.

Atuty: Nie ma żadnych atutów.

Środowisko: Każdy region i podziemia.

Występowanie: Pojedynczo lub banda (2-8).

Skarb: Jak stworzenie bazowe (ale zombi zachowuje tylko to, co miał na sobie lub niósł podczas przemiany).

Charakter: Zawsze neutralny.

Leczenie piżmopnączowego zombiego

Piżmopnączowego zombiego można uleczyć dopiero po zabiściu jego macierzystej rośliny. Następnie kapłan co najmniej 12. poziomu musi rzucić na postać *regenerację* lub *uzdrowienie* – i to zanim zaimplantowane nasiono wykiełkuje.

PLANOKRWISTY

Stworzenia, które wśród przodków mają przybyszów, zwane są planokrwistymi. Z racji pozaplanarnego dziedzictwa posiadają pewne charakterystyczne cechy, występujące przez kilka pokoleń również u ich potomków. Opisani dalej maelutowie, mechanisci, mieniaki i karzelki mają pewne wspólne cechy,

ale zazwyczaj nasiąkają kulturą i wierzeniami społeczności, w jakiej się wychowują.

WALKA

Każdy z opisanych tu planokrwistych stosuje inną taktykę walki. Mają jednak pewne wspólne cechy.

Cechy przybyszów: Każdy planokrwisty widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów). Nie wpływa nań zmartwychwstanie ani wskreszenie (ale *życzenie* lub *cud* potrafią przywrócić mu życie).

PLANOKRWIŚCI JAKO POSTACIE TŁA

Ulubioną klasą maelutów jest kapłan, a mechanistów – wojownik. Mechanisci nieszukający przygód będą raczej fachowcami niż plebejuszami. Ulubioną klasą mieniaków i karzelków jest lotrzyk.

KARZELEK

Mały przybysz

Kostka Wytrzymałości: 1k8 (4 pw)

Inicjatywa: +6

Szybkość: 6 m (4 pola)

KP: 16 (+1 rozmiar, +2 Zr, +2 skórzna, +1 lekka drewniana tarcza), dotyk 13, nieprzygotowany 14

Bazowy atak/zwarcie: +1/–4

Atak: miecz krótki +1 wręcz lub lekka kusza +4 dystansowo

Całkowity atak: miecz krótki +1 wręcz lub lekka kusza +4 dystansowo

Obrażenia: miecz krótki 1k6–1 lub lekka kusza 1k8

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: —

Specjalne cechy: cechy przybyszów, cechy rasowe niziołków, przebranie

Rzuty obronne: Wytr +3, Ref +5, Wola +3

Atrybuty: S 8, Zr 14, Bd 11, Int 13, Rzt 11, Cha 10

Umiejętności: Blefowanie +4, Ciche poruszanie się +8, Nasłuchiwanie +6, Przebieranie +4, Przeszukiwanie +5, Skakanie +5, Spozstrzegawczość +4, Ukrywanie się +10, Wspinaczka +5

Atuty: Doskonalsza inicjatywa

Środowisko: każdy

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 1/2

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle zły (dowolny)

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +1

Karzelki to planokrwisci potomkowie niziołków i demonów.

Naznaczeni dziedzictwem demonicznego ognia i chaosu, uosabiają wszystko, co małe, szybkie i zdradliwe. Rzadko siedzą w jednym miejscu, a ich figle i żarty wahają się od okrutnych do zabójczych.

Od innych humanoidów karzelki różnią się jasnobrązową skórą, jaskrawoczerwonymi włosami i kanciastymi rysami twarzy. Demoniczna domieszka krwi obdarza je wyjątkową

biegłością w ukrywaniu się, ale karzelki mają skłonność do jaskrawych ubrań, wyróżniających je z tłumu.

Opisywani mówią wspólnym.

Walka

Szybkość, instynkt i okrucieństwo czynią z karzelków dużo groźniejszych przeciwników, niż można by sądzić na podstawie rozmiaru i delikatnej budowy. Niemal zawsze uderzają z zasadzki i starają się umknąć z walki, zanim zabiorą się do nich silniejsi wrogowie.

Przebranie (zn): Karzelek potrafi raz dziennie użyć przebrania – analogicznie do zaklęcia zaklinacza 1. poziomu.

Cechy rasowe niziołków (zw): Karzelki posiadają premię z morale +2 do rzutów obronnych przeciw strachowi, premię rasową +1 do wszystkich rzutów obronnych, premię rasową +1 do testów ataków bronią rzucającą i procami oraz premię rasową +2 do testów Cichego poruszania się, Skakania i Wspinaczki.

MAELUT

Średni przybysz

Kostka Wytrzymałości: 1k8+2 (6 pw)

Inicjatywa: -1

Szybkość: 6 m (4 pola)

KP: 13 (-1 Zr, +3 ćwiekowana skórzna, +1 lekka drewniana tarcza), dotyk 9, nieprzygotowany 13

Bazowy atak/zwarcie: +1/+1

Atak: topór wojenny +2 wręcz lub lekka kusza +0 dystansowo

Całkowity atak: topór wojenny +2 wręcz lub lekka kusza +0 dystansowo

Obrażenia: topór wojenny 1k8, lekka kusza 1k8

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: —

Specjalne cechy: cechy przybyszów, cechy rasowe krasnoludów, czarci młot

Rzuty obronne: Wytr +4, Ref +1, Wola +2

Atrybuty: S 11, Zr 8, Bd 15, Int 10, Rzt 11, Chł 10

Umiejętności: Koncentracja +6, Rzemiosło (kamieniarstwo) +6, Rzemiosło (obróbka metalu) +6, Skakanie +4, Szacowanie +0 (+2 gdy chodzi o kamień lub metal), Sztuka przetrwania +4, Wiedza (architektura i inżynieria) +4, Wspinaczka +4, Zachowanie równowagi +3

Atuty: Skupienie na broni (topór wojenny)

Środowisko: każde podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 1/2

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle praworządny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +1

Maeluty to planokrwieści wywodzący się od krasnoludów i diabłów.

Z wyglądu są to masywne krasnoludy o czarcich rysach, zdradzających diabelskich przodków. Powszechnie występują u nich czerwone oczy, dziwnie wydłużone palce oraz brak owłosienia. Lubią ciemne barwy i często noszą zbroje ze szpikulcami.

Pod wieloma względami te istoty przypominają krasnoludów, ale lepiej sobie radzą

Maelut

Mechanista

Karzelek

Mieniak



w sytuacjach społecznych, a to dzięki domieszce czarnej krwi. Często używają wspomnianych wrodzonych cech do zdobywania silnej pozycji w społeczności krasnoludów.

Maeluty mówią krasnoludzkim, podwspólnym i wspólnym.

Walka

Maeluty walczą jawnie i w przemyślany sposób. Jeśli działają w grupach, stosują skomplikowane formacje i strategię.

Cechy rasowe krasnoludów (zw): Maelut posiada premię rasową +1 do testów ataków wymierzonych w orków i goblinoidów, premię rasową +2 od rzutów obronnych przeciw zaklęciom i zdolnościom czaropodobnym, premię rasową +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciw truciznom oraz premię unikową +4 względem gigantów. Widzi także w ciemnościach (zasięg 18 metrów). Posiada zmysł skalny (premia rasowa +2 do dostrzeżenia nietypowo obrobionego kamienia; Gdy zbliży się na odległość minimum 3 metrów od takiego nietypowego przejawu kamieniarstwa, może wykonać test Przeszukiwania, tak jakby aktywnie wykorzystywał tę umiejętność czegoś szukając. Ponadto ma prawo wykorzystywać umiejętność Przeszukiwanie do znajdowania kamiennych pułapek, tak jak robi to lotrzyk. Wyczuwa wreszcie głębokość pod ziemią) oraz premię rasową +2 do testów Szacowania oraz Rzemiosła lub Zawodu, gdy dotyczą one kamienia bądź metalu.

Czarci młot (zn): Raz dziennie maelut może obdarzyć broń do walki wręcz mocą specjalną splugawienie. Efekt utrzymuje się 1 minutę.

MECHANISTA

Średni przybysz

Kostka Wytrzymałości: 1k8+1 (5 pw)

Inicjatywa: -1

Szybkość: 6 m (4 pola)

KP: 18 (-1 Zr, +6 zbroja kryta, +2 ciężka stalowa tarcza, +1 naturalny), dotyk 9, nieprzygotowany 18

Bazowy atak/zwarcie: +1/+1

Atak: topór wojenny +1 wręcz

Całkowity atak: topór wojenny +1 wręcz

Obrażenia: topór wojenny 1k8

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: porażający uścisk

Specjalne cechy: cechy przybyszów, leczenie elektrycznością, odporność na ogień 5 i zimno 5

Rzuty obronne: Wytr +5, Ref +1, Wola +2

Atrybuty: S 10, Zr 8, Bd 13, Int 13, Rzt 10, Cha 9

Umiejętności: Nasłuchiwanie +4, Przeszukiwanie +5, Rzemiosło (dowolne trzy) +5, Spostrzegawczość +6, Wiedza (architektura i inżynieria) +5, Wiedza (dowolna jedna) +5, Zawód (inżynier wojskowy) +9

Atuty: Zwiększona wytrwałość

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo lub drużyna (2-4)

Skala Wyzwania: 1/2

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle praworządny neutralny

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +1

Mechaniści to ci spośród planokrwistych, którzy pochodzą od jednego z dziwacznych mechanicznych istot zamieszkujących plan Mechanusa.

Te byty charakteryzuje na ogół ludzki wygląd, ale posiadają jedną lub więcej mechanicznych czy nieorganicznych części ciała. Większość posiada gładką skórę o lekko metalicznym połysku. Zachowują zimną racjonalność i mają zasadniczą postawę wobec życia.

Zgodnie ze swą naturą, mechanisci mają uzdolnienia do obsługi wszelkich mechanicznych urządzeń. Wyróżnia ich wrodzona pojętność w zakresie inżynierii i wszelkich rzemiosł. Bardziej wojowniczy zostają doskonałymi inżynierami obłącznymi.

Jak inni planokrwisci, mechanisci nigdy nie wpasowują się idealnie w żadne społeczeństwo. Większość społeczności stroni od nich, a mieszkańcy planu Mechanusa uważają tych planokrwistych za skażonych i nieczystych. W rezultacie najczęściej są samotnikami, ale brak towarzyskich kontaktów rzadko im dolega.

Większość mechanistów twardo wierzy w prawo i czyni wszystko co w ich mocy, by zwalczać chaos i zaprowadzać ład na ogarniętych zamętem obszarach.

Walka

Pomimo męstwa mechanisci wolą unikać walki, uważając, iż jest niszcząca i nieekonomiczna. Ale gdy są do niej zmuszeni, stosują nad wyraz sprytną taktykę.

Mechanisci nie tylko są niepodatni na elektryczność – tak naprawdę ona ich leczy. Dlatego chętnie podjudzają przeciwników, którzy dysponują elektrycznymi atakami.

Porażający uścisk (zc): Mechanista może raz dziennie stosować porażający uścisk – analogicznie do czaru zaklinacza 1. poziomu lub posiadanego poziomu postaci (pod uwagę należy brać wyższy wynik).

Leczenie elektrycznością (zw): Z racji poniekąd natury elektrycznej, każdy wymierzony w mechanistę atak elektryczny leczy 1 punkt wytrzymałości na każde 3 obrażenia, które normalnie by zadał. Taki planokrwisty nie wykonuje rzutów obronnych przeciw efektom opartym na elektryczności.

Umiejętności: Mechanisci posiadają premię rasową +2 do testów Spostrzegawczości i premię rasową +4 do testów Wiedzy (architektura i inżynieria).

MIENIAK

Średni przybysz

Kostka Wytrzymałości: 1k8 (4 pw)

Inicjatywa: +5

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 14 (+1 Zr, +3 ćwiekowana skórzna), dotyk 11, nieprzygotowany 13

Bazowy atak/zwarcie: +1/+0

Atak: miecz krótki +0 wręcz lub lekka kusza +2 dystansowo

Całkowity atak: miecz krótki +0 wręcz lub lekka kusza +2 dystansowo

Obrażenia: miecz krótki 1k6–1, lekka kusza 1k8
Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m
Specjalne ataki: —
Specjalne cechy: cechy przybyszów, *eteryczny spacer*, odporność na dźwięk 5, ogień 5 i zimno 5, widzenie w słabym świetle
Rzuty obronne: Wytr +2, Ref +3, Wola +3
Atrybuty: S 8, Zr 13, Bd 10, Int 10, Rzt 13, Cha 9
Umiejętności: Błefowanie +3, Ciche poruszanie się +8, Nasłuchiwanie +5, Przeszukiwanie +4, Spostrzegawczość +5, Ukrywanie się +8, Wyczucie pobudek +3, Zręczna dłoń +4
Atuty: Doskonalsza inicjatywa
Środowisko: każdy region i podziemia
Występowanie: pojedynczo, gromadka (2-8) lub klan (11-20)
Skala Wyzwania: 1
Skarb: standardowy
Charakter: zwykle neutralny
Rozwój: zależnie od klasy postaci
Dostosowanie poziomu: +3

Mieniaki to planokrwiste stworzenia wywodzące się od którejsz ras żyjących na Planie Eteryicznym. Nie należą więc w pełni ani do Planu Materialnego, ani do Eteryicznego i mogą przenosić się z jednego na drugi.

Mieniaki wyglądają jak normalni, skromni, nienarzucający się ludzie. Faktycznie, niemal wszystko co się z nimi wiąże łatwo zapomnieć i przeoczyć. Lubią nosić ciemne, proste ubrania, nieprzyciągające uwagi. Mieniakom najwyraźniej nie przeszkadza, że są tacy niepozorni i potrafią to wykorzystywać. Są wyśmienitymi szpiegami, mogą podsłuchiwać rozmowy z bezpiecznego Planu Eteryicznego i sprzedawać informacje temu, kto najwięcej zapłaci. Mieniaki specjalizują się także w skrytobójstwach, złodziejstwie i innej działalności przestępczej.

Mieniaki mówią wspólnym.

Walka

Mieniaki rzadko atakują bezpośrednio, woląc podkradanie się, zasadzki i pułapki. Korzystają z *eterycznego spaceru*, by cziąć się na Planie Eteryicznym, wyczekując dogodnego momentu do ataku albo by uciec przed niebezpieczeństwem grożącym na Planie Materialnym.

Eteryczny spacer (zc): Raz dziennie mieniak może użyć *eterycznego spaceru* – analogicznie do kapłana 9. poziomu lub posiadającego poziomu postaci, jeśli ten jest wyższy.

Umiejętności: Mieniaki posiadają premię rasową +4 do testów Cichego poruszania się i Ukrywania się.

PŁOMIENNY WĄŻ

Dzikie stworzenia z łusek i ognia, często przymuszane lub najmowane do służby jako strażnicy rodów panujących. Są najemnikami z krwi i kości. Nawet najmniejsze z tych węży stanowią doskonale „psy strażnicze”. W naturalnym środowisku chętnie zakładają legowiska w wulkanach (uśpionych i aktywnych) albo w pobliżu gorących źródeł lub fumaroli.

Wszystkie płomienne węże – słabsze, zwykłe i potężniejsze – zdobia czerwone oraz pomarańczowe łuski. Wzdłuż grzbietów biegnie osobliwy ciąg czarnych łusek, tworzących powtarzający się wzór krzyży ankh. Mroczne oczy zdają się nigdy nie mrugać. Jak wiele gadów, tak i te węże długi czas spędzają zwinięte w kłębek, drzemiąc w ciepłe gniazd.

Wszystkie płomienne węże rozumieją płomienny, ale tylko potężniejsze potrafią mówić.

WALKA

Wszystkie trzy odmiany płomiennych węży w walce stosują podobną taktykę. Wolą najpierw ugryźć przeciwnika, a potem poczekać, aż jad zacznie działać. Słabsze i przy tym mniej inteligentne powtarzają ten manewr, dopóki wróg nie padnie. Bardziej rożgarnięte odmiany dysponują także innymi zdolnościami. Gorejący jad płomiennych węży to bardzo groźna broń. Zjadliwy, palący ból wywołany tą trucizną powala czasami niedoszłych intruzów nawet podczas ucieczki przed węzami.

Wszystkie płomienne węże cechuje kilka wspólnych zdolności.

Gorąco (zw): Płomienny wąż wydziela tyle gorąca, że sam jego dotyk zadaje dodatkowe obrażenia od ognia. Liczba ran zależy od odmiany.

Podtyp ognia (zw): Płomienny wąż jest niepodatny na obrażenia od ognia. Otrzymuje natomiast o połowę więcej obrażeń (+50%) niż normalnie od zimna, bez względu na to czy efekt pozwala na wykonanie rzutu obronnego oraz czy ów zakończy się sukcesem tudzież porażką.

Węch (zw): Płomienny wąż może wykrywać zbliżających się wrogów, wywąchiwać ukrywających się oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

Umiejętności: Płomienny wąż posiada premię rasową +8 do testów Wspinaczki, a ponadto zawsze ma prawo wziąć 10 w teście tejże umiejętności, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża.

SŁABSZY PŁOMIENNY WĄŻ

Mała magiczna bestia (ognia)

Kostka Wytrzymałości: 1k10 (5 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 9 m (6 pól), wspinanie 3 m (2 pola)

KP: 16 (+1 rozmiar, +3 Zr, +2 naturalny), dotyk 14, nieprzygotowany 13

Bazowy atak/zwarcie: +1/–3

Atak: ugryzienie +3 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +3 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 1k4+1 plus 1k6 ognia plus trucizna

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: gorąco, gorejący jad, *plonące dłonie*

Specjalne cechy: podtyp ognia, węch, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +2, Ref +5, Wola +0

Atrybuty: S 12, Zr 16, Bd 10, Int 7, Rzt 11, Cha 11

Umiejętności: Ciche poruszanie się +5, Nasłuchiwanie +3, Spostrzegawczość +3, Ukrywanie się +9, Wspinaczka +9

Atuty: Czujność

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo lub stadko (4-12)

Skala Wyzwania: 1

Skarb: 50% monet, 50% dóbr

Charakter: zwykle zły (dowolny)

Rozwój: 2-3 KW (mały)

Słabsze płomienne węże to karłowata odmiana gatunku. W stadkach mieszanych (zwykle 4-8 słabszych, 3-5 zwykłych i 1-2 potężniejsze) są całkowicie posłuszne możniejszemu kuzynom.

Opisywane zwykle mają długość

120 centymetrów i około

5 centymetrów średnicy.

Wydają się aż świecić z gorąca, a obserwowane pod pewnym kątem sprawiają wrażenie, że promieniują z nich fale żaru.

Słabsze płomienne węże lubią zbierać błyszczące przedmioty, zwłaszcza złote. Niefortunnie dla nich, rzadko mają okazję zatrzymać swe zbiory, bo ich więksi pobratymcy też żywią kolekcjonerską pasję. Nawet jeśli słabszy płomienny wąż zgromadzi jakieś dobra, często zapomina, gdzie złożył skarbczyk, przez co na jego terytorium tu i tam trafiają się kupki monet oraz złotych drobiazgów.

Walka

Słabsze płomienne węże starają się rozpocząć walkę od użycia *płonących dłoni*, a potem kasają. Nie są zbyt rożgarnięte, ale wiedzą, że ich jad jest bardzo toksyczny i często stosują taktykę „ugryźć i uciec” względem liczniejszych grup stworzeń lub pojedynczych groźnych wrogów.

Gorejący jad (zw): Słabszy płomienny wąż wstrzykuje trującą (Wytr neguje, ST 10) w każdym udanym ataku ugryzieniem. Początkowy i drugorzędny efekt – obniżenie Siły o 1k4 punkty. Ponadto, po nieudanym rzucie obronnym, trująca płomiennego węża pali ofiarę od środka, rozchodząc się po organizmie. W każdej rundzie, gdy jad pozostaje w krwioobieg (maksimum 10 rund), zadaje 1 punkt obrażeń od ognia (bez prawa do rzutu obronnego). Pod uwagę należy brać już rundę, w której nastąpiło ugryzienie.

Płonące dłonie (zc): Raz dziennie słabszy płomienny wąż może użyć *płonących dłoni* – mocy analogicznej do czaru o tej samej nazwie (poziom czarującego = 3; ST rzutu obronnego na Refleks 11).

ZWYKŁY PŁOMIENNY WĄŻ

Średnia magiczna bestia (ognia)

Kostka Wytrzymałości: 8k10+16 (60 pw)

Inicjatywa: +4

Szybkość: 12 m (8 pól), wspinanie 6 m (4 pola)

KP: 21 (+4 Zr, +7 naturalny), dotyk 14, nieprzygotowany 17

Bazowy atak/zwarcie: +8/+10

Atak: ugryzienie +13 wręcz lub plucie magmą +12 dotykowo dystansowo

Całkowity atak: ugryzienie +13 wręcz oraz kolec ogonowy +9 wręcz lub plucie magmą +12 dotykowo dystansowo

Obrażenia: ugryzienie 1k8+2 i 2k6 ogień plus trucizna, kolec ogonowy 1k6+1 i 2k6 ogień, plucie magmą 2k6 ogień

Przestrzeń/zasięg:

1,5 m/1,5 m (zwinięty)

Specjalne ataki: duszenie 2k6+3 plus 2k6 ogień, gorąco, gorejący jad, plucie magmą

Specjalne cechy: nieświadomy unik, podtyp ognia, szybkie leczenie 3, węch, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +8,

Ref +10, Wola +4

Atrybuty: S 15, Zr 18, Bd 15, Int 8, Rzt 14, Cha 13

Umiejętności: Ciche poruszanie się +7, Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +4, Ukrywanie się +7, Wspinaczka +10

Atuty: Finezja w broni, Skupienie na broni (ugryzienie), Wielokrotny atak

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo, para lub stadko (4-7)

Skala Wyzwania: 7

Skarb: standardowe monety, 50% dóbr

Charakter: zwykle zły (dowolny)

Rozwój: 9-16 KW (duży); 17-24 KW (wielki)

Jak łatwo się domyślić, zwykle płomienne węże są dużo silniejsze od słabszych. Ze wszystkich trzech odmian mają najbardziej



Płomienny wąż

PŁOMIENNY WĄŻ

podły charakter. Regularnie pomiatane przez większych kuzynów, często wyżywają się na słabszych płomiennych wężach – albo na dowolnym napotkanym stworzeniu.

Wyglądają niezwykle podobnie do swych słabszych kuzynów, tyle że są większych rozmiarów. Mierzą nawet 210 centymetrów długości i od 7,5 do 10 centymetrów średnicy. Od mniejszych współbraci różni ich poza tym twardy, kościany kolec na czubku ogona.

Te płomienne węże najrzadziej stróżują przy domostwach, choć występują częściej niż potężniejsza odmiana. Przyczyną jest złośliwość i okrucieństwo opisywanych. Większość potencjalnych pracodawców unika stworzeń, których ugryzienie grozi właścicielowi w równym stopniu co intruzom.

Walka

Zwykle płomienne węże lubują się w spalaniu wrogów, więc przy każdej okazji plują magmą. Działając w grupie, stosują dość skomplikowaną taktykę, formując prowizoryczne szeregi walczących wręcz, zza których większa liczba węży strzyka kulami palącej śliny. Zdolność duszenia stosują zwykle tylko pomiędzy plunięciami.

Duszenie (zw): Po udanym teście zwania wąż może dusić złapanego przeciwnika, zadając 2k6+3 obrażenia miażdżone.

Gorejący jad (zw): Zwykły płomienne wąż wstrzykuje truciznę (Wytr neguje, ST 16) w każdym udanym ataku ugryzieniem. Początkowy i drugorzędny efekt – obniżenie Siły o 1k4 punkty. Ponadto, po nieudanym rzucie obronnym, trucizna płomiennego węża pali ofiarę od środka, rozchodząc się po organizmie. W każdej rundzie, gdy jad pozostaje w krwioobiegu (maksimum 10 rund), zadaje 2 punkty obrażeń od ognia (bez prawa do rzutu obronnego). Pod uwagę należy brać już rundę, w której nastąpiło ugryzienie.

Plucie magmą (zn): Co 1k4 rundy zwykły płomienne wąż może strzelić lepką kulą palącej mazi na odległość do 9 metrów (bez przyrostu zasięgu). Trafiony otrzymuje 3k6 obrażeń od ognia i musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 16) – udany pozwala uniknąć zapalenia się.

Szybkie leczenie (zw): Zwykły płomienne wąż odzyskuje stracone punkty wytrzymałości w tempie 3 na rundę. Szybkie leczenie nie przywraca punktów straconych w wyniku wygłodzenia, pragnienia lub duszenia, nie pozwala też przyłączyć ani regenerować utraconych części ciała.

Nieświadomy unik (zw): Wąż zachowuje premię ze Zręczności do KP nawet gdy jest nieprzygotowany i gdy atakuje go niewidzialny przeciwnik.

POTĘŻNIEJSZY PŁOMIENNY WĄŻ

Wielka magiczna bestia (ognia)

Kostka Wytrzymałości: 17k10+85 (178 pw)

Inicjatywa: +7

Szybkość: 18 m (12 pól), wspinanie 15 m (10 pól)

KP: 29 (–2 rozmiar, +3 Zr, +18 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 26

Bazowy atak/zwarcie: +17/+33

Atak: ugryzienie +24 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +24 wręcz oraz miażdżenie +19 wręcz oraz kolec ogonowy +18 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 2k8+8 plus 1k6 ogień plus 1k6 negatywna energia plus trucizna, miażdżenie 1k8+4 plus 1k6 ogień plus 1k6 negatywna energia, kolec ogonowy 1k6+4 plus 1k6 ogień plus 1k6 negatywna energia

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/4,5 m (zwinieły)

Specjalne ataki: broń oddechowa, doskonalsze łapanie, duszenie 4k6+12 plus 1k6 ogień plus 1k6 negatywna energia, gorąco, gorejący jad, negatywna energia, ognista aura, połykanie w całości, zabójcza agonía, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: nieświadomy unik, OC 27, podtyp ognia, RO 15/magia, szybkie leczenie 5, węch, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +15, Ref +13, Wola +7

Atrybuty: S 27, Zr 17, Bd 20, Int 11, Rzt 14, Cha 16

Umiejętności: Ciche poruszanie się +13, Nasłuchiwanie +14, Przeszukiwanie +10, Spostrzegawczość +14, Ukrywanie się –5, Wspinaczka +16

Atuty: Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Potężny atak, Rozszczepienie, Skupienie na broni (miażdżenie), Skupienie na broni (ugryzienie)

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo, para lub stadko (3-6)

Skala Wyzwania: 16

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle zły (dowolny)

Rozwój: 18-24 KW (wielki); 25-51 KW (olbrzymi)

Potężniejsze płomienne węże to ogromne stworzenia zięjące złem niemal równie silnie jak żarem. Są złośliwe i podstępne, a mniejszymi stadkami pobratymców władają strachem i groźbami. Wykorzystują je tylko najpotężniejsi spośród władców, gdyż są z reguły nieprzewidywalne. Bywały przypadki, w których całe domostwa znikły w przeciągu nocy, gdy potężniejszy płomienne wąż zapragnął pościć kosztowności swego pana.

Opisywane istoty z wyglądu przypominają mniejszych pobratymców. Mierzą nawet do 9 metrów długości i 180 centymetrów średnicy. Mają ciemniejsze łuski niż inne odmiany. Ich przeważnie czerwoną skórę czasami zdobią łuski barwy głębokiej czerni.

Z tymi wielkimi gadami wiąże się coś jeszcze. Coś, co mało kto mógłby podejrzewać. Potężniejsze płomienne węże – tylko w rozmowach między sobą – utrzymują, że niegdyś były potężnymi czartami. Wygnane z Dziewięciu Piekieł za dawno zapomniane wykroczenie co pewien czas starają się odzyskać władzę, którą kiedyś – jak sądzą – posiadały. Osoby, które spotkały potężniejszego płomiennego węża, mogłyby wesprzeć

PŁOMIENNE WĘŻE A BÓSTWA I PÓŁBOGOWIE

Jeśli używasz egipskiego panteonu z podręcznika *Bóstwa i Półbogowie*, płomienne węże winny pojawić się przede wszystkim pośród sług Seta. W kosmologii egipskiej ich macierzystym planem będzie Dwanaście Godzin Nocy.

owo twierdzenie, gdyż sama obecność tego stworzenia promieniuje złem kojarzącym się tylko z mrocznymi mieszkańcami Baatoru i Otchłani.

Potężniejsze płomienne węże mówią piekielnym oraz płomiennym.

Walka

Potężniejsze płomienne węże chętnie i często używają broni oddechowej. Są wiecznie głodne, w efekcie często polykają w całości, czekając na ponowne „naładowanie” się zionięcia. Przeciw szczególnie groźnym adwersarzom nie wahają się stosować zdolności czaropodobnych, ale wiedzą, że najlepszą taktyką jest trzymanie się blisko wroga i wykańczanie go ognistą aurą.

Broń oddechowa (zn): Co 1k4 rundy potężniejszy płomienny wąż może zionąć 15-metrowym stożkiem ciemnego ognia. Udany rzut obronny na Refleks (ST 23) zmniejsza liczbę ran o połowę. A broń oddechowa zadaje 12k6 obrażeń, z czego połowa jest od ognia, a połowa od negatywnej energii.

Doskonałe łapanie (zw): Jeśli potężniejszy płomienny wąż trafi ugryzieniem przeciwnika mniejszego choć o jedną kategorię rozmiaru, zadaje normalne obrażenia. Może następnie próbować rozpocząć zwarcie w darmowej akcji, nie prowokując okazynego ataku (zwarcie +33). Jeżeli uzyska trzymanie, ma prawo w następnym teście zwarcia spróbować połączyć w całości ofiarę. Ewentualnie może albo prowadzić zwarcie normalnie, albo po prostu przytrzymać wroga paszczą (kara -20 do testów zwarcia, ale sam wąż nie pozostaje w zwarcu). Tak czy inaczej, każdy udany test zwarcia w następnych rundach oznacza automatyczne zadanie obrażeń od ugryzienia.

Duszenie (zw): Po udanym teście zwarcia wąż może dusić złapanego przeciwnika, zadając 4k6+12 obrażeń miażdżonych, 1k6 od ognia oraz 1k6 od negatywnej energii.

Gorejący jad (zw): Potężniejszy płomienny wąż wstrzykuje truciznę (Wytr neguje, ST 26) w każdym udanym ataku ugryzieniem. Początkowy i drugorzędny efekt – obniżenie Siły o 1k4 punkty. Ponadto, po nieudanym rzucie obronnym, trucizna płomiennego węża pali ofiarę od środka, rozchodząc się po organizmie. W każdej rundzie, gdy jad pozostaje w krwioobiegu (maksimum 10 rund), zadaje 4 rany od ognia (bez prawa do rzutu obronnego). Pod uwagę należy brać już rundę, w której nastąpiło ugryzienie.

Negatywna energia (zn): Mroczne pochodzenie potężniejszych płomiennych węży obdarza je zdolnością zadawania w niemal każdym ataku obrażeń od negatywnej energii. Szczegóły podano w opisach poszczególnych specjalnych ataków i cech.

Ognista aura (zw): Obrażenia powoduje samo przebywanie w bliskości potwora. Każde stworzenie w promieniu 1,5 metra od potężniejszego płomiennego węża otrzymuje 1k6 ran od ognia.

Polykanie w całości (zw): Potężniejszy płomienny wąż może połączyć złapanego w paszczę (patrz wcześniej: doskonałe łapanie) przeciwnika mniejszego od siebie o przynajmniej jedną kategorię rozmiaru – w tym celu musi wykonać udany test zwarcia (premia do zwarcia +33).

Połąknięta istota otrzymuje w każdej rundzie 2k6+13 obrażeń miażdżonych, 1k4 rany od ognia i 1k4 od negatywnej energii – to efekt przebywania we wnętrznościach opisywanego węża. Udany test zwarcia pozwoli połąkniętej istocie dostać się z powrotem do paszczy stwora, gdzie kolejny udany test zwarcia umożliwi wydostanie się. Ofiara może też próbować się wydostać, używając lekkiej broni tnącej lub kłującej i zadając wnętrznościom stwora przynajmniej 20 obrażeń (KP 19). Jeśli ofiara wydostanie się z żołądka, kurczące się mięśnie zamykają otwór – kolejny połąknięty przeciwnik również musi wyciąć sobie drogę na wolność.

W żołądku potężniejszego płomiennego węża mieszczą się 2 duże, 4 średnie lub 16 małych i mniejszych istot.

Zabójcza agonía (zw): Zabity potężniejszy płomienny wąż wybucha oślepiającym blaskiem piekącego światła, które wszystkim w promieniu 15 metrów zadaje 30 obrażeń (15 od ognia i 15 od negatywnej energii). Udany rzut obronny na Refleks (ST 23) zmniejsza o połowę liczbę zadanych ran.

Zdolności czaropodobne: 3/dzień – kula ognista, ognista tarza (tylko ciepła); 1/dzień – zmaksymalizowana kula ognista, ognista burza, ogniste uderzenie. Poziom czarującego = 16. ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru.

Nieświadomy unik (zw): Wąż zachowuje premię ze Zręczności do KP nawet gdy jest nieprzygotowany i gdy atakuje go niewidzialny przeciwnik. Nikt nie jest też w stanie go flankować, z wyjątkiem łotrzyka poziomu przynajmniej 21.

Szybkie leczenie (zw): Potężniejszy płomienny wąż odzyskuje stracone punkty wytrzymałości w tempie 5 na rundę. Szybkie leczenie nie przywraca punktów straconych w wyniku wygłodzenia, pragnienia lub duszenia, nie pozwala też przylączyć ani regenerować utraconych części ciała.

PONUROWÓD

Średnia istota baśniowa (wodna)

Kostka Wytrzymałości: 5k6+15 (32 pw)

Inicjatywa: +7

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

KP: 18 (+2 Zr, +6 koleczuga +1), dotyk 12, nieprzygotowany 16

Bazowy atak/zwarcie: +2/+4

Atak: mistrzowska długa włócznia +3 wręcz lub mistrzowski topór wojenny +3 wręcz lub mistrzowski łuk długi +6 dystansowo

Całkowity atak: mistrzowska długa włócznia +3 wręcz lub mistrzowski topór wojenny +3 wręcz oraz mistrzowski topór ręczny +3 wręcz lub mistrzowski łuk długi +6 dystansowo

Obrażenia: mistrzowska długa włócznia 1k8+3, mistrzowski topór wojenny 1k8+2, mistrzowski topór ręczny 1k6+2, mistrzowski łuk długi 1k8

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: celny cios (tylko w wodzie)

Specjalne cechy: OC 15 (tylko w spadającej wodzie), RO 5/ zimne żelazo (tylko w spadającej wodzie), szybkie leczenie 5 (tylko w spadającej wodzie), widzenie w słabym świetle, zależność od wodospadu

Rzuty obronne: Wytr +4, Ref +7, Wola +6

Atrybuty: S 15, Zr 17, Bd 16, Int 12, Rzt 15, Cha 18

Umiejętności: Dyplomacja +13, Leczenie +9, Pływanie +17, Spostrzegawczość +9, Sztuka przetrwania +9 (+11 w naturalnym środowisku na powierzchni ziemi), Ukrywanie się +10, Wiedza (natura) +10, Wyczucie pobudek +9

Atuty: Doskonalsza inicjatywa, Walka dwoma orężami

Środowisko: każdy region

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 5

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 6-8 KW (średni); 9-15 KW (duży)

Ponurowody to ceniące samotność istoty baśniowe, mistyczne związane z wodospadami, podobnie jak driady z dębami. Nie naprzykrzają się nikomu, kto kąpie się lub czerpie wodę z miejsc ich bytowania. Nie mają zaś litości, gdy ktoś zanieczyszcza lub tamuje rzekę zasilającą wodospad. Ponurowody podobno udzielają wsparcia i informacji potrzebującym, jeżeli obcy zachowują się uprzejmie i nie szkodzą wodzie.

Istnieją legendy o ponurowodach uwodzących młode panny, które przychodzą do kąpieli lub prać odzież na brzegach rzek. Z tych związków rodzą się młodzi przedstawiciele opisywanego gatunku, z wyglądu normalni ludzie aż do dojrzałości – wówczas zaś znajdują sobie własne wodospady.

Ponurowód niczym przystojny ludzki mężczyzna o surowych rysach twarzy i falujących, białych włosach oraz brodzie o niebieskawym odcieniu. Ma przenikliwe oczy, połyskujące niczym wodne oczka. Ponurowody noszą piękne, lśniące kolczugi oraz broń wysokiej jakości. Zakładają atrakcyjne ubrania i wyśmienitą srebrną biżuterię, świecąca się w słońcu.

Mimo mistycznej więzi z wodospadem ponurowód może opuścić rzekę, ale nigdy nie odchodzi daleko. Stworzenie potrafi płynąć w górę swej kaskady tak łatwo, jakby poruszało się po stałym gruncie. Nie potrzebuje schronienia, ale i tak większość z opisywanych tworzy wygodne i dobrze wyposażone siedziby w jaskiniach pod wodospadem.

Gdy wodospad zamarza podczas mroźnej zimy, ponurowód zapada w głęboki letarg w zamrożonej kaskadzie lodu. Pozostaje jednak świadomy otoczenia i w razie potrzeby wychodzi spod lodu, aby chronić rzekę przed krzywdą.

Ponurowody mówią leśnym i wspólnym.

WALKA

Ponurowód woli walczyć, stojąc w strumieniu spadającego wodospadu (co zapewnia przynajmniej ukrycie 1/2) i atakować długą włócznią oraz z łuku. Jeśli ktoś go zaatakuje, gdy oddali się od kaskady, stara się jak najszybciej doń powrócić.

Wiele specjalnych zdolności ponurowoda działa tylko wtedy, gdy stoi w „spadającej” wodzie. Obejmuje to sam wodospad i obszar ciągnący się 2k10×1,5 metra w dół nurtu (więcej w przypadku większych wodospadów).

Ponurowoda można sprowadzić czarem *przyzwanie sojusznika natury V*.

Celny cios (zc): Jeśli zarówno ponurowód, jak i jego przeciwnik stoją w rzece tego pierwszego, zyskuje on premię z olśnienia +20 do testów ataków, analogicznie do zaklęcia *celny cios*. Odległość między opisywanym a jego celem nie ma znaczenia, ale przyrost zasięgu nadal należy brać pod uwagę.

Szybkie leczenie (zw): Stojąc w spadającej wodzie, ponurowód odzyskuje stracone punkty wytrzymałości w tempie 5 na rundę. Szybkie leczenie nie przywraca punktów straconych w wyniku wygłodzenia, pragnienia lub duszenia, nie pozwala też przyłączyć ani regenerować utraconych części ciała.

Zależność od wodospadu (zn): Każdego ponurowoda z dużym wodospadem łączy mistyczna więź, z racji której nie może nigdy oddalić się od niego dalej niż na 300 metrów. Jeśli tak uczyni, zachoruje i w ciągu 4k6 godzin umrze. Wodospad ponurowoda nie emanuje magią.

Umiejętności: Ponurowód otrzymuje premię rasową +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma prawo też w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża.



Ponurowód

Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.

POSTRACH TUNELI

Wielkie wynaturzenie

Kostka Wytrzymałości: 18k8+90 (171 pw)

Inicjatywa: +6

Szybkość: 6 m (4 pola), wspinanie 3 m (2 pola)

KP: 18 (-2 Zr, +2 Zr, +8 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 16

Bazowy atak/zwarcie: +13/+30

Atak: uderzenie macką +20 wręcz

Całkowity atak: 2 uderzenie macką
+20 wręcz

Obrażenia: uderzenie macką
1k8+9

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/3 m

Specjalne ataki: potężne duszenie 1k8+10, psionika, wchłonięcie

Specjalne cechy: kamuflaż, widzenie w ciemnościach 18m, wyczuwanie drgań 18 m

Rzuty obronne: Wytr+13, Ref+10, Wola+12

Atrybuty: S 28, Zr 15, Bd 20, Int 11, Rzt 13, Cha 16

Umiejętności: Ciche poruszanie się +12, Nasłuchiwanie+11, Spostrzegawczość +11, Ukrywanie się +10, Wspinaczka+17

Atuty: Błyskawiczny refleks, Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Potężny atak, Skupienie na umiejętności (Ciche poruszanie się), Skupienie na umiejętności (Ukrywanie się), Zwiększona wytrzymałość

Środowisko: każde podziemia

Występowanie: pojedynczo lub para

Skala Wyzwania: 15

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny zły

Rozwój: 19-32 KW (wielki); 33-54 KW (olbrzymi)

W głębinach ziemi postrachy tuneli (zwane też skalnymi robalami) drążą zdradliwe labirynty i jamy, które prowadzą niczego niepokuszających wędrowców wprost w ogromne paszcze. Te dziwaczne drapieżniki są blisko spokrewnione z kopaczami.

Postrach tuneli wygląda niczym gigantyczny kamienny robal – wydrążony do cna tak, że została tylko gruba, rurowata

skóra. Na każdym końcu cielska znajduje się po jednej płaskiej macce. Gdy stwór odpoczywa, macki są wyciągnięte i stapiają się z sufitem lub ścianą tunelu. Nie ma on pyska, oczu ani uszu. Z otoczeniem kontaktuje się poprzez moce psioniczne i wyczuwanie drgań.

WALKA

Postrachy tuneli nieustannie monitorują legowiska za pomocą zdolności związanych ze szkołą poznania. Gdy w pobliżu jest zwierzyzna, psioniką zwiększają swe możliwości bojowe, a potem leżą w oczekiwaniu na najlepszy moment do ataku.

Stworzenia wkraczające w przestrzeń postrachu tuneli zostają nagle wchłonięte – bestia zaciska się i owija wokół ofiary. Potężny uścisk mięśni rozciera zwierzyznę na papkę, którą wchłania wyściółka wnętrza potwora. Podczas trawienia postrach tuneli powstrzymuje innych wrogów atakując mackami. Zazwyczaj uruchamia też pułapki, które zagrzebuja lub odcinają go od adwersarzy (bądź też odcina jednych od drugich).

Potężne duszenie (zw): Wchłonięte stworzenie otrzymuje 1k8+13 obrażeń miażdżonych, a ponadto nie ma powietrza do oddychania i zaczyna się dusić.

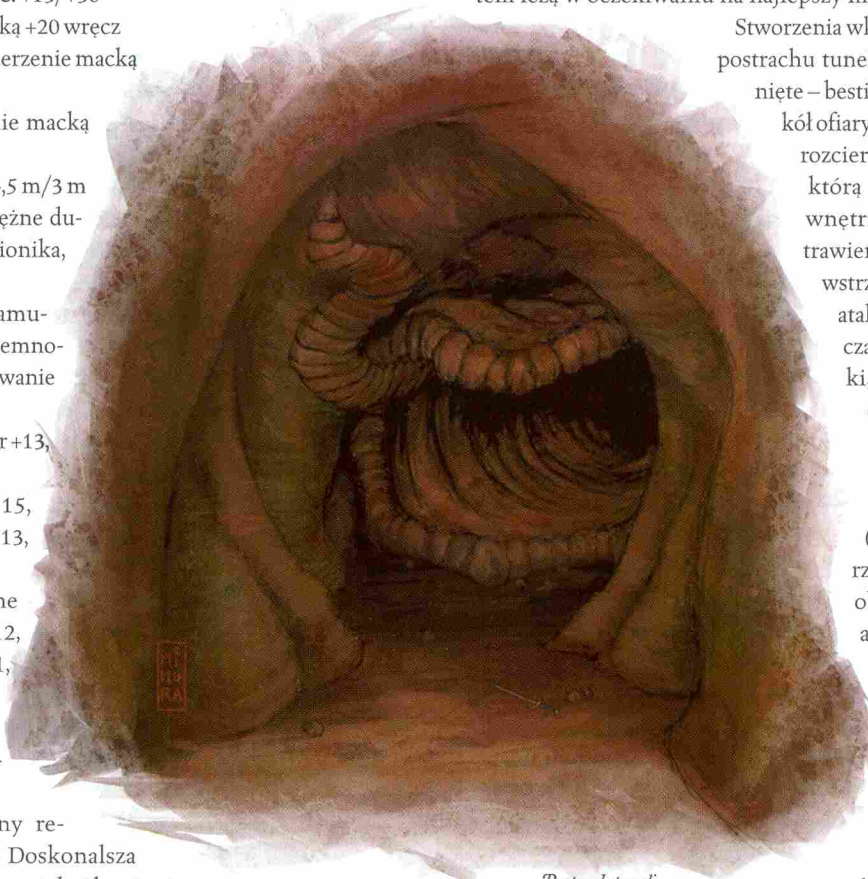
Psionika (zc): Na życzenie – gracia kota, kształtowanie kamienia, mistyczne oko, ściana kamieni, siła byka, telekineza, wścibskie

oczy, wytrzymałość niedźwiedzia. Poziom

czarującego = 12. ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru.

Wchłonięcie (zw): Postrach tuneli może wchłoniąć jedno duże lub mniejsze stworzenie, które wkroczy do wnętrza cielska, jeśli wykona względem ofiary udaną próbę zwarcia. Ruch ten nie prowokuje okazjnego ataku. Wchłonięte ofiary traktuje się jak opłatanę. Automatycznie otrzymują one obrażenia od potężnego duszenia. Jeśli postrach tuneli uzyska trzymanie względem wchłoniętej istoty, ma prawo uderzać mackami inne cele, jednocześnie stosując potężne duszenie. Celne ataki wymierzone w stwora, który wchłonił kogoś, połowę obrażeń zadają potworowi, a połowę uwięzionej ofierze.

Kamuflaż (zn): Postrach tuneli w czasie spoczynku wygląda jak część tunelu. Zauważenie go zanim zaatakuje wymaga udanego testu Spostrzegawczości (ST 20). Krasnoludy do wykrycia postrachu tuneli mogą wykorzystać skalny zmysł.



Postrach tuneli

Wyczuwanie drgań (zw): Dotykający ziemi stwór automatycznie wyczuwa położenie wszystkiego, co ma kontakt z ziemią i co znajduje się w promieniu 18 metrów od niego.

Umiejętności: Postrach tuneli posiada premię rasową +8 do testów Wspinaczki, a ponadto zawsze ma prawo wziąć 10 w teście tejże umiejętności, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża.

POWIERNIK

Średni przybysz (pozaplanarny)

Kostka Wytrzymałości: 4k8+8 (26 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 12 m (8 pól), wspinanie 6 m (4 pola)

KP: 19 (+3 Zr, +4 naturalny, +2 skórzna), dotyk 13, nieprzygotowany 16

Bazowy atak/zwarcie: +4/+8

Atak: giewia (mimiczna) +8 wręcz lub młot bojowy (mimiczny) +8 wręcz

Całkowity atak: giewia (mimiczna) +8 wręcz lub młot bojowy (mimiczny) +8 wręcz oraz młot bojowy (mimiczny) +3 wręcz

Obrażenia: giewia 1k10+6 lub młot bojowy 1k8+4 i młot bojowy 1k8+2

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m (3 m bronią zasięgową)

Specjalne ataki: broń mimiczna, płucie trucizną

Specjalne cechy: cechy przyszów, niepodatności, OC 13, odporności, RO 10/magia, rozpuszczenie, ślepowidzenie 60 m, świadomość roju, węch, zamiana ciał

Rzuty obronne: Wytr +6, Ref +7, Wola +3

Atrybuty: S 19, Zr 16, Bd 14, Int 15, Rzt 9, Cha 6

Umiejętności: Ciche poruszanie się +10, Nasłuchiwanie +6, Otwieranie zamków +10, Skakanie +19*, Spostrzegawczość +6, Ukrywanie się +10, Wiedza (dowolne dwie) +9, Wspinaczka +19, Wyzwalanie się +18

Atrybuty: Atak z doskoku^P, Ruchliwość, Uniki

Środowisko: każdy (nieznany plan)

Występowanie: pojedynczo, drużyna (2-4), oddział (6-11) lub falanga (12-48)

Skala Wyzwania: 7

Skarb: 50% standardowego

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +3

Większość mędrców uważa, że powiernicy powstałi w efekcie prób stworzenia rasy konstruktów przeznaczonej do działań jako wywiadowcy lub strażnicy sekretnej wiedzy. W którymś punkcie proces się wypaczył i powiernicy zaczęli się rodzić jako żywe istoty, posiadające wolną wolę. Teraz wędrują między planami, pchani żądzą odkrywania cudzych tajemnic. Pilnują zarazem, by wiedzy tej nie dostał nikt inny.

Powiernik z wyglądu przypomina człowieka lub półelfa, lecz bliższe oględziny ujawniają lysego, bladokórego humanoida o dziwnym sposobie poruszania się – wszystkie stawy może zginać w dowolnym kierunku. Wszyscy osobnicy tej rasy wyglądają bardzo podobnie, co rzuca jeszcze dziwniejszy cień na ich aparycję. Zwykle noszą ciemne, skórzane płaszcze służące za zbroję oraz ciemne okulary, ukrywające przed innymi brak oczu.

Powierników przyciągają rzeczy, które ktoś chce zachować w tajemnicy. Niezwykle trudno powstrzymać ich ciekawość, ale wolą posiadać pożądaną wiedzę w drodze obserwacji, niż kontaktując się ze stworzeniem dysponującym tą wiedzą. Gdy uznają, że dowiedzieli się od istoty wszystkiego, co sama wiedziała, często starają się ją zlikwidować, aby sekret nie dostał się w czyjeś inne ręce. Pomimo tej drakońskiej taktyki z powiernikami można się targować, bo przestrzegają zawartych umów co do litery. Targi takie zwykle polegają na przekupywaniu opisywanych informacjami, nie na odwrot – żaden powiernik nie podzieli się dobrowolnie znanymi tajemnicami.

Niniejsze istoty mają niepokojące i obcesowe maniery, uważając subtelności kulturowe pozostałych stworzeń za chaotyczne i trudne do pojęcia. Powiernicy w oczach innych są zbyt gorliwi i fanatyczni. Często budzą niepokój, nawet jeśli starają się postępować dyplomatycznie.

Opisywani rzadko mówią, gdyż potrafią porozumiewać się między sobą telepatycznie. Mogą jednak rozmawiać w niebiańskim, piekielnym i wspólnym.

WALKA

Mimo wysokiej inteligencji, powiernicy nie wykazują się pomysłowością. Gdy nauczą się jakiejś skutecznej taktyki, często niewolniczo się jej trzymają, dopóki kilkakrotnie nie okaże się nieskuteczna. Dlatego ich ataki często przychodzą falami. Po-

TRUCIZNA POWIERNIKÓW

Kontakt, ST 14; początkowy efekt – mdłości przez 2k6 rund; drugorzędny efekt – obniżenie Bd o 2k6; Rzemiosło (wytworzenie trucizny) ST 20; Cena: 1200 sz.



Powiernik

wiernicy zazwyczaj testują różne strategie, wysyłając do ataku pojedynczego osobnika lub niezbyt liczną drużynę. Inni pozostają ukryci w pobliżu, obserwując taktykę pobratymców oraz słabe strony wroga. Jeśli przeciwnik okaże się zbyt silny dla drużyny rozpoznawczej, kolejni przedstawiciele opisywanej rasy teleportują się do bitwy dzięki zdolności zamiana ciał i starają się dalej nękać wroga. Jeśli i to nie wystarczy do zwycięstwa, więcej świeżych sił zajmuje miejsce starych. Dopiero potem powiernicy uciekają, by opracować nowy plan ataku.

Broń mimiczna (zw): Powiernik może uformować plastyczne ciało i kości własnych ramion w każdą broń do walki wręcz (nawet egzotyczną), którą kiedyś widział w użyciu. Biegle włada danym orężem. Może zamienić każde z ramion w dowolną broń do walki wręcz o rozmiarze do średniego włącznie. Chcąc zrobić oręż duży lub dwuręczny, musi złączyć i przekształcić oba ramiona. Powiernik nie potrafi uformować z ramion broni o większym rozmiarze niż byłby w stanie normalnie używać. Broń mimiczna ma własności standardowego oręża danego typu.

Ataki bronią mimiczną uważa się za ataki naturalne, a więc nie powodują kar za walkę dwoma orężami. Ponadto powiernika nie da się rozbroić. Broń nie zapewnia jednak dodatkowych ataków. Powiernicy mogą władać zwykłą bronią, nawet dystansową, ale rzadko tak czynią.

Plucie trucizną (zw): Co 1k4 rundy powiernik może pluć wywołującą mdłości trucizną w 6-metrowym stożku (statystyki w pobliskiej ramce).

Cechy przybyszów: Powiernik widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów). Nie wpływa nań zmartwychwstanie ani wskrzeszenie (ale życzenie lub cud potrafią przywrócić mu życie).

Niepodatności (zw): Opisywani mają obcą fizjologię i niepojęty umysł, co upodabnia ich bardziej do konstruktów niż do żywych stworzeń. Powiernik jest niepodatny na efekty wpływające na umysł, trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne oraz wszystkie efekty wymagające rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że działają również na przedmioty lub są nieszkodliwe). Nie wpływają na niego trafienia krytyczne, słuczenia i podstępne ataki. Jest niepodatny na obniżanie wartości atrybutów, wysączenie atrybutów i energii, Ogromne obrażenia nie spowodują jego śmierci.

Odporności (zw): Powiernik jest odporny na dźwięk, elektryczność, kwas, ogień i zimno – we wszystkich wypadkach wartość odporności wynosi 10.

Rozpuszczenie (zw): Gdy powiernik zostanie schwytany, przyszpilony lub będzie bezradny, ma tylko 10 rund na uwolnienie się (samodzielnie lub z czyjąś pomocą). Jeśli nie odzyska wolności, rozpuszcza się w kałużę trucizny kontaktowej (tej samej, którą plują) o promieniu 1,5 metra. Kałuża i pobrane z niej dawki trucizny wyparowują po 4 rundach, chyba że ktoś wcześniej wykona udany test Rzemiosła (wytwarzanie trucizn) o ST 20 – udany pozwala zakonserwować ilość wytwarzającą na jedną dawkę trucizny powierników (statystyki w pobliskiej ramce).

Powiernik rozpuszcza się w kałużę trucizny również po śmierci. Każde stworzenie dotykające go podczas rozpuszczania (chodzi na przykład o naturalny atak powodujący śmierć) lub

kałużę przed jej wyparowaniem musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość – udany pozwala uniknąć działania trucizny.

Ślepowidzenie (zw): Powiernik jest ślepy, ale dzięki echolokacji przywodzącej na myśl zmysł nietoperzy może poruszać się i walczyć nie gorzej niż stworzenia obdarzone wzrokiem. Potrafi lokalizować oraz rozróżniać przedmioty i istoty w promieniu 60 metrów. W zasięgu ślepowidzenia zwykle wykrywa inne stworzenia bez potrzeby wykonywania testów Nasłuchiwanie czy Spostrzegawczości. Czar cisza neguje działanie niniejszej zdolności.

Świadomość roju (zw): Wszyscy powiernicy w promieniu 150 metrów od siebie są ze sobą w ciągłym kontakcie. Jeśli jeden dostrzeże jakieś niebezpieczeństwo, natychmiast dowiadują się o tym pozostali. Jeżeli choć jeden z grupy nie da się zaskoczyć nieprzygotowany, pozostali również będą świadomi ataku. Żadnego powiernika w grupie nie należy uznawać za flankowanego, chyba że wszyscy są flankowani.

Węch: Powiernik może wykrywać zbliżających się wrogów, wywahiwać ukrywających się oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

Zamiana ciał (zn): Świadomość roju i wyjątkowa mentalna łączność z innymi powiernikami pozwala przedstawicielom opisywanej rasy stosować taką oto nadnaturalną zdolność. Pozwala ona mianowicie dokonywać zamiany miejscami z dowolnym żyjącym powiernikiem na dystans do 150 metrów. W standardowej akcji opisywany może użyć potężniejszej teleportacji, by przenieść się dokładnie w przestrzeń zajmowaną przez pobratymcę, jednocześnie teleportując go na miejsce, które wcześniej zajmował pierwszy z wymienionych. Powiernik może za sprawą tej mocy zmienić pozycję z osobnikiem nieprzytomnym, umierającym lub z innego powodu bezradnym. Przedstawiciele niniejszej rasy często wykorzystują ją do zaskoczenia wroga lub zadreczania tych, którzy zabezpieczyli się przed atakami innych powierników.

Umiejętności: Powiernik posiada premię rasową +8 do testów Wspinaczki, a ponadto zawsze ma prawo wziąć 10 w teście tejże umiejętności, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Ponadto jego dziwaczna i plastyczna fizjologia zapewnia premię rasową +8 do testów Skakania i Wyzwalania się.

* Wzrost powiernika nie ogranicza odległości, na jaką może on skoczyć.

POWIERNICY JAKO POSTACIE TŁA

Ulubioną klasą tej rasy jest łotrzyk. Efektywny poziom postaci (EPP) powiernika jako postaci gracza równa się jego poziomowi klasowemu +7. Na przykład, 1-poziomowy powiernik łotrzyk ma EPP 8 i jest odpowiednikiem postaci 8. poziomu.

PÓŁBAŚNIOWY CENTAUR

Duża istota baśniowa

Kostka Wytrzymalności: 4k6+4 (18 pw)

Inicjatywa: +8

Szybkość: 15 m (10 pól), latanie 30 m (20 pól) (dobra)

KP: 16 (–1 rozmiar, +3 Zr, +2 naturalny, +2 ciężka tarcza), dotyk 12, nieprzygotowany 12

Bazowy atak/zwarcie: +2/+10

Atak: maczuga dwuręczna +7 wręcz (lub kopia +7 wręcz) lub łuk długi refleksyjny (premia z S +4) +5 dystansowo

Całkowity atak: maczuga dwuręczna +7 wręcz (lub kopia +7 wręcz) i 2 kopyto +7 wręcz lub łuk długi refleksyjny (premia z S +4) +5 dystansowo

Obrażenia: maczuga dwuręczna 1k10+4 (lub kopia 1k8+4), kopyto 1k6+4 lub łuk długi refleksyjny (premia z S +4) 1k8+4

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy półbaśniowców, RO 5/zimne żelazo

Rzuty obronne: Wytr+2, Ref+8, Wola+3

Atrybuty: S 18, Zr 16, Bd 13, Int 8, Rzt 15, Cha 15

Umiejętności: Ciche poruszanie się +10, Nasłuchiwanie +9, Spostrzegawczość +9, Sztuka przetrwania +9, Ukrywanie się +10

Atuty: Doskonalsza inicjatywa, Skupienie na broni (kopyto)

Środowisko: lasy w klimacie umiarkowanym

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 4

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze chaotyczny (dowolny)

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +4

Magiczna natura istot baśniowych pozwala im krzyżować się z niemal każdym gatunkiem. Potomstwo będące owocem tych związków, półbaśniowce, to stworzenia tajemnicze i niezależne.

Istoty baśniowe są bardzo ciekawskie i dużo czasu poświęcają na podglądanie zachowania innych stworzeń. Bywa, że mają romanse z istotami niebaśniowymi, często zapominając o konsekwencjach swych poczynań. Dzieci poczęte w chwilach namietności są albo całkiem ignorowane przez baśniowych rodziców, albo w pełni zaakceptowane i uczone przez rodzica sekretów znanych tylko istotom baśniowym.

Półbaśniowcy bardzo się różnią między sobą wyglądem. Nie znajdzie się wśród nich dwojga identycznych istot. Mogą być piękne i nadobne, o przerysowanych, jakby rzeźbionych rysach albo zdeformowane niczym troll. Czasem już przy urodzeniu widać, że dziecko nie jest zwyczajne, ale niekiedy dziwne cechy ujawniają się dopiero po kilku latach.

Niezależnie od kształtu, jaki przybiorą, półbaśniowcy zawsze są charyzmatyczni i przyciągają wzrok. Zawsze mają co najmniej jedną, a zwykle więcej charakterystycznych cech, na przykład skrzydła, skórę ozdobioną klejnotami lub pokrytą węzłami albo włosy złożone z kwiatów.

Półbaśniowcy nigdy całkiem nie wpasowują się w społeczeństwo śmiertelnych. Zawsze są uznawani za obcych i dziwnych. Ze względu na zdolność rzucania zauroczeń i klątw, niektórzy z nich są prześladowani w zabobonnych okolicach. Za to pośród istot baśniowych półbaśniowcy zwykle bywają do pewnego stopnia akceptowani, że rzeczne stworzenia nie zwracają zbytnej uwagi na powierzchowność.

Dobrzy półbaśniowcy są zwykle gorliwymi, acz kapryśnymi obrońcami natury. Robią co w ich mocy, by chronić przyrodę przed splugawieniem. Żli półbaśniowcy to złośliwe, małostkowe, mściwe i sadystyczne stwory, lubujące się w sianiu chaosu i spustoszenia.

Stworzenie bazowe przykładowego opisanego tu półbaśniowca to centaur. Takie stworzenia często prowadzą inne grupy istot baśniowych lub centaurów przeciwko najeźdźcom – złym stworzeniom nawiedzającym leśne tereny.

WALKA

Półbaśniowe centaury to na ogół stworzenia wojownicze, z dumą noszące głowy. Łączą kapryśność istot baśniowych z dzielnością centaurów.

Półbaśniowe centaury zwykle szarżują do walki z powietrza, a potem, w ostatecznym zwarcu, walą kopytami.

Zdolności czaropodobne:

Na życzenie – zauroczenie osoby; 3/dzień – wykrycie prawdy; 1/dzień – hipnoza, płomienna otoczka lub skrzący pył, uśpienie lub zachwyt. Poziom czarującego = 12. ST rzutu obronnego 12 + poziom czaru.

LGW

Cechy półbaśniowców: Półbaśniowcy widzą w słabym świetle i są niepodatni na czary oraz efekty ze szkoły oczarowań. Posiadają także redukcję obrażeń 5/zimne żelazo.

SZABLON ISTOTY PÓŁBAŚNIOWEJ

Ten dziedziczony szablon można nałożyć na każdą cielesną żywą istotę (odtąd zwaną stworzeniem bazowym). Typ zmienia się na istotę baśniową. Jeśli nie stwierdzono inaczej, półbaśniowiec wykorzystuje wszystkie statystyki oraz specjalne zdolności stworzenia bazowego.

Kostka Wytrzymałości: zmienia się na k6.

Szybkość: Wszyscy półbaśniowcy mają motylkowate skrzydła, chyba że stworzenie bazowe już jakieś posiadało. Półbaśniowcy, którzy normalnie nie mieli skrzydeł, zyskują szybkość latania (prędkość równa podwojonej najlepszej szybkości) z dobrą zwrotnością.

Specjalne ataki: Półbaśniowiec o Roztropności lub Charyzmie przynajmniej 8 (po opisanych dalej modyfikacjach atrybutów) zyskuje zdolności czaropodobne, za poziom czarującego służy liczba Kostek Wytrzymałości. Pobliska tabela



Półbaśniowy centaur

prezentuje listę dostępnych zdolności, które są kumulatywne. Oznacza to, że półbaśniowiec o 3 KW może używać zdolności czaropodobnych umieszczonych w tabeli w wierszach 1-2 KW oraz 3-4 KW. Gdy półbaśniowiec zyskuje wybór między dwoma zdolnościami (np. *plamienna otoczka* lub *skrzący pył* na 1-2 KW), może każdego dnia wybierać pomiędzy tymi mocami.

KW	Zdolności
1-2	zauroczenie osoby na życzenie, hipnoza 1/dzień, <i>plamienna otoczka</i> lub <i>skrzący pył</i> 1/dzień
3-4	wykrycie prawa 3/dzień; <i>uśpienie</i> lub <i>zachwyt</i> 1/dzień
5-6	<i>ochrona przed prawem</i> 3/dzień, <i>upiorny śmiech Tashy</i> lub <i>sugestia</i> 1/dzień
7-8	<i>dezorientacja</i> lub <i>emocja</i> 1/dzień
9-10	<i>kąśliwy wzrok</i> lub <i>słabsze zadanie</i> 1/dzień
11-12	<i>zdominowanie osoby</i> lub <i>unieruchomienie potwora</i> 1/dzień
13-14	<i>zbiorowa niewidzialność</i> 1/dzień
15-16	<i>zadanie/misja</i> lub <i>zbiorowa sugestia</i> 1/dzień
17-18	<i>oblęd</i> lub <i>zbiorowe zauroczenie potwora</i> 1/dzień
19+	<i>porywający taniec Otta</i> 1/dzień

Cechy półbaśniowców: Półbaśniowcy widzą w słabym świetle i są niepodatni na czary oraz efekty ze szkoły oczarowań. Posiadają także redukcję obrażeń 5/zimne żelazo.

Atrybuty: Zmodyfikuj atrybuty bazowego stworzenia następująco: Zr +2, Bd -2, Rzt +2, Cha +4.

Umiejętności: Półbaśniowiec posiada punkty umiejętności w liczbie $(6 + \text{modyfikator z Intelaktu}) \times (\text{Kostki Wytrzymałości} + 3)$. Umiejętności posiadane przez stworzenie bazowe uważa się za klasowe, a pozostałe za międzyklasowe. Jeśli stworzenie posiada klasę postaci, zyskuje punkty umiejętności normalnie, na poziomach klasowych.

Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +1.

Dostosowanie poziomu: Jak stworzenie bazowe +2.

Charakter: Zwykle chaotyczny (dowolny).

ISTOTY PÓŁBAŚNIOWE JAKO POSTACIE TŁA

Bohaterowie będący półbaśniowcami zwykle mają jakąś klasę postaci, a preferują bardów, druidów, łotrzyków, tropicieli i zaklinaczy. Kapłani to wśród nich wielka rzadkość.

JAK ROZMNAŻAJĄ SIĘ ILLITHIDY

Cykl rozrodczy łupieżców umysłów to wielce strzeżony sekret, który dane było poznać niewielu nieillithidom. Rzeczne istoty rodzą się jako malutkie kijanki w słonych sadzawkach. Osiągają dojrzałość poprzez transformację zwaną ceremoniozą. Proces zaczyna się od umieszczenia kijanki w puszcze mózgowej ludzkiego nosiciela (zazwyczaj przez ucho). Wgryza się ona w mózg ofiary, szybko pożerając większość substancji szarej i zastępując wyjedzony mózg własną plugawą tkanką. Skutkiem tego kijanka zrasta się z niepożartym dolnym pniem mózgu, wymazując wszelkie pozostałości osobowości i duszy nosiciela. Mimo to fizyczne ciało pozostaje żywe i gotowe do zamieszkania. W ciągu kilku dni

Średnie wynaturzenie (gad)

Kostka Wytrzymałości: 2k8+2 (11 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 16 (+6 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 16

Bazowy atak/zwarcie: +1/+2

Atak: pazury +2 wręcz

Całkowity atak: 2 pazury +2 wręcz oraz 4 macka +0 wręcz

Obrażenia: pazury 1k4+1, macka 1k4+1

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: doskonalsze łapanie, psionika, ugodzenie umysłu, wyrwanie mózgu

Specjalne cechy: OC 12, telepatia 30 m, widzenie w ciemnościach 18 m, wstrzymywanie oddechu

Rzuty obronne: Wytr +1, Ref +3, Wola +2

Atrybuty: S 13, Zr 10, Bd 13, Int 13, Rzt 14, Cha 14

Umiejętności: Pływanie +10, Skakanie +9, Zachowanie równowagi +9

Atuty: Wielokrotny atak

Środowisko: każde podziemia

Występowanie: banda (2-3), grupka (6-10 plus 50% niewalczących i 1 przywódca 3-6 poziomu) lub kult (6-10 plus 1-4 łupieżców umysłów)

Skala Wyzwania: 4

Skarb: 50% monet, 50% dóbr, 50% przedmiotów

Charakter: zwykle neutralny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +6

Póillithidy jaszczuroludzie – w języku illithidów zwani tzakandi – służą w niektórych społecznościach łupieżców umysłów jako niewolni robotnicy i przybocznicy strażnicy. W ich wyglądzie ujawniają się cechy zarówno illithida, jak i nosiciela. Nie ma dwóch dokładnie takich samych osobników.

WALKA

Dzika zaciekość póillithidów jaszczuroludzi zyskała uznanie panów – łupieżców umysłów. Tzakandi są dość inteligentne, by moż-

dotkliwe transformacje morfologiczne kończą proces dojrzewania w dorosłego illithida.

Ceremonioza całkowicie zastępuje oryginalną tkankę ofiary tkanką illithida. Po zakończeniu procesu przemiany pierwotna ofiara jest martwa. Procesu nie można odwrócić żadnym czarem ani mocą.

Nosicielami kijankowych implantów niemal zawsze są ludzie, gdyż jest to jedyna rasa, z której powstają prawdziwe illithidy. Podobny proces działa także w przypadku innych ras, ale efektem końcowym są póillithidy zamiast właściwych łupieżców umysłów. Jak w przypadku opisanego tutaj póillithida jaszczuroludzia, wszystkie takie stworzenia są groźnymi przeciwnikami w walce, gdyż dziedziczą wiele specjalnych ataków po rodzicach łupieżcach umysłów.

liwie najlepiej wykorzystać moce psioniczne. Zazwyczaj działają w parach – jeden razi rzucających czary wrogów *ugodzeniem umysłu*, a drugi rzuca się do walki wręcz, chroniąc partnera.

Doskonalsze łapanie (zw): Póhillithid, aby użyć tej zdolności, musi wpierw trafić atakiem macką przeciwnika równego mu rozmiarem lub mniejszego. Może następnie rozpocząć zwanie w darmowej akcji, nie prowokując okazyjnego ataku (premia do zwania +2). Jeżeli zwycięży w teście zwania, doprowadza do trzymania i wczepia się macką w głowę ofiary. Póhillithid jest w stanie złapać istotę rozmiaru wielkiego i większą, ale tylko wówczas, gdy może dosięgnąć jej głowy.

Jeżeli póhillithid rozpoczyna swą turę z przynajmniej jedną macką wczepioną w głowę ofiary, może próbować wczepić się pozostałymi – wystarczy jeden udany test zwania. Wróg ma prawo się wyrwać, wykonując jeden udany test zwania lub test Wyzwalania się, lecz póhillithid otrzymuje premię z okoliczności +2 za każdą wczepioną w głowę mackę (pod uwagę należy brać tylko te macki, które na początku tury wyrwywającego się były w niego wczepione).

Psionika (zc): 3/dzień – wykrycie myśli (Wola, ST 15).

Ugodzenie umysłu (zc): Obszar działania tego psionicznego ataku to 12-metrowy stożek. Każda istota, która się w nim znajdzie, musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 13 + modyfikator z Intelktu póhillithida jaszczuroludzia) – nieudany oznacza oszołomienie na 1k4 rundy.

Wyrwanie mózgu (zw): Póhillithid, który w swojej turze ma wczepione w głowę ofiary wszystkie cztery macki i który wykona udany test zwania, automatycznie wyrwa przeciwnikowi mózg z czaszki, zabijając nieszczęśnika na miejscu. Ta moc na nic się nie przydaje w starciu z konstruktami, nieumarłymi, roślinami, śluzami i żywiołakami. Nie zabija również natychmiast przeciwników o wielu głowach, takich jak ettiny czy hydry.

Wstrzymywanie oddechu (zw): Jaszczuroludź może wstrzymać oddech na liczbę rund równą wartości jego Budowy pomnożoną przez 4 zanim zacznie ryzykować utonięcie.

Telepatia (zn): Póhillithidy jaszczuroludzie mogą porozumiewać się telepatycznie z każdym znającym jakiś język stworzeniem w promieniu 30 metrów.



Póhillithid jaszczuroludź

Umiejętności: Dzięki ogonom póhillithidy jaszczuroludzie zyskują premię rasową +4 do testów Pływania, Skakania i Zachowania równowagi.

SZABLON PÓHILLITHIDA

„Póhillithid” to dziedziczony szablon, który można nałożyć na każdego humanoida oprócz ludzi (odtąd zwanego stworzeniem bazowym). Typ stworzenia zmienia się na wynaturzenie. Jeśli nie stwierdzono inaczej, póhillithid wykorzystuje wszystkie statystyki oraz specjalne zdolności stworzenia bazowego.

Kostka Wytrzymałości: Zmienia się na k8.

KP: Naturalny pancerz zwiększa się o +1.

Atak: Póhillithid traci atak ugryzieniem (jeśli stworzenie bazowe taki miało), ale zyskuje cztery ataki mackami niezależnie od zwykłych ataków stworzenia bazowego (oprócz ugryzienia).

Obrażenia: Jeśli stworzenie bazowe nie posiada ataków mackami, wartość obrażeń zależy od rozmiaru póhillithida (patrz pobliska tabelka). W przeciwnym razie używa się albo wartości z tabeli, albo obrażeń stworzenia bazowego – pod uwagę należy brać wyższą wartość.

Rozmiar	Obrażenia od macki
Filigranowy	—
Drobny	1
Malutki	1k2
Mały	1k3
Średni	1k4
Duży	1k6
Wielki	1k8
Olbrzymi	2k6
Kolosalny	2k8

Specjalne ataki: Póhillithid zachowuje wszystkie specjalne ataki stworzenia bazowego. Zyskuje nadto specjalny atak łupieżców umysłów *ugodzenie umysłu*, doskonalsze łapanie i wyrwanie mózgu. Może także posiadać moce psioniczne.

Doskonalsze łapanie (zw): Póhillithid, aby użyć tej zdolności, musi wpierw trafić atakiem macką przeciwnika równego mu rozmiarem lub mniejszego. Może następnie rozpocząć zwanie w darmowej akcji, nie prowokując okazyjnego ataku (premia do zwania +2). Jeżeli zwycięży w teście zwania, doprowadza do trzymania i wczepia się macką w głowę ofiary. Póhillithid jest w stanie złapać istotę rozmiaru wielkiego i większą, ale tylko wówczas, gdy może dosięgnąć jej głowy.

Jeżeli póhillithid rozpoczyna swą turę z przynajmniej jedną macką wczepioną w głowę ofiary, może próbować wczepić się pozostałymi – wystarczy jeden udany test zwania. Wróg ma prawo się wyrwać, wykonując jeden udany test zwania lub test Wyzwalania się, lecz póhillithid otrzymuje premię z okoliczności +2 za każdą wczepioną w głowę mackę (pod uwagę należy brać tylko te macki, które na początku tury wyrwywającego się były w niego wczepione).

Psionika (zc): Póhillithid o Intelkcie lub Roztropności przynajmniej 8 (po podanych dalej modyfikacjach atrybutów) zy-

skuje moce psioniczne. Działają one jak czary rzucane przez 8-poziomowego zaklinacza (ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru). W pobliskiej tabelce podano listę dostępnych mocy zależnie od Kostek Wytrzymałości półillithida. Zdolności te są kumulatywne – półillithid o 3 KW może używać i *wykrycia myśli*, i *sugestii*.

KW	Moce psioniczne
1-2	wykrycie myśli 3/dzień
3-4	sugestia 3/dzień
5-6	lewitacja 3/dzień
7+	zauroczenie potwora 1/dzień

Ugodzenie umysłu (zc): Obszar działania tego psionicznego ataku to 12-metrowy stożek. Każda istota, która się w nim znajdzie, musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 13 + modyfikator z Intelaktu półillithida) – nieudany oznacza oszołomienie na 1k4 rundy.

Wyrwanie mózgu (zw): Półillithid, który w swojej turze ma wczepione w głowę ofiary wszystkie cztery macki i który wykona udany test zwarcia, automatycznie wyrwa przeciwnikowi mózg z czaszki, zabijając nieszczęśnika na miejscu. Ta moc na nic się nie przydaje w starciu z konstruktami, nieumarłymi, roślinami, słuzami i żywiołakami. Nie zabija również natychmiast przeciwników o wielu głowach, takich jak ettiny czy hydry.

Specjalne cechy: Półillithid ma wszystkie cechy specjalne stworzenia bazowego, a ponadto opisane dalej zdolności.

Odporność na czary (zw): Półillithid posiada odporność na czary równą 10 + jego KW.

Telepatia (zn): Półillithid może porozumiewać się telepatycznie z każdym znajdującym jakiś język stworzeniem w promieniu 30 metrów.

Widzenie w ciemnościach (zw): Półillithid widzi w ciemnościach na odległość 18 metrów (albo jak stworzenie bazowe, jeśli lepiej widziało w ciemnościach).

Atrybuty: Atrybuty stworzenia bazowego zmieniają się następująco: Int +4, Rzt +4, Cha +4.

Środowisko: Jak stworzenie bazowe oraz każde podziemia.

Występowanie: Jak stworzenie bazowe (do maksymalnie około 10 stworzeń) lub kult (6-10 plus 3-5 łupieżców umysłów)

Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +3.

Charakter: Zwykle zły (dowolny).

Dostosowanie poziomu: +5.

PÓLLITHIDY JAKO POSTACIE TŁA

Półillithidy humanoidy często mają klasy postaci – ulubiona to zaklinacz (lecz jeśli używasz *Podręcznika rozszerzonej psioniki*, będzie to psion).

PÓLTROLL BARBAZU

Średni gigant (pozaplanarny)

Kostka Wytrzymałości: 6k8+24 (51 pw)

Inicjatywa: +1

Szybkość: 12 m (8 pól)

KP: 22 (+1 Zr, +11 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 21

Bazowy atak/zwarcie: +4/+9

Atak: glewia +10 wręcz lub pazury +9 wręcz

Całkowity atak: glewia +10 wręcz lub 2 pazury +9 wręcz oraz ugryzienie +7 wręcz oraz broda (patrz opis)

Obrażenia: glewia 1k10+7 plus piekielna rana, pazury 1k4+5, ugryzienie 1k6+2, broda 1k8+5 plus choroba

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m (3 m z glewia)

Specjalne ataki: atak brodą, doskonalszy zasięg, piekielna rana, przyzwanie baatezu, rozrywanie 2k4+7, szal, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: niepodatność na ogień, niepodatność na trucizny, OC 23, odporność na kwas 10 i zimno 10, RO 10/magia, szybkie leczenie 5, telepatia 30 m, węch, widzenie w mroku, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +9, Ref +6, Wola +5

Atrybuty: S 21, Zr 13, Bd 19, Int 4, Rzt 10, Cha 8

Umiejętności: Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +4

Atuty: Potężny atak, Rozszczepienie, Skupienie na broni (glewia)

Środowisko: każdy region i podziemia (Dziewięć Piekieł)

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 9

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze praworządny zły

Rozwój: 7-9 KW (średni); 10-18 KW (duży)

Dostosowanie poziomu: +10

Trolle z zasady rozmnażają się w obrębie własnej rasy. Jednak od czasu do czasu przytrafia się w okresie godowym okaz, któremu brak partnera. Sporo takich trolli, niemal dosłownie zaślepionych pożądaniem, potrafi zabłąkać się na terytoria innych stworzeń. Nie są wówczas wybredne w doborze partnerów – owszem, chętnie podejmują próby parzenia się z każdą napotkaną istotą.

W pozostałych okresach trolle są w stanie parzyć się z polimorfowanymi lub w odmienny sposób magicznie przekształconymi osobami posługującymi się magią, tudzież innymi przebranymi stworzeniami – w nadziei, że powstanie krzyżówka, jaką tego rodzaju zespolecie nieuchronnie powoła do istnienia. Zdarzało się, iż niektórzy znawcy wiedzy tajemnej o nieco swobodniejszym podejściu do zasad moralnych na drodze przymusu krzyżowali pojmane trolle z istotami innego rodzaju, chcąc wyhodować nową rasę potężnych, odpornych, a przy tym posłusznych sług.

Półtroll jest zwykle o wiele wytrzymalszy niż przedstawiciele rasy rodzica nie-trolla. Zyskuje sporo z naturalnej zdolności trolli do bagatelizowania obrażeń, a także niezwykłej siły, szybkości i wytrzymałości, a także część naturalnej, budzącej grozę broni rzeczowej rasy. Półtrolle nie mogą przy tym uniknąć dziedziczenia również mniej pożądaných cech. Należą do nich zielonkawa skóra, wydłużony pysk, krostowate narośla na skórze i nieprzeparty głód surowego mięsa. Kończyny półtrolli są zwykle dłuższe niż ich nie-trollowych rodziców. Szczególnie widoczne jest to w przypadku półtrolli humanoidów, gigantów i humanoidów-potworów.

Stworzenie bazowe przykładowego opisanego tutaj półtrolla to barbazu.



Półtroll barbazu

WALKA

Półtrolle barbazu są dzikie, nieskrępowane nadmiarem myślenia. Uwielbiają jedynie rozrywać na kawałki i wszystkie swoje działania skupiają na tym dążeniu.

Atak brodą (zw): Jeśli półtroll barbazu trafi pojedynczego przeciwnika obydwoma atakami pazurami, automatycznie trafia go także brodą. Ofiara otrzymuje $1k8+5$ obrażeń i musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 17) – nieudany oznacza zarażenie paskudną chorobą zwaną diabelskimi dreszczami (okres wylegania $1k4$ dni, efekt – $1k4$ punkty Siły). Dolegliwość wpływa na ofiarę codziennie, obniżając wartość rzeczowego atrybutu, dopóki nie powiodą się jej trzy kolejne rzuty obronne na Wytrwałość, nie zostanie ona wyleczona magicznie lub nie umrze.

Piekielna rana (zn): Obrażenia spowodowane glewiami półtrolla barbazu bardzo krwawią. Ranne stworzenie traci w każdej rundzie 2 dodatkowe punkty wytrzymałości. Obrażenia od glewii nie leczą się w naturalny sposób i opierają się także zaklęciom leczniczym. Utratę punktów wytrzymałości można powstrzymać, wykonując udany test Leczenia o ST 10 lub też rzucając któryś z czarów leczenia, bądź uzdrowienie. Jednakże osoba, która rzuca jedno z zaklęć leczenia lub uzdrowienie, aby wyleczyć obrażenia spowodowane przez glewie brodatego diabła, musi wykonać wcześniej udany test poziomu czarującego o ST 10 – porażka oznacza, iż czar nie wpłynął w żaden sposób na rannego. Udany test Leczenia automatycznie powstrzymuje

dalszą utratę punktów wytrzymałości oraz przywraca pewną ich liczbę. Piekielna rana to nadnaturalna zdolność półtrolla barbazu, a nie broni.

Przyzwanie baatezu (zc): Raz dziennie półtroll barbazu może spróbować przyzwać $2k10$ lemure z szansą powodzenia 50% (wynik 51-100 na k%) lub 1 barbazu z szansą powodzenia 35% (wynik 66-100 na k%).

Rozrywanie (zw): Jeśli półtroll barbazu trafi oboma atakami pazurami, wbija się w ciało przeciwnika i rozrywa je. Atak ten automatycznie zadaje dodatkowe $2k4+7$ obrażeń ($2k4+9$, jeśli półtroll barbazu jest w szale).

Szał (zw): Dwa razy dziennie półtroll barbazu może wpaść w szal (jak barbarzyńca). Na 9 rund zyskuje premię +4 do Siły i +4 do Budowy, premię z morale +2 do rzutów obronnych na Wolę, podlega za to karze -2 do Klasy Pancerza. Na czas trwania szalu zachodzą następujące zmiany w statystykach: KW $6k8+36$ (63 pw); KP 20, dotyk 9, nieprzygotowany 19; Bazowy atak/Zwarcie $+6/+11$; Całkowity atak glewia +12 wręcz lub 2 pazury +11 wręcz oraz ugryzienie +9 wręcz; Obrażenia glewia $1k10+9$ plus piekielna rana, pazury $1k4+7$, ugryzienie $1k6+4$, broda $1k8+7$ plus choroba; RO Wytr +11, Wola +7; S 25, Bd 23. Po upływie szalu półtroll barbazu nie jest zmęczony.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – magiczna broń, ożywienie umarłego, profanacja, rozkaz, rozpalenie płomieni, sugestia, zaawansowany obraz, zauroczenie osoby. Półtroll barbazu może dotykem wzbudzać strach – analogicznie do zaklęci, ale wpływa tylko na dotknięte istoty. Poziom czarującego = 8; ST rzutu obronnego 9 + poziom czaru. Półtroll barbazu na życzenie może używać potężniejszej teleportacji (tylko na siebie i maksymalne obciążenie w przedmiotach). Poziom czarującego = 12.

Szybkie leczenie (zw): Półtroll barbazu odzyskuje stracone punkty wytrzymałości w tempie 5 na rundę, jeżeli ma jeszcze choć 1 punkt wytrzymałości. Szybkie leczenie nie przywraca punktów straconych w wyniku wygłodzenia, pragnienia lub duszenia, nie pozwala też przyłączyć ani regenerować utraconych części ciała.

Telepatia (zn): Półtroll barbazu może porozumiewać się telepatycznie z każdym znającym jakiś język stworzeniem w promieniu 30 metrów.

Widzenie w mroku (zn): Półtroll barbazu widzi doskonale w ciemnościach każdego typu, nawet tych stworzonych za pomocą czaru głębsza ciemność.

SZABLON PÓŁTROLLA

„Półtroll” to dziedziczny szablon, który można nałożyć na każdego giganta, humanoida, humanoida-potwora, istotę baśniową, magiczną bestię, przybysza, smoka lub zwierzę (odtąd zwane stworzeniem bazowym). Typ stworzenia zmienia się na giganta, a półtroll przybysz należy też do podtypu pozaplanarny. Jeśli nie stwierdzono inaczej, półtroll wykorzystuje wszystkie statystyki oraz specjalne zdolności stworzenia bazowego.

KP: Naturalny pancerz roślin o +4.

Obrażenia: Półtrolle mogą atakować ugryzieniem i pazurami. Jeśli stworzenie bazowe nie dysponuje tymi formami ataku,

używa się wartości obrażeń odpowiednich do rozmiaru (które podano w pobliskiej tabelce). W przeciwnym wypadku używa się albo wartości z tabelki, albo obrażeń bazowego stworzenia – pod uwagę należy brać większą wartość.

Rozmiar	Obrażenia od ugryzienia	Obrażenia od pazurów
Filigranowy	1	—
Drobny	1k2	1
Malutki	1k3	1k2
Mały	1k4	1k3
Średni	1k6	1k4
Duży	1k8	1k6
Wielki	2k6	1k8
Olbrzymi	2k8	2k6
Kolosalny	4k6	2k8

Specjalne ataki: Półtroll zachowuje wszystkie specjalne ataki stworzenia bazowego. Do tego zyskuje dwa ataki pazurami (lub zachowuje liczbę ataków pazurami stworzenia bazowego, jeśli jest wyższa niż 2) oraz specjalną zdolność rozrywania.

Rozrywanie (zw): Jeśli półtroll trafi przynajmniej dwoma atakami pazurami, wbija się w ciało przeciwnika i rozrywa je. Atak ten automatycznie zadaje dodatkowe obrażenia o wartości zależnej od rozmiaru stwora (patrz pobliska tabelka). Półtroll dodaje do tych bazowych ran modyfikatora z Siły pomnożony przez 1,5.

Rozmiar	Obrażenia od rozrywania
Filigranowy	—
Drobny	1k2
Malutki	2k2
Mały	2k3
Średni	2k4
Duży	2k6
Wielki	2k8
Olbrzymi	4k6
Kolosalny	4k8

Specjalne cechy: Półtroll zachowuje specjalne cechy stworzenia bazowego, do tego zyskuje widzenie w ciemnościach o zasięgu 18 metrów, węch i szybkie leczenie 5.

Szybkie leczenie (zw): Półtroll odzyskuje stracone punkty wytrzymałości w tempie 5 na rundę, jeżeli ma jeszcze choć 1 punkt wytrzymałości. Szybkie leczenie nie przywraca punktów straconych w wyniku wygłodzenia, pragnienia lub duszenia, nie pozwala też przyłączyć ani regenerować utraconych części ciała.

Węch (zw): Półtroll może wykrywać zbliżających się wrogów, wywęszyć ukrywających się oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

Atrybuty: Atrybuty stworzenia bazowego należy następująco zmodyfikować: S +6, Zr +2, Bd +6, Int -2, Cha -2.

Umiejętności: Półtroll posiada punkty umiejętności w liczbie $(2 + \text{modyfikator z Intelaktu, minimum } 1) \times (\text{KW} + 3)$. Umiejętności posiadane przez stworzenie bazowe uważa się

za klasowe, a pozostałe za międzyklasowe. Jeśli stworzenie ma klasę postaci, zyskuje punkty umiejętności na poziomach klasowych normalnie.

Atuty: Półtrolle osiągają atuty w zwykły sposób. Preferują atuty opierające się na sile, np. Potężny atak i Rozszczepienie, albo też niwelujące ich naturalne słabości, jak Żelazna wola.

Środowisko: Jak stworzenie bazowe lub każdy region, wody i podziemia.

Występowanie: Jak stworzenie bazowe lub pojedynczo.

Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +2.

Charakter: Zwykle chaotyczny neutralny lub chaotyczny zły.

Dostosowanie poziomu: +4.

PÓLSKRAG

Skragi, czyli trolle wodne, często doświadczają tych samych żądz i bywają obiektami tych samych eksperymentów co ich lądowi pobratymcy. Półskragi podlegają opisanym wcześniej modyfikacjom, z kilkoma następującymi zmianami.

Szybkość lądowa półskraga spada o 1,5 metra, za to zyskuje szybkość pływania 6 metrów. Ponadto zdolność szybkie leczenie działa tylko podczas zanurzenia w wodzie.

PTASZYSKO GROZY

Duże zwierzę

Kostka Wytrzymałości: 7k10+14 (52 pw)

Inicjatywa: +7

Szybkość: 15 m (10 pól)

KP: 17 (-1 rozmiar, +3 Zr, +5 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 14

Bazowy atak/zwarcie: +5/+13

Atak: ugryzienie +8 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +8 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 1k8+6

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: doskonalsze łapanie

Specjalne cechy: widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +7, Ref +8, Wola +4

Atrybuty: S 19, Zr 17, Bd 15, Int 2, Rzt 14, Cha 10

Umiejętności: Ciche poruszanie się +7, Nasłuchiwanie +4,

Spostrzegawczość +4, Ukrywanie się +8

Atuty: Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Skupienie na umiejętności (Ukrywanie się)

Środowisko: każde lasy, wzgórze lub równiny

Występowanie: pojedynczo lub stado (3-6)

Skala Wyzwania: 4

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 8-14 KW (duży); 15-21 KW (wielki)

Ptaszyska grozy to przebiegli padlinożercy i drapieżcy. Na swoim terytorium znajdują się na szczycie lub blisko szczytu łańcucha pokarmowego, chyba że w okolicy żyją jeszcze bardziej przerażające drapieżniki. W takim przypadku przeważają

u ptaków instynkty padlinożerców, gdyż nie muszą już polować, aby przeżyć.

Opisywane stwory mierzą od 2,4 do 2,7 metra wzrostu i nie potrafią latać. Długie, zakrzywione dzioby świetnie rozdzierają mięso. Szpony wyglądają na ostre i paskudne, ale ptaszyska grozy nie walczą nimi. Ich upierzenie różni się zależnie od terytorium stada. Jeśli są przede wszystkim drapieżnikami, ubarwienie piór dopasowuje się do terenu, na którym polują. Jeżeli skupiają się na padlinożerstwie, upierzenie bywa jaśniejsze.

Ptaszysko grozy rzadko można spotkać pojedynczo. Skutecznie i sprytnie polują w grupie. Nigdy nie atakują wyraźnie silniejszego przeciwnika, woląc polować na zwierzyne łatwą do pochwycenia.

WALKA

Stada ptaszysk grozy starają się otaczać wybrane ofiary. Gdy zwierzyna osłabi czujność, flankujące stwory dopadają ofiarę lub ofiary, by je zdekoncentrować, podczas gdy przywódca próbuje złapać małe i mniejsze stworzenie, by odbiec w pobliże siedziby grupy. Inne ptaszyska starają się osłaniać uciekającego, obciążonego przywódcę. Wiedzą, że jeśli umknie on z pożywieniem, każdy ze stada dostanie swoją część.

Dokonałsze łapanie (zw): Jeśli ptaszysko grozy trafi atakiem ugryzieniem przeciwnika mniejszego choć o dwie kategorie rozmiaru, zadaje normalne obrażenia. Może następnie próbować rozpocząć zwanie w darmowej akcji, nie prowokując okazjnego ataku (zwarcie +13). Jeżeli uzyska trzymanie, automatycznie zadaje obrażenia od ugryzienia po udanym teście zwanca. Zachowujące trzymanie łupu ptaszysko może się przemieszczać.

QUTH-MAREN

Średni nieumarły

Kostka Wytrzymałości: 10k12 (65 pw)

Inicjatywa: +1

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 14 (+1 Zr, +3 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 13

Bazowy atak/zwarcie: +5/+8

Atak: walnięcie +9 wręcz

Całkowity atak: 2 walnięcie +9 wręcz

Obrażenia: walnięcie 1k6+3 plus kwas

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: plucie krwią, przerażający wzrok, rozkazywanie nieumarłym, żrąca krew

Specjalne cechy: cechy nieumarłych, niepodatność na kwas, odporność na elektryczność 15 i ogień 15, odporność na odpędzanie +2, szybkie leczenie 4

Rzuty obronne: Wytr +3, Ref +4, Wola +9

Atrybuty: S 16, Zr 13, Bd —, Int 13, Rzt 14, Cha 15

Umiejętności: Ciche poruszanie się +18, Nasłuchiwanie +14, Przeszukiwanie +8, Spostrzegawczość +14, Ukrywanie się +14, Wspinaczka +16

Atuty: Czujność, Potężny atak, Skupienie na broni (walnięcie), Walka na oślep

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo, para lub banda (3-6)

Skala Wyzwania: 7

Skarb: —

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: —

Quth-maren to odpychające nie-

umarłe stworzenia, które do istnienia powołuje duchowieństwo Kiaransalee. Kapłani tej bogini lubią obdzierać wrogów ze skóry – usuwając dokładnie każdy jej kawałek – po czym ożywiają nieśczęśników, mających odtąd tę ohydłą postać.

Ten nieumarły wygląda niczym za życia, tyle że nie ma skóry ani tłuszczu – jego „ciało” to tylko mięśnie rozciągnięte na szkielet. Z jego organizmu nieustannie sączy się żrąca krew. W przeciwieństwie do zombich, do których quth-maren są odrobinę podobni, ci nieumarli nie są bezmyślni i się nie rozkładają.

WALKA

Quth-maren walczą zaciekle, a przy tym wykazują się sprytem. Zawsze starają się możliwie najlepiej wykorzystać ataki dystansowe (plucie krwią) oraz wzrokowe, a dopiero potem zbliżają się do przeciwników. Kiedy walczą w grupie, zwyczajnie skupiają się na jednym wrogu, nie dzieląc ataków pomiędzy kilku adwersarzy.



Plucie krwią (zw): Raz na każde 1k4 rundy quth-maren może spluć kulkę kwasowej krwi (akcja standardowa) – jest to atak bronią spryskującą. Trafienie w przeciwnika wymaga udanego testu ataku dotykowego dystansowego (przyrost zasięgu 3 metry, maksymalny zasięg 15 metrów). Kula zadaje 2k6 obrażeń od kwasu przy bezpośrednim trafieniu oraz 2 obrażenia wynikające ze spryskania, których ofiarą padają wszystkie istoty w promieniu 1,5 metra od miejsca uderzenia pocisku.

Przerażający wzrok (zn): Żywe stworzenie w promieniu 9 metrów od quth-maren, które napotka puste spojrzenie tego nieumarłego, musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 17) – nieudany oznacza, że się skuli ze strachu (traci premię ze Zręczności do KP [jeśli jakąś posiada], nie będzie w stanie działać, a przeciwnicy otrzymują premię +2 do testów ataków wymierzonych w ofiarę).

Rozkazywanie nieumarłym (zn): Quth-maren rozkazuje nieumarłym jak kapłan 5. poziomu. Nie może karcić nieumarłych, ale może rozpraszać odpędzanie oraz krzepić innych nieumarłych.

Żrąca krew (zw): Ataki walnięciem quth-maren zadają dodatkowe 1k6 obrażeń od kwasu, ze względu na żrącą krew stworzenia. Każda istota atakująca potwora bronią naturalną lub atakiem bez broni również otrzymuje 1k6 obrażeń od kwasu.

Szybkie leczenie (zw): Quth-maren odzyskuje stracone punkty wytrzymałości w tempie 4 na rundę, jeżeli został mu jeszcze choć 1 punkt wytrzymałości. Szybkie leczenie nie przywraca punktów straconych w wyniku wygłodzenia, pragnienia lub duszenia, nie pozwala też przyłączyć ani regenerować utraconych części ciała.

Odporność na odpędzanie (zw): Na potrzeby odpędzania, karcenia, rozkazywania lub pokrzepiania nieumarłego quth-maren należy traktować jakby miało o 2 KW więcej.

Cechy nieumarłych: Opisywany byt jest niepodatny na efekty wpływające na umysł, trucizny, *uśpienie*, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne (chyba że mają specjalne działanie względem nieumarłych) i wszystkie efekty, które wymagają rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że działają też na przedmioty lub są nieszkodliwe). Nie wpływają na niego trafienia krytyczne i stłuczenia. Jest niepodatny na obniżanie wartości atrybutów fizycznych, wysączanie wszelkich atrybutów oraz wysączenie energii. Ogromne obrażenia nie spowodują jego śmierci. Na quth-maren nie wpływają zaklęcia i zdolności *wskrzeszenie* oraz *reinkarnacja*, a *zmartwychwstanie* i *prawdziwe zmartwychwstanie* zadziałają, jeśli sam tego zechce. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Umiejętności: Quth-maren posiada premię rasową +4 do testów Cichego poruszania się i Spostrzegawczości.



Niektórzy powiadają, że wszechświat składa się z przeciwstawnych sił, żywiołów i idei. Z dobra i zła, światła i ciemności, gorąca i zimna. Przypuszcza się, że wszystko determinują wzajemne reakcje między tymi siłami i pojęciami.

Rilmani bez wahania zaprzecziliby temu pogładowi.

Uważają, że pomiędzy wszystkimi siłami i ideami istnieje coś pośrodku – neutralność, skrywający cień, zawieszenie. Twierdzą, że neutralne zjawiska i pojęcia leżą u podstaw natury istnienia, a konflikt między przeciwstawnymi siłami, jak dobro i zło, zagraża temu istnieniu.

Rilmani istnieją po to, by chronić ową „przestrzeń pomiędzy” i usuwać wszelkie zakłócenia równowagi, które mogłyby jej zagrozić lub ją zniszczyć. Gdy siły zła – lub dobra – szykują się do przejęcia władzy nad światem, pojawiają się oni, by przywrócić porządek.

Opisywani mówią własnym językiem, podwspólnym i wspólnym.

WALKA

Rilmani trzymają się z dala od wszelkich konfliktów, chyba że potrafią przewidzieć ich konsekwencje. Jeśli pomoc lub zaskodzenie jednej ze stron przyczyni się do zachowania równowagi sił i bytu sfery neutralności, wówczas opisywani udzielają wsparcia lub porady.

Niniejsze istoty maskują się za pomocą zmiany kształtów, gdy określają charaktery i motywacje innych. Jeśli wykryją zakłócenie równowagi, często angażują się w konflikt pod postacią jednej z walczących już osób.

Cechy przybyszów: Rilmani widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów). Nie wpływa nań zmartwychwstanie ani wskrzeszenie (ale *życzenie* lub *cud* potrafią przywrócić mu życie).

Cechy rilmani: Rilmani są niepodatni na elektryczność i trucizny, a posiadają też odporność na dźwięk 20 i kwas 20.

Przyzwanie rilmani (zc): Opisywany byt może wezwać innych rilmani analogicznie do czaru *przyzwanie potwora*, ale z różną szansą powodzenia. Rzuć k% i porównaj wynik z procentową szansą podaną w opisie poszczególnych typów (jeśli przyzwanie nie jest automatyczne). Porażka oznacza, że żaden rilmani nie odpowie na wezwanie. Przyzwani automatycznie powracają skąd przybyli po 1 godzinie. Nie mogą też użyć posiadanej zdolności przyzwania przez 1 godzinę.

Zdolności czaropodobne: Na *życzenie* – języki, rozumienie języków, sanktuarium, spadające piórko, wykrycie chaosu, wykrycie dobra, wykrycie magii, wykrycie myśli, wykrycie prawa, wykrycie zła.

Poziom czarującego = 17 (aurumachowie), 12 (cuprilachowie), 9 (ferrumachowie). ST rzutu obronnego 18 + poziom czaru (aurumachowie), 16 + poziom czaru (cuprilachowie), 15 + poziom czaru (ferrumachowie).

Oprócz tego wszyscy rilmani dysponują zdolnościami czaropodobnymi właściwymi dla swego podgatunku.

Zmiana kształtów (zn): Rilmani może przybrać formę dowolnego małego lub średniego humanoida.

RILMANI JAKO POSTACIE TŁA

Większość rilmani rozwija się poprzez wzrost liczby Kostek Wytrzymałości, ale niektórzy wolą rozwijać się w klasie postaci. Ulubioną klasą aurumachów jest kapłan, cuprilachów – łotrzyk, a ferrumachów – wojownik. Efektywny poziom postaci (EPP) rilmaniego jako bohatera gracza równa się poziomowi klasowemu plus, odpowiednio: +25 u aurumachów, +17 u cuprilachów, +13 u ferrumachów. Na przykład, 1-poziomowy ferrumach wojownik ma EPP 14 i jest odpowiednikiem postaci na 14. poziomie.

AURUMACH

Duży przybysz (pozapłarny)

Kostka Wytrzymałości:

16k8+112 (184 pw)

Inicjatywa: +4

Szybkość: 15 m (10 pól)

KP: 36 (-1 rozmiar, +1 Zr, +12 pełna zbroja płytowa +4, +14 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 35

Bazowy atak/zwarcie: +16/+26

Atak: halabarda +3 +25 wręcz

Całkowity atak: halabarda +3 +25/+20/+15/+10 wręcz

Obrażenia: halabarda +3 2k6+12 plus antyteza

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: antyteza, przyzwanie rilmani, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy przybyszów, cechy rilmani, OC 30, przyzwanie broni, przyzwanie pancerza, RO 15/dobro lub zło lub praworządność lub chaos, szybkie leczenie 5, zmiana kształtów

Rzuty obronne: Wytr +17, Ref +14, Wola +17

Atrybuty: S 23, Zr 19, Bd 24, Int 23, Rzt 24, Cha 26

Umiejętności: Czarostwo +26, Dyplomacja +29, Koncentracja +26, Nasłuchiwanie +26, Przeszukiwanie +25, Rzemiosło lub Wiedza

(dowolne siedem) +25, Spostrzegawczość +26, Sztuka przetrwania +7 (+9 podążanie tropem), Wycucie pobudek +26

Atuty: Doskonalsze przewracanie, Potężny atak, Rozszczepienie, Skupienie na broni (halabarda), Skuteczniejsze rozszczepienie, Wyszakowanie w walce

Środowisko: każdy region i podziemia (Zewnętrzne)

Występowanie: pojedynczo lub świta (2-4)

Skala Wyzwania: 17

Skarb: żadnych monet, podwójne dobra, standardowe przedmioty

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 17-32 KW (duży); 33-48 KW (wielki)

Dostosowanie poziomu: +9

Aurumachowie to najpotężniejsi z rilmani i de facto przywódcy rasy. Niektórzy cuprilachowie i ferrumachowie burzą się pod ich władaniem. Dzieje się tak, ponieważ w daleko-siężnych planach aurumachowie niekiedy traktują słabszych rilmani jako pionki, które bez oporów można poświęcać. Co więcej, zdolność do blokowania czytania w myślach uniemożliwia słabszym rilmani przewidzenie ostatecznego celu, do którego dążą opisywani.

Gdy aurumach ukazuje się w naturalnej postaci, przypomina muskularnego, złotoskórego humanoida wielkości ogra. Ale w przeciwieństwie do wspomnianych stworów – bezwłosego i o gładkiej skórze. Nieskalane piękno i łagodny wygląd uspokajają większość stworzeń.

Aurumachowie to dyplomaci i strażnicy rilmani. Jeśli osobiście angażują się w przywracanie równowagi, oznacza to, że wszystkie dostępne im niebezpośrednie środki okazały się nieskuteczne. Pojawiają się bez broni i pancerza, otwarcie witając się z potencjalnymi przeciwnikami, by porozmawiać o bieżących sprawach i znaleźć wspólną płaszczyznę porozumienia. Jeśli do tego nie dojdzie, w oślepiającym błysku pojawiają się zbroja i broń aurumacha – a czego nie dokonały słowa, rilmani zaprowadzi przemocą.

Oprócz podswpólnego, rilmańskiego i wspólnego, aurumachowie mówią leśnym, niebiańskim, otchłannym, piekielnym oraz smoczym.



Aurumach

Walka

Aurumach rzadko sam rozpoczyna walkę, bo fizyczna konfrontacja to dla niego środek ostateczny. Gdy już nie dochodzi do starcia, staje się bardzo groźnym przeciwnikiem, każdym ciosem halabardy zadającym pokaźne obrażenia. Aurumach często atakuje wroga z powietrza i stara się go przewrócić, z początku wstrzymując zdolność antytezy i hamując furie ataków. Gdy stanie się jasne, że przeciwnik nie ustąpi, przestaje mieć skrupuły.

Antyteza (zn): Każde stworzenie, które aurumach trafi atakiem wręcz lub które dotknie atakiem bez broni czy bronią naturalną, otrzymuje obrażenia zależne od różnicy charakteru w stosunku do neutralności. Chaotyczne stworzenia otrzymują 2k6 obrażeń praworządnych. Praworządne otrzymują 2k6 chaotycznych. Złe 2k6 świętych. Dobre 2k6 plugawych. Oznacza to, iż istota chaotyczna dobra otrzyma dodatkowo 4k6 obrażeń (2k6 praworządnych i 2k6 plugawych) przy każdym trafieniu. Uruchomienie czy wyłączenie działania tej mocy to dla aurumacha darmowa akcja.

Przyzwanie rilmani (zc): Raz dziennie aurumach może automatycznie przyzwać 2k4 ferrumachów lub 1k2 cuprilachów (decyduje rilmani).

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – magiczny krąg przeciw chaosowi, magiczny krąg przeciw dobru, magiczny krąg przeciw prawu, magiczny krąg przeciw złu, magiczny pocisk, potężniejsza teleportacja (tylko na siebie plus maksymalny ładunek przedmiotów), potężniejsze rozproszenie magii, stożek zimna, zauroczenie potwora, zbiorowa sugestia; 3/dzień – latanie, odesłanie, przyrządy deszcz, uzdrowienie, widzenie prawdy, zamknięcie obszaru, znieczulenie umysłu. Poziom czarującego = 17. ST rzutu obronnego 18 + poziom czaru.

Przyzwanie broni (zn): Aurumach może uzbroić się w mgnieniu oka, magicznie wzywając złocistą halabardę +3. Broń znika, gdy tylko wypadnie z jego ręki. Aurumach może wzywać lub rozpraszać swój oręż w darmowych akcjach.

Przyzwanie pancerza (zn): Aurumachowie nie noszą zbroi, ale w przypadku zagrożenia atakiem na ich ciałach pojawia się półprzezroczysta, złocista pełna zbroja płytowa +4. Pojawia się tuż przed uderzeniem, przed którym chroni, i natychmiast potem znika. Nie można zapobiec zmaterializowaniu się pancerza, ale pole antymagii tłumi jego działanie. Zbroja nigdy nie wpływa na szybkość, obciążenie ani testy umiejętności aurumacha.

Szybkie leczenie (zw): Aurumach odzyskuje stracone punkty wytrzymałości w tempie 5 na rundę, jeżeli został mu jeszcze choć 1 punkt wytrzymałości. Szybkie leczenie nie przywraca punktów straconych w wyniku wygłodzenia, pragnienia lub duszenia, nie pozwala też przyłączyć ani regenerować utraconych części ciała.

CUPRILACH

Średni przybysz (pozaplanarny)

Kostka Wytrzymałości: 12k8+60 (114 pw)

Inicjatywa: +7

Szybkość: 12 m (8 pól), wspinanie 6 m (4 pola)

KP: 32 (+7 Zr, +15 naturalny), dotyk 17, nieprzygotowany 32

Bazowy atak/zwarcie: +12/+16

Atak: rapier +2 +21 wręcz lub łuk długi prędkości +1 +20 dystansowo

Całkowity atak: rapier +2 +21/+16/+11 wręcz lub łuk długi prędkości +1 +20/+15/+10 dystansowo

Obrażenia: rapier +2 1k6+8, łuk długi prędkości +1 1k8+1

Przestrzeń/zasięg: 1,5m/1,5 m

Specjalne ataki: podstępny atak +3k6, przyzwanie rilmani, szybkie ciosy, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy przybyszów, nieświadomy unik, OC 25, przyzwanie rilmani, RO 10/dobro lub zło lub praworządność lub chaos, ukrywanie się na widoku, wyczucie pułapek, zmiana kształtów

Rzuty obronne: Wytr +13, Ref +15, Wola +12

Atrybuty: S 19, Zr 24, Bd 20, Int 18, Rzt 19, Cha 23

Umiejętności: Blefowanie +21, Ciche poruszanie się +16, Dyplomacja +20, Fałszerstwo +14, Koncentracja +14, Nasłuchiwanie +14, Przebieganie +16 (+18 udawanie), Przeszukiwanie +14, Skakanie +14, Sztuka przetrwania +4 (+6 podążanie tropem), Ukrywanie się +16, Wspinaczka +22, Wyzwalanie się +14, Zachowanie równowagi +12, Zastraszanie +18, Zbieranie informacji +16, Zwinność +16

Atuty: Bezpośredni strzał, Finezja w broni, Precyzyjny strzał, Szybki strzał, Uniki

Środowisko: każdy region i podziemia (Zewnętrzne)

Występowanie: pojedynczo lub oddział (2-8)

Skala Wyzwania: 12

Skarb: żadnych monet, podwójne dobra, standardowe przedmioty

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 13-24 KW (średni); 25-36 KW (duży)

Dostosowanie poziomu: +5

Cuprilachowie pełnią wśród rilmani rolę szpiegów i skrytobójców. Jeśli równowagę da się przywrócić „usuając” jakąś osobę lub grupkę, wysła się te istoty, by rozwiązały problem.

Ci bezwłosi rilmani w naturalnej postaci wyglądają na gibkich i jakby wynędzniałych ludzie o miedzianej skórze. Jednak rzadko objawiają się w tej formie. Zwykle podróżują w doskonałym przebraniu.

Cuprilachowie plotą pajęczyny kłamstw i oszustw niczym mistrzowie bardów improwizujący wspaniałe muzyczne utwory. Są pewni siebie i charyzmatyczni. Umiejętnie infiltrują siły wrogów i wcielają się w przeciwników. Postacie dysponujące zakłócającymi równowagę wpływami czasem ze zgrozą odkrywają, że ich najbardziej zaufany zausznik lub ukochana osoba została podmieniona na cuprilacha jeszcze kilka lat przed tym, gdy ten otrzymał rozkaz ataku.

Oprócz podswpólnego, rilmańskiego i wspólnego, cuprilachowie mówią niebiańskim, otchłannym i piekielnym.

Walka

Cuprilachowie stosują różne taktyki walki, zależnie od natury problemu i nagłości przypadku. Większość preferuje proste misje „znajdź i zabij”, w których lokalizują cel za pomocą ma-

gii, a potem z bliska wypuszczają morderczy deszcz strzał. Przy innych okazjach wykorzystują umiejętności do przeniknięcia w szeregi organizacji lub otoczenia jakiejś jednostki, a potem urabiają ofiary kłamstwami, by wmanewrować wrogów rilmani w niebezpieczną sytuację i pozbyć się ich.

Cuprilacha można sprowadzić czarem *przywianie potwora IX*.

Podstępny atak (zw): Zawsze, gdy ofiara ataku cuprilacha nie może korzystać z premii ze Zręczności lub gdy stwór ją flankuje, zadaje on po udanym ataku wręcz dodatkowe 3k6 obrażeń.

Przywianie rilmani (zc): Raz dziennie cuprilach może przyzwać 1k3 ferrumachów z szansą powodzenia 75% (wynik 26-100 na k%).

Szybkie ciosy (zw): Cuprilach może w standardowej akcji wykonać akcję całkowitego ataku, wystrzeliwując wszystkie strzały w rundzie zanim pierwsza uderzy w cel albo dźgnąć rapierem kilka razy nim wróg zorientuje się, że stał się celem ataku. Dzięki tej zdolności rilmani jest zabójczo skuteczny w sytuacji zaskoczenia albo gdy w walce atakuje jako pierwszy – może ujawnić się i wykonać akcję całkowitego ataku, zadając przy każdym trafieniu obrażenia wynikające z podstępnego ataku.

Cuprilach przez 1k4 rundy po wykorzystaniu szybkich ciosów jest zmęczony, a będąc zmęczonym nie może używać tej zdolności.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – kołatka, kwasowa strzała Melfa, przeinaczenie magii, wykrycie myśli, zlokalizowanie stworzenia, zobaczenie niewidzialnego; 3/dzień – drzwi poprzez wymiary, pozbawienie sił, trucizna, zmylenie kierunku. Poziom czarującego = 12. ST rzutu obronnego 16 + poziom czaru.

Nieświadomy unik (zw): Cuprilach zachowuje premię ze Zręczności do Klasy Pancerza nawet gdy jest nieprzygotowany i gdy atakuje go niewidzialny przeciwnik. Flankować jest go w stanie tylko łotrzyk 16. lub wyższego poziomu.

Ukrywanie się na widoku (zn): Cuprilach, który znajdzie się w odległości przynajmniej 3 metrów od jakiegokolwiek cienia, może użyć umiejętności Ukrywanie się nawet, gdy jest obserwowany i nie ma się za czym schować. Nie może jednakże skryć się we własnym cieniu.

Wyczucie pułapek (zw): Cuprilach otrzymuje premię +2 do rzutów obronnych na Refleks wykonywanych w celu uniknięcia pułapki. Otrzymuje także premię +2 do KP względem ataków pułapek.

Umiejętności: Cuprilach posiada premię rasową +8 do testów Wspinaczki, a ponadto zawsze ma prawo wziąć 10 w teście tejże umiejętności, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża.

FERRUMACH

Średni przybysz (pozaplanarny)

Kostka Wytrzymałości: 8k8+72 (108 pw)

Inicjatywa: +1

Szybkość: 6 m (4 pola) (pełna zbroja płytowa +1); bazowo 9 m (6 pól)

KP: 30 (+1 Zr, +7 naturalny, +9 pełna zbroja płytowa +1, +3 ciężka stalowa tarcza +1), dotyk 11, nieprzygotowany 29

Bazowy atak/zwarcie: +8/+15

Atak: kopia +1 +16 wręcz lub topór wojenny +1 +16 wręcz

Całkowity atak: kopia +1 +16/+11 wręcz lub topór wojenny +1 +16/+11 wręcz

Obrażenia: kopia +1 1k8+8, topór wojenny +1 1k8+8

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: aura strachu, *przywianie rilmani*, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy przybyszów, cechy rilmani, OC 20, RO 10/dobro lub zło lub praworządność lub chaos, zmiana kształtów

Rzuty obronne: Wytr +15, Ref +7, Wola +7

Atrybuty: S 24, Zr 13, Bd 28, Int 15, Rzt 13, Cha 20

Umiejętności: Dyplomacja +7, Jeździectwo +16, Koncentracja +16, Nasłuchiwanie +16, Przeszukiwanie +17, Spostrzegawczość +16, Sztuka przetrwania +1 (+3 podążanie tropem), Używanie lin +16, Wspinaczka +16 (+18 względem lin), Wyczucie pobudek +17, Wyzwalanie się +1 (+3 względem lin), Zastraszanie +20, Zawód (żołnierz) +16

Atuty: Atak w przelocie, Porywająca szarża, Walka z wierzchowca

Środowisko: każdy region i podziemia (Zewnętrzne)

Występowanie: pojedynczo lub oddział (2-8)

Skala Wyzwania: 9

Skarb: żadnych monet, podwójne dobra, standardowe przedmioty

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 9-16 KW (średni); 17-24 KW (duży)

Dostosowanie poziomu: +5

Ferrumachowie to niezliczone rzesze podwładnych rilmani. Służą jako piechota w niekończących się bitwach o zachowanie neutralności, równowagi i prawa stworzeń do nieopowiadania się po żadnej z walczących stron.

Opisywani wyglądają jak muskularni mężczyźni wykuci z żelaza. Noszą ciężkie pełne zbroje płytowe o barwie podobnej do koloru ich skóry i używają tarcz oraz zabójczych kopii. Rzadko można spotkać ferrumacha zmierzającego dokądś pieszo. Każdy jedzie albo na kuldurathu, albo na *widmowym rumaku* przywołanym mocą magii. Szarżują do bitew na grzbietach tych straszliwych istot, siejąc strach w sercach wrogów.

Ferrumachowie pojawiają się na polach wielkich bitew, czasami zamaskowani jako uczestnicy walczący tam od początku. Jeśli wysłali ich aurumachowie pragnący zwyciężyć w bitwie, opisywani samodzielnie formują falangę i umieją dopilnować, że wojna skończy się tak, jak tego chcą ich przełożeni lub potrwa tak długo, jak sobie oni życzą.

Oprócz podwspólnego, rilmańskiego i wspólnego ferrumachowie mówią leśnym.

Walka

Ferrumachowie to najbardziej wojownicza i agresywna odmiana rilmani, ale i tak zamiast zabijania woleliby, aby stworzenia stosowały się do ich rozkazów i przestrzegały ideałów całej opisywanej rasy. Często próbują zastraszyć i odpędzić wrogów, zanim uciekną się do przemocy. Aczkolwiek gdy to nie podziała,

ferrumachowie są odpowiednio wyekwipowani, by wypełnić polecenia aurumachów na drodze siłowej.

Ferrumacha można sprowadzić czarem przyzwanie potwora VII.

Aura strachu (zn): Ferrumach może otoczyć się aurą strachu o promieniu 4,5 metra (akcja darmowa). Istoty, które znajdują się w jej obszarze, muszą wykonać rzut obronny na Wole (ST 19) – nieudany oznacza, iż padają ofiarą czaru *strach* (poziom czarującego = 10). Na stworzenia, którym rzut obronny się powiedzie, aura strachu danego ferrumacha przez 24 godziny nie wpływa. Wszyscy rilmani oraz istoty wybrane przez ferrumacha są na aure strachu niepodatne.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – cisza, nieprzenikniona mgła, rozkaz, rozmycie, zobaczenie niewidzialnego; 3/dzień – leczenie średnich ran, lodowa nawałnica, rozproszenie magii, widmowy rumak. Poziom czarującego = 9. ST rzutu obronnego 15 + poziom czaru.

Przyzwanie rilmani (zc): Raz dziennie opisywani rilmani może przyzywać 1k2 ferrumachy z szansą powodzenia 35% (wynik 66-100 na k%).



Robal grzmotu

Środowisko: regiony w klimacie umiarkowanym

Występowanie: pojedynczo lub strąg (2-4)

Skala Wyzwania: 21

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 49-144 KW (kolosalny)

Robale grzmotu często nazywa się żywymi burzami, gdyż unoszą się w chmurach, a ich ciała pulsują energią elektryczną i dźwiękową.

Niektórzy mędrcy i poszukiwacze przygód porównują je do purpurowych robali, ale podobieństwo ogranicza się do robakowatego kształtu. Wszak opisywane stwory są bezcielesne, o ciałach niczym chmury, a nadto niewrażliwe na ataki materialne. Wyglądają na długie opary mgły w barwie od złamanej bieli do groźnej czerni, z wieloma odcieniami szarości pomiędzy. Wewnątrz nieustannie tańczą wyładowania elektryczne, a ożywione wydają cichy pomruk grzmotu.

Robale grzmotu nie mówią, ale rozumieją giganci, powietrzny i wspólny.

WALKA

Niniejszy robal zwykle zaczyna walkę od ataku grzmotem, a potem zbliża się do przeciwników, by ich dotknąć i wchłonąć.

Grzmot (zw): Robal grzmotu może wydać piorunujący huk (akcja standardowa). Stworzenia w promieniu 9 metrów muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 43) – porażka oznacza 24k8 obrażeń od dźwięku. Po użyciu grzmotu robal musi poczekać 1k4 rundy, aby zagrzmieć ponownie.

Wchłonięcie (zw): Jako stworzenie bezcielesne, robal grzmotu może przesunąć się na przestrzeń zajmowaną przez przeciwników, co jest potencjalnie o wiele gorsze niż połknięcie przez purpurowego robala. Atak działa na tyle istot, ile zmieści się na obszarze zajmowanym przez stwora (sześćcian o krawędzi 12 metrów). Potencjalne ofiary muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 43)

ROBAL GRZMOTU

Kolosalna magiczna bestia (bezielesna)

Kostka Wytrzymałości: 48k10+432 (696 pw)

Inicjatywa: +9

Szybkość: 18 m (12 pól) (doskonała)

KP: 23 (−8 rozmiar, +5 Zr, +16 odbicie), dotyk 23, nieprzygotowany 18

Atak: bezcielesny dotyk +46 wręcz

Całkowity atak: bezcielesny dotyk +46 wręcz

Obrażenia: bezcielesny dotyk 4k6 elektryczność plus 4k6 dźwięk

Przestrzeń/zasięg: 12 m/4,5 m

Specjalne ataki: grzmot, wchłonięcie

Specjalne cechy: cechy bezcielesnych, niepodatność na dźwięk i elektryczność, OC 30, porażenie obronne, ślepowidzenie 27 m, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +37, Ref +33, Wola +22

Atrybuty: S —, Zr 21, Bd 28, Int 14, Rzt 19, Cha 42

Umiejętności: Nasłuchiwanie +47, Przeszukiwanie +42, Spostrzegawczość +47, Sztuka przetrwania +45, Ukrywanie się +33

Atuty: Atak z doskoku, Bieg, Błyskawiczny refleks, Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Krzepa, Ruchliwość, Skupienie na broni (bezielesny dotyk), Skupienie na umiejętności (Ukrywanie się), Tropienie, Uniki, Walka na oślep, Wirujący atak, Wyszakowanie w walce, Żelazna wola, Zmysł walki, Zwiększona wytrzymałość

– nieudany oznacza otrzymanie obrażeń od dźwięku i elektryczności, jakby trafił je robal swym bezcielesnym dotykiem (porażka prowadzi do obrażeń w każdej rundzie przebywania wewnątrz cielska robala, bez szansy na ponowny rzut obronny). Sukces z kolei chroni tylko przez 1 rundę, gdyż rzut trzeba powtarzać w każdej następnej – porażka zaś oznacza odniesienie obrażeń i brak prawa do kolejnych rzutów, do czasu umknienia z ciała stwora.

Ślepowidzenie (zw): Robal grzmotu porusza się i walczy, polegając nie tylko na wzroku, ale również na słuchu i węchu. Potrafi lokalizować oraz rozróżniać przedmioty i istoty w promieniu 27 metrów. W zasięgu ślepowidzenia zwykle wykrywa inne stworzenia bez potrzeby wykonywania testów Nasłuchiwania czy Spostrzegawczości.

Porażenie obronne (zw): Przeciwnik raniący robala grzmotu metalowym orężem do walki wręcz lub bronią naturalną musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 34) – porażka oznacza 2k6 obrażeń od elektryczności pochodzącej z ciała stwora.

Cechy bezcielesnych: To stworzenie może zostać zranione jedynie przez inne istoty bezcielesne, magiczną broń, istoty atakujące za pomocą magicznego oręża oraz przez zaklęcia, zdolności czaropodobne lub nadnaturalne. Jest niepodatne na wszelkie niemagiczne formy ataku. Nawet skutecznie zaatakowane czarem lub magiczną bronią o materialnym źródle ma szansę 50% na to, że nie otrzyma obrażeń (wyjątek stanowią efekty mocy, jak choćby *magiczny pocisk* oraz ataki wykonywane *widmowym orężem*). Może bez problemu przechodzić przez materialne przedmioty i wchodzić w nie (nie dotyczy to efektów mocy). Jego ataki przenikają (ignorują) naturalny pancerz, zbroje i tarcze, choć premie z odbicia oraz efekty działania mocy (jak choćby *zbroja maga*) funkcjonują normalnie. Zawsze porusza się bezszelestnie i nie da się go usłyszeć dzięki testom Nasłuchiwania – chyba że samo tego chce.

ROZKLINACZ

Wielka magiczna bestia

Kostka Wytrzymałości: 16k10+64
(152 pw)

Inicjatywa: +6

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 30 (–2 rozmiar, +6 Zr, +16 naturalny), dotyk 14, nieprzygotowany 24

Bazowy atak/zwarcie: +16/+37

Atak: walnięcie ogonem +21 wręcz lub język +21 wręcz

Całkowity atak: walnięcie ogonem +21 wręcz oraz 2 kopyto +15 wręcz lub język +21 wręcz

Obrażenia: walnięcie ogonem 1k10+5, kopyto 1k8+2, język patrz opis

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/3 m (4,5 m językiem)

Specjalne ataki: doskonałe łapanie, duszenie 2k6+6, lepkość, rozklinanie, wysączanie magii

Specjalne cechy: OC 30, RO 10/magia, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle, wykrycie magii

Rzuty obronne: Wytr +14, Ref +16, Wola +7

Atrybuty: S 21, Zr 23, Bd 18, Int 5, Rzt 14, Cha 10

Umiejętności: Ciche poruszanie się +11, Nasłuchiwanie +7, Skakanie +9, Spostrzegawczość +7, Ukrywanie się –2

Atuty: Doskonałe rozbrajanie, Doskonałe roztrzaskiwanie, Finezja w broni, Potężny atak, Skupienie na broni (język), Skupienie na broni (walnięcie ogonem)

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo lub para

Skala Wyzwania: 17

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 17-25 KW (wielki); 26-51 KW (olbrzymi)

Rozklinacze są efektem eksperymentów podjętych przez grupę zdesperowanych generałów, potrzebujących bojowej bestii zdolnej do osłabienia magicznego potencjału wrogów. Doświadczenie powiodło się aż za dobrze i wiele tego rodzaju istot uciekło na wolność. Przemierzają one teraz pustkowia w poszukiwaniu magii do pożarcia.

Rzeczony stwór to potężnie zbudowany czworonóg z wydłużoną szyją i łbem. Ma mocny ogon zakończony węzłową kulą wielkości ludzkiej głowy. Skórę pokrywają srebrzyste łuski połyskujące w słońcu. Największe wrażenie wywiera widok języka, który może wystrzelić z ust na 4,5 metra. Jest to narząd bardzo twardy i giętki, rozdwojony na końcu.

Rozklinacz, bestia z natury nieprzyjazna, jest wiecznie głodny. Potrafi wyczuć silną magiczną aurę na dystans 15 kilometrów i zdąży w jej kierunku. Nie zwraca uwagi na stworzenia, jeśli nie emanują one magią. Jeżeli nie wyczuwa pożywienia, odbiega w swoją stronę, nawet zaatakowany.

WALKA

Rozklinacz jest zajadłym przeciwnikiem, a jego uwagę zwracają przeciwnicy obciążeni magicznym wyposażeniem. Najpierw wybiera postać z najsilniejszymi przedmiotami, wciąga ją w zwarcie językiem i usiłuje się wzmocnić. Czasami próbuje rozbroić przeciwnika, a potem odbiega, unosząc ze sobą



Rozklinacz

szczególnie potężny przedmiot. Gdy wysię z danej rzeczy całą magię, wraca po więcej.

Podczas wysączenia magii rozklinacz może walczyć kopytami i potężnym ogonem. Pożywiając się, młóci kończynami jak szalony. Często używa języka do chwytania i duszenia przeciwników.

Doskonalwsze łapanie (zw): Jeśli rozklinacz trafi językiem przeciwnika mniejszego o przynajmniej jedną kategorię rozmiaru, rozpoczyna zwanie w darmowej akcji, nie prowokując okazyjnego ataku (zwanie +37, wliczając premię za lepkość). Jeżeli uzyska trzymanie, w tej samej rundzie dusi. Może albo prowadzić zwanie normalnie, albo po prostu językiem trzymać przeciwnika (kara -20 do testu zwania, ale sam rozklinacz nie pozostaje w zwaniu) – co zresztą częściej czyni. Każdy udany test zwania podczas następnych rund automatycznie zadaje obrażenia od obu przednich pazurów.

Duszenie (zw): Po udanym teście zwania rozklinacz może dusić złapanego językiem przeciwnika, zadając 2k6+6 obrażeń miażdżonych.

Lepkość (zw): Język rozklinacza pokryty jest silnie kleistą substancją, która pozwala podczas żerowania silnie trzymać stworzenia czy przedmioty. Lepkość zapewnia rozklinaczowi premię +8 do testów zwania i prób rozbrajania.

Rozklinanie (zn): Magiczna broń uderzająca w rozklinacza zadaje normalne obrażenia, ale trzeba dla niej wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 20) – nieudany oznacza osłabienie potęgi oręża: broń na stałe traci jedną losowo określoną specjalną moc. Jeśli magiczna broń nie ma już żadnej specjalnej mocy (albo nigdy takiej nie miała), rozklinacz na stałe wysącza 1 punkt premii z usprawnienia.

Magiczne przedmioty rozmagicznione w ten sposób nie dają rozklinaczowi tymczasowych punktów wytrzymałości – w przeciwieństwie do wysączonych magicznych zdolności (patrz dalej).

Wysączenie magii (zn): Jeśli rozklinacz trafi przeciwnika językiem, może wysączyć dowolny z magicznych przedmiotów, które ów posiada. Niniejsza zdolność działa na przedmioty w następującej kolejności: tarcza, pancerz, hełm, przedmiot w dłoni, płaszcz, broń schowana (np. w pochwie), karwasze, ubranie, biżuteria (w tym pierścienie) oraz pozostałe.

Rozklinacz może przytwierdzić język do przedmiotu, aż wysączy zeń całą moc. W każdej całej rundzie, w której język dotyka przedmiotu, rozklinacz wysącza specjalną moc lub 1 punkt premii z usprawnienia albo też od 10 do 40 procent ($1k4 \times 10\%$) pozostałych w obiekcie ładunków (np. w przypadku różdżki). Za każdą specjalną moc lub punkt premii z usprawnienia rozklinacz zyskuje 10 tymczasowych punktów wytrzymałości. Każdy wysączony ładunek zapewnia mu 1 tymczasowy punkt wytrzymałości.

Przeciwnik może udanym testem Siły (ST 23) oderwać przedmiot od lepkiego języka rozklinacza. Będąc przytwierdzonym do elementu wyposażenia opisywany wciąż może atakować kopytami i ogonem.

Wykrycie magii (zn): Rozklinacz zawsze jest świadom obecności magicznych aur w promieniu 18 metrów. Może natychmiast określić liczbę, siłę i położenie każdej z nich. Poza tym zdolność działa tak jak czar *wykrycie magii*.

Wiele różnych gatunków stworzeń tworzy roje, które mają jedną wspólną cechę – gdy taka liczba istot działa razem, często są skuteczniejsze niż pojedynczo. Zwierzęta, magiczne bestie, robactwo oraz inne typy bytów łączą się w roje dla obrony siedzib, zdobywania pokarmu i nie tylko.

WALKA

Każdy typ roju ma jakieś podstawowe zdolności, których może użyć przeciwko osobom zagrażającym jego istnieniu lub nadającym się na zwierzyne.

Rozdrażnianie (zw): Każda żywa, myśląca, wrażliwa na obrażenia powodowane przez rój istota, która rozpoczyna swą turę na tej samej przestrzeni co on, musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + $1/2$ KW roju + jego modyfikator z Bd; stosowne ST podano w opisie) – nieudany oznacza, że ofiarę traktuje się przez rundę jak odczuwającą mdłości. Rzucanie zaklęć lub koncentrowanie się na czarach będąc na obszarze, w którym przebywa również rój, wymaga udanego testu Koncentracji (ST 20 + poziom czaru). Również wykorzystywanie umiejętności wymagającej cierpliwości czy skupienia wymaga udanego testu Koncentracji o ST 20.

Cechy roju: Rój posiada oczywistego przodu czy tyłu ani żadnej dającej się dostrzec anatomii, zatem nie podlega trafieniom krytycznym i nie można go flankować. Rój składający się z małych bytów otrzymuje połowę obrażeń od broni tnącej i kłującej. Natomiast taki stworzony z filigranowych lub drobnych istot jest niepodatny na wszelkie rany powodowane przez oręż.

Kiedy punkty wytrzymałości roju spadną do 0 lub poniżej, rozpada się na pojedyncze stworzonka. Niemniej otrzymywane aż do tego momentu obrażenia nie mają żadnego wpływu na jego zdolności ofensywne czy odporność na ataki. Rany nigdy nie doprowadzą roju do stanu zataczania się ani umierania.

Roju nie da się przewrócić, prowadzić z nim zwania czy wpłynąć nań szarżą byka. On zaś nie może doprowadzać do zwania z przeciwnikami.

Rój jest niepodatny na wszelkie czary i efekty, które obejmują swym działaniem konkretną liczbę istot (włączając w to zaklęcia wpływające na jeden cel, jak choćby *dezintegracja*). Wyjątek stanowią efekty wpływające na umysł (zauroczenia, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty oparte na morale), pod warunkiem jednak, iż posiada on wartość Intelaktu oraz świadomość roju. Opisywany byt otrzymuje o połowę więcej obrażeń (+50%) powodowanych przez efekty i zaklęcia wpływające na jakiś obszar, a zatem broń spryskującą czy wiele czarów wywoływać.

Roje złożone z filigranowych czy drobnych istot są podatne na silne wiatry, jak choćby te stworzone mocą czaru *podmuch wiatru*. Na potrzeby ustalenia wpływu wiatru na rój traktuj go jak istotę takiego samego rozmiaru, co składające się nań byty. Na przykład, rój otchłannych mrówek (złożony z drobnych stworzeń) zdmuchnie potężny wiatr. Efekty oparte na wietrze zadają rojowi 1k6 stłuczeń na poziom czaru (lub Kostkę Wytrzymałości tworzącej efekt istoty, jak choćby w przypadku trąby powietrznej żywiołaka powietrza). Rój, który w wyniku otrzymanych stłuczeń straciłby przytom-

ność, należy traktować jak zdeorganizowany i rozproszony. Nie odtworzy się on dopóki jego punkty wytrzymałości ponownie nie przekroczą liczby stłuczeń.

RÓJ CZARCIEJ KRWAWEJ SZARAŃCZY

Filigranowe robactwo (pozaplanarna, rój)

Kostka Wytrzymałości: 14k8+28 (91pw)

Inicjatywa: +4

Szybkość: 6 m (4 pola), latanie 6 m (4 pola) (doskonała)

KP: 19 (+4 Zr, +5 naturalny), dotyk 14, nieprzygotowany 15

Bazowy atak/zwarcie: +10/—

Atak: rój

Całkowity atak: rój

Obrażenia: rój 3k6 plus wysączenie energii

Przestrzeń/zasięg: 3 m/0

Specjalne ataki: rozdrażnianie (ST 19), wysączenie energii

Specjalne cechy: cechy robactwa, cechy roju, reanimacja

Rzuty obronne: Wytr +11, Ref +8, Wola +5

Atrybuty: S 1, Zr 18, Bd 14, Int —, Rzt 13, Cha 11

Umiejętności: —

Atuty: —

Środowisko: każdy region i podziemia (Otchłani)

Występowanie: pojedynczo lub plaga (10-40 rojów)

Skala Wyzwania: 8

Skarb: —

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: —

Zwyczajna szarańcza stanowi zagrożenie tylko dla roślin i pól, ale bardziej zabójcze odmiany pod wpływem magii lub czarnej woli pragną zedrzeć ciało z każdej napotkanej istoty. Stworzonka pojedynczo są zbyt małe, by zagrozić większości bytów, ale jako rój szybko potrafią ogarnąć i pożreć nieprzygotowaną ofiarę.

Walka

Czarci krwawa szarańcza powstała, by przenieść grozę Otchłani na inne plany. Żywi się nie tylko mięsem ofiar, ale również ich siłą życiową. Gdy rój czarnej krwawej szarańczy przemieszcza się przez okolicę, martwe ofiary powstają jako wypaczone nieumarłe potwory, skażone nie tylko mocami nieśmierci, ale i złem samej Otchłani.

Wysączenie energii (zn): Żywe stworzenia trafione atakiem roju czarnej krwawej szarańczy otrzymują jeden negatywny poziom. Jeśli nie zostanie on usunięty (na przykład czarem *przywrócenie energii życiowej*) przed upływem 24 godzin, ofiara musi wykonać udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 19), aby się go pozbyć.

Reanimacja (zn): Humanoid lub humanoid-potwór zabity przez szarańczę wysączeniem energii powstaje po 2k6 godzinach jako czarci wampirzy pomiot. Opis wampirzego pomiotu i czarciego szablonu znajdują się w *Księdze Potworów*.

Cechy robactwa: Rój szarańczy jest niepodatny na wszystkie efekty wpływające na umysł (uroki, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty oparte na morale). Widzi także w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

RÓJ CZASZKOSZCZURÓW, SŁABSZE STADO

Drobna magiczna bestia (pozaplanarna, rój)

Kostka Wytrzymałości: 6k10+12 (45 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 12 m (8 pól), wspinanie 6 m (4 pola)

KP: 14 (+3 Zr, +1 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 11

Bazowy atak/zwarcie: +6/—

Atak: rój

Całkowity atak: rój

Obrażenia: rój 2k6

Przestrzeń/zasięg: 3 m/0

Specjalne ataki: rozdrażnianie (ST 15), *ugodzenie umysłu*

Specjalne cechy: cechy roju, scalenie rojów, świadomość roju, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +7, Ref +8, Wola +6

Atrybuty: S 2, Zr 17, Bd 14, Int 9, Rzt 14, Cha 13

Umiejętności: Nasłuchiwanie +9, Spostrzegawczość +8, Wspinaczka +4

Atuty: Czarowanie w walce, Czujność, Żelazna wola

Środowisko: każdy region i podziemia (każdy Plan Zewnętrzny)

Występowanie: pojedynczo stado (2-4 roje) lub plaga (7-12 rojów)

Skala Wyzwania: 2

Skarb: —

Charakter: zwykle neutralny zły

Rozwój: —

Słabsze stado liczy około 75 szczurów.

Walka

Słabsze stada czaszkoszczurów mają mniejsze możliwości niż liczniejsze, ale umieją zastawiać skuteczne zasadzki i doskonale wykorzystywać zdolność *ugodzenie umysłu*.

Ugodzenie umysłu (zc): Obszar działania tego psionicznego ataku to 18-metrowy stożek. Każda istota, która się w nim znajduje, musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 14) – nieudany oznacza oszołomienie na 3k4 rundy. Słabsze stado szczurów może używać tej mocy co 2 rundy.

Scalenie rojów (zw): Dwa słabsze stada czaszkoszczurów mogą zająć tę samą przestrzeń, łącząc się w jeden rój, czyli przeciętne stado. Analogicznie dwa przeciętne stada mogą stworzyć potężniejsze. Scalenie rojów to akcja całorundowa.

Świadomość roju (zw): Rój czaszkoszczurów ma świadomość roju, co czyni go podatnym na czary wpływające na umysł. Na potrzeby takich zaklęć rój należy traktować jak pojedynczą istotę typu magiczna bestia.

Umiejętności: Rój czaszkoszczurów posiada premię rasową +8 do testów Wspinaczki, a ponadto zawsze ma prawo wziąć 10 w teście tejże umiejętności, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża.

RÓJ CZASZKOSZCZURÓW, PRZECIĘTNE STADO

Drobna magiczna bestia (pozaplanarna, rój)

Kostka Wytrzymałości: 12k10+24 (90 pw)

Inicjatywa: +7

Szybkość: 12 m (8 pól), wspinanie 6 m (4 pola)
KP: 14 (+3 Zr, +1 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 11
Bazowy atak/zwarcie: +12/—
Atak: rój
Całkowity atak: rój
Obrażenia: rój 3k6
Przestrzeń/zasięg: 3 m/0
Specjalne ataki: czary, rozdrażnianie (ST 18), ugodzenie umysłu
Specjalne cechy: cechy roju, odporność na zimno 10, regeneracja roju, scalenie rojów, świadomość roju, telepatia 24 m, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle
Rzuty obronne: Wytr +10, Ref 11, Wola +8
Atrybuty: S 2, Zr 17, Bd 14, Int 13, Rzt 14, Cha 13
Umiejętności: Nasłuchiwanie +19, Spostrzegawczość +19, Wspinaczka +19
Atuty: Czarowanie w walce, Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Przenikanie czarem, Żelazna wola
Środowisko: każdy region i podziemia (każdy Plan Zewnętrzny)
Występowanie: pojedynczo stado (2-4 roje) lub plaga (7-12 rojów)
Skala Wyzwania: 5
Skarb: —
Charakter: zwykle neutralny zły
Rozwój: —



Czaszkoszczury

Czaszkoszczury są wszędzie – niczym dziesiątki tysięcy oczu i uszu wysłanych na przeszpiegi przez jakieś mroczne bóstwo wiedzy. Słuchają, podpatrują i łączą całą zdobytą wiedzę w osobliwej świadomości zbiorowej.

Pojedynczy czaszkoszczur byłby niemal nie do odróżnienia od zwykłego gryzonia, gdyby nie widoczna część wielkiego mózgu, pulsująca słabym światłem. Występując samotnie, niczym się zresztą od szczurów różni. Tyle że nigdy nie spotyka się ich pojedynczo. A stado czaszkoszczurów ma umysł zbiorowy – i im jest ich więcej, tym inteligentniejszy byt powstaje.

Przeciętne stado składa się z około 150 szczurów.

Czaszkoszczury nie mówią, ale przeciętne i potężniejsze stada potrafią się porozumiewać telepatycznie.

Walka

Czaszkoszczury są niebezpieczne i nieprzyjemne, ale nie agresywne. Unikają otwartych ataków, woląc uciekać lub stosować zasadzkę. Używają czarów i zdolności *ugodzenie umysłu*

do osłabiania lub unieszkodliwiania wrogów, zanim rzucą się całym rojem, by wysysać krew przez setkę malutkich ranek.

Czary: Przeciętne stado rzuca czary wtajemniczeń jak zaklinacz 4. poziomu (czary na dzień 6/7/3; znane czary 6/3/1; ST rzutu obronnego 11 + poziom czaru). Typowa lista czarów: 0 – dłoń maga, kuglarstwo, otumanienie, otwarcie/zamknięcie, raca, wykrycie magii; 1 – magiczny pocisk, szybki odwrót, zauroczenie osoby; 2 – lustrzane odbicie.

Ugodzenie umysłu (zc): Obszar działania tego psionicznego ataku to 18-metrowy stożek. Każda istota, która się w nim znajdzie, musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 17) – nieudany oznacza oszłomienie na 3k4 rundy. Przeciętne stado szczurów może używać tej mocy na życzenie.

Świadomość roju (zw): Rój czaszkoszczurów ma świadomość roju, co czyni go podatnym na czary wpływające na umysł. Na potrzeby takich zaklęć rój należy traktować jak pojedynczą istotę typu magiczna bestia.

CZASZKOSZCZURY I PODRĘCZNIK ROZSZERZONEJ PSIONIKI

Jeśli używasz *Podręcznika Rozszerzonej Psioniki*, przeciętne i potężniejsze stado czaszkoszczurów winno manifestować moce jak psion, a nie rzucać czary jak zaklinacze. Najwyższym atrybutem tego bytu jest Intelpekt, więc jako podstawową dyscyplinę zwykle wybierają metakreację. Zamiast

atutu Czarowanie w walce zyskują Manifestowanie w walce, zamiast Przenikania czarem i Potężniejszego przenikania czarem – Przenikanie mocą i Potężniejszego przenikania mocą, a zamiast Skupienia na czarze i Potężniejszego skupienia na czarze atuty – Psioniczne skupienie i Potężniejsze psioniczne skupienie.

Scalenie rojów (zw): Dwa słabsze stada czaszkoszczurów mogą zająć tę samą przestrzeń, łącząc się w jeden rój, czyli przeciętne stado. Analogicznie dwa przeciętne stada mogą stworzyć potężniejsze. Scalenie rojów to akcja całorundowa.

Regeneracja roju (zw): Gdy punkty wytrzymałości przeciętnego stada spadną do 0, staje się słabsze. Gdy słabsze stado straci wszystkie punkty wytrzymałości, ulega zniszczeniu. Taka zmiana zachodzi natychmiast.

Telepatia (zn): Przeciętne stado czaszkoszczurów może telepaticznie komunikować się z każdym znajdującym jakiś język stworzeniem w promieniu 24 metrów.

Umiejętności: Przeciętne stado czaszkoszczurów posiada premię rasową +8 do testów Wspinaczki, a ponadto zawsze ma prawo wziąć 10 w teście tejże umiejętności, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża.

RÓJ CZASZKOSZCZURÓW, POTĘŻNIEJSZE STADO

Drobna magiczna bestia (pozaplanarna, rój)

Kostka Wytrzymałości: 24k10+48 (180 pw)

Inicjatywa: +7

Szybkość: 12 m (8 pól), wspinanie 6 m (4 pola)

KP: 14 (+3 Zr, +1 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 11

Bazowy atak/zwarcie: +24/—

Atak: rój

Całkowity atak: rój

Obrażenia: rój 5k6

Przestrzeń/zasięg: 3 m/0

Specjalne ataki: czary, rozdrażnianie (ST 24), ugodzenie umysłu

Specjalne cechy: cechy roju, niepodatność na zimno, OC 26, regeneracja roju, scalenie rojów, świadomość roju, telepatia 24 m, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +16, Ref +19, Wola +12

Atrybuty: S 2, Zr 17, Bd 14, Int 19, Rzt 14, Cha 19

Umiejętności: Koncentracja +29, Nasłuchiwanie +31, Spostrzegawczość +31, Wspinaczka +31, Wyczucie pobudek +31, Zachowanie równowagi +29

Atuty: Błyskawiczny refleks, Czarowanie w walce, Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Potężniejsze przenikanie czarem^P, Potężniejsze skupienie na czarze (wywoływanie), Przenikanie czarem, Skupienie na czarze (wywoływanie), Walka na oślepie, Żelazna wola

Środowisko: każdy region i podziemia (każdy Plan Zewnętrzny)

Występowanie: pojedynczo stado (2-4 roje) lub plaga (7-12 rojów)

Skala Wyzwania: 11

Skarb: —

Charakter: zwykle neutralny zły

Rozwój: —

Potężniejsze stado składa się z około 300 szczurów.

Walka

Potężniejsze stada stosują taką samą taktykę jak mniej liczne, ale są w stanie używać skuteczniejszych czarów.

Ugodzenie umysłu (zc): Obszar działania tego psionicznego ataku to 18-metrowy stożek. Każda istota, która się w nim znajduje, musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 23) – nieudany oznacza oszołomienie na 3k4 rundy. Potężniejsze stado szczurów może używać tej mocy na życzenie.

Czary: Potężniejsze stado rzuca czary wtajemniczeń jak zaklinacz 10. poziomu (czary na dzień 6/7/7/7/6/3; znane czary 9/5/4/3/2/1; ST rzutu obronnego 14 + poziom czaru). Typowa lista czarów: 0 – dłoń maga, kuglarstwo, odczytanie magii, otumanienie, otwarcie/zamknięcie, raca, tańczące światła, widmowy odgłos, wykrycie magii; 1 – magiczny pocisk, porażający uścisk, promień osłabienia, szybki odwrót, zauroczenie osoby; 2 – kołatka, lustrzane odbicie, rozmycie, zobaczenie niewidzialnego; 3 – błyskawica, kula ognista, spowolnienie; 4 – ognista tarcza, zakażenie; 5 – unieruchomienie potwora.

Świadomość roju (zw): Rój czaszkoszczurów ma świadomość roju, co czyni go podatnym na czary wpływające na umysł. Na potrzeby takich zaklęć rój należy traktować jak pojedynczą istotę typu magiczna bestia.

Scalenie rojów (zw): Dwa słabsze stada czaszkoszczurów mogą zająć tę samą przestrzeń, łącząc się w jeden rój, czyli przeciętne stado. Analogicznie dwa przeciętne stada mogą stworzyć potężniejsze. Scalenie rojów to akcja całorundowa.

Regeneracja roju (zw): Gdy punkty wytrzymałości potężniejszego stada spadną do 0, nie rozprasza się ono, lecz staje przeciętnym. Podobnie, gdy punkty wytrzymałości przeciętnego spadną do 0, staje się ono słabszym. Ale gdy słabsze stado straci wszystkie punkty wytrzymałości, ulega zniszczeniu. Taka zmiana zachodzi natychmiast.

Telepatia (zn): Potężniejsze stado czaszkoszczurów może telepaticznie komunikować się z każdym znajdującym jakiś język stworzeniem w promieniu 24 metrów.

Umiejętności: Potężniejsze stado czaszkoszczurów posiada premię rasową +8 do testów Wspinaczki, a ponadto zawsze ma prawo wziąć 10 w teście tejże umiejętności, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża.

Atuty: Potężniejsze skupienie na czarze zwiększa ST rzutu obronnego przeciw czarom wywoływania stada o +2, zamiast +1 gwarantowanych atutem Skupienie na czarze. Atut Potężniejsze przenikanie czarem zwiększa premię roju do testów przenikania czarów o +4, zamiast +2 wynikającej z atutu Przenikanie czarem.

RÓJ MRÓWEK PLAGI

Filigranowe robactwo (rój)

Kostka Wytrzymałości: 10k8+20 (65 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 9 m (6 pól), wspinanie 6 m (4 pola)

KP: 18 (+3 Zr, +5 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 15

Bazowy atak/zwarcie: +7/—

Atak: rój

Całkowity atak: rój

Obrażenia: rój 2k6 plus choroba

Przestrzeń/zasięg: 3 m/0

Specjalne ataki: choroba, krwawienie, rozdrażnianie (ST 17)

Specjalne cechy: cechy robactwa, cechy roju

Rzuty obronne: Wytr +9, Ref +6, Wola +3

Atrybuty: S 1, Zr 16, Bd 14, Int —, Rzt 11, Cha 7

Umiejętności: Wspinaczka +3

Atuty: —

Środowisko: regiony i podziemia w klimacie gorącym

Występowanie: pojedynczo lub armia (3-8 rojów)

Skala Wyzwania: 5

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: —

Mrówki plagi to duże i paskudne kuzynki zwykłych mrówek legionowych lub żniwiarek. Są długie na 10 centymetrów, o wydętych białych ciałach i jasnopomarańczowych oczach. Żuwaczki mają długości łbów, a ich wewnętrzna krawędź (tnąca) odznacza się pomarańczowym zabarwieniem.

Opisywane stworzenia są bezmyślne, zatem nie mówią ani nie rozumieją żadnych języków.

Walka

Mrówki plagi to bezmyślna siła natury. Roją się na wszystkim, co stanie im na drodze. Działają kierowane skomplikowanym instynktem. Mrówki z przedniej straży roju przynoszą duże kawałki jedzenia (najlepiej krwiste mięso) królowej, która przebywa w siedzibie, chroniona bastionem uformowanym z żywych mrówek.

Choroba (zw): Każde stworzenie zranione przez rój mrówek plagi musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 17) – porażka oznacza zarażenie czerwonym bólem. Okres wylegania to 1k3 dni, a efektem jest obniżenie Siły o 1k6 punktów.

Krwawienie (zw): Rana spowodowana przez rój mrówek plagi bardzo krwawi, powodując 1 dodatkowy punkt obrażeń co rundę po zranieniu. Skutki kilku takich ran się kumulują – dwie rany oznaczają 2 obrażenia co rundę itd. Krwawienie można powstrzymać tylko udanym testem Leczenia (ST 10) albo dowolnym czarem leczenia lub innym zaklęciem leczącym (np. uzdrowieniem).

Cechy robactwa: Rój mrówek plagi jest niepodatny na wszystkie efekty wpływające na umysł (uroki, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty oparte na morale). Widzi także w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Umiejętności: Rój mrówek plag i posiada premię rasową +8 do testów Wspinaczki, a ponadto zawsze ma prawo wziąć 10 w teście tejże umiejętności, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża.

RÓJ OS

Filigranowe robactwo (rój)

Kostka Wytrzymałości: 4k8+4 (22 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 3 m (2 pola), latanie 18 m (12 pól) (przeciętna)

KP: 14 (+3 Zr, +1 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 11

Bazowy atak/zwarcie: +3/—

Atak: rój

Całkowity atak: rój

Obrażenia: rój 1k6 plus trucizna

Przestrzeń/zasięg: 3 m/0

Specjalne ataki: rozdrażnianie (ST 13), trucizna

Specjalne cechy: cechy robactwa, cechy roju

Rzuty obronne: Wytr +5, Ref +4, Wola +1

Atrybuty: S 1, Zr 16, Bd 13, Int —, Rzt 10, Cha 2

Umiejętności: —

Atuty: —

Środowisko: każdy region w klimacie umiarkowanym

Występowanie: rój

Skala Wyzwania: 2

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: —

Osy czasami zbierają się w roje i budują ogromne gniazda wiszące na drzewach, pod okapami budynków, a nawet w dziurach w ziemi. Z natury są dość gniewne i pobudliwe, więc ich roje bywają bardzo niebezpieczne.

Mimo złej reputacji te stworzenia stanowią ważny element ekosystemu, gdyż pożerają mnóstwo innych, szkodliwych owadów.

Walka

Roje os zachowują się często biernie, dopóki nie zaniepokoi ich głośny hałas albo gwałtowny ruch. Postać może przemieszczać się przez bierny rój bezpiecznie, jeśli wykona udany test Cichego poruszania się o ST 20. Działa to tylko wtedy, gdy bohater nie atakuje roju, porusza się z połową szybkości i nie wykonuje gwałtownych ruchów (typowych choćby do rzucania czarów).

Pobudzony rój os bardzo dotkliwie żądli – niczym zatrute kolce.

Trucizna (zw): Rój os wstrzykuje w każdym ataku jad o sile równej jadowi ogromnej osy średniego rozmiaru (Wytr neguje, ST 18). Początkowy i drugorzędny efekt – 1k6 Zr.

Cechy robactwa: Rój os jest niepodatny na wszystkie efekty wpływające na umysł (uroki, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty wpływające na morale). Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

RÓJ OTCHŁANNYCH MRÓWEK

Drobne wynaturzenie (pozaplanarne, rój)

Kostka Wytrzymałości: 20k8+60 (150 pw)

Inicjatywa: +5

Szybkość: 12 m (8 pól), wspinanie 6 m (4 pola)

KP: 17 (+1 Zr, +6 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 16

Bazowy atak/zwarcie: +15/—

Atak: rój lub plucie kwasem +16 dotykowo dystansowo

Całkowity atak: rój

Obrażenia: rój 4k6 plus 2k8 kwas, plucie kwasem 2k8

Przestrzeń/zasięg: 3 m/0

Specjalne ataki: kwas, penetracja, rozdrażnianie (ST 23)

Specjalne cechy: cechy roju, niepodatność na kwas i trucizny, OC 22, odporność na elektryczność 10, ogień 10 i zimno 10, świadomość roju, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +11, Ref +9, Wola +15

Atrybuty: S 1, Zr 12, Bd 16, Int 7, Rzt 12, Cha 13

Umiejętności: Nasłuchiwanie +13, Wspinaczka +14, Spostrzegawczość +13

Atuty: Bezpośredni strzał, Błyskawiczny refleks, Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Skupienie na umiejętności (Wspinaczka), Żelazna wola, Zwiększona wytrwałość

Środowisko: każdy region i podziemia (Otczłań)

Występowanie: pojedynczo lub armia (3-8 rojów)

Skala Wyzwania: 16

Skarb: —

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: —

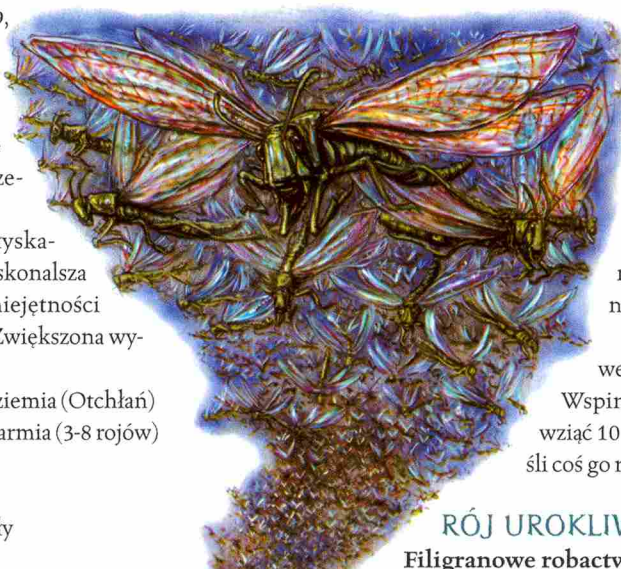
Otczłanne mrówki to piekielna odmiana mrówek nomadycznych (legionowych). Mają 20-centymetrowej długości ciała osłonięte czarnoczerwoną chityną, jarzące się, niebieskie, wielofasetkowe oczy i fioletowe żuwaczki ociekające lepkiem kwasem. Roją się na Niższych Planach. Przyzwane przez złego czarodzieja lub demona mogą załęgnąć się też na Planie Materialnym, zostawiając za sobą na półrozpuszczone szczątki.

Te stworzenia nie mówią, ale rozumieją otczłanny.

Walka

Jak mrówki plagi, niewiele dbają o taktykę. Jako rój mają pewien poziom intelektu i wiadomo, że czasami wycofują się po kilku nieskutecznych atakach.

Kwas (zw): Atak roju otczłannych mrówek powoduje rany od kwasu oprócz zwykłych obrażeń od ugryzień i żądeł. Ponadto rój potrafi wypuścić strumień kwasowej plwociny, która działa jak broń spryskująca i zadaje 2k8 obrażeń przy bezpośrednim trafieniu i 1k4 obrażenia od spryskania stworzeniom w promieniu 1,5 metra od celu. Stworzenia trafione bezpośrednio otrzymują dodatkowo 1k8 obrażeń w 1 rundę po trafieniu. Plucie kwasem to dla roju akcja standardowa, ale może on w tej samej rundzie wykonać akcję ruchu i spowodować obrażenia istotom, z którymi znajdzie się na tym samym polu po zakończeniu poruszania się.



Urokliwa szarańcza

RÓJ UROKLIWEJ SZARAŃCZY

Filigranowe robactwo (rój)

Kostka Wytrzymałości: 10k8+20 (65 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 6 m (4 pola), latanie 6 m (4 pola) (doskonała)

KP: 16 (+2 Zr, +4 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 14

Bazowy atak/zwarcie: +7/—

Atak: rój

Całkowity atak: rój

Obrażenia: rój 2k6

Przestrzeń/zasieg: 3 m/0

Specjalne ataki: hipnotyczny wzór, rozdrażnianie (ST 17), urokliwość

Specjalne cechy: cechy robactwa, cechy roju

Rzuty obronne: Wytr +9, Ref +5, Wola +3

Atrybuty: S 1, Zr 14, Bd 14, Int —, Rzt 11, Cha 16

Umiejętności: —

Atuty: —

Środowisko: każde

Występowanie: pojedynczo lub plaga (10-40 rojów)

Skala Wyzwania: 6

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny zły

Rozwój: —



Otczłanne mrówki

Na ogół niegroźna szarańcza niekiedy formuje się w niszczące chmury. Rój takich owadów składa się z około 10 000 osobników, ale walczy i reaguje jak jedna istota. Widziany z odległości wygląda na bardzo ciemną chmurę, ale większość obserwatorów szybko dostrzega kłębiące się insekty.

Największym zagrożeniem ze strony rojów szarańczy jest ich sam rozmiar. Występują zwykle w olbrzymiej liczbie, nieraz

pokrywając setki akrów i nawet potężne stworzenia mogą w końcu ulec tym nacierającym fala za falą owadom.

Walka

Dzięki wielobarwnym skrzydłom i połyskliwym egzoszkieletom, zwodniczo piękne stworzenia są równie fascynujące, co niebezpieczne. Przed wieloma innymi rojami robactwa łatwo uciec, ale nawet najbardziej ruchliwe istoty często padają ofiarą hipnotyzujących kolorów urokliwej szarańczy. Nieszczęśnicy stoją nieruchomo, ogarnięci zachwytem, gdy żarłoczne owady zżerają ich ciała.

Hipnotyczny wzór (zn): Patrzący na rój urokliwej szarańczy dostają się jakby pod wpływ czaru *hipnotyczny wzór* rzuconego przez 6-poziomowego zaklinacza. Efekt da się odeprzeć udanym rzutem obronnym na Wole (ST 15). Jest to zdolność wpływająca na umysł.

Urokliwość (zn): Każde obdarzone umysłem stworzenie, które otrzymuje obrażenia od roju urokliwej szarańczy, musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 18) – przy porażce nie może podejmować akcji przez 1 całą rundę. Stworzenia stoją wówczas w bezruchu. Jest to zdolność wpływająca na umysł. Omamione urokliwością stworzenia nie ulegają rozdrażnieniu atakiem roju, ponieważ nawet nie zdają sobie sprawy, że otrzymują rany. Jednak istoty, którym powiódł się rzut obronny na urokliwość, są rozdrażnione (patrz wcześniej, w ogólnym opisie rojów).

Cechy robactwa: Rój szarańczy jest niepodatny na wszystkie efekty wpływające na umysł (uroki, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty oparte na morale). Widzi także w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

RÓJ ŻMIJ

Drobne zwierzę (rój)

Kostka Wytrzymałości: 5k8+5 (27 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 4,5 m (3 pola), wspinanie 4,5 m (3 pola)

KP: 16 (+2 Zr, +4 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 14

Bazowy atak/zwarcie: +3/—

Atak: rój

Całkowity atak: rój

Obrażenia: rój 1k6 plus trucizna

Przestrzeń/zasięg: 3 m/0

Specjalne ataki: rozdrażnianie (ST 13), trucizna

Specjalne cechy: cechy roju, świadomość roju, węch, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +5, Ref +6, Wola +2

Atrybuty: S 1, Zr 15, Bd 12, Int 1, Rzt 12, Cha 2

Umiejętności: Nasłuchiwanie +7, Spostrzegawczość +7, Ukrywanie się +8, Wspinaczka +12, Zachowanie równowagi +10

Środowisko: regiony i podziemia w klimacie gorącym

Występowanie: rój

Skala Wyzwania: 3

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: —

Pojedynczy wąż nie dłuższy niż 30 centymetrów rzadko stanowi zagrożenie dla wytrawnych poszukiwaczy przygód, choćby był niewiadomo jak jadowity. Jednak setka kłębiących się żmij to prawdziwy koszmar.

Pojedyncze węże tworzące ten rój mierzą od 20 do 30 centymetrów długości. Mają czarne łuski naznaczone czerwonymi, pomarańczowymi lub żółtymi pasami, liniami lub strzałkami. Jako rój tworzą żywy dywan wijących się żmij. Pełzają po sobie nawzajem i po wszystkim po drodze, gryząc i wstrzykując zabójczą truciznę.

Walka

Jad jednej drobnej żmii bywa bolesny, ale nie zabójczy. Jednak kilka takich ukąszeń jest w stanie powalić słonia. Roje żmij pokonują zwierzyne jadem, a potem żywią się ciepłym jeszcze mięsem.

Rój żmij można sprowadzić czarem *przywianie sojusznika natury VI*.

Trucizna (zw): Rój żmij wstrzykuje jad (Wytr neguje, ST 13) w przy każdym ataku. Początkowy i drugorzędny efekt –1k4 punkty Budowy.

Świadomość roju (zw): Rój żmij ma świadomość roju, co czyni go podatnym na czary wpływające na umysł. Na potrzeby takich zaklęć rój należy traktować jak pojedynczą istotę typu zwierzę.

Węch (zw): Rój żmij może wykrywać zbliżających się wrogów, wywęszyć ukrywających się oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

Umiejętności: Rój żmij posiada premię rasową +4 do testów Nasłuchiwania, Spostrzegawczości oraz Ukrywania się, a także premię rasową +8 do testów Zachowania równowagi. W testach Wspinaczki wykorzystuje modyfikator ze Zręczności, a nie z Siły. Rój żmij posiada wreszcie premię rasową +8 do testów Wspinaczki, a ponadto zawsze ma prawo wziąć 10 w teście tejże umiejętności, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża.

RÓJ ŻUKÓW SKARABEUSZY

Filigranowe robactwo (rój)

Kostka Wytrzymałości: 15k8+60 (127 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 9 m (6 pól), rycie 9 m (6 pól)

KP: 18 (+2 Zr, +8 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 16

Bazowy atak/zwarcie: +11/—

Atak: rój

Całkowity atak: rój

Obrażenia: rój 5k6 plus wysuszenie

Przestrzeń/zasięg: 3 m/0

Specjalne ataki: rozdrażnianie (ST 21), wysuszenie

Specjalne cechy: cechy robactwa, cechy roju, nadzwyczajny rój

Rzuty obronne: Wytr +13, Ref +7, Wola +6

Atrybuty: S 1, Zr 15, Bd 18, Int —, Rzt 12, Cha 4

Umiejętności: —

Atuty: —

Środowisko: każde pustynie i podziemia

Występowanie: pojedynczo lub armia (3-8 rojów)

Skala Wyzwania: 10

Skarb: 50% monet, 50% przedmiotów (nieorganicznych)

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: —

Żuki skarabeusze, spotykane głównie w głębi podziemnych krypt, występują w ogromnej liczbie. Błyskawicznie pożerają ciało i materię organiczną, są zatem doskonałymi strażnikami grobowców, mauzoleów, świątyń i skarbców. Ale jeśli zwłoki nie przebywają w szczelnie zamkniętym sarkofagu, żuki zjedzą ciało, które miały chronić.

Z wyglądu są to ładne owady. Cechują je lśniące czarne pancerze, rozświetlone turkusem, czerwienią i żółcią. Mają ostre, potężne szczypce, którymi łatwo kroią ciało i kości. Drażą dziury oraz tunele w pobliżu stosów odpadków i rozkładającej się materii organicznej. Pożerając padlinę i tym podobne przyspieszają utylizację rozkładających się szczątków organicznych.

Na szczęście nie lubią one światła słonecznego ani wysokich temperatur i nie wyprawiają się na piaski na długi czas. Co najwyżej atakują pechowe zwierzę, które przejdzie się po ich gnieździe, a potem znów powracają do chłodnego cienia.

Walka

Żuki skarabeusze na ogół zachowują się biernie, pozostając w stanie spoczynku lub pełzając powoli w poszukiwaniu jedzenia. Jednak w obecności żywej istoty gwałtownie się ożywiają i pożerają wszystko, co stanie pomiędzy nimi a zwierzęciem. Widok wielkiego roju skarabeuszy przebiegających po ofierze i pożerających ją bez chwili wytchnienia zwykle wywołuje przerażenie.

Te owady potrafią ryc przez piasek i ziemię tak samo szybko, jak pełzają po powierzchni. Zwykle ukrywają się w ścianach lub podłogach grobowców, skąd wysypują się na niczego nie podejrzewające ofiary.



Wysuszenie (zw): Skarabeusze umieją zniszczyć ofiarę w ciągu sekund. Każdy żywy przeciwnik zraniony przez taki rój musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 21) – nieudany oznacza obniżenie Budowy o 1k6 punktów. Stworzenie, którego Budowa spadnie w ten sposób do 0, ulega całkowitemu pożarciu. Zostają po nim tylko nieorganiczne przedmioty.

Nadzwyczajny rój (zw): Roje żuków skarabeuszy są wyjątkowo niebezpieczne i zadają więcej obrażeń niż wynikałoby to normalnie z ich Kostek Wytrzymałości.

Cechy robactwa: Rój żuków skarabeuszy jest niepodatny na wszystkie efekty wpływające na umysł (uroki, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty oparte na morale). Widzi także w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

RUKANYR

Duże wynaturzenie

Kostka Wytrzymałości: 7k8+49 (80 pw)

Inicjatywa: -2

Szybkość: 12 m (8 pól), wspinanie 6 m (4 pola)

KP: 22 (-1 rozmiar, -2 Zr, +15 naturalny), dotyk 7, nieprzygotowany 22

Bazowy atak/zwarcie: +5/+14

Atak: walnięcie +9 wręcz

Całkowity atak: walnięcie +9 wręcz oraz 6 pazury +7 wręcz oraz 3 ugryzienie +7 wręcz

Obrażenia: walnięcie 3k6+5, pazury 1k6+2, ugryzienie 1k8+2 plus trucizna

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: oszalałający cios, roztrzaskujący ryk, trucizna

Specjalne cechy: niepodatność na dźwięki, odbijające roztrzaskanie, stabilność, szybkie leczenie 5, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +9, Ref +0, Wola +1

Atrybuty: S 21, Zr 7, Bd 24, Int 15, Rzt 2, Cha 2

Umiejętności: Nasłuchiwanie +6, Przeszukiwanie +12, Spostrzegawczość +6, Wspinaczka +23

Atuty: Doskonalsze roztrzaskiwanie, Potężny atak, Wielokrotny atak

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo, para lub gromadka (3-8)

Skala Wyzwania: 9

Skarb: —

Charakter: zwykle neutralny zły

Rozwój: 8-14 KW (duży); 15-21 KW (wielki); 22-28 KW (olbrzymi); 29+ KW (kolosalny)

Rukanyr to potężnie opancerzony potwór. Niniejsze istoty tworzą czaro-dzieje kaorti w jednym celu – aby pustoszyć regiony, w które ich lud boi się zapuszczać (kaorti opisa-no wcześniej).

Rukanyr

Z wyglądu stwór przypomina bezlistne drzewo opancerzone płytami, z jedną grubą gałęzią sterczącą u góry, która kończy się kolczastą kulą i zakrzywionymi kolcami. Liczne mniejsze gałęzie wieńczą chwytne pazury. U podstawy stworzenia, pomiędzy spletaną masą grubych, owadzych odnóży zięją trzy duże, umieszczone na szypułkach paszcze pełne zębów. Z „przodu” potwora widnieje jedno wielkie oko bez powieki.

Istnieje pogląd, że kaorti stworzyli pierwszego rukanyra, wystawiając potwornego skorpiona na działanie Odległej Dziedziny. Jednak eksperyment wyszedł im aż za dobrze. Powołali do istnienia byty tak niszczycielskie, że nie mogą trzymać ich w pobliżu swoich siedzib. Zdolność rukanyra do przetrwania w naturalnym środowisku czyni z niego jednak idealnego strażnika terenów otaczających enklawę kaorti. Zgrupowanie opisywanych bestii w jakimś miejscu niemal zawsze oznacza, że taka enklawa jest w pobliżu.

Rukanyry potrafią mówić wspólnym.

WALKA

Rukanyr zawsze zaczyna walkę od roztrzaskującego ryku wymierzonego w najlepiej wyekwipowanego wroga, a potem rzuca się w wir walki i atakuje wszystkie cele w zasięgu.

Oszalamiający cios (zw): Każdy trafiony walnięciem rukanyra musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 18) – nieudany oznacza oszalośnienie na 1k4 rundy.

Roztrzaskujący ryk (zn): Raz na 1k4 rundy rukanyr może wydać z jednej paszczy niszczycielski ryk. Wszystkie stworzenia w promieniu 18 metrów wokół niego muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 20) – porażka oznacza ogłuszenie na 2k6 rund. Ponadto rukanyr może wybrać sobie jeden cel w zasięgu jako centralny punkt ataku. To stworzenie lub przedmiot otrzymuje 12k6 obrażeń od dźwięku (Refleks zmniejsza o połowę, ST 20).

Jeśli celem jest istota, uszkodzeniom podlega również pancerz, który ma na sobie, i broń, którą dzierży.

Trucizna (zw): Rukanyr wstrzykuje truciznę (Wytr. neguje, ST 20) w każdym ugryzieniu. Początkowy i drugorzędny efekt – 2k6 Zr.

Odbijające roztrzaskanie (zw): Pancerne płyty rukanyra podczas walki trą i zachodzą na siebie, co wywołuje skrzypienie prowadzące na myśl konary ocierające się o siebie na silnym wietrze. Postać uderzająca opisywanego stwora bronią do walki wręcz kłującą lub tnącą musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 11). Porażka oznacza, że oręż dostaje się między płyty pancerza, które miażdżą go z siłą 4k6+5 uszkodzeń i wyrwywają z uchwytu właści-ciela. Jeśli broń nie pęknie wskutek uszkodzeń, łąduje u stóp atakującego.

Stabilność (zw): Rukanyr jest niewiarygodnie stabilny i nie można go przewrócić. Zyskuje premię ze stabilności +20 do testów Siły na oparcie się szarży byka.

Szybkie leczenie (zw): Rukanyr odzyskuje stracone punkty wytrzymałości w tempie 5 na rundę, jeżeli został mu jeszcze choć 1 punkt wytrzymałości. Szybkie leczenie nie przywraca punktów straconych w wyniku wygłodzenia, pragnienia lub duszenia, nie pozwala też przyłączyć ani regenerować utraconych części ciała.

Umiejętności: Rukanyr posiada premię rasową +8 do testów Wspinaczki, a ponadto zawsze ma prawo wziąć 10 w teście tejże umiejętności, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża.

RZECZ Z KRYPT

Średni nieumarły

Kostka Wytrzymałości: 6k12 (39 pw)

Inicjatywa: +7

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 17 (+3 Zr, +4 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 14



Rzecz z krypt

Bazowy atak/zwarcie: +3/+3

Atak: pazury +7 wręcz

BS

Całkowity atak: 2 pazury +7 wręcz

Obrażenia: pazury 1k6

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: przepędzenie świętokradców

Specjalne cechy: cechy nieumarłych, odporność na odpędzanie +4

Rzuty obronne: Wytr +2, Ref +5, Wola +7

Atrybuty: S 10, Zr 16, Bd —, Int 11, Rzt 15, Cha 13

Umiejętności: Blefowanie +6, Dyplomacja +10, Nasłuchiwanie +7, Przebieranie +1 (+3 udawanie), Spostrzegawczość +8, Używanie lin +3 (+5 węzły), Wycucie pobudek +7, Wyzwalanie się +8, Zastraszanie +8

Atuty: Doskonalsza inicjatywa, Finezja w broni, Odbijanie strzał^P, Skupienie na broni (pazury)

Środowisko: podziemia

Występowanie: pojedynczo
Skala Wyzwania: 3
Skarb: – (patrz opis)
Charakter: zawsze neutralny
Rozwój: 7-12 KW (średnia); 13-18 KW (duża)

Rzecz z krypt to odmiana nieumarłego strażnika, stworzonego do pilnowania jakiegoś miejsca lub przedmiotu przed intruzami, bez zabijania ich.

Stworzenie wygląda jak szkielet w lachmanach. Jeśli jest aktywne, jego oczy jarzą się dzikim czerwonym blaskiem. Jedyny cel bytowania rzeczy z krypt to pełnienie straży. Zazwyczaj pilnuje religijnych skarbów, grobowców lub świętego miejsca. Najczęściej czeka w jakiejś niszy lub na ustawionym dla niej krześle. Mówi wspólnym i chętnie rozmawia z tymi, którzy jej nie zagrażają. Stworzenia, które w jej mniemaniu łatwo przeznaczyć, stara się odstraszyć.

Rzecz z krypt może stworzyć kapłan co najmniej 14. poziomu za pomocą czaru *stworzenie nieumarłych*.

WALKA

Rzecz z krypt atakuje tylko wtedy, gdy poczuje się zagrożona, albo gdy uzna, że nie da rady inaczej odpędzić intruzów ze strzeżonego miejsca. Na początku używa zdolności przepędzenia świętokradców, a potem atakuje pazurami, dopóki nie pozabija lub nie przepędzi wszystkich wrogów. Jeśli zbliżą się do niej stworzenia, które przegnała dzięki zdolności przepędzenia świętokradców, atakuje natychmiast.

Przepędzenie świętokradców (zn): Raz dziennie rzecz z krypt może użyć względem wrogów efektu teleportującego, który przetrzuca ich o 10k10 × 3 metry w losowym kierunku (Wola neguje, ST 14). Jeśli wylosowane miejsce zajmuje jakaś stała materia, wówczas ofiary, którym nie powiódł się rzut obronny, lądują bezpiecznie w najbliższej wolnej przestrzeni (w razie potrzeby możliwe jest przesunięcie w górę lub w dół). Zdolność działa na tyłu przeciwników, ile Kostek Wytrzymałości posiada rzecz z krypt. Wszystkie ofiary muszą znajdować się w 9-metrowym rozprysku o środku w rzeczy z krypt. Teleportowani nie mogą podjąć żadnej akcji aż do swej następnej tury.

Cechy nieumarłych: Rzecz z krypt jest niepodatna na efekty wpływające na umysł, trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne (chyba że mają specjalne działanie względem nieumarłych) i wszystkie efekty, które wymagają rzutu obronnego na Wytrzymałość (chyba że działają też na przedmioty lub są nieszkodliwe). Nie wpływają na nią trafienia krytyczne i stłuczenia. Jest niepodatna na obniżanie wartości atrybutów fizycznych, wyszczupianie wszelkich atrybutów oraz wyszczupienie energii. Ogromne obrażenia nie spowodują jej śmierci. Na rzecz z krypty nie wpływają zaklęcia i zdolności wskrzeszenia oraz reinkarnacja, a *zmartwychwstanie* i prawdziwe *zmartwychwstanie* zadziałają, jeśli sama tego zechce. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Odporność na odpędzanie (zw): Na potrzeby odpędzania, karcenia, rozkazywania i pokrzepienia nieumarłego rzecz z krypt traktuje się jakby miała o 4 Kostki Wytrzymałości więcej niż faktycznie posiada, jeżeli znajduje się w promieniu 15 metrów od strzeżonego miejsca czy przedmiotu.

SARKRITH

Sarkrithy prowadzą wojnę, którą mało kto rozumie. Mając umysły logiczne i chłodno kalkulujące, nie potrafią ścierpieć nieprzewidywalnych, choćby i potężnych sił magii. Dla sarkrithów pokój oznacza kontrolę, a magia w czyichś rękach dowodzi, że akurat one kontroli nie posiadają.

W uporządkowanym społeczeństwie opisywanych istot jest miejsce dla innych ras, nadających się na posłusznych obywateli-niewolników. Długowieczne, cierpliwe i rozważne sarkrithy nigdy nie wysyłają żołnierzy do bitwy bez długiego planowania i przewidywania.

W większości światów sarkrithy nie doszły jeszcze do prawdziwej potęgi. Ich ukryte podziemne miasta-państwa są potężne, ale tych bytów nie jest jeszcze wystarczająco wiele, by zawojuować żyjące w pobliżu i władające magią rasy.

WALKA

Thanowie i czarożerzy walcą według odmiennych taktyk. Obie odmiany mają jednak następujące wspólne cechy.

Czarożerca



Ukrycie woni (zw): Raz dziennie sarkrith może zamaskować swój zapach, stając się niewykrywalnym za sprawą zdolności węch. Efekt utrzymuje się przez 1 godzinę.

Węch (zw): Sarkrith może wykrywać zbliżających się wrogów, wywęszyć ukrywających się oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

CZAROŻERCA

Duży humanoid-potwór

Kostka Wytrzymałości: 15k8+135 (202 pw)

Inicjatywa: +4

Szybkość: 12 m (8 pól)

KP: 23 (-1 rozmiar, +4 Zr, +2 ciężka stalowa tarcza, +4 mistrzowska koszulka kolcza, +4 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 19

Bazowy atak/zwarcie: +15/+27

Atak: mistrzowski miecz długi +23 wręcz lub mistrzowski łuk długi refleksyjny (premia z S +4) +19 dystansowo

Całkowity atak: mistrzowski miecz długi +23/+18/+13 wręcz oraz ugryzienie +17 wręcz lub mistrzowski łuk długi refleksyjny (premia z S +4) (+17/+17/+12/+7 z atutem Szybki strzał)

Obrażenia: mistrzowski miecz długi 1k8+8, ugryzienie 1k6+4, mistrzowski łuk długi refleksyjny (premia z S +4) 1k8+8

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: promień rozproszenia

Specjalne cechy: OC 25, ukrycie woni, węch, wchłanianie czar, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +18, Ref +13, Wola +8

Atrybuty: S 26, Zr 18, Bd 29, Int 16, Rzt 13, Cha 7

Umiejętności: Przeszukiwanie +20, Skakanie +24, Spostrzegawczość +19, Sztuka przetrwania +19 (+21 podążanie tropem), Ukrywanie się +5, Wspinaczka +17

Atuty: Bezpośredni strzał, Precyzyjny strzał, Ruchliwość, Strzał w biegu^p, Szybki strzał, Uniki, Żelazna wola

Środowisko: lasy i podziemia w klimacie gorącym

Występowanie: pojedynczo lub z oddziałem thanów

Skala Wyzwania: 13

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze praworządny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Czarożercy, trzon rasy sarkrithów, napędzają rasową nienawiść do magii i jej efektów. Rzadko podróżują bez eskorty oddziału thanów.

Opisywani, jak ich pobratymcy, są potężnymi fizycznie, pokrytymi łuską humanoidami o gadzich pyskach, mierzącymi powyżej 2,7 metra. Skóra czarożerców jest jasnoniebieska, a u starzejących się ciemnieje aż do szarości.

Inne istoty nie mają właściwie okazji negocjować z czarożercami. Oczekują oni bowiem od wszystkich posłuszeństwa i sprawia im wielką trudność nawet zrozumienie idei wymiany poglądów na prawach równego z równym. Jeden jest po prostu silniejszy lub słabszy od drugiego, a stąd naturalnie wynika władza i posłuszeństwo. Wykorzystując obsesję czarożerców

na punkcie siły jednostki, niektóre potężne stworzenia, takie jak smoki, niekiedy próbowały podporządkować sobie grupy opisywanych istot. Niemniej czarożercy nigdy nie są lojalni wobec innych ras. W ich oczach wszyscy niesarkrithowie to byty skażone plugawym dotykiem magii.

Czarożercy mówią piekielnym, smoczym i wspólnym.

Walka

Czarożercy podchodzą do bitwy jak do wszystkiego – z chłodnym spokojem. Nigdy się nie spieszą i nigdy nie powodują się emocjami. Zawsze kierują ataki własne i thanów w postaci rzucające czary oraz w inne osoby ewidentnie korzystające z magii.

Walcząc w grupie czarożercy koordynują ataki: połowa pozbawia przeciwników magii używając promieni rozproszenia, a druga połowa prowadzi ostrzał z luków.

Promień rozproszenia (zn): Czarożerca może na życzenie powołać do istnienia promień anulujący działanie magii we wszystkim, czego dosięgnie. Opisywany wykonuje atak dotykowy dystansowy – jeśli promień trafi w cel, ów doświadcza efektu analogicznego do potężniejszego rozproszenia magii (jakby rzuconego przez zaklinacza 20. poziomu).

Wchłanianie czarów (zw): Zaklęcie, które nie przełamie odporności na czary opisywanego, sprawia, iż stwór zyskuje punkty wytrzymałości w liczbie równej poziomowi czar. Najpierw leczą one odniesione obrażenia, a nadmiarowe stają się tymczasowymi punktami wytrzymałości, które ulatniają się po 1 minucie.

THAN

Duży humanoid-potwór

Kostka Wytrzymałości: 11k8+99 (148 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 9 m (6 pól) (mistrzowska pełna zbroja płytowa); bawo 12 m (8 pól)

KP: 24 (-1 rozmiar, +8 mistrzowska pełna zbroja płytowa, +2 mistrzowska ciężka stalowa tarcza, +5 naturalny), dotyk 9, nieprzygotowany 24

Bazowy atak/zwarcie: +11/+23

Atak: mistrzowski miecz dwuręczny +19 wręcz lub mistrzowski łuk długi refleksyjny (premia z S +4) +11 dystansowo

Całkowity atak: mistrzowski miecz dwuręczny +19/+14/+9 wręcz oraz ugryzienie +13 wręcz lub mistrzowski łuk długi refleksyjny (premia z S +4) +11/+6/+1 dystansowo

Obrażenia: mistrzowski miecz dwuręczny 2k6+8, ugryzienie 1k6+4, mistrzowski łuk długi refleksyjny (premia z S +4) 1k8+4

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: —

Specjalne cechy: OC 23, odporność adaptacyjna, odporność na uderzenia, pole antymagii, przypływ adrenaliny, ukrycie woni, węch, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +16, Ref +7, Wola +3

Atrybuty: S 26, Zr 10, Bd 18, Int 9, Rzt 11, Cha 9

Umiejętności: Skakanie +14, Sztuka przetrwania +12, Wspinaczka +14

Atuty: Doskonalsza szarża byka, Doskonalwsze roztrzaskiwanie,

Potężny atak

Środowisko: lasy i podziemia w klimacie gorącym

Występowanie: pojedynczo lub oddział (10)

Skala Wyzwania: 11

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze praworządny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Zadaniem thanów jest ochrona protektoratów sarkrithów przed atakami fizycznymi.

Jak wszystkie istoty należące do opisywanego gatunku, ta odmiana również nienawidzi magii. Thanowie są waleczni, wierni i okrutni. Istnieją dla nich tylko rozkazy. W konfrontacji z bytami, które uważają za słabsze, wypowiadają się wyłącznie z pozycji rozkazującego, a w kontaktach z czarodziejami i innymi zwierzchnikami – zachowują bezwzględne posłuszeństwo.

Thanowie to łuskowate humanoidy o ciężkich, gadzich łbach, wzroście 2,7 metra i wadze około 400 kilogramów

Opisywani mówią piekielnym i wspólnym.

Walka

Thanowie walczą brutalnie i skutecznie, wykorzystując rozmiar i przewagę liczebną do miażdżenia oporu mniejszych adwersarzy. Jeśli nie otrzymają innego rozkazu, zwykle wybierają jednego (często najbliższego) wroga i koncentrują na nim ataki, a gdy go powalą, biorą się za następnego. Prosta taktyka czyni z nich przeciwników niebezpiecznych, ale przewidywalnych.

Odporność adaptacyjna (zw): Gdy than odniesie obrażenia od zaklęcia lub efektu zadającego obrażenia wynikające z jakiegoś rodzaju energii, zyskuje odporność 10 przeciw kolejnym atakom tego właśnie typu. Odporność utrzymuje się 24 godziny.

Odporność na uderzenia (zw): Than wszystkie obrażenia zadawane bronią miażdżącą traktuje jak stłuczenia.

Pole antymagii (zn): Raz dziennie w darmowej akcji opisywany może stworzyć wokół siebie pole antymagii. Środkiem pola zawsze jest than, a działa ono w promieniu 1,5 metra. Pole utrzymuje się tyle rund, ile wynosi premia z Budowy thana (przeciętnie 9).

Przypływ adrenaliny (zw): Than może wykonać jeden dodatkowy ruch lub akcję ataku w rundzie. Może używać tej zdolności tyle razy dziennie, ile wynosi jego premia z Budowy (przeciętnie 9).

Średni humanoid (wodny, zmiennokształtny)

Kostka Wytrzymałości: 3k8 (13 pw)

Inicjatywa: +1

Szybkość: 9 m (6 pól), pływanie 27 m (18 pól)

KP: 16 (+1 Zr, +5 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 15 jako foka; 15 (+1 Zr, +4 mithrilowa

koszulka), dotyk 11, nieprzygotowany 14 jako humanoid

Bazowy atak/zwarcie: +2/+1

Atak: ugryzienie +3 wręcz lub mithrilowy miecz długi +1 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +3 wręcz lub mithrilowy miecz długi +1 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 1k6–1, mithrilowy miecz długi 1k8–1

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: —

Specjalne cechy: różne kształty

Rzuty obronne: Wytr +1, Ref +4, Wola +1

Atrybuty: S 9, Zr 13, Bd 11, Int 12, Rzt 10, Cha 12

Umiejętności: Nasłuchiwanie +6, Pływanie +11, Rzemiosło (dowolne jedno) +3, śpiew +5, Spostrzegawczość +6, Występy (oratorstwo)

Atuty: Czujność, Finezja w broni

Środowisko: wody w klimacie zimnym

Występowanie: pojedynczo, para, rodzina (3-10) lub plemię (12-30)

Skala Wyzwania: 1

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle neutralny

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +1

Selkie to zmiennokształtni – na lądzie mają wygląd humanoidów, a w wodzie postać fok. Utrzymują, iż pochodzą od istot baśniowych, których kontakty z niebaśniowymi stworzeniami często mają tragiczne efekty.

Jako foka selkie wygląda na normalne zwierzę i jedynie oczy zdradzają inteligencję. Jako humanoidy, są to bardzo atrakcyjni ludzie, zwykle szarowłosi, szarooccy, o bardzo bladej skórze.

Opisywane istoty są bardzo zafascynowane mieszkańcami lądu, co często prowadzi do zawierania małżeństw. Związek człowieka i selkie rzadko jednak kończy się szczęśliwie, bo prędzej czy później opisywane stworzenie poczuje nieodpartą tęsknotę za morzem i porzuci małżonka oraz dzieci. Półselkie



Selkie

są ludźmi pod każdym względem – mogą mieć tylko drobne błony między palcami.

Selkie mówią wodnym i wspólnym.

WALKA

Selkie w naturalnej postaci atakują gryząc, ale nie są zbyt silne i wolą unikać walki wręcz. Jako ludzie władają bronią wykutą z mithrilu i noszą mithrilowe zbroje.

Różne kształty (zn): Selkie ma tylko ograniczoną kontrolę nad zdolnością zmiany kształtu. W oceanie zawsze jest foką, na lądzie humanoidem. Tylko w miejscach granicznych – w płytkich wodach przybrzeżnych, na wąskim pasie plaży – może wybierać, którą przyjąć formę. Zmiana kształtu to darmowa akcja. Ekwipunek noszony lub trzymany przez selkie-człowieka podczas transformacji wtapia się w ciało foki, a magiczne przedmioty przestają działać do czasu ponownego przybrania formy ludzkiej.

Umiejętności: Selkie otrzymuje premię rasową +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Stworzenie zawsze ma prawo też w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś je rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.

SELKIE JAKO POSTACIE TŁA

Ulubioną klasą tych istot jest bard. Kapłani selkie często nie wybierają konkretnego bóstwa, a mają dostęp do domen leczenie, ochrona i woda. Jeśli kapłan zechce czcić jakiegoś boga czy boginię, wówczas ma dostęp do domen właściwych dla bóstwa. Efektywny poziom postaci (EPP) selkie jako bohatera gracza równa się poziomowi klasowemu +4. A więc 1-poziomowy bard selkie ma EPP 5 i jest odpowiednikiem postaci na 5. poziomie.

Umiejętności: Ciche poruszanie się +4, Nasłuchiwanie +2, Sposstrzegawczość +2, Ukrywanie się +0, Wyczucie pobudek +2

Atuty: Atak z powietrza, Doskonalsza inicjatywa

Środowisko: każde góry i lasy

Występowanie: pojedynczo, tabun (2-5) lub mrowie (11-20)

Skala Wyzwania: 3

Skarb: —

Charakter: zawsze praworządny dobry

Rozwój: 4-6 KW (duży); 7-9 KW (wielki)

Senmurvy to inteligentni, zaciekli obrońcy dobra. Powszechnie służą nie-złym humanoidom – w rodzaju elfów, krasnoludów czy gnomów – jako wierzchowce, zwiadowcy i strażnicy.

Opisywani mają łeb, korpus i pazuraste tylne łapy psa, a w miejscu, gdzie ów zwierz ma łapy przednie, wyrasta im para pierzastych skrzydeł. Istoty są jaskrawo ubarwione, a każdy osobnik ma inny wzór upierzenia. Pozbawione źrenic oczy senmurwów mają barwy klejnotów, zwykle szafirowe, rubinowe lub szmaragdowe.

Niniejsze stworzenia zapewniają pomoc potrzebującym jej humanoidom, zwłaszcza atakowanym przez złe byty. Potrafią wyczuwać dobro oraz zło i zwracają pilną uwagę na to, komu pomagają. Bardzo się złością, gdy odkryją obłudę lub zdradę u tych, których wspomagają.

Senmurvy mówią leśnym i rozumieją (ale same nim nie mówią) wspólny.

WALKA

Senmurvy wyśmienie nie nurkują, rzucając się do walki i zadając zabójcze uderzenia, a potem odlatują na bezpieczną odległość. Zwykle nacierają na przeciwnika kilka razy, zanim zewrą się z nim wręcz. W bliskim starciu

SENMURV

Duża magiczna bestia

Kostka Wytrzymałości: 3k10+12

(28 pw)

Inicjatywa: +4

Szybkość: 9 m (6 pól), latanie 18 m (12 pól) (przeciętna)

KP: 15 (+3 Zr, +2 naturalny), do-tyk 13, nieprzygotowany 12

Bazowy atak/zwarcie: +3/+13

Atak: ugryzienie +8 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +8 wręcz lub 2 pazury +8 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 1k8+9, pazury 1k6+6

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: rozrywanie 2k6+6, ugodzenie zła, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: węch, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +7, Ref +6, Wola +2

Atrybuty: S 22, Zr 16, Bd 19, Int 9, Rzt 13, Cha 16



Senmurv

atakują oboma pazurzystymi łapami i rozrywają, zadając straszliwe rany.

Opisywany stwór może nieść jeźdźca i ekwipunek o wadze do 100 kilogramów. Nie najlepiej toleruje siodło, więc dosiadająca go istota musi nauczyć się jeździć na oklep.

Rozrywanie (zw): Senmurv, który zakończy powodzeniem oba ataki pazurami, wczepia się w ciało przeciwnika i je rozrywa, zadając w ten sposób automatycznie dodatkowe 2k6+6 obrażeń.

Ugodzenie zła (zw): Senmurv może raz dziennie wyprowadzić w złego przeciwnika normalny atak wręcz, powodując dodatkowe obrażenia w liczbie równej posiadanym przez siebie KW (maksymalnie +20 dodatkowych ran).

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *wykrycie dobra, wykrycie zła*.

Węch (zw): Senmurv może wykrywać zbliżających się wrogów, wywęszyć ukrywających się oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

SHADAR-KAI

Średnia istota baśniowa (pozaplanarna)

Kostka Wytrzymałości: 3k6 (10 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 16 (+3 Zr, +3 ćwiekowana skórzna), dotyk 13, nieprzygotowany 13

Bazowy atak/zwarcie: +1/+1

Atak: kolczasty łańcuch +4 wręcz lub łuk krótki +4 dystansowo

Całkowity atak: kolczasty łańcuch +4 wręcz lub łuk krótki +4 dystansowo

Obrażenia: kolczasty łańcuch 2k4, łuk krótki 1k6/×3

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m (3 m z kolczastym łańcuchem)

Specjalne ataki: podstępny atak +1k6

Specjalne cechy: klątwa cienia, nadzwyczajne widzenie w słabym świetle, RO 5/zimne żelazo, ukrywanie się na widoku

Rzuty obronne: Wytr +2, Ref +7, Wola +4

Atrybuty: S 10, Zr 16, Bd 11, Int 11, Rzt 10, Cha 9

Umiejętności: Ciche poruszanie się +9, Nasłuchiwanie +8, Przeszukiwanie +6, Spostrzegawczość +8, Sztuka przetrwania +6 (+8 podążanie tropem), Ukrywanie się +9

Atuty: Czujność, Biegłość w broni egzotycznej (kolczasty łańcuch)^P, Finezja w broni

Środowisko: każde lasy i podziemia (Plan Cieni)

Występowanie: pojedynczo, patrol (3-6) lub oddział (7-12)

Skala Wyzwania: 1

Skarb: gal-ralan +1 plus standardowy

Charakter: zwykle neutralny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +1

Shadar-kai, czyli cieniste istoty baśniowe, to rasa zgorzkniałych, zawziętych humanoidów o duszach zatrutych przez cień. Mają

szarą skórę, ciemne oczy i szczupłe ciała. Wzrostem nieco przewyższają ludzi. W miękkich ruchach widać grację i nadnaturalną bezszelestność. Za shadar-kai zawsze wędruje cień. Cienie rzucane przez fałdy ich ubrań zdają się głębsze niż w przypadku innych humanoidów. Wkraczając w obszar zwykłego cienia, shadar-kai jak gdyby niknie z pola widzenia.

Opisywani preferują lekką broń, którą włada się z gracją i zręcznością – zwłaszcza cenią kolczaste łańcuchy. Wielu robi sobie przeróżne tatuaże i kolczykuje ciało.

Dawno temu shadar-kai zapragnęli ocalić świat przed rosnącymi w siłę rasami humanoidów. Sprawnie władając magią cienia zawarli pakt z mrocznymi mocami Planu Cieni, aby pograć świat w nieskończonym zmierzchu, w którym cieniste baśniowe istoty rządząby niepodzielnie. Jednak eksperyment nie powiódł się i shadar-kai pozostali związani z Planem Cieni, skazani klątwą na utratę dusz w jego mrocznych głębinach. Klątwa cienia działa na nich do dziś dnia i każdy przedstawiciel tej rasy toczy życiową walkę, by powstrzymać nieuchronną zagładę.

Ciągły wpływ Planu Cieni uczynił z shadar-kai ponure i wojowniczo nastawione byty. Niewiele ras rozumie ciężką dolę tych cienistych istot baśniowych. Nawet tymczasowe rozwiązania, które wynaleźli shadar-kai, każą im walczyć z nieustannym bólem. Stąd bierze się ich złośliwość. Skłonność do aktów okrucieństwa i przemocy rośnie u shadar-kai z każdą generacją.

Shadar-kai mówią elfim, leśnym i wspólnym.

WALKA

Shadar-kai, istoty subtelne i zwodnicze, noszą przekleństwo i błogosławieństwo Planu Cieni. Gdy tylko mogą, kradną nie będąc zauważeni, a w razie potrzeby atakują z zasadzki. Shadar-kai posługujący się zaklęciami preferują magię cienia i iluzji. Większości grup tej rasy przewodzi potężny osobnik używający czarów. Opisywani górują nad większością stworzeń w skrytym poruszaniu się i ostrości wzroku, więc zazwyczaj udaje im się doprowadzać do walki na własnych warunkach.

Przedstawiony w statystykach osobnik nosi gal-ralan +1 (patrz dalej „Przedmioty shadar-kai”).

Podstępny atak (zw): Zawsze, gdy ofiara ataku shadar-kai nie może korzystać z premii ze Zręczności lub gdy stwór ją flankuje, zadaje on po udanym ataku wręcz dodatkowe 1k6 obrażeń. Niniejsze rany kumulują się z obrażeniami od podstępnego ataku wynikającego z innych źródeł, na przykład poziomów łotrzyka.

Klątwa cienia (zn): Plan Cieni wywiera olbrzymią presję na duszę shadar-kai, słabo połączoną ze śmiertelnym ciałem. Gdy stwór jest otumaniony, oszołomiony, nieprzytomny lub się zatacza (z wyjątkiem naturalnego snu), musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 15). W przypadku porażki traci część duszy na rzecz Planu Cieni. Rzut obronny jest wymagany także przy każdym zdejmowaniu gal-ralana (patrz dalej „Przedmioty shadar-kai”).

Shadar-kai z uszkodzoną duszą otrzymuje jeden negatywny poziom, którego nie może usunąć, dopóki nie odzyska całości duszy. Kolejne sytuacje zmuszające do rzutu obronnego przeciw klątwie cienia mogą poskutkować większą liczbą negatywnych

poziomów. Shadar-kai na Planie Cieni może przenieść duszę z powrotem do ciała dzięki zaklęciu *potężniejsze przywrócenie energii życiowej*. Na Planie Materialnym zaś (lub innym) musi użyć w tym celu *życzenia* lub *cudu*.

Na shadar-kai dotkniętego klątwą nie wpływa ani wskrzeszenie, ani zmartwychwstanie. Nie ma on także prawa zdobywać doświadczenia. Dotyk klątwy cienia podrażnia shadar-kai, wypełniając jego serce lodowatą pustką, która w końcu doprowadza wszystkich z wyjątkiem najbardziej wytrwałych jednostek do kapitulacji i całkowitego porzucenia Planu Materialnego.

Shadar-kai, który podąży na Plan Cieni i tam pozostanie, łagodzi działanie klątwy cienia i nie odczuwa negatywnych efektów. Jeśli jednak opuści Plan Cieni nie odzyskawszy całej duszy, cierpi od efektów klątwy cienia, dopóki nie wróci do wspomnianego wymiaru lub nie odzyska duszy.

Nadzwyczajne widzenie w słabym świetle (zw): Shadar-kai w słabym świetle widzi cztery razy dalej niż człowiek, jako że ma nadzwyczajnie rozwinięty zmysł wzroku.

Ukrywanie się na widoku (zn): Shadar-kai może skorzystać z umiejętności Ukrywanie nawet będąc obserwowanym. Jeśli nie oświetla go naturalne światło słońca, czar światła dnia ani podobny magiczny blask, ma prawo zniknąć z pola widzenia nawet na otwartej przestrzeni, nie mając niczego, za czym da się schować.

Umiejętności: * Shadar-kai posiada premię rasową +10 do testów Ukrywania się w ciemności i półmroku (czyli zawsze, prócz światła dziennego lub obszaru działania zaklęcia *światło dnia*).

SPOŁECZNOŚĆ SHADAR-KAI

Shadar-kai utworzyli społeczeństwo drapieżców. Istnieje niewiele stałych miast tej rasy, ale często jej przedstawiciele pojawiają się w osadach innych stworzeń. Pełne cieni miasta zbudowane przez ludzi i inne inteligentne rasy nie potrafią ustrzec się przed zdeterminowanymi grupami intruzów shadar-kai.

Nieliczne pozostałe na Planie Materialnym miasta shadar-kai skrywają iluzje i magia cienia, strzegą ich także gromadki zwadowców tej rasy z cienistymi mastiffami. Wielu z opisywanych wciągnął już Plan Cieni, więc nawet największe ich miasta to miejsca opustoszałe, słabo zaludnione.

Większość krain shadar-kai to magokracje, w których władcami są potężni iluzjoniści. Opisywani nienawidzą innych istot

baśniowych, więc tropią je i zabijają. Tylko okazjonalnie zawierają sojusze z innymi złymi istotami baśniowymi, zwykle w celu oszukania lub infiltracji społeczności dobrych humanoidów.

PRZEDMIOTY SHADAR-KAI

Klątwa cienia odciska piętno na każdym aspekcie kultury shadar-kai, a przebywanie na Planie Materialnym jest dla nich nieustającą walką. Większość używa gal-ralanów (opisanych dalej), by przytwierdzić duszę do ciała i odeprzeć klątwę cienia.

Czarny kamień runiczny: Shadar-kai pokonany przez klątwę cienia często korzysta z *czarnego kamienia runicznego*. Run to skomplikowana pieczęć narysowana na małym, połyskliwym kamyku. Na rozkaz *czarny kamień runiczny* umożliwia posiadaczowi *zamianę planów* pomiędzy Planem Cieni i Materialnym (w dowolną stronę), wraz z przedmiotami o wadze do 25 kilogramów. Po trzykrotnym użyciu przedmiotu magia kamienia się ulatnia.

PC 9; Wymagania: Stworzenie cudownego przedmiotu, *zamiana planów*; Cena rynkowa: 3300 sz. Waga: —.

Ekstrakt nocy: Po rzuceniu lub upuszczeniu fiołka tego magicznego płynu redukuje miejscowo poziom światła w promieniu 6 metrów do intensywności światła gwiazd. Magiczny blask nadal działa w danym obszarze (i neguje efekt), ale latarnie, pochodnie, słoneczne pręciki i inne zwykle źródła światła ulegają stłumieniu, dopóki znajdują się na obszarze. ST testów Spostrzegawczości wykonywanych względem obiektów na obszarze działania *ekstraktu nocy* rośnie o +10, ale istoty widzące w ciemnościach (normalnie lub nadzwyczajnie) ignorują ten fakt. Z kolei stworzenia po prostu widzące w słabym świetle otrzymują premię +5 do testów Spostrzegawczości wykonywanych przy świetle gwiazd. *Ekstrakt nocy* zapewnia całkowite ukrycie (ryzyko chybiecia 50%) względem osób pozbawionych widzenia w słabym świetle, a ukrycie (ryzyko chybiecia 20%) względem tych widzących w słabym świetle. Nie zapewnia żadnego ukrycia, jeśli przeciwnik widzi w ciemnościach (normalnie lub nadzwyczajnie) albo posiada nadzwyczajne widzenie w słabym świetle. Efekt trwa 10 minut.

PC 1; Wymagania: Stworzenie cudownego przedmiotu, *światło*; Cena rynkowa: 50 sz. Waga: —.

Gal-ralan: Żelazna, kuta na zimno obręcz zajmuje na ręce miejsce karwasza. Po założeniu przebija przedramię długimi kolcami z tego samego metalu. Urządzenie przytwierdza duszę użytkownika do ciała, ale powoduje również nieustanny ból. Budowa noszącego gal-ralan ulega obniżeniu o 1, którego to punktu nie da się uleczyć, nie zdejmując przedmiotu.



Shadar-kai

Gal-ralan obdarza posiadacza premią z odporności od +1 do +5 do rzutów obronnych, która rośnie dodatkowo o +2 przeciw efektom zabójczym, wysączeniu energii oraz efektem wpływającym na duszę (jak kłatwa cienia). Na przykład, gal-ralan +2 ma przeciw tym efektom skuteczność +4, gal-ralan +3 działa jak +5 i tak dalej.

PC 5; Wymagania: Stworzenie cudownego przedmiotu, odporność, poziom czarującego musi być trzykrotnie wyższy od premii gal-ralana; Cena rynkowa: 625 sz (+1), 2500 sz (+2), 5600 sz (+3), 10 000 sz (+4) lub 15 600 sz (+5). Waga: —.

SHADAR-KAI JAKO POSTACIE TŁA

Ulubioną klasą shadar-kai jest łotrzyk. I właśnie tych ostatnich zdarza się najwięcej wśród cienistych istot baśniowych, nie mniej wielu przedstawicieli opisywanej rasy zostaje czarodziejami lub kapłanami. Niewielu shadar-kai bywa na tyle silna, by skutecznie toczyć walkę wręcz, rzadko zatem obierają karierę wojowników, tropicieli, mnichów czy barbarzyńców.

Z racji startowych Kostek Wytrzymałości i wyjątkowych mocy efektywny poziom postaci (EPP) shadar-kai jako bohatera gracza równa się poziomowi klasowemu +4. A więc 1-poziomowy shadar-kai łotrzyk ma EPP 5 i jest odpowiednikiem postaci 5. poziomu.

SHEDU

Duża magiczna bestia

Kostka Wytrzymałości: 9k10+27 (76 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 9 m (6 pól), latanie 18 m (12 pól) (przeciętna)

KP: 14 (–1 rozmiar, +5 naturalny), dotyk 9, nieprzygotowany 14

Bazowy atak/zwarcie: +9/+17

Atak: walnięcie +12 wręcz

Całkowity atak: 2 walnięcie +12 wręcz

Obrażenia: walnięcie 1k6+4

Przestrzeń/zasięg: 3 m/1,5 m

Specjalne ataki: tratowanie, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: eteryczny spacer, magiczny krąg przeciw złu, nadzwyczajna stabilność, OC 14, odejście, odporność na dźwięk 5, elektryczność 5, kwas 5, ogień 5 i zimno 5, racjonalny umysł, telepatia 60 m, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +9, Ref +6, Wola +7

Atrybuty: S 19, Zr 11, Bd 17, Int 22, Rzt 18, Cha 16

Umiejętności: Dyplomacja +17, Koncentracja +15, Nasłuchiwanie +24, Spostrzegawczość +24, Sztuka

przetrwania +4 (+6 na innych planach), Wiedza (plany) +26, Wiedza (religia) +18, Wyczucie pobudek +16, Zachowanie równowagi +20

Atuty: Atak z powietrza^P, Doskonalsza szarża byka, Doskonalsze roztrzaskiwanie, Potężny atak, Walka na oślep

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo, para lub synod (2 i 1-3 lammasu)

Skala Wyzwania: 10

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze praworządny dobry

Rozwój: 10-12 KW (duży); 13-24 KW (wielki)

Shedu są bliskimi kuzynami lammasu (patrz Księga Potworów). Podróżują między Planem Materialnym, Astralnym i Eteryicznym, krzewiąc cnoty prawa i dobra oraz służąc pomocą potrzebującym ochrony lub doradztwa. Od szyi w dół shedu przypominają ogromne, skrzydlate byki z silnie rozwiniętymi mięśniami i z piątą nogą między przednimi, nieco z tyłu za nimi. Te stateczne istoty mają ludzkie głowy z kunsztownie zaplecionymi brodami i długimi, lśniącymi, czarnymi włosami w kędziarach. Shedu obnoszą się z królewską, czasem wyniosłą manierą, tak jakby noszone przez nie pozłacane korony czyniły ich królami. Nawet jeśli stworzenia te władały kiedyś ziemskimi królestwami, historia dawno wymazała to z pamięci. Shedu nigdy nie rozmawiają o koronach, choć każda z tych istot nosi takową.

Praworządni dobrzy kapłani czasami przyzywają shedu, pytając je o radę w sprawach wagi planarnej lub prosząc o ochronę świątyni podczas ważnych wydarzeń, jak wybór nowego przywódcy czy narodziny mesjańskiego dziecka. Opisywane byty mają doskonałe, wyczulone na szczegóły umysły. Są doskonałymi doradcami i strażnikami, a to dzięki niepodatności na kontrolę umysłu i zdolności skupienia się na zadaniu bez względu na czynniki dekoncentrujące.

Shedim mówią niebiańskim, smoczym i wspólnym. Wolą jednak porozumiewać się telepatycznie.

WALKA

Mimo zdolności tratowania przeciwników potężnymi kopytami, shedu nie najlepiej radzą sobie w walce w starciu z wyszkolonym przeciwnikiem. W takich przypadkach



Shedu

wolą wzbić się w powietrze i spróbować potraktować adwersarza *zdominowaniem osoby*. Gdy zaczyna się robić gorąco, przeskakują na Plan Eterychny lub odchodzą na Astralny.

Tratowanie (zw): W standardowej akcji co rundę shedu w swojej turze może traktować przeciwników mniejszych o co najmniej jedną kategorię rozmiaru. Taki atak zadaje 2k6+4 obrażenia miażdżone. Tratowany może spróbować wyprowadzić okazyjny atak z karą -4 albo wykonać rzut obronny na Refleks o ST 18 (udany zmniejsza o połowę liczbę obrażeń otrzymanych podczas traktowania).

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – jasnosłyszenie/jasnowidzenie, telekineza, zobaczenie niewidzialnego; 3/dzień – zdominowanie osoby. Poziom czarującego = 9. ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru.

Eterychny spacer (zn): Shedu może przenieść się z Planu Eterychnego na Materialny w darmowej akcji, a powrócić w akcji ruchu. Poza tym zdolność działa tak jak *eterychny spacer* rzucony przez zaklinacza 15. poziomu.

Magiczny krag przeciw złu (zn):

Shedu emanuje nieustannym magicznym kręgiem przeciw złu w promieniu 6 metrów. Aurę da się rozproszyc, ale opisywany może odnowić ją (darmowa akcja) w swej następnej turze.

Nadzwyczajna stabilność (zw):

Pięć nóg shedu zapewnia zwiększoną stabilność, czyniąc go niepodatnym na odepchnięcie szarżą byka. Uniemożliwia także przepchnięcie czarami typu *mocarna dłoń Bigby'ego*.

Odejście (zn): Raz na tydzień opisywany może rzucić *projekcję astralną* jak zaklinacz 18. poziomu. Zdolność działa tylko na shedu.

Racjonalny umysł (zw): Doskonały mózg shedu zapewnia niepodatność na efekty wpływające na umysł.

Telepatia (zn): Shedu może telepatycznie komunikować się z każdym znającym jakiś język stworzeniem w promieniu 60 metrów.

Umiejętności: Shedu posiada premię rasową +8 do testów Nasłuchiwanie, Spostrzegawczości, Wiedzy (plany) i Zachowania równowagi.

Slaad błotny



AS

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 16 (+2 Zr, +4 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 14

Bazowy atak/zwarcie: +6/+9

Atak: ugryzienie +9 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +9 wręcz oraz 2 pazury +7 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 2k6+3, pazury 1k4+1

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: choroba, dźwięczący pisk, przyzwanie slaada, skulenie

Specjalne cechy: cechy przybyszów, niepodatność na dźwięk, odporność na elektryczność 5, kwas 5, ogień 5 i zimno 5, pozorowanie śmierci, szybkie leczenie 3

Rzuty obronne: Wytr +7, Ref +7, Wola +3

Atrybuty: S 17, Zr 15, Bd 15, Int 6, Rzt 6, Cha 8

Umiejętności: Ciche poruszanie się +11, Nasłuchiwanie +7, Skakanie +12, Spostrzegawczość +7, Ukrywanie się +11, Wspinaczka +12

Atuty: Doskonała inicjatywa, Uniki, Wielokrotny atak

Środowisko: każdy region i podziemia (Limbo)

Występowanie: pojedynczo, banda (2-5) lub sfera (6-10)

Skala Wyzwania: 6

Skarb: —

Charakter: zawsze chaotyczny neutralny

Rozwój: 7-9 KW (średni); 10-18 KW (duży)

Czerwonych slaadów wielu uważa za najsłabszych przedstawicieli całego gatunku. Nie jest to jednak prawda. Slaadowie błotni stoją jeszcze niżej w hierarchii. Jednak mimo to ów stwór – choć wyszydzany przez potężniejszych pobratymców – dla wielu grup poszukiwaczy przygód stanowi nie lada wyzwanie.

Slaadowie błotni mierzą około 1,5 metra wzrostu i ważą nieco ponad 80 kilogramów. Skórę mają barwy od odcieni brązu do zjadliwej brązowozielonej. Posiadają charakterystyczne dla slaadów szerokie usta, pełne ostrych zębów. Z końcówek długich, wrzecionowatych rąk wyrastają silne, ostre pazury.

Opisywane stwory nie wierzą w siebie i są tchórzliwe. Mają jednak silny instynkt przetrwania i często znajdują sposób, by przeżyć wbrew wszelkim szansom.

Slaadowie błotni mówią językiem slaadów.

SLAAD, BŁOTNY

Średni przybysz (chaotyczny, pozaplanarny)

Kostka Wytrzymałości: 6k8+12 (39 pw)

Inicjatywa: +6

WALKA

Błotni slaadowie zwykle zaczynają walkę od pisku albo od próby przyzwania większej liczby slaadów. W obliczu

przeważającego zagrożenia próbują kulić się albo pozorować śmierć.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broń naturalną slaada oraz każdy dzierzony przez niego oręż traktuje się jak broń o charakterze chaotycznym.

Slaada błotny można sprowadzić czarem przyzwanie potwora VI.

Choroba (zw): Każde stworzenie ugryzione przez błotnego slaada musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – udany oznacza uniknięcie

zarażenia się chorobą, która w ciągu tygodnia przemieni ofiarę w błotnego slaada. Zarażone stworzenie ma prawo do nowego rzutu obronnego (ST 15) każdego dnia, by zwalczyć infekcję.

Dźwięczący pisk (zn): Raz dziennie slaad błotny może wydać przeraźliwy pisk. Każde stworzenie w promieniu 9 metrów od niego musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza 5k6 obrażeń od dźwięku.

Przyzwanie slaada (zc): Raz dziennie ten przybysz może próbować wezwać innego błotnego slaada z szansą powodzenia 40% (wynik 61-100 na k%) lub czerwonego slaada z szansą powodzenia 20% (wynik 81-100 na k%).

Skulenie (zn): W standardowej akcji slaad błotny może skulić się ze strachu. Jest to efekt wpływający na umysł. Każdy przeciwnik usiłujący uderzyć lub w jakikolwiek sposób bezpośrednio zaatakować slaada, nawet celując w niego czarem, musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 12). Udany oznacza, iż adwersarz atakuje normalnie i jest niepodatny na skulenie danego slaada przez 24 godziny. Jeśli rzut obronny zakończy się porażką, przeciwnik nie może dokończyć ataku, traci tę część akcji i nie może zaatakować slaada ponownie, dopóki ten nie przestanie się kulić. Jeśli stwór przerwie na chwilę skulenie, a potem skuli się znowu, przeciwnik ma prawo do nowego rzutu obronnego na Wole, by zaatakować.

Cechy przybyszów: Slaad błotny widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów). Nie wpływa nań zmartwychwstanie ani wskrzeszenie (ale życzenie lub cud potrafią przywrócić mu życie).

Pozorowanie śmierci (zw): Jeśli przeciwnik zrani slaada i zmniejszy jego punkty wytrzymałości do 10 lub niżej, stwór natychmiast może spróbować upozorować śmierć. Zdolność ta zaczyna działać podczas akcji adwersarza. Każde stworzenie widzące slaada pozorującego śmierć – również te, które widzą, jak się przewraca – mogą wykonać test Wyczucia pobudek (ST 22), którego sukces pozwala stwierdzić, że śmierć jest udawana. Test Spostrzegawczości nie pozwoli wykryć fałszerstwa. Nawet testy

Leczenia czy Przeszukiwania tego nie gwarantują, tak z pewnością slaad błotny wstrzymuje oddech i zwalniania bicia serca – konieczny jest udany test dowolnej z tych umiejętności (ST 22), by stwierdzić, że nadal żyje.

Szybkie leczenie (zw): Slaad błotny odzyskuje stracone punkty

wytrzymałości w tempie 3 na rundę. Szybkie leczenie nie przywraca punktów straconych w wyniku wygłodzenia, pragnienia lub duszenia, nie pozwala też przyłączyć ani regenerować utraconych części ciała.



Slasrath

MC

SLASRATH

Duże wynaturzenie (pozaplanarne)

Kostka Wytrzymałości:

8k8+32 (68 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 3 m (2 pola), latanie 15 m (10 pól) (doskonała)

KP: 17 (–1 rozmiar, +2 Zr, +6 naturalny), do-tyk 11, nieprzygotowany 15

Bazowy atak/zwarcie: +6/+15

Atak: żądło +10 wręcz

Całkowity atak: żądło +10 wręcz oraz ugryzienie +5 wręcz

Obrażenia: żądło 2k4+5 plus truczna, ugryzienie 1k6+2

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: cięcie skrzydłem, truczna

Specjalne cechy: widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +6, Ref +4, Wola +6

Atrybuty: S 21, Zr 14, Bd 19, Int 1, Rzt 10, Cha 10

Umiejętności: Nasłuchiwanie +8, Spostrzegawczość +7

Atuty: Czujność, Doskonałe roztrzaskiwanie, Potężny atak

Środowisko: każdy region i podziemia (Hades)

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 7

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 9-16 KW (duży); 17-24 (wielki)

Slasrathy były niegdyś prawie bezmyślnymi podobnymi do robaków drapieżcami. Dopiero pewien bezimienny zaklinacz odkrył sposób, jak przemienić je w latające potwory, którymi są dzisiaj.

Większość slasrathów jest czarna, ale zdarzają się szare i zielone odmiany. Mają robalowate ciała i wielkie skrzydła o krawędziach ostrych jak brzytwy. Owe skrzydła biegną wzdłuż prawie całej długości ciała, co nadaje stworom podobieństwo do płaszczyk. Minogowaty pysk znajduje się po dolnej stronie ciała. Ogon jest długi i biczowaty, z kółcem na końcu.

Większość tych stworzonych mocami magii istot służy za wierzchowce yugolothów. Znajdują się wówczas pod magiczną kontrolą, są wyposażone w specjalne uprząże, dzięki którym da się ich wygodnie dosiadać. Mimo to czasami któryś z slasrathów przełamie zaklęcie i ucieknie w siną dal.

WALKA

Slasrath niewiele dba o taktykę – po prostu stosuje ostre jak brzytwy skrzydła do przecinania pancerzy ofiar. Stworzenie zwykle walczy aż do śmierci.

Trucizna (zw): Slasrath wstrzykuje truciznę (Wytr neguje, ST 18) w każdym użądleniu. Początkowy efekt – 1k4 S i 1k4; a drugorzędny – 2k6 Bd.

Cięcie skrzydłem (zw): Jeśli slasrath szarżuje, może zakończyć szarżę tnącym atakiem skrzydłem. Wykonuje test ataku wręcz (premia +9) względem każdego stworzenia, któremu zagraża zakończywszy szarżę. Każdy trafiony otrzymuje 3k6+10 obrażeń. A jeśli obrażenia odniesie stworzenie noszące pancerz, musi ono wykonać rzut obronny na Refleks (ST 19) – nieudany oznacza natychmiastowe rozcięcie zbroi.

SŁONECZNY JASZCZUR

Duży smok

Kostka Wytrzymałości: 12k12+36 (114 pw)

Inicjatywa: +5

Szybkość: 12 m (8 pól), latanie 36 metrów (24 pola) (przeciętna)

KP: 24 (-1 rozmiar, +5 Zr, +10 naturalny), dotyk 14, nieprzygotowany 19

Bazowy atak/zwarcie: +12/+20

Atak: ugryzienie +15 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +15 wręcz oraz 4 pazury +10 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 2k8+4, pazury 2k6+2

Przestrzeń/zasięg: 3 m/1,5 m

Specjalne ataki: broń oddechowa, olśniewająca aura, olśniewająca energia

Specjalne cechy: cechy smoków, niepodatność na osłepienie, OC 20, postać energii, RO 15/magia, ślepowidzenie 36 m, wyostrzone zmysły

Rzuty obronne: Wytr +11, Ref +13, Wola +11

Atrybuty: S 18, Zr 20, Bd 17, Int 13, Rzt 16, Cha 23

Umiejętności: Ciche poruszanie się +20, Nasłuchiwanie +18, Przeszukiwanie +16, Skakanie +6, Spostrzegawczość +18, Ukrywanie się +16, Zachowanie równowagi +22, Zwinność +20

Atuty: Atak z powietrza, Potężny atak, Rozszczepienie, Unoszenie się, Zmysł walki

Środowisko: pustynie lub równiny w klimacie gorącym

Występowanie: pojedynczo, para lub tabun (3-6)

Skala Wyzwania: 14

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle chaotyczny neutralny

Rozwój: 13-24 KW (duży); 25-36 (wielki)

Słoneczny jaszczur to niebezpieczna smocza bestia, czająca się na niebie ponad gorącymi obszarami pustyń i sawann. Może zmienić się cały (lub tylko częściowo) w czystą energię, by niszczyć wrogów.

Opisywany wygląda na promiennego smoka o lśniących łuskach, emanujących widoczną aurą gorącą. Błoniaste skrzydła świecą olśniewająco. Smoczy łeb wieńczy rogi, pysk pełen jest kłów, a z oczu sączy się niemal płynne światło. Jaszczur ma osiem łap, a czterech przednich, bardziej giętkich, może używać w walce ze strasliwym skutkiem. Wijący się ogon stwora jest naprawdę długi, a wieńczy go jarząca się kula pulsującej energii. Słoneczny jaszczur ma prawie 4,5 metra długości, a rozpiętość skrzydeł wynosi dobrze ponad 3 metry.

Rzeczony był większość życia spędza w powietrzu, szybując na potężnych ciepłych prądach, przepatrując ziemię poniżej w poszukiwaniu stworzeń do pożarcia. Istoty te są mięsożerne, ale ich procesy trawienne przekształcają zjedzone mięso w czystą energię i światło, które potem promieniuje z ogona, oczu i błon skrzydeł. Jak wiele smoków, tak słoneczne jaszczury mają obsesję na punkcie szlachetnych metali i skarbów, ale szczególnie lubią gromadzić złoto i drogie kamienie.

Słoneczny jaszczur może zmienić swe ciało w palącą energię i w tej formie potrafi przenikać przez nieożywioną materię.

Siedziby najchętniej zakłada wewnątrz piaszczystych wydm, gdzie odpoczywa w formie olśniewającej energii. Większość siedzib zakładu w pobliżu grot skalnych, w których przecho-
wuje łupy.

Słoneczne jaszczury mówią płomiennym, powietrznym, smoczym i wspólnym.



Słoneczny jaszczur

WALKA

Słoneczny jaszczur ma wyjątkową metodę ukrywania się na widoku. Ponieważ nieustannie emanuje światłem, zajmuje pozycję na niebie dokładnie pomiędzy zwierzyną a słońcem, nie rzucając cienia, i czeka na najlepszą okazję, by zapikować i uderzyć. W walce z potężnym wrogiem woli pozostać w ukryciu i razić bronią oddechową. W walce wręcz w pełni wykorzystuje ataki olśniewającą energią, używając atutu Potężny atak względem opancerzonych adwersarzy.

Broń oddechowa (zn): Słoneczny jaszczur może co 1k4 rundy ziać 27-metrowym strumieniem (linia) palącej żółtej energii, zadając 15k8 obrażeń (Refleks zmniejsza o połowę, ST 19). Promień energii przenika przez materię nieożywioną (również konstrukty i nieumarłych) nie uszkadzając jej, ale rani wszystkie żywe stworzenia po drodze. Broń oddechowa zadaje wyłącznie obrażenia fizyczne, na które wpływa redukcja obrażeń, ale nie odporność na energię.

Olśniewająca aura (zn): Jaszczur nieustannie emanuje światłem, rozjaśniając okolicę w promieniu 72 metrów. Jeśli nie może ukryć swego blasku w równym lub silniejszym świetle (jak w słońcu), podlega karze –20 do testów Ukrywania się. Wszystkie stworzenia patrzące na słonecznego jaszczura muszą w każdej rundzie wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 19) – porażka oznacza oślepienie na 3k6 minut.

Olśniewająca energia (zn): Na życzenie w ramach darmowej akcji słoneczny jaszczur może przekształcić cztery przednie pazuraste łapy albo zęby w broń olśniewającej energii. Ataki takim orężem ignorują materię nieożywioną (również konstrukty i nieumarłych).

Ślepowiedzenie (zw): Słoneczny jaszczur porusza się i walczy, polegając nie tylko na wzroku, ale także na słuchu i węchu. Dzięki tej zdolności potrafi rozróżniać przedmioty oraz stworzenia w promieniu 36 metrów. W tym zasięgu zwykle postrzega istoty bez konieczności wykonywania testów Spostrzegawczości czy Nasłuchiwania.

Cechy smoków: Słoneczny jaszczur jest niepodatny na efekty *uśpienia* i paraliżu. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów) i w słabym świetle.

Postać energii (zn): W akcji ruchu jaszczur może przekształcić całe ciało w energię. W tej postaci zyskuje cechy bezcielesnych. Wówczas może zostać zraniony jedynie przez inne istoty bezcielesne, magiczną broń, istoty atakujące za pomocą magicznego oręża oraz przez zaklęcia, zdolności czaropodobne lub nadnaturalne. Jest niepodatny na wszelkie niemagiczne formy ataku. Nawet skutecznie zaatakowany czarem lub magiczną bronią o materialnym źródle ma szansę 50% na to, że nie otrzyma obrażeń (wyjątek stanowią efekty mocy, jak choćby *magiczny pocisk* oraz ataki wykonywane *widmowym orężem*). Może bez problemu przechodzić przez materialne przedmioty i wchodzić w nie (nie dotyczy to efektów mocy).

Jego ataki przenikają (ignorują) naturalny pancerz, zbroje i tarcze, choć premie z odbicia oraz efekty działania mocy (jak choćby *zbroja maga*) funkcjonują normalnie. Słoneczny jaszczur może w tej

formie wykorzystywać broń oddechową, ale nie normalne ataki. Fizyczny kontakt ze stworem w niniejszej postaci nie rani żywych istot. Zawsze porusza się on bezszelestnie i nie da się go usłyszeć dzięki testom Nasłuchiwania – chyba że sam tego chce.

Niepodatność na oślepienie (zw): Słonecznego jaszczura nie można oślepić ani zwykłymi, ani magicznymi sposobami.

Wyostrome zmysły (zw): Słoneczny jaszczur widzi na cztery razy większy dystans niż człowiek w półmroku, a osiem razy dalej w normalnym świetle.

SPRIGGAN

Spriggany to zła, wędrowną rasą gnomów o niezwyklej zdolności zwiększenia swych rozmiarów na życzenie. Wędrują w grupkach przez lesiste tereny, a czasami wyprawiają się do miasteczek i wiosek. Podczas podróży rabują i plądrują. Są liczny ludem, ale nie stanowią wielkiego zagrożenia dla cywilizowanych ras, gdyż brakuje im organizacji.

Opisywani z wyglądu są brzydkimi, wrednymi gnomami o tłustych, czerwono-brązowych włosach i poszarzałej, żółtej skórze.

Hodują włosy do abstrakcyjnej długości, dumnie prezentując krzaczaste wąsy, baczki i końskie ogony. Są obrzydliwie brudni, wydzielając przyprawiający o mdłości zapach zjełczałego ciała.

Spriggany mówią gnomim i wspólnym. Niektóre uczą się także leśnego i koboldzkiego.

WALKA

Spriggany stosują taktykę obliczoną na zaskoczenie lub wytrącenie przeciwników z równowagi. Rzucają się hurmem jako małe stworki, a w ostatniej chwili nagle rosną. Pozwala to im wykorzystać większy zasięg w przypadku okazyjnych ataków w nacierających wrogów. Zręczniejsze spriggany służą jako wsparcie dla walczących wręcz, pozostając w cieniu, by nękać wrogów podstępными atakami, potajemnymi kradzieżami lub zdolnością *roztrzaskanie*.

Spriggana można sprowadzić czarem *przywianie sojusznika natury IV*.

Podstępny atak (zw): Zawsze, gdy ofiara ataku spriggana nie może korzystać z premii ze Zręczności lub gdy stwór ją flankuje, zadaje on po udanym ataku wręcz dodatkowo 3k6 obrażeń. Niniejsze rany kumulują się z obrażeniami od podstępnego ataku wynikającego z innych źródeł, na przykład poziomów lotrzyka.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *rozpalenie płomieni*, *roztrzaskanie*, *wystraszenie*. Poziom czarującego = 8. ST rzutu obronnego 10 + poziom czaru.



	Naturalna postać Mała istota baśniowa	Powiększona postać Duża istota baśniowa
Kostka Wytrzymałości:	5k6+5 (22 pw)	5k6+20 (37 pw)
Inicjatywa:	+9	+7
Szybkość:	6 m (4 pola)	9 m (6 pól)
KP:	19 (+1 rozmiar, +4 Zr, +4 koszulka kolcza), dotyk 15, nieprzygotowany 15	16 (-1 rozmiar, +3 Zr, +4 koszulka kolcza), dotyk 12, nieprzygotowany 13
Bazowy atak/Zwarcie:	+2/-2	+2/+10
Atak:	krótki miecz +6 wręcz	krótki miecz +6 wręcz
Całkowity atak:	krótki miecz +6 wręcz	krótki miecz +6 wręcz
Obrażenia:	krótki miecz 1k6	krótki miecz 1k8+6
Przestrzeń/zasięg:	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Specjalne ataki:	podstępny atak +3k6, zdolności czaropodobne	—
Specjalne cechy:	widzenie w słabym świetle, zmiana rozmiaru	widzenie w słabym świetle, zmiana rozmiaru
Rzuty obronne:	Wytr +2, Ref +9, Wola +3	Wytr +5, Ref +7, Wola +3
Atrybuty:	S 10, Zr 20, Bd 12, Int 11, Rzt 9, Cha 11	S 18, Zr 16, Bd 18, Int 11, Rzt 9, Cha 11
Umiejętności:	Ciche poruszanie się +10, Nasłuchiwanie +6, Otwieranie zamków +12, Ukrywanie się +14, Unieszkodliwianie mechanizmów +7, Wspinaczka +5, Zręczna dłoń +10	Ciche poruszanie się +8, Nasłuchiwanie +6, Otwieranie zamków +10, Ukrywanie się +4, Unieszkodliwianie mechanizmów +4, Wspinaczka +9, Zręczna dłoń +8
Atuty:	Doskonalsza inicjatywa, Finezja w broni	Doskonalsza inicjatywa, Finezja w broni
Środowisko:	każde lasy	każde lasy
Występowanie:	pojedynczo lub sfora (3-12)	pojedynczo lub sfora (3-12)
Skala Wyzwania:	3	3
Skarb:	standardowy	standardowy
Charakter:	zwykle chaotyczny (dowolny)	zwykle chaotyczny (dowolny)
Rozwój:	zależnie od klasy postaci	zależnie od klasy postaci
Dostosowanie poziomu:	+2	+2

Zmiana rozmiaru (zn): Na życzenie spriggan może zmienić rozmiar podobnie do efektu zaklęcia *powiększenie osoby*. Zmiana rozmiaru z małego na duży wprowadza takie oto modyfikacje: +8 Siły, -4 Zręczności, +6 Budowy oraz -2 do premii do ataku i Klasy Pancerni. Miecz krótki spriggana zmienia się odpowiednio w trakcie powiększenia. Stwór po modyfikacji rozmiaru na większy nie może używać podstępnych ataków ani zdolności czaropodobnych.

Umiejętności: Spriggany posiadają premię rasową +8 do testów Cichego poruszania się, Otwierania zamków, Unieszkodliwiania mechanizmów, Wspinaczki i Zręcznej dłoni.

SPÓŁECZNOŚĆ SPRIGGANÓW

Spriggany to hałaśliwe i paskudne istoty baśniowe. Przebywają na danym obszarze niedługo czasu, zanim nie wypędzą ich pobliscy mieszkańcy. Zwykle osiedlają się pod ziemią w zalesionych terenach, w ponurych norach lub dawno zapomnianych ruinach. Żyją dzięki kradzieży i morderstwom, grabiąc i terroryzując wszystkich przechodzących w pobliżu. W szczególnie trudnych czasach rozpraszają się – pojedyncze osobniki w przebraniu gnomów dostają się do miast i miasteczek. Spriggany bardzo lubią broń i pancerze, które zwykle zdobywają na drodze przestępstwa.

SPRIGGANY JAKO POSTACIE TŁA

Ulubioną klasą tej rasy jest łotrzyk. Ze względu na zdolności specjalne efektywny poziom postaci (EPP) spriggana jako bo-

hatera gracza równa się jego poziomowi klasowemu +7. A więc 1-poziomowy spriggan łotrzyk ma EPP 8 i jest odpowiednikiem postaci 8. poziomu.

STALOWY DRAPIEŻCA

Duży przybysz

Kostka Wytrzymałości: 12k8+48 (102 pw)

Inicjatywa: +9

Szybkość: 15 m (10 pól)

KP: 30 (-1 rozmiar, +5 Zr, +16 naturalny), dotyk 14, nieprzygotowany 25

Bazowy atak/zwarcie: +12/+23

Atak: ugryzienie +19 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +19 wręcz oraz 2 pazury +17 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 2k6+7/19-20, pazury 2k4+3

Przestrzeń/zasięg: 3 m/1,5 m

Specjalne ataki: doskonalsze łapanie, rozszarpywanie 1k6+3, roztrzaskujące ugryzienie, ryk, skok do walki

Specjalne cechy: cechy przybyszów, głuchota, niepodatności, odporności, RO 15/magia i srebro, ślepowidzenie 9 m, wdech, wyczucie magii

Rzuty obronne: Wytr +12, Ref +13, Wola +11

Atrybuty: S 25, Zr 21, Bd 19, Int 10, Rzt 16, Cha 12

Umiejętności: Ciche poruszanie się +24, Nasłuchiwanie +18, Przeszukiwanie +15, Skakanie +22, Spostrzegawczość +18, Ukrywanie się +24, Wspinaczka +22, Zachowanie równowagi +25

Atuty: Dokonała inicjatywa, Dokonałe roztrzaskiwanie, Dokonałe trafienie krytyczne (ugryzienie), Potężny atak, Wielokrotny atak

Środowisko: każdy region (Acheron)

Występowanie: pojedynczo, para lub stado (6-10)

Skala Wyzwania: 13

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 13-18 KW (duży); 19-36 KW (wielki)

Stalowi drapieżcy przemierzają poczerniałe metaliczne przestrzenie Acheronu w poszukiwaniu świeżego metalu do pożarcia. Przypominają wielkie koty o żelaznych muskułach. Mają zresztą wiele cech wspomnianych zwierząt drapieżnych, w tym niewiarygodną siłę i zwinność. Mimo głuchoty doskonały węch pozwala im bez trudu postrzegać stworzenia będące w pobliżu.

Opisywani mówią szorstkim, gardłowym dialektem ziemnego.

WALKA

Jeśli stalowy drapieżca uzyska efekt zaskoczenia, zaczyna walkę rykiem w rundzie zaskoczenia, a następnie wykonuje skok do walki i przeprowadza akcję całkowitego ataku. Stara się przy każdej okazji roztrzaskiwać broń przeciwników.

Dokonałe łapanie (zw): Jeśli stalowy drapieżca trafi atakiem ugryzieniem przeciwnika mniejszego choć o jedną kategorię rozmiaru, zadaje normalne obrażenia. Może następnie próbować rozpocząć zwarcie w darmowej akcji, nie prowokując okazjonalnego ataku (zwarcie +23). Jeżeli uzyska trzymanie, ma prawo w następnym teście zwarcia spróbować

rozszarpywać ofiarę. Odtąd może też albo prowadzić zwarcie normalnie, albo po prostu trzymać w pysku przeciwnika (kara -20 do testu zwarcia, ale sam drapieżca nie pozostaje w zwarcu). Tak czy inaczej, każdy udany test zwarcia w następnych rundach oznacza automatyczne zadanie obrażeń od ugryzienia.

Rozszarpywanie (zw): Stalowy drapieżca trzymając złapaną ofiarę może wykonać tylnymi łapami dwa ataki rozszarpujące (+17 wręcz), zadając w każdym 1k6+3 obrażenia. Jeśli skoczy na przeciwnika, również może rozszarpywać.

Roztrzaskujące ugryzienie (zw): Stosując atak ugryzieniem przeciw broni, tarczy lub innemu trzymanemu przedmiotowi, stalowy drapieżca zyskuje premię +4 do spornego testu ataku i zadaje dwa razy większe uszkodzenia.

Ryk (zn): Stalowy drapieżca może wydać z siebie co 1k4 rundy potężny ryk. Wszystkie stworzenia w 9-metrowym stożku otrzymują 12k6 obrażeń od dźwięku i na 2k6 rund są ogłuszone (Wytr zmniejsza o połowę, ST 20; sukces neguje ogłuszenie). Każde narażone na ryk stworzenie kruche lub krystaliczne otrzymuje podwójną liczbę obrażeń. Stworzenia trzymające kruche przedmioty mogą zanegować uszkodzenia rzutami obronnymi na Refleks (ST 20).

Skok do walki (zw): Jeżeli stalowy drapieżca zaszarżuje, może w danej rundzie wykonać akcję całkowitego ataku, włączając w to dwa rozszarpywania.

Ślepowidzenie (zw): Zmysł węchu stalowego drapieżcy jest tak sprawny, że zapewnia mu ślepowidzenie o promieniu 9 metrów.

Głuchota (zw): Stalowy drapieżca nie słyszy żadnych dźwięków, jest więc niepodatny na efekty oparte na języku i efekty dźwiękowe oparte na słuchu. Stworzenie przyzwyczało się do tego ograniczenia i za głuchotę nie podlega karom do testów inicjatywy.

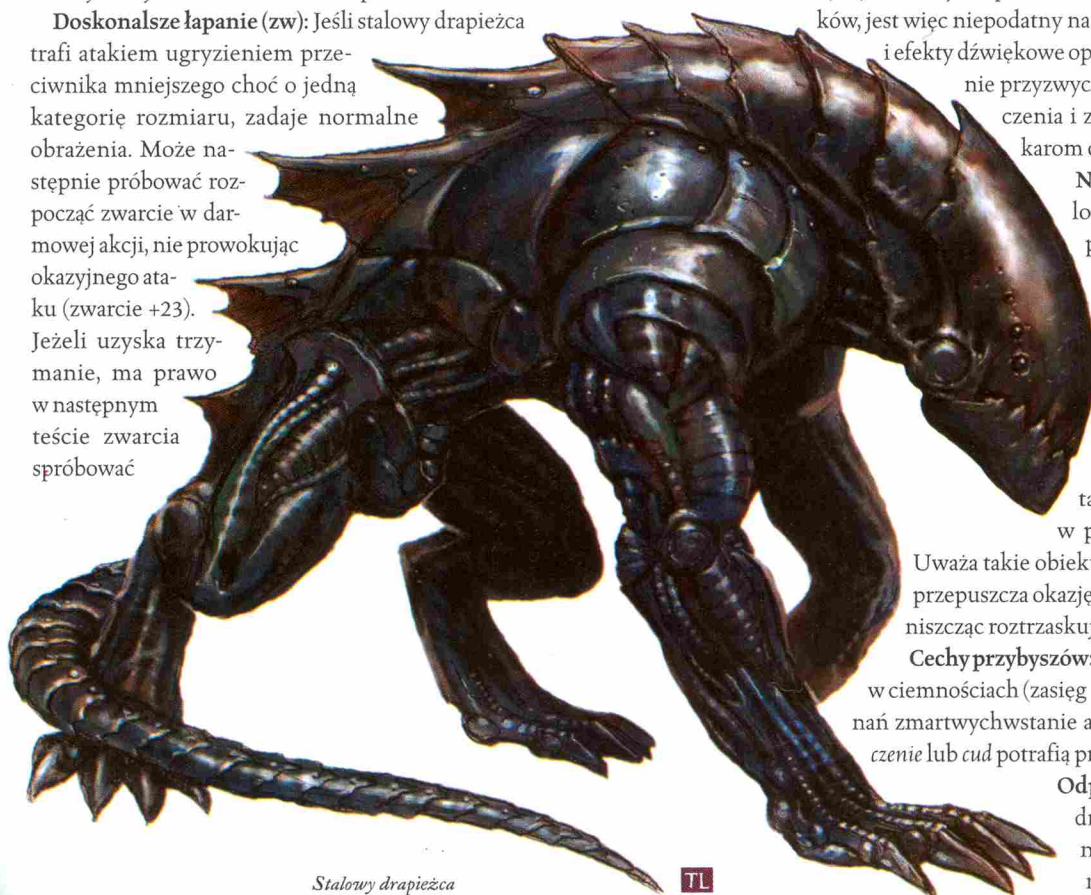
Niepodatności (zw): Stalowy drapieżca jest niepodatny na obrażenia od dźwięku i elektryczności oraz na efekty petryfikacji.

Wyczucie magii (zn): Stalowy drapieżca wyczuwa obecność magicznych metalowych przedmiotów w promieniu 36 metrów.

Uważa takie obiekty za smakołyki i rzadko przepuszcza okazję zjedzenia ich (najpierw niszcząc roztrzaskującym ugryzieniem).

Cechy przybyszów: Stalowy drapieżca widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów). Nie wpływa nań zmartwychwstanie ani wskrzeszenie (ale życie lub cud potrafią przywrócić mu życie).

Odporności (zw): Stalowy drapieżca posiada odporność na ogień 20 i zimno 20.



Stalowy drapieżca

TL

Umiejętności: Stalowy drapieżca posiada premię rasową +4 do testów Cichego poruszania się, Ukrywania się i Zachowania równowagi.

STULETNI ROBAL

Olbrzymie robactwo

Kostka Wytrzymałości: 40k8+240 (420 pw)

Inicjatywa: -2

Szybkość: 9 m (6 pól), rycie 6 m (4 pola), pływanie 3 m (2 pola)

KP: 29 (-4 rozmiar, -2 Zr, +25 naturalny), dotyk 4, nieprzygotowany 29

Bazowy atak/zwarcie: +30/+54

Atak: ugryzienie +38 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +38 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 4k6+18

Przestrzeń/zasięg: 6 m (zwinięty)/4,5 m

Specjalne ataki: doskonalsze łapanie, polykanie w całości, wijące się potomstwo, zawodzenie

Specjalne cechy: cechy robactwa, odporność na kwas 20, wyczuwanie drgań 36 m

Rzuty obronne: Wytr +28, Ref +11, Wola +13

Atrybuty: S 35, Zr 7, Bd 22, Int —, Rzt 11, Cha 2

Umiejętności: Pływanie +20

Atuty: —

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 19

Skarb: —

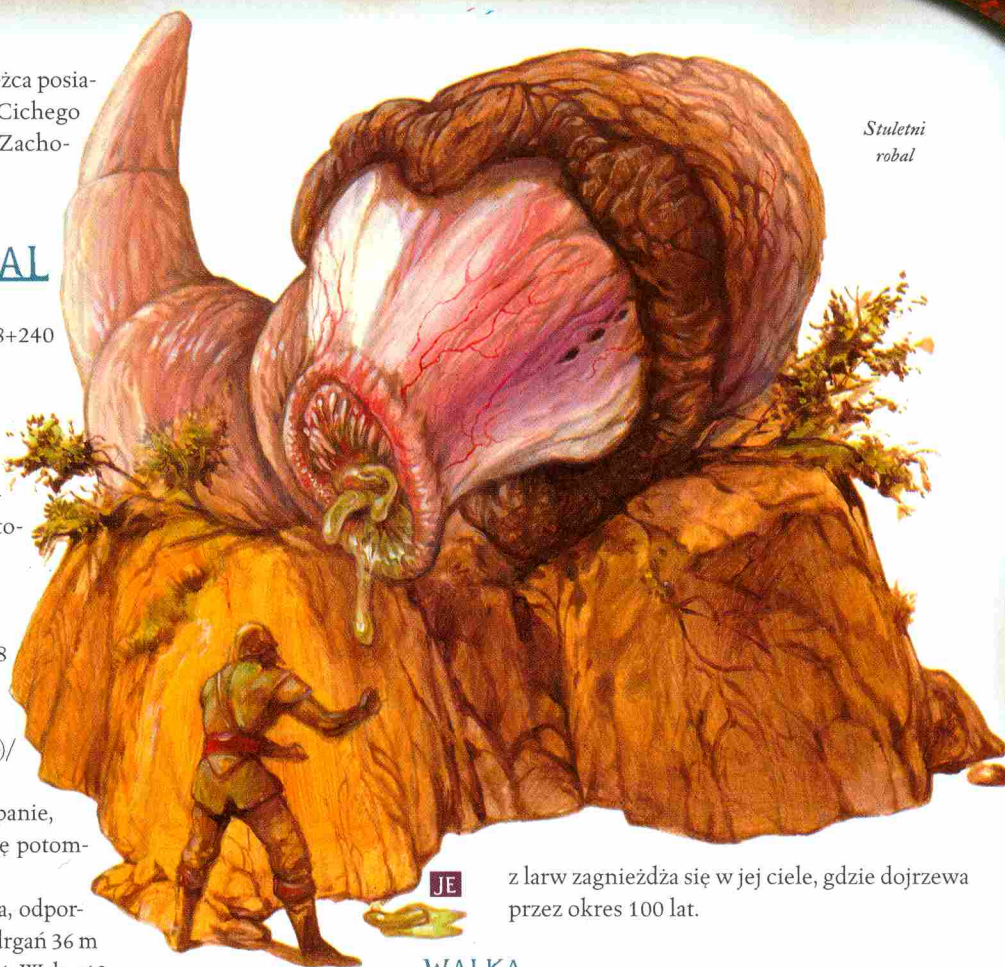
Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 41-80 KW (olbrzymi); 81-120 KW (kolosalny)

Niektórzy żywią przekonanie, że natura jest chaotyczną, destrukcyjną siłą, niedbającą nic a nic o kwestie moralności czy uczciwości. Wyznawcy entropii i zniszczenia często biorą straszliwe stuletnie robale za dowód ich filozofii, utrzymując, że te odpychające, żarłocze stworzenia to żywe wcielenie bezwzględnego gniewu świata natury.

Stuletni robal składa się z siedmiu półprzezroczystych segmentów miazgowatego mięsa, zakończonych potwornym łbem, częściowo odkrytym kapturem z twardej, ciemnobrązowej skóry. Okrągła, uzębiona paszcza zmieściłaby ogra. Brzuch robala, służący także jako łono, wyściełają setki wiercących się larw wielkości ludzkiego ramienia. Te małe istoty czasami wylewają się z paszczy stwora, chociaż umierają w ciągu godziny z braku życiodajnej żółci, którą odżywia je rodzic.

Larwy stuletniego robala są jednak szkodliwe dla istot połkniętych przez stwora. Gdy pomiot nadwątli życie ofiary, jedna



Stuletni robal

JE

z larw zagnieżdża się w jej ciele, gdzie dojrzewa przez okres 100 lat.

WALKA

Od chwili narodzin stuletni robal istnieje tylko po to, by niszczyć. Bezmyślnie usiłuje połknąć każde żywe stworzenie, rzucając się naprzód w potężnym ataku i wykańczając wrogów zadowolonym przełknięciem.

Doskonalsze łapanie (zw): Stuletni robal, aby użyć tej zdolności, musi wpięrcz skutecznie trafić przeciwnika mniejszego o przynajmniej jedną kategorię rozmiaru. Zadaje wówczas normalne obrażenia i może rozpocząć zwarcie w darmowej akcji, nie prowokując okazjnego ataku (premia do zwarcia +54). Jeżeli uzyska trzymanie, automatycznie zadaje obrażenia od ugryzienia i może spróbować połknąć wroga. Od tej chwili może albo prowadzić zwarcie normalnie, albo tylko trzymać wroga w szczękach (kara -20 do testu zwarcia, ale sam robal nie pozostaje w zwarcu). Tak czy inaczej, każdy udany test zwarcia w następnych rundach oznacza automatyczne zadanie obrażeń od ugryzienia.

Polykanie w całości (zw): Stuletni robal może połknąć złapanego w paszczy (patrz wcześniej: doskonalsze łapanie) przeciwnika mniejszego od siebie o przynajmniej jedną kategorię rozmiaru – w tym celu musi wykonać udany test zwarcia (premia do zwarcia +54).

Połknięta istota otrzymuje w każdej rundzie 2k6+9 obrażeń od kwasu – to efekt przebywania we wnętrzościach stuletniego robala. Udany test zwarcia pozwoli połkniętej istocie dostać się z powrotem do paszczy stwora, gdzie kolejny udany test zwarcia umożliwi wydostanie się. Ofiara może też próbo-

wać się wydostać, używając lekkiej broni tnącej lub kłującej i zadając wnętrzościom stwora przynajmniej 40 obrażeń (KP 22). Jeśli ofiara wydostanie się z żołądka, kurczące się mięśnie zamykają otwór – kolejny połknięty przeciwnik również musi wyciąć sobie drogę na wolność.

W żołądku stuletniego robala mieszczą się 2 duże, 8 średnich, 32 małe lub 128 malutkich lub mniejszych istot.

Wijące się potomstwo (zw): Postacie uwięzione w brzuchu robala muszą co rundę wykonywać rzut obronny na Wytrzymałość (ST 38) – nieudany oznacza obniżenie Budowy o 1k8 punktów. Przyczyną tego faktu są larwy stwora, które przebijają skórę ofiary i ryją drogę ku jej sercu. Udany rzut obronny chroni przed utratą Budowy tylko przez jedną rundę.

Gdy Budowa spadnie do 0, ofiara umiera, a jedna larwa stuletniego robala wgryza się w jej ciało i przyczepia do kręgosłupa. Można ją zniszczyć czarem *przelamanie choroby*. Jeśli larwy się nie zniszczy, w ofierze zaczyna rosnąć nowy stuletni robal. Postać larwalna to malutkie stworzenie o 20 punktach wytrzymałości. Kolejną kategorię rozmiaru osiąga co 20 lat (zyskując kolejne 80 punktów wytrzymałości przy każdej zmianie kategorii). Gdy rozmiarem dorówna rozmiarowi ciała nosiciela, wydostaje się zeń i żywi jego resztkami. A po 100 latach osiąga rozmiar kolosalny, stając się w pełni dorosłym stuletnim robalem.

Ciał służących za żywicieli larwom stuletnich robali nie można w żaden sposób przywrócić do życia.

Zawodzenie (zw): Raz na rundę w darmowej akcji stuletni robal może wydać z siebie okropny, zawodzący dźwięk. Wszystkie żywe stworzenia w promieniu 15 metrów muszą wykonać rzuty obronne na Wytrzymałość (ST 38) – nieudany oznacza ogłuszenia przez dźwięk.

Cechy robactwa: Stuletni robal jest niepodatny na wszystkie efekty wpływające na umysł (uroki, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty oparte na morale). Widzi także w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Wyczuwanie drgań (zw): Dotykający ziemi stwór automatycznie wyczuwa położenie wszystkiego, co ma kontakt z ziemią i co znajduje się w promieniu 36 metrów od niego.

Umiejętności: Stuletni robal otrzymuje premię rasową +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma prawo też w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.



Szakali
wódz

Średni humanoid-potwór

Kostka Wytrzymałości: 8k8+16 (52 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 20 (+2 Zr, +4 mistrzowska koszulka kolcza, +4 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 18

Bazowy atak/zwarcie: +8/+9

Atak: ugryzienie +9 wręcz lub *sejmitar* +1 +10 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +9 wręcz oraz 2 pazury +4 wręcz lub *sejmitar* +1 +10/+5 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 1k10+1, pazury 1k4+1, *sejmitar* +1 1k6+2

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: czary, klątwa szakala, przyzwanie szakali, zdolności czaropodobne, zdominowanie zwierzęcia

Specjalne cechy: RO 10/magia, różne kształty, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +4, Ref +8, Wola +12

Atrybuty: S 13, Zr 15, Bd 14, Int 12, Rzt 18, Cha 17

Umiejętności: Blefowanie +9, Ciche poruszanie się +7, Dyplomacja +7, Nasłuchiwanie +9, Przebieranie +3 (+5 udawanie), Spostrzegawczość +10, Wiedza (religia) +7, Wycucie pobudek +9, Zastraszanie +5

Atuty: Czarowanie w walce, Uniki, Żelazna wola

Środowisko: każde pustynie i podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 8

Skarb: podwójny standardowy

Charakter: zawsze praworządny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +4

Szakali wodzowie to tajemnicze stworzenia służące mrocznym i złowrogim bogom. Cieszą się złą sławą wywrotowców obalających prawowite władze, rządy i grupy religijne, które potem zastępują wybranymi przez siebie marionetkami. Są mistrzami podstęp, terroryzmu, szantażu i przekupstwa.

Te żarłoczne i próżne istoty otaczają się bogactwem, niewolnikami i najwykwintniejszym jadem. Nieustannie chcą pościć

SZAKALI WODZOWIE A BÓSTWA I PÓŁBOGOWIE

Jeśli używasz podręcznika *Bóstwa i Półbogowie*, szakali wodzowie będą wyznawcami Anubisa, reprezentując bardziej złowrogi aspekt tego bóstwa. Kapłani tej rasy mają dostęp do domen magia, prawo i rozkład. Ewentualnie mogą czcić Seta, a w tym wypadku ich charakter będzie chaotyczny zły. Szakale wodzowie będący kapłanami tego ostatniego boga mają dostęp do domen ciemność, siła i zło.

cudzą własność, a okazują skrajne okrucieństwo tym, którzy im się w czymś narażą.

Opisywany stwór wygląda złowrogo, ale atrakcyjnie. Przypomina szczupłego, żylastego humanoida z czarnym łbem szakala. Te istoty na ogół noszą świetnie wykonane ubrania, pancerze i biżuterię, stylizując się na boskich monarchów, którym należy jest cześć.

Szakali wodzowie wolą działać w ukryciu. Zbierając wyznawców dla swoich bogów i służy do wykonywania poleceń, stosując zastraszanie, przekupstwo i nagrody. Większość zaczyna działać w odciętych od świata, zacofanych społecznościach, gdzie mogą bezkarnie afiszować się swoją władzą. Wspierają bandytów i rozbójników, aby zapewnić sobie dopływ finansów. Niektórzy szakali wodzowie zakładają bazy w dużych miastach, gdzie albo udają szanowanych biznesmenów czy starszych społeczności, albo schodzą do podziemia i pociągają za sznurki w labiryncie pozorów.

Opisywani mówią piekielnym i wspólnym. Mogą także rozmawiać z każdym gatunkiem psowatych, m.in. z szakalami, psami i wilkami.

WALKA

Większość rzeczonych stworzeń to tchórze. Wolą posyłać do walki służących i szakale. Zazwyczaj przyzywają dużą sforę szakali dla ochrony na wypadek zbliżenia się przeciwnika.

Opisywani wykorzystują zdolność różne kształty do atakowania albo do wmieszania się w sforę szakali celem ucieczki. Walczą wręcz zębami i pazurami oraz sejmitarami.

Kłatwę szakala rezerwują tylko dla najpotężniejszych przeciwników lub dla tych, z których uczynić chcą przykład. Potrafią dominować szakale i zwykle starają się zdominować również adwersarza zamienionego w szakala.

Czary: Szakali wódz rzuca czary objawień jak kapłan 8. poziomu (6/6/5/5/4; ST rzutu obronnego 14 + poziom czaru); korzysta z listy zaklęć kapłana oraz z domen zwierzęta i zło. Typowa lista czarów: 0 – cnota, leczenie drobnych ran (3), odporność, przewodnictwo; 1 – błogosławieństwo, leczenie lekkich ran, nieprzenikliwość na mgłę, słabsza dezorientacja, tarcza wiary, uspokojenie zwierzęcia*; 2 – duchowa broń, siła byka, unieruchomienie osoby, unieruchomienie zwierzęcia*; 3 – magiczna szata, magiczny krąg przeciw dobru*, ślepotą/głuchotą, wyczyszczenie niewidzialności; 4 – niepodatność na czar, przeklęta plaga*, przyzwanie potwora IV.

* Czar domenowy. Domeny: zwierzęta (rozmawianie ze zwierzętami 1/dzień), zło (rzuca czary zła na poziomie czarującego o +1 wyższym).

Kłątwa szakala (zn): Raz dziennie szakali wódz ma prawo wykonać atak wzrokowy wymierzony w pojedynczego adwersarza znajdującego się w promieniu 9 metrów. Ofiara wykonuje rzut obronny na Wole (ST 20) – nieudany oznacza przemianę w szakala (użyj statystyk psa z Księgi Potworów). Efekt analogiczny do szkodliwej polimorfii, o permanentnym czasie działania. Opisywany potrafi odwrócić dokonaną przemianę, do której przyczynił się on sam lub inny szakali wódz. Niemniej takie wykorzystywanie niniejszej zdolności liczy się jako użycie jej na dany dzień. Przywrócenie ofiary w inny sposób zwykłej postaci wymaga sięgnięcia po ograniczone życzenie, cud lub życzenie.

Przyzwanie szakali (zc): Trzy razy dziennie szakali wódz może wezwać do 8 KW szakali (użyj statystyk psów z Księgi Potworów).

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *gracja kota, przekształcenie siebie, sugestia, wykrzycie dobra, wykrzycie magii*; 3/dzień – *przejście światem cieni*. Poziom czarującego = 15. ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru.

Zdominowanie zwierzęcia (zn): Szakali wódz może na życzenie używać zdominowania zwierzęcia (tylko względem psowatych) jakby był 16-poziomowym kapłanem.

Różne kształty (zn): Szakali wódz może przybrać postać średniego szakala (użyj statystyk wilka z Księgi Potworów).

SPOŁECZNOŚĆ SZAKALICH WODZÓW

Miedzy opisywanymi stworami istnieje zjadła i podła rywalizacja, gdyż każdy uważa pozostałych za największe zagrożenie swojej egzystencji. Wiele makiawelicznych planów ma na celu obalenie konkurencyjnego wodza i zagarnięcie jego terytorium.

W wyjątkowo rzadkich okazach dwóch lub więcej szakalich wodzów przymknie oko na dzielące ich różnice i podejmie współpracę na drodze do wspólnego celu – zazwyczaj będzie to założenie potężnej świątyni poświęconej ich bóstwu lub przygotowanie ataku na grupę wrogów o dobrym charakterze. Koalicje te rzadko trwają dłużej niż wymaga tego spełnienie potrzeby, po której zaspokojeniu przeobrażają się w ciosy w plecy i zdradę.

SZAKALI WODZOWIE JAKO POSTACIE TŁA

Ulubioną klasą tej rasy jest kapłan. Poziomy kapłańskie dodają się do czarowych zdolności szakalowego wodza. A zatem stwór będący kapłanem 5. poziomu rzuca zaklęcia jak kapłan 13. poziomu. Wielu szakalich wodzów to wieloklasowi lotrzykowie/kapłani.

ŚWIETLISTY ROBAL

Olbrzymia magiczna bestia

Kostka Wytrzymałości: 22k10+154 (275 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 12 m (8 pól), rycie 9 m (6 pól), pływanie 9 m (6 pól)

KP: 23 (−4 rozmiar, −1 Zr, +18 naturalny), dotyk 5, nieprzygotowany 23

Bazowy atak/zwarcie: +22/+46

Atak: ugryzienie +31 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +31 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 2k8+12/19-20 plus paraliż

Przestrzeń/zasięg: 6 m (zwinieły)/4,5 m

Specjalne ataki: doskonalsze łapanie, miażdżenie, paraliż, politykanie w całości

Specjalne cechy: RO 15/magia i klute lub tnące, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle, wyczuwanie drgań 18 m

Rzuty obronne: Wytr +20, Ref +12, Wola +7

Atrybuty: S 34, Zr 9, Bd 25, Int 1, Rzt 10, Cha 8

Umiejętności: Pływanie +20, Ukrywanie się +12

Atuty: Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze trafienie krytyczne (ugryzienie), Potężny atak, Rozszczepienie, Skupienie na

bronii (ugryzienie), Skuteczniejsze rozszczepienie, Walka na oślepi, Zmysł walki

Środowisko: każde wody, góry lub podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 17

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 23-32 KW (olbrzymi); 33-55 KW (kolosalny)

Można spotkać świetlistego robala nie mając wcześniej pojęcia, że jest ktoś taki w pobliżu. Mimo ogromnych rozmiarów, potrafi się on doskonale ukrywać. Cecha ta w połączeniu z wieloma sposobami poruszania się sprawia, że świetlisty robal rzadko kiedy cierpi głód.

Dorosły osobnik ma 1,5 metra średnicy, jest długi na prawie 30 metrów, a waży między 25 a 30 ton. Skóra stwora jest niemal przezroczysta i można przez nią dostrzec organy wewnętrzne oraz resztki ostatnio spożytego posiłku. Pokrywają ją miliony włosowatych rzęsek, dzięki którym robal się porusza. W paszczy jeżą się tuziny ostrych zębów.

Świetlisty robal potrzebuje wielkich ilości pokarmu dla zachowania masy, więc nieustannie poszukuje pożywienia. Jednak jego układ trawienny radzi sobie tylko z materią organiczną, więc małe przedmioty często utykają w drugim żołądku, a większe niestrawialne obiekty usuwane są jako odpadki.

WALKA

Świetlisty robal atakuje zwierzynę ugryzieniem. Stojąc naprzeciw większej liczby wrogów, zwykle próbuje ataku miażdżeniem, a potem dopiero gryzie pozostałych.

Doskonałe łapanie (zw): Jeśli robal trafi ugryzieniem przeciwnika mniejszego o choć jedną kategorię rozmiaru, zadaje normalne obrażenia. Może następnie próbować rozpocząć zwanie w darmowej akcji, nie prowokując okazjnego ataku (zwarcie +46). Jeżeli uzyska trzymanie, ma prawo połknąć ofiarę po następnym udanym teście zwania. Ewentualnie może albo prowadzić zwanie normalnie, albo po prostu pyskiem trzymać przeciwnika (kara -20 do testu zwania, ale sam robal nie pozostaje w zwarcu). Każdy udany test zwania podczas następnych rund automatycznie zadaje obrażenia od ugryzienia.

Miażdżenie (zw): Świetlisty robal w standardowej akcji może przesunąć się na przeciwników mniejszych od niego o co najmniej trzy kategorie rozmiaru, miażdżąc ich całym cielskiem. Niniejszy atak wpływa na tyle istot, ile zmieści się pod stworem. Każda ofiara na obszarze musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 33) – nieudany oznacza przyszpilenie

i automatycznie 4k6+13 obrażeń miażdżonych. Odtąd, jeśli robal chce utrzymać przyszpilenie, rozpoczyna się normalny atak w zwarcu (premia do zwania +46). Przyszpileni przeciwnicy otrzymują obrażenia od miażdżenia co rundę.

Paraliż (zw): Każde stworzenie trafione ugryzieniem lub miażdżeniem robala musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 28) – nieudany oznacza trwający 4 rundy paraliż.

Półkanie w całości (zw): Świetlisty robal może połknąć złapanego w paszczy (patrz wcześniej: doskonałe łapanie) przeciwnika mniejszego od siebie o przynajmniej dwie kategorie rozmiaru – w tym celu musi wykonać udany test zwania (premia do zwania +46).

Półknięta istota otrzymuje w każdej rundzie 2k8+12 obrażeń miażdżonych i 2k4 rany od kwasu – to efekt przebywania we wnętrzościach robala. Udanym testem zwania pozwoli połkniętej istocie dostać się z powrotem do paszczy stwora, gdzie kolejny udany test zwania umożliwi wydostanie się. Ofiara może też próbować się wydostać, używając lekkiej broni tnącej lub kłującej i zadając wnętrzościom stwora przynajmniej 30 obrażeń (KP 19). Jeśli ofiara wydostanie się z żołądka, kurczące się mięśnie zamykają otwór – kolejny połknięty przeciwnik również musi wyciąć sobie drogę na wolność.

W żołądku robala zmieszczą się 2 duże, 4 średnie, 16 małych lub mniejszych istot.

Świetlisty robal



Wyczuwanie drgań (zw): Dotykający ziemi stwór automatycznie wyczuwa położenie wszystkiego, co ma kontakt z ziemią i co znajduje się w promieniu 18 metrów od niego.

Umiejętności: Świetlisty robal posiada premię rasową +15 do testów Ukrywania się. Otrzymuje również premię rasową +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma prawo też w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.

TERLEN

Średnia magiczna bestia (poza-planarna)

Kostka Wytrzymałości: 4k10+8 (30 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 18 m (12 pól), latanie 18 m (12 pól) (przeciętna), pływanie 18 m (12 pól)

KP: 20 (+2 Zr, +8 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 18

Bazowy atak/zwarcie: +4/+7

Atak: ugryzienie +7 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +7 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 1k8+4

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: doskonalsze łapanie, targanie, zasadzka

Specjalne cechy: widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +6, Ref +6, Wola +1

Atrybuty: S 16, Zr 14, Bd 14, Int 3, Rzt 11, Cha 7

Umiejętności: Nasłuchiwanie +5, Pływanie +12, Sztuka przetrwania +3, Ukrywanie się +10

Atuty: Czujność, Tropienie

Środowisko: każdy region i wody (Carceri, Gehenna, Hades)

Występowanie: pojedynczo lub ławica (2-8)

Skala Wyzwania: 2

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny zły

Rozwój: 5-12 KW (średni)

Wychowane w surowym środowisku terleny są świetnie przystosowanymi drapieżnikami. Umieją polować w wodzie, na lądzie i w powietrzu. W wodzie są szybsze od większości stworzeń, za to latanie opanowały raczej średnio.

Terleny przypominają duże, skrzydlate rekiny. Mają potwornie szerokie paszcze. Jak u rekinów, zęby rosną im przez całe życie. Posiadają doskonałe naturalne maskowanie – szara barwa skóry łatwo wtapia się w otoczenie.



Opisywane stwory są zajadłymi drapieżcami, ale instynkt przetrwania rozwinęły na tyle, by trzymać się z dala od dużych i potężnych istot, które czasami napotykały na Zewnętrznych Planach.

WALKA

Żarłoczne terleny nigdy nie marnują okazji do zdobycia pożywienia. Codziennie przemierzają wielkie odległości, ale w przeciwieństwie do innych latających drapieżników, trzymają się nisko nad ziemią, wykorzystując roślinność do ukrycia się i zaskoczenia zwierzyny. W walce instynktownie starają się uderzyć z zasadzki, a gdy już zacisną swe potężne szczęki, miażdżą i targają pechowych przeciwników.

Terleny często stosują taktykę „uderzyć i uciec”. Jako urodzeni myśliwi wiedzą, że najlepszą przewagą zapewnia szybki atak.

Doskonalsze łapanie (zw): Jeśli terlen trafi atakiem ugryzieniem przeciwnika mniejszego choć o jedną kategorię rozmiaru, zadaje normalne obrażenia. Może następnie próbować rozpocząć zwarcie w darmowej akcji, nie prowokując okazyjnego ataku (zwarcie +7). Jeżeli uzyska trzymanie, w tej samej rundzie targa ofiarę. Odtąd może też albo prowadzić zwarcie normalnie, albo po prostu trzymać przeciwnika w pysku (kara –20 do testu zzwarcia, ale sam terlen nie pozostaje w zzwarcu). Tak czy inaczej, każdy udany test zzwarcia w następnych rundach oznacza automatyczne zadanie obrażeń od targania.

Targanie (zw): Gdy terlenowi uda się uzyskać trzymanie dzięki zdolności doskonalsze łapanie, zaczyna tarmosić przeciwnikiem na wszystkie strony. Atak zadaje obrażenia od ugryzienia w każdej rundzie, póki ofiara się nie uwolni lub nie zginie, albo póki opisywany nie umrze.

Zasadzka (zw): Za każdym razem, gdy terlen wykona udany atak po szarzy, którego ofiarą jest nieprzygotowany przeciwnik, to w ugryzieniu zadaje podwójne obrażenia.

Umiejętności: Terlen posiada premię rasową +8 do testów Ukrywania się z racji naturalnego kamuflażu. Otrzymuje także premię rasową +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma prawo też w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.

TI-KHANA DEINONYCHUS

Duża magiczna bestia

Kostka Wytrzymałości: 4k8+16 (34 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 18 m (12 pól)

KP: 21 (-1 rozmiar, +3 Zr, +9 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 18

Bazowy atak/zwarcie: +4/+12

Atak: tylne pazury +7 wręcz

Całkowity atak: tylne pazury +7

wręcz oraz 2 przednie pazury +2 wręcz oraz ugryzienie +2 wręcz

Obrażenia: tylne pazury 2k6+4, przednie pazury 1k3+2, ugryzienie 2k4+2 plus trucizna

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: psionika, trucizna

Specjalne cechy: OC 16, węch, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +8, Ref +7, Wola +2

Atrybuty: S 19, Zr 17, Bd 19, Int 4, Rzt 12, Cha 10

Umiejętności: Nasłuchiwanie +10, Skakanie

+14, Spostrzegawczość +10,

Sztuka przetrwania +10*,

Ukrywanie się +9

Atuty: Bieg, Tropienie

Środowisko: lasy i podziemia w klimacie gorącym

Występowanie: pojedynczo, para lub sfora (3-6)

Skala Wyzwania: 5

Skarb: —

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 5-8 KW (duży)

Stwory zwane ti-khana to wypaczony produkt krzyżowania ras i eksperymentów yuan-ti. Te psioniczne hybrydy łączą cechy gada lub magicznej bestii z cechami yuan-ti.

Ti-khana deinonychus przypomina swych przodków. Jest jaszczurowatym gadem kroczącym na tylnych łapach. Ciało ma nieco dłuższe niż zwykły deinonychus, osiągając 4,5 metra długości, przy wzroście około 2,4 metra i wadze prawie

450 kilogramów. Jego skórę pokrywają grube, kolorowe łuski, a pomiędzy ostrych zębów wystają dwa długie kły.

WALKA

Ti-khana deinonychus skacze na zwierzynę i rozdziera ją pazurami tylnych łap (jest to pojedynczy atak), chwytając pazurami przednich i gryząc strasznymi zębiskami paszczy. Do i tak przerażającego ataku deinonychusa dochodzi jeszcze trujący jad.

Psionika (zc): Ti-khana deinonychus może na życzenie wykorzystywać następujące efekty.

Awersja: Ti-khana deinonychus kreuje efekt przymusu wywołany w jedno stworzenie w promieniu 9 metrów. Ofiara musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 17) – nieudany oznacza zrodzenie się w niej awersji do węży na 10 minut. Taka istota musi przebywać w promieniu minimum 6 metrów od żywych i martwych węży, yuan-ti i ti-khana. Jeśli znajduje się bliżej, musi się odsunąć. Przymus można przełamać udanym kolejnym rzutem obronnym na Wolę (ST 17), ale podmiot nadal odczuwa głęboki niepokój. Skutkuje to karą -4 do Zręczności, dopóki efekt nie przestanie działać lub podmiot nie odsunie się na 6 metrów od budzącej awersję istoty. Poza tym zdolność działa jak czar antypatii rzucony przez zaklinacza 16. poziomu.

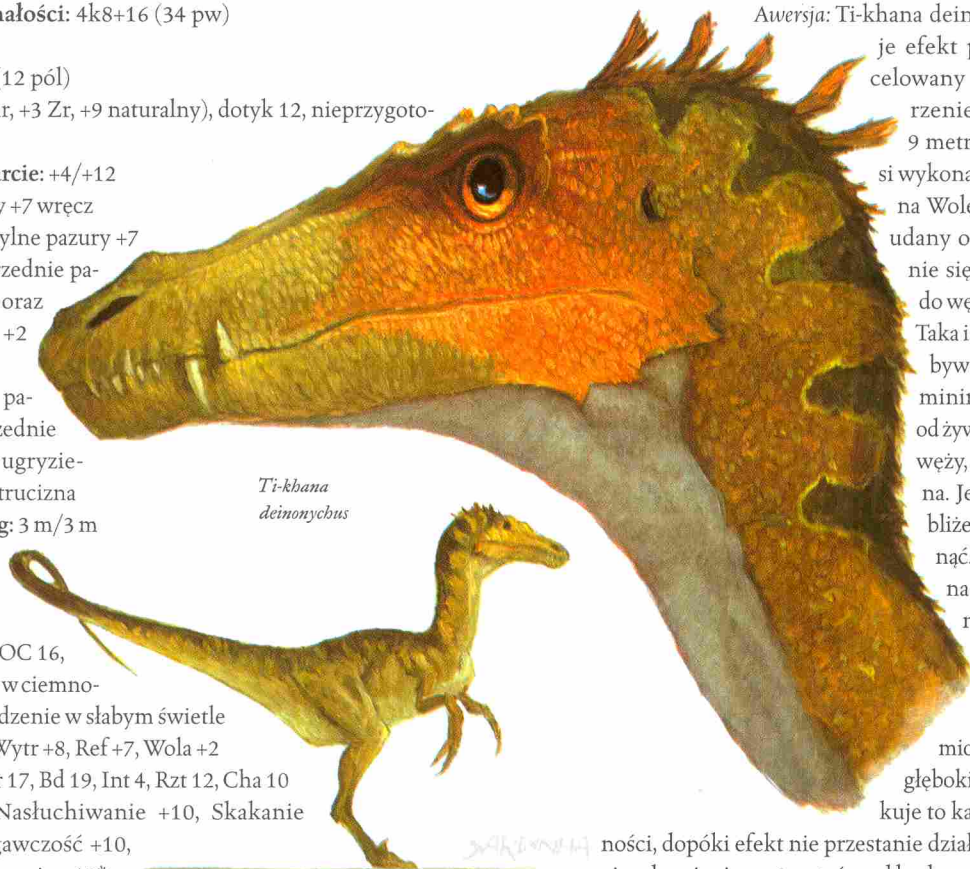
Różne kształty: Ti-khana deinonychus może przybrać kształt żmii o rozmiarze od małego do dużego (patrz Księga Potworów). Stwór wykorzystuje albo własny jad, albo jad żmii – zależnie od decyzji.

Wykrycie trucizny: Jak czar zaklinacza 6. poziomu.

Trucizna (zw): Ti-khana deinonychus wstrzykuje truciznę (Wytr neguje, ST 16) w każdym ugryzieniu. Początkowy i długi efekt – 1k6 Budowy.

Węch (zw): Ti-khana deinonychus może wykrywać zbliżających się wrogów, wywęszyć ukrywających się oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

Umiejętności: Ti-khana deinonychus posiada premię rasową +8 do testów Nasłuchiwania, Skakania, Spostrzegawczości, Sztuki przetrwania i Ukrywania się.



Ti-khana
deinonychus

* Premia do testów Sztuki przetrwania rośnie do +12 podczas tropienia za pomocą węchu.

SZABLON TI-KHANA

„Ti-khana” to szablon dziedziczny, który można nałożyć na każdą jaszczurkę, dinozaura, węża lub dowolne zwierzę będące gadem oraz magiczną bestię również gada. Typ powstałego stworzenia zmienia się na magiczną bestię. Jeśli nie stwierdzono inaczej, ti-khana wykorzystuje wszystkie statystyki oraz specjalne zdolności stworzenia bazowego.

KP: Naturalny pancerz rośnie o +4.

Atak: Jako magiczna bestia, ti-khana zyskuje bazową premię do ataku równą Kostkom Wytrzymałości. Jeśli bazowe stworzenie nie atakowało gryząc, ti-khana zyskuje taki atak.

Obrażenia: Ugryzienie ti-khana zadaje obrażenia zgodnie z pobliską tabelką, albo takie jak zadawało stworzenie bazowe – pod uwagę należy brać wyższą wartość. Oprócz spowodowania obrażeń w ugryzieniu ti-khana wstrzykuje truciznę.

Rozmiar ti-khana	Obrażenia
Filigranowy	1
Drobny	1k2
Malutki	1k3
Mały	1k4
Średni	1k6
Duży	2k4
Wielki	2k6
Olbrzymi	2k8
Kolosalny	4k6

Specjalne ataki: Stworzenie ti-khana zyskuje następujące specjalne ataki.

Psionika (zc): Ti-khana może na życzenie wykorzystywać następujące efekty.

Awersja: Ti-khana deinonychus kreuje efekt przymusu wycelowany w jedno stworzenie w promieniu 9 metrów. Ofiara musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 17) – nieudany oznacza zrodzenie się w niej awersji do węża na 10 minut. Taka istota musi przebywać w promieniu minimum 6 metrów od żywych i martwych wężów, yuan-ti i ti-khana. Jeśli znajduje się bliżej, musi się odsunąć. Przymus można przełamać udanym kolejnym rzutem obronnym na Wolę (ST 17), ale podmiot nadal odczuwa głęboki niepokój. Skutkuje to karą –4 do Zręczności, dopóki efekt nie przestanie działać lub podmiot nie odsunie się na 6 metrów od budzącej awersję istoty. Poza tym zdolność działa jak czar *antypatia* rzucony przez zaklinacza 16. poziomu.

Gdy yuan-ti używa tej zdolności, awersja odnosi się do stworzeń ti-khana tak samo jak do wężów i yuan-ti.

Różne kształty: Ti-khana deinonychus może przybrać kształt żmii o rozmiarze od malutkiego do dużego (patrz *Księga Potworów*). Stwór wykorzystuje albo własny jad, albo jad żmii – zależnie od decyzji.

Wykrycie trucizny: Jak czar zaklinacza 6. poziomu.

Trucizna (zw): Ti-khana deinonychus wstrzykuje truciznę (Wytr neguje, ST 10 +1/2 KW ti-khana + jego modyfikator

z BG) w każdym ugryzieniu. Początkowy i drugorzędny efekt – 1k6 Budowy.

Specjalne cechy: Ti-khana zyskuje odporność na czary wynoszącą 13 + Skala Wyzwania stworzenia bazowego.

Atrybuty: Zręczność i Intelkt stworzenia ti-khana rosną o +2.

Umiejętności: Ti-khana posiada normalne punkty umiejętności jak magiczna bestia w liczbie zależnej od Kostek Wytrzymałości i Intelktu ($[2 + \text{modyfikator z Int}] \times [\text{KW} + 3]$).

Środowisko: Lasy i podziemia w klimacie gorącym.

Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +2.

Charakter: Zawsze chaotyczny zły.

Dostosowanie poziomu: +4.

TKACZ MROKU

Średnie wynaturzenie (pozaplanarne)

Kostka Wytrzymałości: 9k8+9 (49 pw)

Inicjatywa: +4

Szybkość: 6 m (4 pola), wspinanie 6 m (4 pola)

KP: 26 (+4 Zr, +8 naturalny, +4 odbicie), dotyk 18, nieprzygotowany 22

Bazowy atak/zwarcie: +6/+9

Atak: rozszarpywanie macką +10 wręcz

Całkowity atak: 4 rozszarpanie macką +10 wręcz oraz ugryzienie +5 wręcz

Obrażenia: macka 1k4+3, ugryzienie 1k6+3 i obniżenie Siły

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m (3 m mackami)

Specjalne ataki: doskonalsze łapanie, obniżenie Siły, pasma cienia, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cienista zbroja, cienisty skok, odporność na zimno 10, regeneracja macki, RO 5/magia, szybkie leczenie 3, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie we wszystkich kierunkach, wrażliwość na światło dnia

Rzuty obronne: Wytr +4, Ref +7, Wola +9

Atrybuty: S 17, Zr 18, Bd 12, Int 15, Rzt 16, Cha 17

Umiejętności: Ciche poruszanie się +11, Koncentracja +7, Nasłuchiwanie +10, Przeszukiwanie +9, Spostrzegawczość +10, Ukrywanie się +21, Wspinaczka +18

Atuty: Czujność, Finezja w broni, Potężny atak, Zmysł walki

Środowisko: każdy region (Plan Cieni)

Występowanie: pojedynczo lub konfraternia (2-4)

Skala Wyzwania: 10

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle neutralny zły

Rozwój: 10-15 KW (średni); 16-27 KW (duży)

Tkacze mroku to złowrogie, obce istoty z Planu Cieni, które odkryły na Planie Materialnym dużo więcej dobrych terenów łowieckich, niż we własnej ojczyźnie. Stosunkowo niedawno pojawiły się w drugim z wymienionych wymiarów i poszukują coraz rozleglejszej wiedzy na jego temat. Chcą poznać możliwości mieszkańców Planu Materialnego, aby przejąć nad nimi władzę.

Niewiele istot, które spotkały tkacza mroku, naprawdę dostrzegło jego wygląd. Każdy z opisywanych bytów przebywa w gąszczu kłębiących się, nadnaturalnych cieni. Aby go zna-



leżć, trzeba zanurzyć się w pozbawionych światła głębiach ciemności.

Tkacz mroku

W samym ich środku ciekawy badacz mógłby dostrzec pająkowaty kształt, owinięty w zmienną, ochronną ciemność.

Prawdziwa postać tkacza mroku przypomina nieco pajaka. Mięsiste ciało opięte szarą skórą składa się z dwóch segmentów, każdy opatrzone czterema mackami. Skupiska pająkowatych oczu pokrywają przednią część ciała, poniżej mieści się paszcza z zabójczymi kłami. Tkacz mroku zwykle porusza się na wszystkich ośmiu mackach, ale może unieść w górę przednią część ciała, zyskując cztery przednie macki do walki lub manipulowania przedmiotami.

Tkacze mroku mówią otchłannym, piekielnym i wspólnym.

WALKA

Tkacz mroku polega na zdolności okrycia pola walki siecią cienia. Sam potrafi widzieć poprzez stworzone przez siebie cienie, więc woli ukrywać się w nich i przywabiać zwierzynę *sugestią*. Jeśli zwierzyna nie wejdzie w pasma cienia, tkacz mroku stara się zdezorientować stworzenie *ciemnością* i *dezorientacją*, a potem przemieścić pasma cienia tak, by objąć nimi stworzenie. Gdy znajdzie się ono blisko centrum objętego efektem obszaru, tkacz mroku prostuje się i wyciąga cztery przednie macki, chcąc wyssać siłę z pochwyczonego wroga.

Doskonalwsze łapanie (zw): Jeśli tkacz mroku trafi macką przeciwnika mniejszego choć o jedną kategorię, zadaje normalne obrażenia i może rozpocząć zwanie w darmowej akcji nieprovokującej okazjnego ataku (premia do zwania +9). Jeżeli uzyska trzymanie, automatycznie gryzie, zadając 1k6+3 obrażenia oraz obniżając Siłę o 2k4 punkty. Od tej chwili może albo prowadzić zwanie normalnie, albo tylko trzymać wroga macką

(kara -20 do testu zwania, ale samego tkacza nie uważa się za walczącego w zwanu). Tak czy inaczej, każdy udany test zwania w następnych rundach oznacza automatyczne zadanie obrażeń od ugryzienia.

Obniżenie Siły (zn): Każde stworzenie ugryzione przez tkacza mroku traci 2k4 punkty Siły (lub 4k4 przy trafieniu krytycznym). Tkacze mroku „pożywiają się”, wysysając siłę ofiar.

Pasma cienia (zn): Na życzenie tkacz mroku może stworzyć aurę nadnaturalnych, półstałych cieni przypominających pajęczynę, która rozciąga się w 18-metrowej fali. Stwór widzi przez ten cień tak jak zwykle, ale inne istoty mają z tym kłopoty. Pierwsze 3 metry cienia zapewniają ukrycie, a 6 metrów – całkowite ukrycie. Pasma cienia są nieprzeniknione nawet dla widzenia w ciemności i ślepowidzenia, tylko *widzenie prawdy* pozwala patrzeć przez nie normalnie.

Każde stworzenie na obszarze pasm może swobodnie zbliżać się ku tkaczowi mroku, ale próbę ruchu w innym kierunku blokują na wpółmaterialne nici. Istota pragnąca poruszać się

w inną stronę musi wykonać test Siły lub Wyzwalania się – każde uzyskane w wyniku pełne 5 punktów powyżej 10 pozwala oddalić się od tkacza o 1,5 metra. Jeśli stworzenie jest na polu sąsiadującym z tkaczem (w zasięgu 1,5 metra), może poruszać się swobodnie dopóki pozostaje sąsiadujące. Istota chroniona czarem *swoboda działania* jest niepodatna na ograniczenia ruchowe pasm cienia.

Tkacz mroku może poruszać się jak chce i przesuwając obszar pasm cienia wraz z sobą. Samo przemieszczanie pasm przez byt nie wpływa na inne stworzenia, ale zmienia się zapewne ich położenie (kierunek) względem niego.

Stworzenia na obszarze pasm nie muszą zgadywać, w którym kierunku znajduje się tkacz. Staje się to oczywiste, gdy próbuje się od niego oddalić, co uniemożliwiają owijające się wokół nich pasma cienia. Gdy jakieś stworzenie pozbawione efektu *swobody działania* stara się iść wbrew pasmom, tkacz mroku natychmiast wyczuwa jego położenie – nawet, jeśli go nie widzi wskutek *niewidzialności*.

Tkacze mroku są niepodatni na pasma cienia swych pobratymców i przenikają je wzrokiem.

Zdolności czaropodobne: 3/dzień – *ciemność*, *dezorientacja*, *języki*, *sugestia*; 1/dzień – *przejście światem cieni*. Poziom czarujący = 13. ST rzutów obronnych: 13 + poziom czaru.

Cienista zbroja (zn): Tkacza mroku otacza półmaterialna zbroja z cienistej materii, która zapewnia premię z odbicia +4 do Klasy Pancerza oraz premię z okoliczności +10 do testów Ukrywania się (wliczono w przedstawionych wcześniej statystykach). Cienista zbroja nie zapewnia ukrycia ani odpowiedniego zacienienia wymagane do cienistego skoku. Znika natomiast w *polu antymagii*, ale powraca natychmiast, gdy tkacz mroku opuści ów obszar.

Cienisty skok (zn): Tkacz mroku może w standardowej akcji natychmiast przemieszczać się pomiędzy cieniami, jak za pomocą

zakłęcia drzewi poprzez wymiary. Początkowy oraz końcowy punkt podróży muszą znajdować się w cieniu, i być od siebie odległe o co najmniej 3 metry. Tkacz mroku może wykonać kilka cienistych skoków w ciągu dnia, pod warunkiem, że całkowity dystans pokonany w ten sposób nie przekracza 96 metrów. A zatem cienisty skok na 10 metrów zużyje 12 metrów z dziennego limitu.

Tkacz mroku zawsze ma dość cienia we własnych pasmach, aby wykonać skok, chyba że w odległości 1,5 metra znajduje się silne źródło jasności o mocy równej zakłęciu światła dnia.

Regeneracja macki (zw): Wrogowie mogą atakować macki tkacza mroku tylko wtedy, gdy trzyma on przeciwnika. Odnóże ma KP 27 (dotyk 19) i wytrzymuje 20 obrażeń. Utrata macki nie rani stworzenia (tzn. obrażenia nie zmniejszają całkowitej liczby punktów wytrzymałości). Stracona kończyna odrasta w ciągu jednego dnia.

Szybkie leczenie (zw): Tkacz mroku leczy w każdej rundzie 3 punkty wytrzymałości, dopóki ma przynajmniej punkt wytrzymałości. Szybkie leczenie nie przywraca punktów wytrzymałości straconych wskutek wygłodzenia, pragnienia lub duszenia, nie pozwala także zregenerować ani przyłączyć odciętych części ciała.

Widzenie we wszystkich kierunkach (zw): Tkacz mroku może patrzeć we wszystkie strony jednocześnie. Dzięki temu zyskuje premię rasową +4 do testów Przeszukiwania i Spostrzegawczości, a ponadto nie można go flankować.

Wrażliwość na światło dnia (zw): Tkacz mroku w świetle słońca lub na obszarze czaru światła dnia (lub jego odpowiednika) podlega karze z morale -2 do wszystkich ataków, obrażeń, rzutów obronnych i testów. Poza tym nie odzyskuje wówczas punktów wytrzymałości dzięki szybkiemu leczeniu.

Pasma cienia tkacza zapewniają mu całkowite ukrycie przed światłem z zewnątrz. Ze względu na to ukrycie, magiczne źródła światła obecne wewnątrz obszaru objętego pasmami muszą zbliżyć się do tkacza na 1,5 metra – inaczej nie podziałają na niego.

Umiejętności: Tkacz mroku posiada premię rasową +8 do testów Wspinaczki, a ponadto zawsze ma prawo wziąć 10 w teście tejże umiejętności, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża.

Społeczność tkaczy mroku

Tkacze mroku z natury są samotnikami, ale często trzymają niebezpieczne drapieżniki jako „zwierzęta domowe”. Gdy opisywany był wyssie całą siłę stworzenia (obniżenie Siły do 0 – ofiara

jest wówczas bezradna), często zabiera nieszczęśnika ze sobą i znajduje dużego mięsożercę lub plemię złych istot, które zechcą pożreć zdobycz. Następnie tkacz mroku więzi drapieżnika w pasmach cienia, zmuszając go, aby się do niego zbliżył. Gdy podejdzie, stworzyciel wciąż żywą zwierzyńę w nagrodę i się wycofuje. Tkacz powtarza procedurę kilka razy, aż drapieżnik przyzwyczaja się do karmienia i zaczyna postrzegać opisywanego jako sojusznika. Zdolności sugestii i języków często pomagają utrwalić związek. Takie drapieżniki często strzegą legowisk tkaczy mroku. Zdarza się również, że plemię drapieżnych stworzeń, na przykład trolle, zaczyna oddawać część opisywanemu bytowi i wspierać go w wysiłkach zyskania władzy nad innymi.

ULGURSTASTA

Olbrzymi nieumarły

Kostka Wytrzymałości: 17k12 (110 pw)

Inicjatywa: +6

Szybkość: 12 m (8 pól)

KP: 17 (-4 rozmiar, +2 Zr, +9 naturalny), dotyk 8, nieprzygotowany 15

Bazowy atak/zwarcie: +8/+29

Atak: ugryzienie +13 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +13 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 3k6+13

Przeźródlenie/zasięg: 6 m/6 m

Specjalne ataki: broń oddechowa, doskonałe łapanie, nekromantyczny kwas, połykanie w całości, rozplienianie szkieletów, wici

Specjalne cechy: cechy nieumarłych, niepodatność na kwas i zimno, OC 21, RO 10/magia i klute

Rzuty obronne: Wytr +7, Ref +7, Wola +13

Atrybuty: S 28, Zr 15, Bd —, Int 18, Rzt 16, Cha 19

Umiejętności: Nasłuchiwanie +23, Przeszukiwanie +24, Spostrzegawczość +23, Wiedza (dowolne cztery) +24, Zastraszanie +24

Atuty: Doskonalsza inicjatywa, Potężny atak, Rozszczepienie, Skuteczniejsze rozszczepienie, Zmysł walki, Zwiększona wytrzymałość

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo (1 plus 12-32 szkieletów różnych rozmiarów)

Skala Wyzwania: 11

Skarb: —

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 18-51 KW (kolosalny)



Ulgurstasta

Pierwszą ulgurstastę stworzył przed wiekami Kyuss, potężny zły kapłan zmieniony w półboga. Jest to obrzydliwy stwór o wyglądzie ogromnej, bladożółtej larwy muchy. Umie zdumiewająco szybko poruszać się na bliźniaczych rzędach dziesiątków miazgowatych, szczątkowych odnóży zakończonych kostnymi ostrogami. W głowie potwora tkwią dziesiątki ludzkich oczu, a poniżej widnieje śliniaca się paszcza pełna haczykowatych zębów. Cielisko pokrywają miliony rozdętych porów, nieustannie wydzielających wstrętne śmierdzący śluz. Potwór emanuje mdłym smrodem gnijących kwiatów i kwaśnego mleka.

Z czasów Kyussa przetrwały niejasne notatki, z których wynika, że proces tworzenia ulgurstasty jest długi i niebezpieczny. Nowo powstała bestia ma Intelpekt wartości 1 i może natychmiast tworzyć nowe szkielety. Słucha ustnych poleceń twórcy, a samodzielnie może myśleć dopiero osiągnąwszy Intelpekt wartości 10.

Kyuss nie wziął pod uwagę jednej rzeczy. Ulgurstasta zachowuje część pamięci pożartych ofiar. Im więcej je, tym więcej zyskuje inteligencji. Zanim Kyuss zginął, większość jego ulgurstast dorównywała intelektem co najmniej ghoulo. Wiedziały, że będą tropione i tępione przez przeciwników Kyussa, więc ukryły się w głębokiej dżicy. Mimo prób ratowania swej skóry, w następnych latach wiele z nich wytropiono i zabito. Jedynie kilka przetrwało w Szczelinie Smoczych Pazurów. Ostatnio prawdopodobnie jedna czy dwie ulgurstasty wynurzyły się na powierzchnię na odosobnionych obszarach daleko od Smoczych Pazurów (w Pomarj i w Marchii Kości), gdzie miejscowi czczą je jak bogów.

Ulgurstasta ma naturę samotnika i nie chce ani nie potrzebuje pobratymców w pobliżu. Jeśli dwie bestie Kyussa się spotkają, omijają się szerokim łukiem.

Ponieważ stwory są dziełem potężnej magii nekromantycznej, nie potrafią się rozmnażać, nie potrzebują oddychać ani jeść. Niegdyś rozkazano im zamieniać żywe istoty w szkielety, ale w miarę upływu czasu nakaz zastąpiła potrzeba rozwijania intelektu. Ogólnie można przyjąć, że każdy tysiąc szkieletów stworzonych przez ulgurstastę pozwala jej zachować tyle wspomnień i pamięci, by zyskać 1 punkt Intelpektu. Nie jest wykluczone, że w jakimś zapomnianym kącie Smoczych Pazurów żyje ulgurstasta o inteligencji geniusza. Takie potwory mogą nawet samodzielnie opanować szkołę nekromancji.

Ci nieumarli rozumieją wspólny, ale nie są w stanie mówić.

WALKA

Ulgurstasty przez stulecia stały się mądrzejsze i odpowiednio do tego postępują. Atakują paszczami. Ich szczęki są osadzone na elastycznej szypulce i mają zasięg 6 metrów.

Broń oddechowa (zn): W nagłym wypadku ulgurstasta może wyrzucić z wnętrzości zawartość żołądka – efekt to deszcz nekromantycznego kwasu w 18-metrowym stożku. Każdy na tym obszarze musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 18) – porażka oznacza wysączenie przez kwas 3k6 punktów Budowy. Udany zaś tylko obniżenie Budowy o 1k6 punktów. Stworzenia zabite w ten sposób powstają w następnej rundzie jako szkielety kontrolowane przez ulgurstastę. Wszystkie szkielety spotykające w brzuchu ulgurstasty (patrz dalej) również zostają

wyrzucone na zewnątrz. Ożywają natychmiast i atakują każdego w polu widzenia, oprócz opisywanego. Po zwróceniu zawartości żołądka ulgurstasta nie może wymiotować przez jeden dzień. Stworzeniom połkniętym podczas tego okresu nie wysąca Budowy. Ulgurstasta niezdolna do użycia broni oddechowej często próbuje ucieczki, by odbudować zasoby kwasu.

Doskonalsze łapanie (zw): Jeśli ulgurstasta trafi atakiem ugryzieniem przeciwnika mniejszego choć o jedną kategorię rozmiaru, zadaje normalne obrażenia. Może następnie próbować rozpocząć zwanie w darmowej akcji, nie prowokując okazyjnego ataku (zwanie +29). Jeżeli uzyska trzymanie, ma prawo w następnym teście zwania spróbować połknąć ofiarę w całości. Odtąd może też albo prowadzić zwanie normalnie, albo po prostu trzymać przeciwnika w paszczy (kara –20 do testu zwania, ale sama ulgurstasta nie pozostaje w zwarciu). Tak czy inaczej, każdy udany test zwania w następnych rundach oznacza automatyczne zadanie obrażeń od ugryzienia.

Nekromantyczny kwas (zn): Postać połknięta przez ulgurstastę znajduje się w poważnych opalach. Stworzenie żywi się surowym życiem i przekształca ofiarę w ożywiony szkielet, który potem może zwymiotować. Budowa połkniętego ulega co rundę wysączeniu o 1k8 punktów w wyniku działania nekromantycznego kwasu. Po śmierci szczątki ofiary są nasączone kwasem i zmieniają się w ożywiony szkielet. Szkielety pozostają w uśpieniu we wnętrzu potwora, dopóki ten nie wyrzuci zawartości żołądka.

Połykanie w całości (zw): Ulgurstasta może połknąć złapanego w paszczy (patrz wcześniej: doskonalsze łapanie) przeciwnika mniejszego od siebie o przynajmniej jedną kategorię rozmiaru – w tym celu musi wykonać udany test zwania (premia do zwania +29).

Połknięta istota w każdej rundzie podlega działaniu nekromantycznego kwasu. Udany test zwania pozwoli ofierze dostać się z powrotem do paszczy stwora, gdzie kolejny udany test zwania umożliwi wydostanie się. Połknięty może też próbować się wydostać, używając lekkiej broni tnącej lub kłującej i zadając wnętrzościom stwora przynajmniej 25 obrażeń (KP 14). Jeśli ofiara wydostanie się z żołądka, kurczące się mięśnie zamykają otwór – kolejny połknięty przeciwnik również musi wyciąć sobie drogę na wolność.

W żołądku ulgurstasty mieszczą się 2 wielkie, 8 dużych, 32 średnie, 128 małych lub mniejszych istot.

Rozpłenianie szkieletów (zn): W akcji całorundowej ulgurstasta może zwymiotować uśpione szkielety. W chwili spotkania stwór ma w brzuchu 2k4 szkielety różnych rozmiarów. Bez względu na słuchają one mentalnych poleceń ulgurstasty i zaczynają działać w 1 rundę po zwymiotowaniu, przy czym przez pierwsze 1k6 rund pokrywa je nekromantyczny kwas. W efekcie oprócz zwykłych obrażeń przy każdym udanym ataku wysączają dodatkowo 1 punkt Budowy. Za ulgurstastami zawsze łązi gromada wcześniej stworzonych szkieletów.

Wici (zw): Miliony porów na ciele ulgurstasty to zabójczy system obronny – każdy otwór kryje zwiniętą, cienką jak włos, 12-metrową wic. Rozzłoszczona istota rozwija je na całą długość i w gniewie smaga nimi dookoła. Chmura latających wici czyni stwora niepodatnym na ataki niemagicznej broni dystansowej (jak

strzały) i zadaje 1k12 obrażeń ciętych co rundę wszystkim stworzeniom w promieniu 12 metrów wokół ulgurstasty. Wszyscy na tym obszarze podlegają także karze –2 do testów ataków.

Cechy nieumarłych: Ten stwór jest niepodatny na efekty wpływające na umysł, trucizny, *uśpienie*, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne (chyba że mają specjalne działanie względem nieumarłych) i wszystkie efekty, które wymagają rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że działają też na przedmioty lub są nieszkodliwe). Nie wpływają na niego trafienia krytyczne i stłuczenia. Jest niepodatny na obniżanie wartości atrybutów fizycznych, wysączenie wszelkich atrybutów oraz wysączenie energii. Ogromne obrażenia nie spowodują jego śmierci. Na ulgurstastę nie wpływają zaklęcia i zdolności *wskrzeszenie* oraz *reinkarnacja*, a *zmartwychwstanie* i *prawdziwe zmartwychwstanie* zadziałają, jeśli sama tego zechce. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

VARRANGOIN

Varrangoiny to paskudni, podobni do nietoperzy mieszkańcy Otchłani. Te bystre, złośliwe i zaciekle terytorialne istoty zakładają społeczności w ciemnych pieczarach, z dala od źródeł światła.

Z wyglądu przypominają człekokształtne nietoperze o wychudłych ciałach i czaszkowatych, demonicznych pyskach. Mają postrzępione skrzydła i długie ogony, zwieńczone niebezpiecznymi kolcami. Ich skóra jest zwykle ciemnoszara lub czarna, pozbawiona owłosienia.

Grupy varrangoinów często służą jako najemnicy innym mieszkańcom Otchłani, a nawet innym planów. Mrowia tych stworów potrafią mnożyć się na potęgę, jeśli nie zaczną rywalizować z innymi drapieżnikami. Pozostawione w spokoju często liczebnością osiągają sto i więcej osobników, a ich terytorium rozciąga się wówczas na kilka kilometrów kwadratowych.

Varrangoiny mają własny język i są w stanie nauczyć się innych.

WALKA

Wszystkie varrangoiny z ostrożnością podchodzą do bitew i wolą atakować istoty wyraźnie słabsze. W walce arkanieści starają się kontrolować nieposłuszne stado, ale na ogół kiepsko im to wychodzi. Naprzód do bitwy posyła się grupy słabszych varrangoinów, niczym mięso armatnie osłaniające potężniejszych pobratymców przed niebezpieczeństwem pierwszego starcia. Dzikie varrangoiny uwielbiają rozdzieranie przeciwnika pazurami i szybko rzucają się w wir walki za słabszymi kuzynami, wsparte czarami arkanistów. Zazwyczaj żaden osobnik nie prowadzi mrowiu czy społeczności przez dłuższy czas, ze względu na wrodzony rasie chaos.

Ulubiona taktyka biegłych w magii iluzyjnej arkanistów polega na iluzyjnym rozmnożeniu mrowia do dwu- i trzykrotnie większej liczby, by wzbudzić chaos w szeregach przeciwników, którzy mają kłopoty z ustaleniem, które varrangoiny są prawdziwe, a które nie.

Cechy varrangoinów: Narażenie na jasne światło (słoneczne lub czar światła dnia) oślepia varrangoiny na 1 rundę. Na-



Varrangoins

wet po ustąpieniu ślepoty podlegają karze z okoliczności –1 do wszystkich testów ataków, rzutów obronnych i testów umiejętności w jasnym świetle. Varrangoiny posiadają odporność na elektryczność 10, kwas 10, ogień 10 i zimno 10.

VARRANGOIN ARKANISTA

Średnia magiczna bestia (pozaplanarna)

Kostka Wytrzymałości: 8k10+16 (60 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 6 m (4 pola), latanie 15 m (10 pól) (dobra)

KP: 20 (+3 Zr, +7 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 17

Bazowy atak/zwarcie: +8/+9

Atak: pazury +9 wręcz

Całkowity atak: 2 pazury +9 wręcz oraz ugryzienie +7 wręcz oraz żądło ogonowe +7 wręcz

Obrażenia: pazury 1k4+1, ugryzienie 1k6, żądło ogonowe 1k4 plus trucizna

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: czary, trucizna, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy varrangoinów, niepodatność na czary, OC 22, RO 10/zimne żelazo, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +8, Ref +9, Wola +3

Atrybuty: S 12, Zr 16, Bd 15, Int 17, Rzt 13, Cha 12

Umiejętności: Ciche poruszanie się +9, Czarostwo +16, Koncentracja +13, Ukrywanie się +8, Wiedza (plany) +14, Wiedza (tajemna) +14

Atuty: Czarowanie w walce, Skupienie na czarze (iluzje), Skupienie na czarze (wywoływanie), Stworzenie różdżki^P, Wielokrotny atak^P, Zapisanie zwoju^P

Środowisko: każdy region i podziemia (Otchłan)

Występowanie: pojedynczo lub mrowie (2-6)

Skala Wyzwania: 11

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 9-10 KW (średni); 11-16 KW (duży); lub zależnie od klasy postaci

Jeśli mrowia chaotycznych varrangoinów mają przywódców, zwykle zostają nimi arkanieści. Przedstawiciele tego podgatunku są nie mniej okrutni od pobratymców, lecz polegają bardziej na magii niż brutalnej sile.

Arkanieści mają grubą, ciemną skórę, wąskie i świecące białe oczy oraz długie, patykowate kończyny. Mierzą około 1,8 metra wzrostu, przy rozpiętości skrzydeł około 3,5 metra. Długie, spiczaste uszy przywodzą na myśl dużego nietoperza. Kły i pazury mają niewielkie w porównaniu z dzikszymi kuzynami.

Te varrangoiny studiują sekrety potężnej magii wtajemniczeń podobnie jak czarodzieje. Zazdrośnie strzegą posiadanej wiedzy. Księgi czarów arkanistów przekazywane są tylko kilku wybranym przedstawicielom gatunku, którzy wykazują predyspozycje do sztuki tajemnej oraz uniżoną służalczość wobec starszych.

Arkanieści mówią własnym językiem oraz otchłannym, podwspólnym i wspólnym.

Walka

Arkanieści rzadko występują w pojedynkę. Gdy opuszczają jaskinie, prawie zawsze towarzyszy im kilka słabszych i dzikich varrangoinów. W przypadku starcia wypychają swe sługi do przodu, by związały przeciwników walką wręcz, same zaś rzucają czary z bezpiecznej odległości. Najbardziej lubią zaklęcia wywoływania i iluzji, bo wolą mieć bezpośredni wpływ na bitwę. Rzadko przygotowują czary zwiększające czyjąś sprawność bojową. Zwykle mają przygotowane zaklęcie do ucieczki, na przykład szybki odwrót lub drzwi poprzez wymiary.

Czary: Varrangoin arkanista rzuca zaklęcia jak czarodziej 9. poziomu (4/5/5/4/2/1; ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru lub 15 + poziom czaru dla zaklęć wywoływania i iluzji). Typowa lista czarów: 0 – *raca, widmowy odgłos, wykrycie magii* (2); 1 – *deszcz kolorów, magiczny pocisk* (2), *porażający uścisk, tarcza*; 2 – *ciemność, płonąca sfera* (2), *pomniejszy obraz, rozmycie*; 3 – *dotyk wampira, kula ognista* (2), *zaawansowany obraz*; 4 – *drzwi poprzez wymiary, lodowa nawałnica*; 5 – *stożek zimna*.

Trucizna (zw): Arkanista wstrzykuje truciznę (Wytr neguje, ST 16) w każdym udanym użądleniu ogonem. Początkowy i drugorzędny efekt – 1k6 Zr.

Zdolności czaropodobne: 2/dzień – *rozproszenie magii*; 1/dzień – *ciało w kamień, lustrzane odbicie, mistyczne oko, polimorfowanie siebie, szkodliwa polimorfia*. Poziom czarującego = 8. ST rzutu obronnego 11 + poziom czaru.

Niepodatność na czary (zn): Arkanieści ignorują wszystkie efekty zaklęć i zdolności czaropodobnych do trzeciego poziomu włącznie – tak jakby rzucającemu je nie udało się przełamać odporności na czary. Arkanista może „włączyć” lub „wyłączyć” tę zdolność w darmowej akcji.

Varrangoiny arkanieści jako postacie tła

Ulubioną klasą arkanistów jest czarodziej. Dodając poziomy czarodzieja należy założyć, że taki varrangoin już ma moce czarodzieja 9. poziomu. A więc arkanista zdobywający pierwszy poziom w klasie czarodzieja zyskuje zdolności czarodzieja 10. poziomu. Rzuty obronne, czary na dzień i te w księdze zaklęć wzrosną odpowiednio do różnicy w premiach między czarodziejem 9. a 10. poziomu; tak samo bazowa premia do ataku.

VARRANGOIN DZIKI

Średnia magiczna bestia (pozaplanarna)

Kostka Wytrzymałości: 8k10+16 (60 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 6 m (4 pola), latanie 15 m (10 pól) (dobra)

KP: 20 (+2 Zr, +8 naturalny), dotyk 12, nieprzygotowany 18

Bazowy atak/zwarcie: +8/+12

Atak: pazury +13 wręcz

Całkowity atak: 2 pazury +13 wręcz oraz ugryzienie +10 wręcz oraz żądło ogonowe +10 wręcz

Obrażenia: pazury 1k6+4, ugryzienie 1k6+2, żądło ogonowe 1k4+2 plus trucizna

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: rozrywanie 2k4+6, szal, trucizna, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy varrangoinów, dodatkowa akcja, niepodatność na efekty wpływające na umysł, nieświadomy unik, OC 22, RO 10/zimne żelazo, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +8, Ref +8, Wola +2

Atrybuty: S 18, Zr 15, Bd 14, Int 13, Rzt 11, Cha 10

Umiejętności: Ciche poruszanie się +13, Nasłuchiwanie +6, Spostrzegawczość +5, Ukrywanie się +13

Atuty: Pochwycenie^P, Potężny atak, Skupienie na broni (pazury), Wielokrotny atak

Środowisko: każdy region i podziemia (Otchłań)

Występowanie: pojedynczo lub mrowie (2-6)

Skala Wyzwania: 10

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 9-10 KW (średni); 11-16 KW (duży); lub zależnie od klasy postaci

Dzikie varrangoiny to odpowiednik wojsk uderzeniowych. Mają zmienne usposobienie, są okrutne i aroganckie – a wszystkie te cechy widać, gdy walczą. Od dręczenia mniejszych pobratymców większą radość sprawia im tylko toczenie starcia.

Przedstawiciele tej odmiany są nieco więksi od słabszych varrangoinów i dużo bardziej muskularni. Szorstka, czarna skóra opina grube warstwy węzlastych mięśni. Mierzą od 1,8 do 2,1 metra wzrostu, pty rozpiętości skrzydeł od 3,6 do 4,2 metra. Uszy mają spiczaste, ale mniejsze niż u osobników innych podgatunków i umieszczone bliżej czubka głowy. Pazury za to mają największe ze wszystkich varrangoinów.

Te varrangoiny szalenie uwielbiają zatapiać pazury w ciele przeciwnika i rozrywać je na kawałki, a potem zrzucać go ze znacznej wysokości, by roztrzaskał się o ziemię. Nie znają miary w okrucieństwie i radują się strachem wzbudzany swoją obecnością.

Dzikie varrangoiny mówią własnym językiem i otchłannym. Niektóre nauczyły się podwspólnego, a nawet wspólnego.

Walka

Dzikie varrangoiny zwykle zaczynają walkę od *rozproszenia magii*. Potem wpadają w szal i szarżują z powietrza atakując żądlami, licząc na nieprzygotowanie przeciwnika. W następnych rundach stosują zdolność *strach*, a potem atakują pazurami i zębami.

Rozrywanie (zw): Jeśli dziki varrangoin trafi oboma atakami pazurami, wbija się w ciało przeciwnika i rozrywa je. Atak ten automatycznie zadaje dodatkowe 2k4+6 obrażeń.

Szał (zw): Trzy razy dziennie dziki varrangoin może wpaść w szal (jak barbarzyńca). Na 7 rund zyskuje premię +4 do Siły, +4 do Budowy, premię z morale +2 do rzutów obronnych na Wolę, ale podlega karze –2 do Klasy Pancerza. Na czas trwania szalu zachodzą następujące zmiany: KW 8k10+32 (76 pw); KP 18, dotyk 10, nieprzygotowany 18; Bazowy atak/Zwarcie +10/+14; Całkowity atak 2 pazury +15 wręcz oraz ugryzienie +12 wręcz oraz żądło ogonowe +12 wręcz; Obrażenia pazury 1k6+6, ugryzienie 1k6+3, żądło ogonowe 1k4+3; RO Wytr +10,

Wola +4; S 22, Bd 18. Po upływie szalu dziki varrangoin jest do końca spotkania zmęczony (–2 S, –2 Zr, nie może szarżować ani biegać). Może przerwać szal przed upływem 7 rund.

Trucizna (zw): Dziki varrangoin wstrzykuje truciznę (Wytr neguje, ST 16) w każdym udanym użądleniu ogonem. Początkowy i drugorzędny efekt – 1k6 Zr.

Zdolności czaropodobne: 2/dzień – *rozproszenie magii, strach*. Poziom czarującego = 8. ST rzutu obronnego 10 + poziom czaru.

Dodatkowa akcja (zn): Dziki varrangoin może wykonać dodatkową akcję ruchu lub pojedynczego ataku w każdej rundzie.

Niepodatność na efekty wpływające na umysł (zw): Dziki varrangoin jest niepodatny na czary i efekty wpływające na umysł.

Nieświadomy unik (zw): Dziki varrangoin zachowuje premię ze Zręczności do KP nawet gdy jest nieprzygotowany i gdy atakuje go niewidzialny przeciwnik. Nikt nie jest też w stanie go flankować, z wyjątkiem łotryzka poziomu przynajmniej 12.

Dzikie varrangoiny jako postacie tła

Ulubiona klasa dzikich varrangoinów to barbarzyńca. Przy dodawaniu poziomów barbarzyńcy należy pamiętać, że ten varrangoin już posiada zdolności barbarzyńcy 9. poziomu. A więc zyskując jeden poziom w klasie barbarzyńcy zdobywa zdolności barbarzyńcy 10. poziomu. Bazowe premie do rzutów obronnych wzrosną odpowiednio do różnic między barbarzyńcą 9-poziomowym a 10-poziomym. Dotyczy to też bazowej premii do ataku.

VARRANGOIN SŁABSZY

Średnia magiczna bestia (pozaplanarna)

Kostka Wytrzymałości: 5k10+5 (32 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 6 m (4 pola), latanie 12 m (8 pól) (przeciętna)

KP: 19 (+3 Zr, +6 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 16

Bazowy atak/zwarcie: +5/+7

Atak: ugryzienie +7 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +7 wręcz oraz 2 pazury +7 wręcz oraz żądło ogonowe +5 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 1k6+2, pazury 1k4+1, żądło ogonowe 1k4+1 plus trucizna

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: broń oddechowa, trucizna, zabójcza agonía

Specjalne cechy: cechy varrangoinów, niepodatności, OC 12, RO 10/zimne żelazo, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +5, Ref +7, Wola +1

Atrybuty: S 14, Zr 16, Bd 13, Int 11, Rzt 11, Cha 8

Umiejętności: Ciche poruszanie się +11, Nasłuchiwanie +2, Spostrzegawczość +2, Ukrywanie się +11

Atuty: Atak z powietrza, Czujność^P, Wielokrotny atak

Środowisko: każdy region i podziemia (Otchłań)

Występowanie: pojedynczo lub mrowie (2-12)

Skala Wyzwania: 6

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 6-10 KW (średni); 11-15 KW (duży); lub zależnie od klasy postaci

Słabsze varrangoiny to najliczniejsza odmiana rasy. Nie są głupie, ale w społeczeństwie opisywanych bytów stoją najniżej. Mimo liczebności żyją w niemal ciągłym strachu, a to ze względu na nieustanną falę prześladowań ze strony dzikich varrangoinów i arkanistów.

Traktowani przez silniejsze podgatunki niewiele lepiej od niewolników, mają raczej niskie poczucie własnej wartości. Uwielbiają jednak bitwy i atakują każde stworzenie, które wygląda na słabsze, nawet niesprokowanego i nawet jeśli atak może być szkodliwy dla stada albo społeczności varrangoinów.

Te varrangoiny mają długie, spiczaste, nietoperzowe uszy po bokach głowy, a ich oczy jarzą się czerwono, białą, niebiesko lub zielono – zależnie od rodzaju broni oddechowej, czyli stożka ognia lub zimna, bądź strumienia (linia) błyskawicy lub kwasu. Broń oddechowa jest częścią natury tych istot od ich narodzin i nigdy się nie zmienia. Gdy używają tej broni, czaszki zdają się rozświetlać od środka, gdy ciała walczą o utrzymanie kontroli nad potężną energią.

Słabsze varrangoiny mierzą zwykle 1,5 metra wzrostu, a rozpiętość ich skrzydeł jest bliska 3 metrom.

Te stworzenia mówią własnym językiem oraz otchłannym.

Walka

Słabsze varrangoiny niemal zawsze zaczynają walkę atakami z powietrza za pomocą żądł ogonowych. Wiedzą, że gdy trucizna zacznie działać, przeciwnik będzie miał trudności z uniknięciem broni oddechowej, której użyją przy najbliższej okazji. Te varrangoiny zawsze atakują z powietrza. Ich mrowia rzadko stosują skomplikowaną taktykę, bo wolą nękać przeciwników na chybił trafił, a potem na własną rękę rzucają się do walki z poszczególnymi adwersarzami.

Broń oddechowa (zw): Każdy słabszy varrangoin dysponuje jedną z czterech broni oddechowych – 9-metrowy stożek ognia, 9-metrowy stożek zimna, 15-metrowy strumień (linia) kwasu lub 15-metrowy strumień (linia) elektryczności. Broń oddechowa tego varrangoina zadaje 3k6 obrażeń (Refleks zmniejsza o połowę, ST 13) od odpowiedniego typu energii.

Trucizna (zw): Słabszy varrangoin wstrzykuje truciznę (Wytr neguje, ST 13) w każdym trafieniu żądłem ogonowym. Początkowy i drugorzędny efekt – 1k6 Zr.

Zabójcza agonía (zw): Zabity słabszy varrangoin (gdy jego punkty wytrzymałości spadną do -10) eksploduje w 6-metrowym rozprysku energii. Wybuch zadaje 3k6 obrażeń (Refleks zmniejsza o połowę, ST 13) od tego samego typu energii, co broń oddechowa.

Niepodatności (zw): Słabszy varrangoin jest niepodatny na obrażenia tego rodzaju energii, jaki wykorzystuje jego broń oddechowa.

Słabsze varrangoiny jako postacie tła

Ulubiona klasa tych varrangoinów to wojownik. Przy dodawaniu poziomów wojownika należy pamiętać, że słabszy varrangoin już posiada zdolności wojownika 9. poziomu. A więc zyskując jeden poziom w klasie wojownika zdobywa zdolności wojownika 10. poziomu. Bazowe premie do rzutów obronnych wzrosną odpowiednio do różnic między wojownikiem 9-poziomowym a 10-poziomym. Dotyczy to też bazowej premii do ataku.

VORR

Średni przybysz (chaotyczny, pozaplanarny, zły)

Kostka Wytrzymałości: 3k8+6 (19 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 12 m (8 pól)

KP: 16 (+3 Zr, +3 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 13

Bazowy atak/zwarcie: +3/+6

Atak: ugryzienie +6 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +6 wręcz oraz 2 pazury +1 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 2k4+3, pazury 1k3+1

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: podstępny atak +2k6, przewracanie

Specjalne cechy: cechy przybyszów, cienisty skok, postać cienia, węch

Rzuty obronne: Wytr +5, Ref +6, Wola +3

Atrybuty: S 16, Zr 17, Bd 14, Int 7, Rzt 11, Cha 14

Umiejętności: Ciche poruszanie się +9, Nasłuchiwanie +8, Przeszukiwanie +4, Spostrzegawczość +8, Sztuka przetrwania +6*, Ukrywanie się +9

Atuty: Czujność, Walka na oślep

Środowisko: każdy region lub podziemia (Otchłani)

Występowanie: pojedynczo, para lub sfora (3-12)

Skala Wyzwania: 4

Skarb: —

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 4-6 KW (średni); 7-9 KW (duży)

Vorr to nienawistny pies Otchłani, który czai się w cieniu, czekając na okazję do skoku i ataku.

Stwór mierzy w kłębie około 1,2 metra wzrostu i z wyglądu przypomina czarną hienę, tyle że o inteligentniejszym wyrazie pyska. Okrywa go szorstkie czarnoszare futro. Ma długi, szczurowaty ogon.



Vorry są dość inteligentne, zdolne do polowania i tropienia zwierzyzny na wielkie odległości. Mówią językiem otchłannym.

WALKA

Vorry rzadko można spotkać w pojedynkę. Wolą podróżować i polować sforami. Zwykle skradają się za ofiarą przez jakiś czas, obserwują ją i szukają słabości. Gdy atakują, starają się flankować przeciwników, by w pełni wykorzystać zdolność podstępного ataku.

Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń broni naturalną tego stwora oraz każdy dzierzony przez niego oręż traktuje się jak broń o charakterze złym i chaotycznym.

Podstępny atak (zw): Zawsze, gdy ofiara ataku vorra nie może korzystać z premii ze Zręczności lub gdy stwór ją flankuje, zadaje on po udanym ataku wręcz dodatkowe 2k6 obrażeń.

Przewracanie (zw): Vorr, któremu powiedzie się atak ugryzieniem, może spróbować przewrócić przeciwnika w akcji darmowej, nie wykonując ataku dotykowego i nie prowokując ataku okazyjnego. Jeżeli próba się nie powiedzie, wróg nie ma prawa zareagować i próbować przewrócić vorra.

Cechy przybyszów: Vorr widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów). Nie wpływa nań zmartwychwstanie ani wskreszenie (ale *życzenie* lub *cud* potrafią przywrócić mu życie).

Cienista postać (zn): Raz dziennie vorr może na maksymalnie 10 minut przyjąć postać żywego cienia. W tej formie porusza się z normalną szybkością po dowolnej powierzchni, w tym po ścianach i sufitach, a nawet po powierzchniach płynnych. Vorr zyskuje też premię z okoliczności +15 do testów Ukrywania się. Efekty wykrywające myśli, życie lub obecność (w tym *widzenie prawdy*) są w stanie ujawnić jego bytność.

W postaci cienia vorr uzyskuje redukcję obrażeń 20/magia i adamantyt oraz jest niepodatny na oślepienie, trafienia krytyczne, obniżanie atrybutów wskutek niemagicznych ataków, ogłuszenie, choroby, topienie, trucizny i oszołomienie. Otrzymuje połowę obrażeń od kwasu i ognia.

Cienisty skok (zn): W standardowej akcji opisywany może natychmiast przemieszczać się pomiędzy cieniami, jak za pomocą zaklęcia *drzwi poprzez wymiary*. Początkowy oraz końcowy punkt podróży muszą znajdować się w cieniu, i być od siebie odległe o co najmniej 3 metry. Vorr może wykonać kilka cienistych skoków w ciągu dnia, pod warunkiem, że

całkowity dystans pokonany w ten sposób nie przekracza 18 metrów.

Węch (zw): Vorr może wykrywać zbliżających się wrogów, wywęszyć ukrywających się oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

Umiejętności: Vorr posiada premię rasową +8 do testów Sztuki przetrwania podczas tropienia węchem.



WENDIGO

Średnia istota baśniowa (zimna)

Kostka Wytrzymałości: 4k10+19 (33 pw)

Inicjatywa: +5

Szybkość: latanie 36 m (24 pola) (doskonała)

KP: 20 (+5 Zr, +5 odbicie), dotyk 20, nieprzygotowany 15

Bazowy atak/zwarcie: +2/+3

Atak: ugryzienie +3 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +3 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 1k6+1/18-20/×3 plus choroba

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: choroba, czary, szepoty szaleństwa, żarłoczne kąsanie

Specjalne cechy: kątem oka, podtyp zimna, RO 5/zimne żelazo, regeneracja 5, spacer w chmurach, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +5, Ref +6, Wola +6

Atrybuty: S 12, Zr 20, Bd 18, Int 10, Rzt 15, Cha 20

Umiejętności: Blefowanie +6, Ciche poruszanie się +13, Czarostwo +13, Koncentracja +11, Sztuka przetrwania +10, Ukrywanie się +13, Wiedza (tajemna) +11

Atuty: Czarowanie w walce, Przenikanie

czarem, Tropienie^P, Twardość

Środowisko: lasy w klimacie zimnym

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 6

Skarb: tylko ekwipunek

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +4

Wendigo to straszne, żarłoczne duchy natury, nawiedzające zmarznięte tundry i puszcze. Wielu uważa je za nieumarłe duchy lub złych przybyszów, ale w rzeczywistości należą do świata natury. Są jej mroczną stroną – wieczne, głodne i okrutne. Obieczone w ciału siły kanibalizmu, samotności i szaleństwa.

Wendigo większość czasu spędza, spacerując w powietrzu, a staje się materialny tylko w celu pożywienia się ofiarami. Jawi

się wówczas jako zdziczała, dzikooka i nadnaturalnie szybka parodia tego, czym był niegdyś. Oczy stwora czasami płoną nienawistnym, zimnym światłem, a paszczę wypełniają ostre, krzywe zęby. Niektóre wendigo porastają splątane włosy, inne są лыse. Wszystkie mają jedną wspólną cechę – ich nogi kończą się zwęglonymi, krwawymi kikutami. Jako duchy powietrza nie potrzebują stóp.

Wendigo mówią leśnym. Zapominają inne języki, które znały za życia.

WALKA

Stworzenie bazowe dla przykładowego opisanego dalej wendigo to 4-poziomowy zaklinacz człowieka.

Choroba (zn): W przypadku tego wendigo ST rzutu obronnego na Wytrwałość na odporcie infekcji wynosi 16, a ST rzutu obronnego na Wolę na uniknięcie nienasyconego głodu wynosi 17. Więcej szczegółów dalej, w opisie szablonu.

Czary: Ten wendigo był zaklinaczem 4. poziomu (czary na dzień 6/8/4, ST rzutu obronnego 15 + poziom czaru). Znane czary: 0 – odczytanie magii, odporność, otumanienie, promień mrozu, tańczące światła, wykrycie magii; 1 – dotyk chłodu, magiczny pocisk, tarcza; 2 – niewidzialność.

Szepty szaleństwa (zn): W przypadku tego wendigo ST rzutu obronnego na Wolę na odporcie tego specjalnego ataku wynosi 17. Więcej szczegółów dalej, w opisie szablonu.

Żarłoczne kąsanie (zw): Wendigo zagraża trafieniem krytycznym przy naturalnym wyniku 18-20 w teście ataku ugryzieniem. W udanym trafieniu krytycznym zadaje potrójne obrażenia. Rana po trafieniu krytycznym krwawi za dodatkowe 3 punkty obrażeń co rundę po zranieniu. Więcej szczegółów dalej, w opisie szablonu.

Kątem oka (zn): Wendigo, który podkraża się do ofiary wykorzystując spacer w chmurach, zawsze zdaje się przemykać tuż na skraju jej pola widzenia. Ofiara podlega karze –2 do wszystkich testów umiejętności opartych na Roztropności, dopóki stwór nie przestanie jej tropić.

Podtyp zimna (zw): Wendigo jest niepodatny na obrażenia od zimna. Otrzymuje natomiast o połowę więcej obrażeń (+50%) niż normalnie od ognia, bez względu na to, czy efekt pozwala na wykonanie rzutu obronnego oraz czy ów zakończy się sukcesem tudzież porażką.

Regeneracja (zw): Ogień zadaje wendigo normalne obrażenia. Formy ataku niepowodujące obrażeń w punktach wytrzymałości ignorują regenerację. Wendigo nie odzyskuje punktów wytrzymałości straconych wskutek głodu, pragnienia i duszenia.

Spacer w chmurach (zn): Wendigo może na życzenie spacerować w powietrzu, przekształcając się z formy materialnej w bezcielesną. Przemiana w dowolną stronę to akcja ruchu.

SZABLON WENDIGO

„Wendigo” to nabywany szablon, który można nałożyć na dowolnego giganta, humanoida, humanoida-potwora, magiczną bestię lub zwierzę (zwane odtąd stworzeniem bazowym). Niemniej olbrzymia większość tych stworów powstaje ze zwierząt i humanoidów. Typ zmienia się na istotę baśniową, ponadto zyskuje podtyp zimna. Jeśli nie stwierdzono inaczej, wendigo

go wykorzystuje wszystkie statystyki oraz specjalne zdolności stworzenia bazowego.

Kostka Wytrzymałości: Zmienia się na k6.

Szybkość: Wendigo zyskuje szybkość latania wynoszącą 36 metrów (doskonała), chyba że stworzenie bazowe miało lepszą szybkość latania – wówczas ją zachowuje. Stwór traci wszystkie inne sposoby ruchu, również bazową szybkość naziemną. Wendigo nie chodzi po ziemi.

KP: Wendigo zyskuje premię z odbicia do KP równą swej premii z Charyzmy (minimum +1).

Atak: Wendigo atakuje tylko ugryzieniem. Jeśli stworzenie bazowe nie miało tej formy ataku, to ją otrzymuje.

Obrażenia: Wendigo zadaje gryząc obrażenia zgodnie z podobną tabelką – chyba że stworzenie bazowe zadawało większe rany, wówczas bowiem je bierze się pod uwagę. Do obrażeń dodaje premię z Siły pomnożoną przez 1,5.

Rozmiar wendigo	Obrażenia
Filigranowy	1
Drobny	1k2
Malutki	1k3
Mały	1k4
Średni	1k6
Duży	2k4
Wielki	2k6
Olbrzymi	2k8
Kolosalny	4k6

Specjalne ataki: Wendigo zachowuje wszystkie specjalne ataki stworzenia bazowego, a ponadto otrzymuje następujące.

Choroba (zn): Stworzenie ugryzione przez opisywanego musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + 1/2 KW wendigo + jego modyfikator z Bd) – nieudany oznacza zarażenie tak zwanym głodem wendigo. Okres wylegania to 1k3 dni, a choroba obniża Roztropność o 1k3 punkty. Prócz tego każdego dnia, w którym choroba obniża Roztropność ofiary, musi ona wykonać rzut obrony na Wolę (ST 10 + 1/2 KW wendigo + jego modyfikator z Cha) – porażka świadczy o tym, iż ogarnia ją niepowstrzymany głód mięsa swej własnej rasy. Cierpiący na głód wendigo podkraża się i próbuje zabić najbliższego członka tej samej rasy, a gdy to uczyni, żywi się jego ciałem i powraca do domu, nie pamiętając tego zdarzenia. Gdy Roztropność ofiary spadnie do 0, natychmiast przemienia się w wendigo i odlatuje w nocne niebo tak szybko, że jego stopy spalają się przemieniając w czarne, krwawe kikuty.

Szepty szaleństwa (zn): Wendigo może raz dziennie zastosować tę zdolność przeciw jednej istocie w promieniu 36 metrów. Szepów szaleństwa ma prawo używać tylko podczas powietrznego spaceru. Wybrana ofiara – i tylko ona – słyszy obłąkane szepty i zaproszenia wendigo. W efekcie musi ona wykonać udany rzut obronny na Wolę (ST 10 + 1/2 KW wendigo + jego modyfikator z Cha) – porażka oznacza obniżenie Roztropności o 1k3 punkty. Wendigo zwykle śledzi wybraną ofiarę dzień za dniem, osłabiając jej Roztropność, a potem atakuje i stara się ją zarazić chorobą. Jeśli przeciwnik odeprze szepty szaleństwa przez trzy kolejne dni, wendigo przestanie go tropić i poleci szukać łatwiejszej zdobyczy.

Żarłoczne kąsanie (zw): Wendigo zagraża trafieniem krytycznym przy naturalnym wyniku 18-20 w teście ataku ugryzieniem. W udanym trafieniu krytycznym zadaje potrójne obrażenia. Rana po trafieniu krytycznym krwawi za dodatkowe 3 punkty obrażeń co rundę po zranieniu. Skutki kilku takich ran się kumulują – dwie rany oznaczają 6 obrażeń co rundę itd. Krwawienie można powstrzymać tylko udanym testem Leczenia (ST 10) albo dowolnym czarem leczenia lub innym zaklęciem leczącym (np. uzdrowienie).

Specjalne cechy: Wendigo zachowuje wszystkie specjalne cechy stworzenia bazowego, a ponadto otrzymuje następujące.

Kątem oka (zn): Wendigo, który podkraża się do ofiary wykorzystując spacer w chmurach, zawsze zdaje się przemykać tuż na skraju jej pola widzenia. Ofiara podlega karze –2 do wszystkich testów umiejętności opartych na Roztropności, dopóki stwór nie przestanie jej tropić.

Podtyp zimna (zw): Wendigo jest niepodatny na obrażenia od zimna. Otrzymuje natomiast o połowę więcej obrażeń (+50%) niż normalnie od ognia, bez względu na to, czy efekt pozwala na wykonanie rzutu obronnego oraz czy ów zakończy się sukcesem tudzież porażką.

Redukcja obrażeń: Wendigo posiada redukcję obrażeń 5/zimne żelazo.

Regeneracja 5 (zw): Ogień zadaje wendigo normalne obrażenia.

Spacer w chmurach (zn): Wendigo może na życzenie spacerować w powietrzu, przekształcając się z formy materialnej w bezcielesną. Przemiana w dowolną stronę to akcja ruchu.

Atrybuty: Atrybuty stworzenia bazowego rosną następująco: S +4, Zr +8, Bd +4, Rzt +2, Cha +4.

Umiejętności: Jak stworzenie bazowe. Ponadto wendigo posiada premię rasową +8 do testów Cichego poruszania się, Sztuki przetrwania oraz Ukrywania się.

Atuty: Jak stworzenie bazowe plus Tropienie.

Środowisko: Łasy w klimacie zimnym.

Występowanie: Pojedynczo.

Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +2.

Charakter: Zawsze chaotyczny zły.

WIDMOWY CZATOWNIK

Wielkie wynaturzenie (bezcieleśne)

Kostka Wytrzymałości: 16k8+80 (152 pw)

Inicjatywa: +12

Szybkość: 15 m (10 pól), latanie 12 m (8 pól) (doskonała)

KP: 20 (–2 rozmiar, +8 Zr, +4 odbicie), dotyk 20, nieprzygotowany 12

Bazowy atak/zwarcie: +12/+20

Atak: macka +18 wręcz

Całkowity atak: 2 macka +18 wręcz, ugryzienie +16 wręcz

Obrażenia: macka 2k6, ugryzienie 2k8

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/3 m

Specjalne ataki: doskonałe łapanie, duszenie 2k6, uczynienie bezcielesnym, widmowy dotyk, wysączanie Zręczności

Specjalne cechy: cechy bezcielesnych, niepodatności, OC 28, RO 15/magia, ślepowidzenie 18 m, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie we wszystkich kierunkach

Rzuty obronne: Wytr +10, Ref +13, Wola +12

Atrybuty: S —, Zr 27, Bd 21, Int 10, Rzt 14, Cha 18

Umiejętności:

Nasłuchiwanie +9, Spostrzegawczość +9, Ukrywanie się +9

Atuty: Atak z doskoku, Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Ruchliwość, Uniki, Wielokrotny atak

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedyncze

Skala Wyzwania: 17

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle neutralny zły

Rozwój: 17-22 KW (wielki); 23-48 KW (olbrzymi)

Widmowy czatownik czai się w ciemnych miejscach, gdzie zapuszczają się tylko śmiałkowie i głupcy. Zawędrowawszy do podziemi, opuszczonej twierdzy lub pieczary, czeka w ukryciu, żywiąc nadzieję, że posiłek przyjdzie do niego sam.

Ciała stwora jest z grubsza jajo-watego kształtu. Wyrastają z niego dwie długie macki i dwoje oczu na długich, giętkich szypułkach. Poniżej tych czterech wypustek położona jest duża paszcza pełna ostrych zębów. Skóra stwora ma zawsze barwę matowoszarą niczym kamień, ale macki i paszcza wydzielają słabą, białą poświatę.

Widziany z odległości widmowy czatownik często jest mylony z nietypowo wyglądającą zjawą. Głównym źródłem pożywienia potwora są właśnie ci, którzy zapragną odeśłać „zjawę” na wieczny spoczynek.

Widmowe czatowniki mówią podwspólnym.



Widmowy czatownik

WALKA

Widmowy czatownik ukrywa się w ścianie, podłodze lub suficie zamkniętych pomieszczeń – podziemi, jaskiń itd. – czekając, aż smakowita przekąska sama się zjawi. Gdy nadejdzie potencjalna zwierzyna, stwór atakuje mackami, owija nimi ofiarę, zamienia ją w bezcielesną, a potem wciąga do wnętrza stałego obiektu i uwalnia. Powtarza taktykę, póki nieszczęśnik nie zginie.

Duszenie (zw): Po udanym teście zwarcia widmowy czatownik dusi złapanego przeciwnika, zadając 2k6 obrażeń miazdżonych.

Wysączanie Zręczności (zn): Istota walcząca w zwarcu z widmowym czatownikiem musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 22) – porażka oznacza, iż stwór wysączył 1k6 punktów Zręczności ofierze. Rzut obronny trzeba wykonywać w każdej rundzie, w której nieszczęśnik pozostaje w zwarcu.

Widmowy dotyk (zn): Widmowy czatownik zadaje mackami i ugryzieniem normalne obrażenia istotom cielesnym. W praktyce może on uznać paszczę i macki za bezcielesne albo cielesne w dowolnej chwili – zależnie od tego, co jest korzystniejsze.

Doskonalwsze łapanie (zw): Jeśli widmowy czatownik trafi atakiem macką przeciwnika mniejszego choć o jedną kategorię rozmiaru, zadaje normalne obrażenia. Może następnie próbować rozpocząć zwarcie w darmowej akcji, nie prowokując okazyjnego ataku (zwarcie +26). Jeżeli uzyska trzymanie, ma prawo w następnym teście zwarcia spróbować wciągnąć ofiarę w materialną substancję i w tej samej rundzie zacząć dusić. Odtąd może też albo prowadzić zwarcie normalnie, albo po prostu trzymać przeciwnika macką (kara –20 do testu zwarcia, ale sam czatownik nie pozostaje w zwarcu). Tak czy inaczej, każdy udany test zwarcia w następnych rundach oznacza automatyczne zadanie obrażeń od od macki i naraża ofiarę na wysączenie Zręczności.

Uczynienie bezcielesnym (zn): Stworzenie w zwarcu i przyszpilone mackami przez czatownika musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 22) – nieudany oznacza, iż staje się bezcielesne. Efekt tymczasowo nadaje istocie cechy bezcielesnych (dopóki pozostaje w zwarcu z czatownikiem), ale nie pozwala automatycznie uciec ze zwarcia, ponieważ stwór trzyma ją w uścisku widmowego dotyku. Jeśli ofiara stanie się cielesna wewnątrz materialnego obiektu (na przykład ściany), zostaje wyrzucona w najbliższą wolną przestrzeń i otrzymuje 1k6 obrażeń za każde pokonane w ten sposób 1,5 metra.

Cechy bezcielesnych: To stworzenie może zostać zranione jedynie przez inne istoty bezcielesne, magiczną broń, istoty atakujące za pomocą magicznego oręża oraz przez zaklęcia, zdolności czaropodobne lub nadnaturalne. Jest niepodatny na wszelkie niemagiczne formy ataku. Nawet skutecznie zaatakowane czarem lub magiczną bronią o materialnym źródle ma szansę 50% na to, że nie otrzyma obrażeń (wyjątek stanowią efekty mocy, jak choćby *magiczny pocisk* oraz ataki wykonywane *widmowym orężem*). Może bez problemu przechodzić przez materialne przedmioty i wchodzić w nie (nie dotyczy to efektów mocy). Jego ataki przenikają (ignorują) naturalny pancerz, zbroje i tarcze, choć premie z odbicia oraz efekty działania mocy (jak choćby *zbroja maga*) funkcjonują normalnie. Zawsze porusza się bezszelestnie i nie da się go usłyszeć dzięki testom Nasłuchiwania – chyba że samo tego chce.

Niepodatności (zw): Widmowy czatownik jest niepodatny na obrażenia od dźwięku, elektryczności i zimna.

Ślepowiedzenie (zw): Widmowy czatownik jest w stanie wykrywać położenie istot nie polegając na wzroku (głównie słuchem, ale także wyczuwając wibracje i inne sygnały otoczenia). Dzięki tej zdolności potrafi rozróżniać przedmioty oraz stworzenia w promieniu 18 metrów. W tym zasięgu czatownik zwykle postrzega istoty bez konieczności wykonywania testów Spostrzegawczości czy Nasłuchiwania.

Widzenie we wszystkich kierunkach (zw): Widmowy czatownik może patrzeć we wszystkie strony jednocześnie. Dzięki temu zyskuje premię rasową +4 do testów Przeszukiwania i Spostrzegawczości, a ponadto nie można go flankować.

Umiejętności: Widmowy czatownik posiada premię rasową +8 do testów Ukrywania się, gdy skrywa się wewnątrz materialnego obiektu.

WIKLINOWY CZŁOWIEK

Wielki konstrukt

Kostka Wytrzymałości: 12k10+40 (106 pw)

Inicjatywa: –1

Szybkość: 12 m (8 pól) (nie może biegać)

KP: 15 (–2 rozmiar, –1 Zr, +8 naturalny), dotyk 7, nieprzygotowany 15

Bazowy atak/zwarcie: +9/+26

Atak: walnięcie +16 wręcz

Całkowity atak: 2 walnięcie +16 wręcz

Obrażenia: walnięcie 2k8+9

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/4,5 m

Specjalne ataki: doskonalwsze łapanie, klatka

Specjalne cechy: cechy konstruktów, niepodatność na magię, niepodatność na obrażenia klute, niepodatność na ogień, płomienne ciało, trwałość 5

Rzuty obronne: Wytr +4, Ref +3, Wola +4

Atrybuty: S 29, Zr 8, Bd —, Int —, Rzt 10, Cha 1

Umiejętności: —

Atuty: —

Środowisko: każdy region

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 11

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 13-19 KW (wielki); 20-36 KW (olbrzymi)

Wiklinowy człowiek to wielki, pusty w środku konstrukt z gałęzi i chrustu, prowizorycznie splecionych w postać człowieka. Znad pozbawionej rysów twarzy wznosi się korona z gałązek, a ręce kończą się ogromnymi wiechciami ostrych gałęzi, którymi chwytają stworzenia i wrzuca do klatki umieszczonej w piersi.

Tego rodzaju konstrukty zwykle budują kapłani albo druidzi ku czci bóstwa takiego jak Nerull. Podczas stosownej uroczystości zamyka się w wiklinowym człowieku przestępców oraz inne niemile widziane osoby i podpala konstrukcję. Jeśli nie ma w pobliżu takich jednostek, czasami mieszkańcy społeczności

starają się złożyć ofiarę z cudzoziemca. W rzadkich przypadkach ucieczki takiej osoby, druid ma czasami moc ożywienia wiklinowego człowieka po złożeniu w ofierze niewinnych istot. Następnie posyła on stwora w pogoni za uciekinierem.

WALKA

Wiklinowy człowiek wypełnia polecenia twórcy, zabijając lub chwytając ofiary według wydanych instrukcji. Kreator może rozkazywać konstruktorowi na odległość 18 metrów, jeśli stwór go widzi i słyszy. Nie otrzymując rozkazów wiklinowy człowiek na ogół stosuje się do ostatnio otrzymanego polecenia jak najściślej, ale zaatakowany będzie się bronił. Twórca może wydać konstruktorowi prosty rozkaz-program do samodzielnego wykonania, na przykład „Schwytaj czterech ludzi i wróć tutaj” albo „Zostań tu i atakuj wszystkich, którzy się zbliżą”.

Doskonalwsze łapanie (zw): Jeśli wiklinowy człowiek trafi atakiem walnięciem przeciwnika mniejszego choć o jedną kategorię rozmiaru, zadaje normalne obrażenia. Może następnie próbować rozpocząć zwarcie w darmowej akcji, nie prowokując okazynego ataku (zwarcie +26). Jeżeli uzyska trzymanie, po następnym udanym teście zwarcia umieszcza ofiarę w klatce. Ewentualnie może albo prowadzić zwarcie normalnie, albo po prostu trzymać przeciwnika (kara –20 do testu zwarcia, ale sam konstrukt nie pozostaje w zwarcu). Tak czy inaczej, każdy udany test zwarcia w następnych rundach oznacza automatyczne zadanie obrażeń od walnięcia

Klatka: Wiklinowy człowiek może spróbować po udanym teście zwarcia zamknąć w klatce wrogów rozmiaru maksymalnie dużego. Ofiary tego ataku trafiają do wnętrza klatki piersiowej konstruktowi. Wiklinowy człowiek nie zadaje żadnych obrażeń istotom zamkniętym w klatce, chyba że został podpalony (patrz dalej: płomienne ciało). Stworzenia z klatki mogą spróbować wydostać się za pomocą udanego spornego testu zwarcia (premia do zwarcia +26). Zamknięta w klatce ofiara ma także prawo wyciąć sobie drogę ucieczki pazurami lub lekką bronią tnącą, zadając konstrukcji 20 obrażeń (KP 14) albo dzięki udanemu testowi Wyzwalania się (ST 20). Jeśli stworzenie wytnie sobie otwór, wiklinowy człowiek zapłata się na nowo – inni uwięzieni w klatce muszą samodzielnie wyciąć sobie drogę na wolność. W tym konstrukcie mieszczą się 3 duże, 6 średnich, 12 małych, 24 malutkie, 48 drobnych lub 96 filigranowych stworzeń.

Cechy konstruktów: Wiklinowy człowiek jest niepodatny na efekty wpływające na umysł oraz na trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne oraz wszystkie efekty wymagające rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że wpływają również na przedmioty lub mają nieszkodliwe działanie). Nie podlega trafieniom krytycznym, stłuczeniom,

Wiklinowy
człowiek



obniżaniu wartości atrybutów, wysączeniu wartości atrybutów, zmęczeniu, wyczerpaniu oraz wysączeniu energii. Nie ryzykuje śmierci w wyniku ogromnych obrażeń. Sam z siebie nie leczy obrażeń, ale może zostać naprawiony. Nie może zostać poddany ani wskrzeszeniu, ani zmartwychwstaniu. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Niepodatność na magię (zw): Wiklinowy człowiek jest niepodatny na wszystkie zaklęcia, zdolności czaropodobne i efekty nadnaturalne, z wyjątkiem następujących.

Wypaczenie drewna lub kształtowanie drewna otwiera drzwi klatki na 1 rundę.

Przebywanie na obszarze czaru oplątanie w chwili jego rzucania leczy wiklinowemu człowiekowi 2k8 obrażeń.

Ogień i efekty oparte na ogniu uruchamiają zdolność płomienne ciało.

Niepodatność na obrażenia kłute (zw): Broń kłująca, nawet magiczna, nie zadaje wiklinowemu człowiekowi żadnych obrażeń.

Płomienne ciało (zw): Poddany działaniu ognia wiklinowy człowiek staje w płomieniach (nie szkodzi mu to w żaden sposób z racji niepodatności na ogień). Wszyscy w promieniu 9 metrów wokół niego muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 16) – porażka to 1k6 obrażeń od ognia wskutek wielkiego żaru. Efekt działa jak rozprysk nieustannie emanujący ze stworzenia. Osoba dotknięta przez płonącego wiklinowego człowieka musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 16) – nieudany oznacza 2k6 obrażeń od ognia. Przeciwnicy w zwarcu z wiklinowym człowiekiem otrzymują co rundę 4k6 obrażeń od ognia, a zamknięci w jego klatce co rundę 6k6 obrażeń od ognia. (A więc przeciwnik uwięziony w klatce i próbujący uciec poprzez testy zwarcia otrzymuje 6k6 obrażeń w turze wiklinowego człowieka i kolejne 4k6 podejmując we własnej turze próbę uwolnienia się poprzez zwarcie).

Konstrukt płonie przez 10 minut od podpalenia. Po ugaśnięciu płomieni nie można go ponownie podpalić ogniem ani efektami opartymi na ogniu przed upływem 5 rund.

Trwałość (zw): Wiklinowy człowiek ma trwałość 5. Należy odjąć 5 punktów od wszystkich otrzymywanych przez niego obrażeń.

TWORZENIE WIKLINOWEGO CZŁOWIEKA

Wiklinowy człowiek powstaje z zielonych pnączy oraz gałęzi ściętych z pradawnych dębów i drzew ciemnodrzewu. Łączna waga materiałów musi wynosić co najmniej 400 kilogramów.

WIKLINOWI LUDZIE W SCENERII ZAPOMNIANYCH KRAIN

Wiklinowego człowieka mogą w obrzędach wykorzystywać społeczności, wśród których są wyznawcy Talosa, a także ekstremiści oddający cześć Silvanusowi.

Do tego stosuje się przeróżne ingrediencje (zioła i olejki), które wraz z materiałami kosztują 3000 sz. Wykonanie ciała wymaga udanego testu Rzemiosła (stolarstwo) o ST 17 lub Rzemiosła (alchemia) o ST 15.

PC 16; Stworzenie konstrukta, *ochrona przed energią, oplątanie, żywodąb*, poziom czarującego musi być równy co najmniej 16; Cena: 50 000 sz; Koszt 48 000 + 1080 PD.

WODNY ŚLUZ

W wodach oceanów żyją różne morskie śluz, ale mogą się one również czaić w głębokich, wilgotnych obszarach podziemnych z basenami stojącej wody. Nie posiadają umysłów. Unoszą się tylko z prądem, pożerając wszystko, co jadalne i co znajdzie się w zasięgu ataku.

WALKA

Wodne śluz atakują wszystkie napotkane stworzenia, nie dbając zbytnio o własne bezpieczeństwo.

Cechy śluzów: Wodny śluz jest niepodatny na efekty wpływające na umysł, trucizny, *uśpienie*, paraliż, oszołomienie i polimorfowanie. Nie działają na niego trafienia krytyczne i nie może być flankowany.

Ślepovidzenie (zw): Śluz jest ślepy, ale dzięki ślepovidzeniu umie poruszać się i walczyć nie mniej sprawnie niż stworzenia obdarzone wzrokiem. Dzięki tej zdolności potrafi rozróżniać przedmioty oraz stworzenia w promieniu 18 metrów. W tym zasięgu śluz zwykle postrzega istoty bez konieczności wykonywania testów Spostrzegawczości czy Nasłuchiwania.

Umiejętności: Wodny śluz otrzymuje premię rasową +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma prawo też w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.

KRWIOPEĆZNIAK

Drobny śluz (rój, wodny)

Kostka Wytrzymałości: 2k10+12 (22 pw)

Inicjatywa: +1

Szybkość: 1,5 m (1 pole), pływanie 9 m (6 pól)

KP: 11 (+1 Zr), dotyk 11, nieprzygotowany 10

Bazowy atak/zwarcie: +1/+1

Atak: rój

Całkowity atak: rój

Obrażenia: rój 1k6 i obniżenie Siły o 1/0

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/0 m

Specjalne ataki: wysysanie krwi, rozdrażnianie

Specjalne cechy: cechy roju, cechy śluzów, ślepovidzenie 18 m, wrażliwość na ogień, ziemnowodne

Rzuty obronne: Wytr +6, Ref +1, Wola -5

Atrybuty: S 10, Zr 13, Bd 22, Int —, Rzt 1, Cha 1

Umiejętności: Pływanie +8

Atuty: —

Środowisko: każdy wodny

Występowanie: rój

Skala Wyzwania: 1

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: —

Krwiopećznik to niewielki, płaski, okrągły śluz – dysk o przekroju 20 centymetrów, z wypukłym bąblem pośrodku. Ma barwę mlecznobiałą, z plamkami czerwieni.

Pojedynczy byt tego rodzaju nie jest niebezpieczny. Jednak krwiopećzniki gromadzą się w roje liczące około 650 osobników. Taka gromadka może już stanowić zagrożenie dla nieostrożnych pływaków.

Walka

Rój krwiopećzników pływa wokół lub wpłza na ofiarę i w zatrważającym tempie wysysa z niej krew. Te istoty nie znają uczucia nasycenia. Gdy całe napełnią się krwią, przybierając mlecznoczerwony kolor, nadal żerują, a nadmiar krwi wypływa z ich ciał do wody.

Wysysanie krwi (zw): W każdej rundzie, w której rój krwiopećzników zada ofierze chociaż 1 punkt obrażeń, wysysa jednocześnie krew i obniża wartość jej Siły o 1.

Rozdrażnianie (zw): Każde obdarzone umysłem żywe stworzenie, które rozpoczyna swą turę na tej samej przestrzeni co rój, musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 10) – nieudany oznacza, że ofiarę traktuje się przez rundę jak odczuwającą mdłości. Rzucanie czarów i koncentracja na nich na obszarze zajętych przez rój krwiopećzników wymaga udanego testu Koncentracji (ST 20 + poziom czaru). Bez udanego testu Koncentracji (ST 20) nie jest również możliwe wykorzystanie umiejętności, która wymaga cierpliwości i skupienia.

Cechy roju: Na zebrane w roju krwiopećzniki nie wpływają trafienia krytyczne ani flankowanie. Są niepodatne na efekty wpływające na umysł i na obrażenia od wszelkiej broni, a także na czary wycelowane w pojedyncze ofiary. Są natomiast wrażliwe na efekty obszarowe. Nie zagrażają sąsiadującym polom.

DRYFUJĄCY ŚLUZ

Średni śluz (wodny)

Kostka Wytrzymałości: 2k10+12 (23 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 3 m (2 pola), pływanie 9 m (6 pól)

KP: 13 (+3 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 13

Bazowy atak/zwarcie: +1/+3 (patrz opis)

Atak: walnięcie +3 wręcz

Całkowity atak: walnięcie +3 wręcz

Obrażenia: walnięcie 1k6+3

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: lepkość

Specjalne cechy: cechy śluzów, przezroczystość, ślepovidzenie 18 m, ziemnowodne

Rzuty obronne: Wytr +5, Ref +0, Wola -5

Atrybuty: S 14, Zr 10, Bd 23, Int —, Rzt 1, Cha 1

Umiejętności: Pływanie +10, Ukrywanie się +8

Atuty: —

Środowisko: każde wody, wybrzeża i podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 2

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 3-6 KW (duży);

7-15 KW (wielki);

16-30 KW (olbrzymi);

31+ KW (kolosalny)

Dryfujący śluz to przezroczysta masa lepkiej protoplazmy, która szybko oblepia się kawałkami unoszących się na wodzie szczątków, śmieci, czasami skarbów. W ciągu kilku dni powoli trawi każdą przyklejoną do swego cielska materię organiczną.

Walka

Dryfujący śluz pływa niewidoczny pod masą unoszącego się na wodzie śmiecia i atakuje z zaskoczenia.

Lepkość (zw): Dryfujący śluz wydziela lepką substancję, która silnie przytwierdza się do każdego dotkniętego stworzenia czy przedmiotu. Automatycznie wciąga w zwanie wszystkie stworzenia trafione przez stworza walnięciem. Przeciwnicy tak przyklejeni nie mogą wyrwać się ze zwanca, dopóki śluz żyje. Stwór wykonuje jeden dodatkowy atak walnięciem w każdej rundzie przeciw każdemu przyklejonemu stworzeniu.

Broń, która uderzy w dryfujący śluz, przykleja się mocno, jeśli walczącemu nie powiedzie się rzut obronny na Refleks (ST 12). Oderwanie przylepionej broni wymaga udanego testu Siły (ST 16).

Lepkość można osłabić mydłem lub ługiem, ale nawet wówczas śluz otrzymuje premię +4 do testów zwanca (zyskując całkowitą premię +7). Substancja kruszy się 5 rund po śmierci śluzu.

Przezroczystość (zw): Dryfujący śluz jest w wodzie przezroczysty. Będąc w zanurzeniu zyskuje całkowite ukrycie (ryzyko chybiecia 50%).

Umiejętności: Przezroczystość zapewnia śluzowi premię rasową +8 do testów Ukrywania się.

CZARNY ODÓR

Wielki śluz (wodny)

Kostka Wytrzymałości: 5k10+25 (72 pw)

Inicjatywa: +7

Szybkość: 12 m (8 pól), pływanie 18 m (12 pól)

KP: 15 (-2 rozmiar, +7 Zr), dotyk 15, nieprzygotowany 8

Bazowy atak/zwanie: +3/+17

Atak: macka +7 wręcz

Całkowity atak: macka +7 wręcz

Obrażenia: macka 2k6+9

plus 1k6 od kwasu plus trucizna

Przebież/zasięg: 4,5 m/3 m

Specjalne ataki: kwas, smród, trucizna, wici

Specjalne cechy: cechy śluzów, niepodatność na zimno, ślepowidzenie 18 m, wrażliwość na światło dnia, ziemnowodny

Rzuty obronne: Wytr +6, Ref +8, Wola -4

Atrybuty: S 22, Zr 24, Bd 21, Int —, Rzt 1, Cha 1

Umiejętności: Pływanie +14

Atuty: —

Środowisko: wody w klimacie zimnym

Występowanie: pojedynczo

Krwiopełniak

Skala Wyzwania: 6

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 6-12 KW (wielki); 13-15 KW (olbrzymi)

Rzadko spotykany, odrażający czarny odór występuje zwykle w lodowatych głębinach oceanicznych. Podmorskie trzęsienia ziemi często wypędzają tego typu stwory na powierzchnię, gdzie pozostają aż do świtu. Żyją także w najgłębszych podwodnych jeziorach i rzekach.

Opisywany byt na lądzie wygląda niczym płachta ożywionego czarnego oleju. W wodzie przypomina chmurę atramentu.

Walka

Tylko światło słońca może przepędzić głodny czarny odór. Ku zgubie jego ofiar napadniętych nocą, ten byt zawsze jest głodny.

Kwas (zw): Czarny odór wytwarza silny kwas, rozpuszczający materię organiczną. Każde trafienie macką zadaje dodatkowo 1k6 obrażeń od kwasu. Jeśli macka uderzy w drewno, zadaje 30 uszkodzeń co rundę. Drewniana broń, która trafi w czarny odór, natychmiast się rozpuszcza – chroni ją tylko udany rzut obronny na Refleks (ST 15).



WODNY ŚLUZ

Smród (zw): Czarny odór zawdzięcza swą nazwę nieznośnemu smrodowi, jakim zionie naokoło. Odór działa na każde stworzenie obdarzone zmysłem powonienia, które znajdzie się w promieniu 9 metrów od opisywanego bytu. Przy pierwszym kontakcie ze smrodem czarnego odoru stworzenie musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza odczuwanie mdłości przez 1k4 rundy.

Trucizna (zw): Czarny odór wstrzykuje truciznę (Wytr. guje, ST 15) za każdym razem, gdy zadaje ofierze obrażenia od kwasu. Początkowy i drugorzędny efekt – 1k4 Zr.

Wici (zw): Czarny odór nieustannie wysuwa tysiące włosowatych wici, długich do granic jego zasięgu. Wszystkie stworzenia w zasięgu stwora muszą co rundę wykonywać rzut obronny na Refleks (ST 19) – nieudany oznacza otrzymanie 1k4 obrażeń od kwasu od pobudzonych wici (ryzykują tym samym również zatrucie).

Wrażliwość na światło dnia (zw): W każdej rundzie wystawienia na naturalne światło słońca czarny odór odnosi 3k6 obrażeń. Czary, które tworzą światło słoneczne (jak *słoneczny promień* lub *słoneczny wybuch*) działają na niego z maksymalną skutecznością (tak jak na wampiry).

YUAN-TI PRZEKŁĘTNIK

Wielkie wynaturzenie

Kostka Wytrzymałości: 22k8+198 (297 pw)

Inicjatywa: +5

Szybkość: 12 m (8 pól), wspinanie 6 m (4 pola), pływanie 6 m (4 pola)

KP: 29 (-2 rozmiar, +1 Zr, +20 naturalny), dotyk 9, nieprzygotowany 28

Bazowy atak/zwarcie: +16/+32

Atak: *bluźnierczy bulat* +1 +23 lub pazury +22 wręcz

Całkowity atak: *bluźnierczy bulat* +1 +23/+18/+13 lub 2 pazury +22 wręcz oraz 6 ugryzienie +20 wręcz

Obrażenia: *bluźnierczy bulat* +1 2k8+13 (+2k6 względem do-brych), pazury 1k8+8, ugryzienie 1k8+4 plus trucizna

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/4,5 m

Specjalne ataki: doskonałe łapanie, duszenie 1k8+8, psionika, trucizna, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: niepodatność na kwas i trucizny, OC 26, odporność na elektryczność 10 i ogień 10, przyłączenie wszczepu, regeneracja 5, RO 15/dobro i magia, węch, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie we wszystkich kierunkach

Rzuty obronne: Wytr +16, Ref +10, Wola +20

Atrybuty: S 27, Zr 13, Bd 29, Int 24, Rzt 24, Cha 22

Umiejętności: Ciche poruszanie się +26, Koncentracja +34, Nasłuchiwanie +32, Pływanie +16, Przeszukiwanie +36, Rzemiosło lub Wiedza (dowolne dwie) +32, Spostrzegawczość +36, Sztuka przetrwania +7*, Ukrywanie się +18*, Wspinaczka +33

Atuty: Błyskawiczny refleks, Doskonalsza inicjatywa, Potężny atak, Rozszczepienie, Uniki, Walka na oślep, Wielokrotny atak, Wyszukanie w walce

Środowisko: lasy i podziemia w klimacie gorącym

Występowanie: pojedynczo lub kult (1 przeklętnik plus 2-13 czystej krwi, 2-5 półkrwi i 2-4 abominacji)

Skala Wyzwania: 18

Skarb: podwójny standardowy

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +6

Stwory te – najohydniejsza postać plugawej rasy yuan-ti – są czczone jako objawione wcielenia nieopisywalnego bóstwa tej rasy. Reprezentują takie wykoślawienie niegdyś ludzkiej natury, że samo ich istnienie jest herezją przeciw wszystkim bóstwom ludzkości, nawet tym szerzącym zło. Dlatego dumnie opisywani sami siebie zwą przeklętnikami.

Podstawowy kształt przeklętnika yuan-ti to ogromny wąż o długości około 7,5 metra. Ostatnimi śladami człowieka dziedzictwa jest para ramion i z grubsza humanoidalny tors. Ręce kończą się pazurzystymi, trójpalczystymi dłońmi. Z korpusu w miejscu głowy wyrasta sześć długich węży. Taka liczba łbów umożliwia patrzenie we wszystkie strony naraz i atakowanie ośmiu przeciwników jednocześnie. Kolor łusek potwora różni się od głębokiego bordowego do granatowego lub czarnofioletowego, są one zwykle jaśniejsze na torsie i podbrzuszu. Dwanaście inteligentnych, złych oczu jarzy się na żółto. Potwór wydziela piżmowaty zapach, niepokojący dla większości ssaków.

Jak inne yuan-ti, przeklętnicy mówią własnym rasowym językiem oraz otchłannym, smoczym i wspólnym.

WALKA

W otoczeniu innych yuan-ti przeklętnik woli pozostawić przyziemne zadanie walki wręcz sługom, sam zaś osłabia szeregi wrogów używając mocy psionicznych i zdolności czaropodobnych. Samotnie lub zmuszony do walki wręcz, chwytając wrogów w zwarcie, używa *rozpuszczającego dotyku* do roztopiania trzymanych w uścisku, a unikających starcia (łuczników i rzucających zaklęć) rani zdolnościami czaropodobnymi.

Doskonałe łapanie (zw): Jeśli przeklętnik trafi atakiem ugryzieniem przeciwnika mniejszego choć o jedną kategorię rozmiaru, zadaje normalne obrażenia. Może następnie próbować rozpocząć zwarcie w darmowej akcji, nie prowokując okazyjnego ataku (zwarcie +32). Jeżeli uzyska trzymanie, ma prawo w tej samej rundzie dusić. Odtąd może też albo prowadzić zwarcie normalnie, albo po prostu trzymać przeciwnika w jednym z sześciu węzowatych pysków (kara -20 do testu zwania, ale sam przeklętnik nie pozostaje w zwarcu). Zwykle wybiera drugą z wymienionych opcji. Tak czy inaczej, każdy udany test zwania w następnych rundach oznacza automatycznie zadanie obrażeń od ugryzienia i od duszenia.

Duszenie (zw): Po udanym teście zwania przeklętnik może dusić złapanego przeciwnika, zadając 1k8+8 obrażeń miażdżonych.

Psionika (zc): Przeklętnik może na życzenie wykorzystać następujące efekty.

Różne kształty: Przeklętnik może przybrać postać żmii w rozmiarze od malutkiej do wielkiej (patrz *Księga Potworów*). W takiej postaci obniża Budowę o 1k6, nie o 1k4.

Przeklętnik może również przyjąć postać roju żmij (opisanego wcześniej).

Moc kameleona: Przeklętnik może dostosować własne ubarwienie i kolor swego ekwipunku do otoczenia. *Używając tej mocy zyskuje premię z okoliczności +10 do testów Ukrywania się.

Wykrycie trucizny: Jak czar rzucony przez zaklinacza 20. poziomu.

Rozpuszczający dotyk: Przeklętnik może wytworzyć z własnego ciała kwas, zadając 7k6 obrażeń od kwasu wszystkiemu, czego dotknie. Jeśli użyje tej mocy w zwarciu lub podczas duszenia przeciwnika, kwas zadaje aż 10k6 obrażeń. Kwas działa tylko w rundzie, w której został wytworzony, a oddzielony od ciała przeklętnika przestaje być żrący.

Zbiorowa awersja: Przeklętnik kreuje efekt przymusu działającego na wszystkich wrogów w promieniu 9 metrów. Potencjalne ofiary muszą wykonać rzut obronny na Wole (ST 27) – nieudany oznacza zrodzenie się w nich awersji do

węży na 10 minut. Tak potraktowana istota musi przebywać w promieniu minimum 6 metrów od żywych i martwych węży, yuan-ti i ti-khana (opisanych wcześniej). Jeśli znajduje się bliżej, musi się odsunąć. Przymus można przełamać udanym kolejnym rzutem obronnym na Wole (ST 27), ale podmiot nadal odczuwa głęboki niepokój. Skutkuje to karą -4 do Zręczności, dopóki efekt nie przestanie działać lub podmiot nie odsunie się na 6 metrów od budzącej awersję istoty. Poza tym zdolność działa jak czar *antypatia* rzucony przez zaklinacza 16. poziomu.

Trucizna (zw): Przeklętnik wstrzykuje truciznę (Wytr neguje, ST 30) w każdym udanym ugryzieniu. Początkowy i drugorzędny efekt – 1k4 Budowy.

Zdolności czaropodobne: 3/dzień – głębsza ciemność, neutralizacja trucizny, oplątanie, przeklęta plaga, przyspieszenie, sugestia, szkodliwa polimorfia, wywołanie strachu, zwierzęcy trans; 1/dzień – bluźnierstwo, przeklęta aura. Poziom czarującego = 20. ST rzutu obronnego 16 + poziom czaru.

Przyłączenie wszczepu (zn): Przeklętnik potrafi przekształcać humanoidy i humanoidy-potwory, zbliżając je wyglądem do yuan-ti. Każdego dnia jest on w stanie przyłączyć osiem wszczepów yuan-ti (opisanych dalej) jednemu lub większej liczbie stworzeń. Wymaga to 1 godziny nieprzerwanej pracy na każdy wszczep, podczas której przeklętnik nie może robić nic innego. Pomiedzy wszczepami ma prawo odpoczywać lub zajmować się jakąś niemęczącą czynnością, jak mówienie i chodzenie, ale nie może walczyć, rzucać czarów, używać magicznych przedmiotów, prowadzić badań ani podejmować innych zadań fizycznie lub psychicznie wymagających.

Ponadto przeklętnicy umieją tworzyć mieszaninę z jadu, korzeni i ziół, potrzebną do powstania choćby zbrukanych (opisanych w *Kompendium Potworów: Potwory Faerunu*).

Regeneracja (zw): Przeklętnik otrzymuje normalne obrażenia od efektów mocy i broni z adamantytu. Formy ataku niepowodujące obrażeń w punktach wytrzymałości ignorują regenerację. Przeklętnik nie

Tuan-ti przeklętnik



YUAN-TI
PRZKŁĘTNIK

odzyskuje punktów wytrzymałości straconych wskutek wygłodzenia, pragnienia lub duszenia.

Węch (zw): Przeklętnik może wykrywać zbliżających się wrogów, wywęszyć ukrywających się oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

Widzenie we wszystkich kierunkach (zw): Sześć łbów umożliwia patrzenie we wszystkie strony jednocześnie. Dzięki temu przeklętnik zyskuje premię rasową +4 do testów Przeszukiwania i Spostrzegawczości, a ponadto nie można go flankować.

Umiejętności: Przeklętnik posiada premię rasową +8 do testów Wspinaczki, a ponadto zawsze ma prawo wziąć 10 w teście tejże umiejętności, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Otrzymuje też premię rasową +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma prawo też w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.

* Zyskuje także premię rasową +8 do testów Sztuki przetrwania podczas tropienia za pomocą węchu.

SPOŁECZNOŚĆ PRZEKŁĘTNIKÓW

Przeklętnicy są niebywałą rzadkością pośród yuan-ti i rasa ta jako społeczność nie do końca wie, co z nimi począć. Nigdy nie występują w jej miastach, gdyż moc, jaką posiadają, jest siłą tak destabilizującą, że porządek i organizacja rozsypują się przy nich w gruzy. Wielu żyje niczym samotni wyrzutkowie w dzikich ostępach w pobliżu większych skupisk yuan-ti.

Jednak większość przeklętników szybko gromadzi wokół siebie kult innych yuan-ti, czasami nawet mimowolnie. Otóż najbardziej spaczona i nie zrównoważona jednostki pośród całej spaczonej i nie zrównoważonej rasy czują nieodparte przyciąganie do nienazanego zła emanującego z opisywanych. Brutalny kult powstaje niejako w sposób naturalny.

Kult zebrany wokół przeklętnika zawsze jest plagą dla okolicznych ziem. Żadna rasa ani gatunek stworzeń nie może żyć spokojnie w jego pobliżu. Yuan-ti po prostu nie spoczną, póki nie zetrą z powierzchni ziemi całej cywilizacji w promieniu tygodnia drogi od swej siedziby. Jedynym dążeniem przeklętników jest niszczenie wszystkiego w imieniu wielkiego węża, który – według wierzeń yuan-ti – pewnego dnia pożre świat.

PRZEDMIOTY PRZEKŁĘTNIKÓW

Przeklętnicy znani są z unikatowych przedmiotów, zwyczajnych i magicznych. Znalezienie któregoś z nich w posiadaniu pomniejszego yuan-ti jest niemal pewnym znakiem, że osobnik ów należy do wyznawców przeklętnika.

Bluźnierczy oręż: Broń obdarzona tą mocą niesie światu zgubę. Obowiązkiem każdego paladyna czy dobrego kapłana, który dowie się o istnieniu takiego oręża, jest odnalezienie go i zniszczenie. Bluźniercza broń ma zły charakter wynikający z uwięzionego w niej czarciego ducha. Jak oręż splugawiony, zadaje 2k6 dodatkowych obrażeń wszystkim o dobrym charakterze. W trafieniu krytycznym obrażenia te rosną do 2k10, a ponadto oręż uwalnia ograniczony efekt bluźnierstwa działający tylko na zranione stworzenie.

Bluźnierczy oręż nakłada nadto dwa negatywne poziomy na każde dobre stworzenie, które spróbuje się nim posłużyć. Negatywne poziomy utrzymują się, dopóki broń spoczywa w ręce ofiary, a znikają po jej odłożeniu. Nigdy nie prowadzą do trwałej utraty poziomów, ale za to nie da się ich usunąć w żaden sposób (nawet czarem *przywrócenie energii życiowej*), dopóki nie wypuści się oręża. Bluźniercze łuki, kusze i proce przekazują opisaną moc na pociski.

Przeklętnicy często wyposażają najpotężniejszych kultystów w bluźniercze sejmitary i bułati.

PC 13; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *bluźnierstwo*, *przeklęta plaga*, twórca musi być zły; *Cena rynkowa:* premia +4.

Jadowity ogień: Produkt alchemiczny, a zarazem zdrażliwa metoda aplikacji trującego jadu. Z natury bardzo podobny do ognia alchemicznego – jest to bowiem lepka substancja zapalająca się w kontakcie z powietrzem. Zawiera jednak domieszkę jadu yuan-ti, a więc w 1 rundę po otrzymaniu obrażeń od samego ognia postać musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 17) przeciw truciznie, która dostała się do organizmu przez rany od ognia. Początkowy i drugorzędny efekt jadu – 1k6 Budowy. Jeśli ogień płonie przez następną rundę (zadając postaci kolejne obrażenia w następujących rundach), postać otrzymuje drugą dawkę trucizny.

Fiolka jadowitego ognia to broń spryskująca o przyroście zasięgu 3 metry. Zadaje 1k6 obrażeń od ognia przy bezpośrednim trafieniu oraz 1k6 punktów od ognia w następnej rundzie, jeśli płomienie nie zostaną ugaszone (co wymaga akcji całorundowej i udanego rzutu obronnego na Refleks o ST 15). Spryskanie powoduje 1 punkt obrażeń od ognia, a jego ofiara otrzymuje premię z okoliczności +4 do rzutu obronnego na Wytrwałość przeciw truciznie.

Cena: 220 sz. *Waga:* 0,5 kg.

Oręż wyniszczenia: Działa jak broń splugawiona, która po trafieniu krytycznym w dobrą istotę uwalnia dodatkową plugawą moc. Trafione stworzenie musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 16) – porażka oznacza utrzymującą się 1k4 rundy karę –2 do testów ataków, obrażeń zadawanych bronią, rzutów obronnych, testów umiejętności i atrybutów.

Kultyści yuan-ti niższych poziomów często posługują się bronią wyniszczenia.

PC 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *przeklęta plaga*, twórca musi być zły; *Cena rynkowa:* premia +3.

Wężowy symbol: Ten srebrny dysk przedstawia świat owinięty cielskim wężem, z paszczą otwartą jak gdyby do jego pożarcia. To święty symbol kultów przeklętników, symbolizujący ich poświęcenie zniszczeniu, a także obdarzający pewnymi konkretnymi magicznymi zdolnościami. Raz dziennie *wężowy symbol* pozwala wykorzystać moc albo czaru *dezintegracja*, albo *zniszczenie*, wedle rozkazu posiadacza. ST rzutu obronnego dla obu efektów wynosi 20. Urządzenie działa tylko w rękach yuan-ti (niemniej postać obdarzona umiejętnością Stosowanie magicznych urządzeń może naśladować rasę yuan-ti, by uruchomić *wężowy symbol*).

PC 13; **Wymagania:** Stworzenie cudownego przedmiotu, *dezintegracja*, *zniszczenie*, twórca musi być yuan-ti; *Cena rynkowa:* premia 50 000 sz.

PRZEKŁĘTNICY JAKO POSTACIE TŁA

Ulubioną klasą przekleśników jest kapłan. Jak inni kapłani yuan-ti, ci również czczą Merrshaulka i mogą wybrać dwie spośród następujących domen: chaos, rośliny, zło i zniszczenie.

Ze względu na mnóstwo zdolności specjalnych, efektywny poziom postaci (EPP) przekleśnika jako bohatera gracza jest równy poziomowi klasowemu +28. A więc przekleśnik kapłan 1. poziomu ma EPP 29 i jest odpowiednikiem postaci 29. poziomu.

YUGOLOTH

Yugolothy, zwane najchciwszymi, to najbardziej samolubne istoty Zewnętrznych Planów. Plugawią one słowo „najemnik”, wynajmując swe siły najhojniejszemu pracodawcy. Radują się zadawaniem bólu i często służą potężnym demonom jako oprawcy, posłańcy lub straż przyboczna.

Rzeczne stworzenia mówią otchłannym, piekielnym i smoczym.

WALKA

Uogólniając, yugolothy w trakcie walki wykazują się niezwykłym skupieniem. Wybierają jednego przeciwnika z grupy i atakują go, dopóki nie padnie, a potem biorą się do następnego. Są energiczne i zaczynają od razu najlepszymi atakami i zdolnościami czaropodobnymi.

Wszystkie yugolothy mają następujące cechy wspólne.

Cechy przybyszów: Yugoloth widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów). Nie wpływa nań zmartwychwstanie ani wskrzeszenie (ale życzenie lub *cud* potrafią przywrócić mu życie).

Cechy yugolothów: Yugoloth jest niepodatny na trucizny i kwas. Ma też odporność na elektryczność 10, ogień 10 i zimno 10. Potrafi porozumiewać się telepatycznie z każdym znającym jakiś język stworzeniem przebywającym w promieniu 30 metrów od niego.

Przyzwanie yugolothów (zc): Większość yugolothów może przyzywać pobratymców podobnie do funkcjonowania czaru *przyzwanie potwora*, lecz mają ograniczoną szansę powodzenia. Rzuć k% i porównaj wynik z zakresem podanym w opisie konkretnej odmiany. Porażka oznacza, że żaden yugoloth nie odpowie na wezwanie. Sprowadzone istoty automatycznie po upływie godziny wracają tam, skąd przybyły. Yugoloth, który właśnie został przyzwany, nie może przez godzinę wzywać pobratymców.

PISCOLOTH

Średni przybysz (pozaplanarny, zły)

Kostka Wytrzymałości: 9k8+18 (58 pw)

Inicjatywa: +4

Szybkość: 9 m (6 pól), pływanie 6 m (4 pola)

KP: 24 (+14 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 24

Bazowy atak/zwarcie: +9/+13

Atak: szczypce +13 wręcz

Całkowity atak: 2 szczypce +13 wręcz oraz 8 macka +11 wręcz

Obrażenia: szczypce 2k6+4/19-20/×3, macka paraliż

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: paraliż, *przyzwanie yugolothów*, udoskonalone krytyki, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy przybyszów, cechy yugolothów, OC 20, RO 10/dobro, widzenie we wszystkich kierunkach

Rzuty obronne: Wytr +8, Ref +6, Wola +6

Atrybuty: S 19, Zr 11, Bd 15, Int 6, Rzt 10, Cha 14

Umiejętności: Ciche poruszanie się +12, Nasłuchiwanie +12, Pływanie +12, Przeszukiwanie +10, Spostrzegawczość +12, Ukrywanie się +12, Wyczucie pobudek +4, Zastraszanie +15

Atuty: Doskonalsza inicjatywa, Potężny atak, Skupienie na umiejętności (Zastraszanie), Wielokrotny atak

Środowisko: każdy region i podziemia (Hades)

Występowanie: pojedynczo, oddział (4-8) lub pluton (10-18)

Skala Wyzwania: 9

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze neutralny zły

Rozwój: 10-18 KW (średni); 19-27 KW (duży)

Piscolothy to podoficerowie i nadzorcy armii yugolothów. Sprawują dyktatorskie rządy nad kompaniami słabszych pobratymców.

Te wyłupiastookie stwory o rybich ogonach mają czerwone, chitynowe cielsko homara, szpony ptaka, a łeb gnilnego pełzacza. Niby humanoidalne ramiona piscolothów kończą się krabimi szczypcami.

Piscolothy to okrutne, paskudne osiłki utrzymujące porządek w armiach yugolothów. Rola ta doskonale pasuje do ich małostkowego i despotycznego charakteru.

Walka

Piscolothy nadają ton bezpośredniej taktyce armii yugolothów. Wkraczają w wir walki, stosując zdolność *śmierdząca chmura* i tnąc niewiarygodnie ostrymi szczypcami. Zwykle dowodzą pomniejszymi yugolothami i na ogół posyłają je najpierw do walki, zanim same wejdą w ogień starcia.

Piscolotha można sprowadzić czarem *przyzwanie potwora VII*.

Paraliż (zw): Istoty trafione macką piscolotha muszą wykonać rzuty obronne na Wytrwałość (ST 16) – porażka oznacza paraliż na 2k6 minut.

Przyzwanie yugolothów (zc): Trzy razy dziennie piscoloth może spróbować wezwać 4 skerolothy z szansą powodzenia 60% (wynik 41-100 na k%).

Udoskonalone krytyki (zw): W przypadku ataku szczypcami piscolotha zagrożenie krytykiem następuje przy naturalnym rzucie 19-20 w teście ataku. Gdy ma miejsce udane trafienie krytyczne, powoduje ono potrójne obrażenia.

PISCOLOTHY I KSIĘGA PLANÓW

Jeśli używasz w swym świecie gry *Księga Planów*, piscolothy powinny dysponować szerszym wachlarzem opcji przyzywania. Zamiast 4 skerolothów, piscoloth może próbować wezwać 1k3 mezzolothy z szansą powodzenia 30% (wynik 71-100 na k%).

Piscoloth



Obrażenia: pazury 1k3

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: podstępny atak +1k6, przyzwanie yugolothów, skulenie, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy przyby-
szów, cechy yugolothów

Rzuty obronne: Wytr +5,
Ref +7, Wola +3

Atrybuty: S 11, Zr 16,
Bd 12, Int 5, Rzt 8,
Cha 11

Umiejętności: Ci-
che poruszanie
się +14, Nasłu-
chiwanie +6, Spo-
strzegawczość +6,
Ukrywanie się +18,
Wspinaczka +15

Atuty: Doskonalsza
inicjatywa, Finezja
w broni

Środowisko: każdy
region i podziemia
(Hades)

Występowanie: poje-
dynczo, oddział (4-8) lub
pluton (10-18 plus 1 pi-
scoloth)

Skala Wyzwania: 3

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze neu-
tralny zły

Rozwój: 5-10 KW
(średni); 11-15 KW
(duży)

Skeroloth

JE

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – migotanie, strach, zobaczenie niewidzialnego; 3/dzień – stopienie z kamieniem, śmierdząca chmura, widmowy zabójca. Poziom czarującego = 9. ST rzutu obronnego 12 + poziom czaru.

Dwa razy dziennie piscoloth może użyć potężniejszej teleportacji (tylko na siebie i maksymalne obciążenie w przedmiotach) – analogicznie do czaru rzuconego przez zaklinacza 9. poziomu.

Umiejętności: Piscoloth otrzymuje premię rasową +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma prawo też w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.

SKEROLOTH

Mały przybysz (pozaplanarny, zły)

Kostka Wytrzymałości: 4k4+4 (22 pw)

Inicjatywa: +7

Szybkość: 12 m (8 pól), rycie 6 m (4 pola), wspinanie 6 m (4 pola)

KP: 20 (+1 rozmiar, +3 Zr, +6 naturalny), dotyk 14, nieprzygotowany 17

Bazowy atak/zwarcie: +4/+0

Atak: pazury +8 wręcz

Całkowity atak: 4 pazury +8 wręcz

Skerolothy to szpiedzy, złodzieje, infiltratorzy i podle szumowiny – najgorsze męty armii yugolothów. Służą z przymusu, nadskakując najbliższemu potężnemu pobratymcowi, ale zdradzają dotychczasowych panów, gdy tylko widzą nadzieję na większą nagrodę. Skerolothy chętnie atakują tych, którzy wyglądają na słabych, a jeszcze szybciej poczynają wołać o litość, gdy zagrazi im potężniejszy przeciwnik.

Ten insektowaty stwór ma sześć nóg, ale porusza się jednako sprawnie na dwóch, czterech czy sześciu. Jasna czerwono-szara skóra blednie do mlecznobiałej, gdy stworzenie się boi – czyli prawie przez cały czas.

Inne yugolothy uważają skerolothy za słabe i bezwartościowe. Owszem, rzuca się je do walki przed silniejszymi jednostkami, ale nikt na poważnie nie ceni ich jako siły bojowej. Największy pożytek przynoszą jako szpiedzy, więc często wysła się je na misje zwiadowcze.

Skerolotha można sprowadzić czarem przyzwanie potwora IV.

Walka

Skerolothy umieją tylko ukrywać się i organizować zasadzki. Często potężniejsze yugolothy pędzą je do walki, ale nie można na nich polegać, dopóki nie okaże się, że mają przewagę. Wobec słabszych przeciwników grupy skerolothów rzucają się hurmem na wroga, powalając większe stworzenia samą liczbą.

Podstępny atak (zw): Zawsze, gdy ofiara ataku skerolotha nie może korzystać z premii ze Zręczności lub gdy stwór ją flankuje, zadaje on po udanym ataku wręcz dodatkowe 1k6 obrażeń.

Przyzwanie yugolothów (zc): Trzy razy dziennie ten yugoloth może spróbować wezwać 1 skerolotha z szansą powodzenia 40% (wynik 61-100 na k%).

Skulenie (zn): W standardowej akcji skeroloth może skulić się ze strachu. Jest to efekt wpływający na umysł. Każdy przeciwnik usiłujący uderzyć lub w jakikolwiek sposób bezpośrednio zaatakować skerolotha, nawet celując w niego czarem, musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 12). Udany oznacza, iż adwersarz atakuje normalnie i jest niepodatny na skulenie danego skerolotha przez 24 godziny. Jeśli rzut obronny zakończy się porażką, przeciwnik nie może dokończyć ataku, traci tę część akcji i nie może zaatakować skerolotha ponownie, dopóki ten nie przestanie się kulić. Jeśli stwór przerwie na chwilę skulenie, a potem skuli się znowu, przeciwnik ma prawo do nowego rzutu obronnego na Wole, by zaatakować.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – otumanianie, skok, wykrycie dobra; 3/dzień – płonące dłonie, szybki odwrót. Poziom czarującego = 4. ST rzutu obronnego 10 + poziom czaru.

Umiejętności: Skeroloth posiada premię rasową +4 do testów Cichego poruszania się i Ukrywania się. Otrzymuje też premię rasową +8 do testów Wspinaczki, a ponadto zawsze ma prawo wziąć 10 w teście tejże umiejętności, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża.

YURIAN

Średni humanoid-potwór (wodny)

Kostka Wytrzymałości: 3k8+6 (19 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 9 m (6 pól), pływanie 6 m (4 pola)

KP: 16 (+6 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 16

Bazowy atak/zwarcie: +3/+5

Atak: pazury +5 wręcz

Całkowity atak: 2 pazury +5 wręcz

Obrażenia: pazury 1k6+2

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: —

Specjalne cechy: ograniczona regeneracja, widzenie w ciemnościach 18 m, ziemnowodne

Rzuty obronne: Wytr +5, Ref +3, Wola +1

Atrybuty: S 14, Zr 11, Bd 14, Int 9, Rzt 11, Cha 8

Umiejętności: Nasłuchiwanie +5, Pływanie +10, Spostrzegawczość +5, Ukrywanie się +6

Atuty: Czujność, Potężny atak

Środowisko: wody w klimacie umiarkowanym i gorącym

Występowanie: pojedynczo lub plemię (2-12)

Skala Wyzwania: 1

Skarb: brak monet, standardowe dobra, 50% przedmiotów

Charakter: zwykle neutralny

Rozwój: 4-5 KW (średni); 6-9 KW (duży)

Dostosowanie poziomu: +4

Yurian to dziwaczna hybryda cech skorupiaka i humanoida, występująca w przybrzeżnych grotach. Stworzenie jest na ogół nieagresywne, niekiedy jednak, gdy brakuje pożywienia, podejmuje w grupkach wyprawy przeciw innym istotom.

Opisywany chodzi w postawie wyprostowanej, jak stworzenia dwunożne, zwykle krocząc na dwóch z sześciu kończyn. Środkowa para kończyn zaopatrzona jest w niewielkie szczypcy, wykorzystywane, gdy czynności manualne wymagają precyzji. Górna para jest grubsza i silniejsza, zakończona masywnymi kleszczami. Grzbiet yuriana okrywa ciężka skorupa, a brzuch i kończyny osłaniają mniejsze, bardziej elastyczne płytki. Ze szczytu skorupy wyrasta dwoje oczu na szypułkach, chwiejąc się nad skomplikowanym otworem gębowym. Ubarwienie różni się od jasnoczerwonego lub pomarańczowego do bardziej stonowanych odcieni – czerwono-brązowego, zielonego lub czarnego. Większość yurianów mierzy od 1,8 do 2,1 metra wzrostu, ale rosną przez całe życie, więc starsze osobniki mogą sięgać 3 i więcej metrów.

Turian



Te istoty utrzymują się przy życiu dzięki łowiectwu i zbieractwu, jedząc głównie padlinę i wodne rośliny. Dzieła ich szczyptę są proste, ale często piękne, szczególnie te tkane z wodorostów, rzeźbione z drewna i konstruowane z muszli.

Yuriany mówią wodnym. Mogą oddychać wodą lub powietrzem.

WALKA

W walce yuriany używają większych szczyptów. Samce niektórych plemion mają jeden przerośnięty pazur, który zadaje 1k8 obrażeń plus premia z Siły stworzenia.

Ograniczona regeneracja (zw): Yurianom odrastają utracone części ciała w drodze naturalnego samozdrowienia. Jeśli stwór utraci kończynę albo szypulkę oczną, organ odrasta, gdy tylko obrażenia zostaną całkiem uleczone (dowolnymi środkami).

Ziemnowodne (zw): Yurian to stworzenie wodne, ale może nieskończenie długo przeżyć na lądzie.

Umiejętności: Yurian posiada premię rasową +4 do testów Ukrywania się. Otrzymuje też premię rasową +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma prawo też w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.

YURIANY JAKO POSTACIE TŁA

Ulubiona klasa tej rasy to barbarzyńca. Yuriany rzucające czary to zazwyczaj adepci albo druidzi. Nieliczni kapłani czczą duchy przodków i mogą wybierać spośród domen leczenie, ochrona, szczęście i woda.

Efektywny poziom postaci (EPP) yuriana jako bohatera gra cza równa się jego poziomowi klasowemu +4. A więc yurian barbarzyńca 1. poziomu ma EPP 5 i jest odpowiednikiem postaci 5. poziomu.

ZŁOWIESZCZY NOSOROŻEC

Wielkie zwierzę

Kostka Wytrzymałości: 17k8+153 (229 pw)

Inicjatywa: +5

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 21 (-2 rozmiar, +1 Zr, +12 naturalny), dotyk 9, nieprzygotowany 20

Bazowy atak/zwarcie: +12/+30

Atak: bodnięcie +21 wręcz

Całkowity atak: bodnięcie +21 wręcz

Obrażenia: bodnięcie 2k8+15/17-20/x3

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/3 m

Specjalne ataki: udoskonalone krytyki, tratowanie

Specjalne cechy: widzenie w słabym świetle, węch

Rzuty obronne: Wytr +19, Ref +13, Wola +6

Atrybuty: S 30, Zr 13, Bd 29, Int 2, Rzt 13, Cha 10

Umiejętności: Nasłuchiwanie +13, Spostrzegawczość +13, Ukrywanie się -7

Atuty: Błyskawiczny refleks, Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsza szarża byka, Doskonalsze trafienie krytyczne (bodnięcie), Skupienie na broni (bodnięcie)

Środowisko: równiny lub tundry w klimacie umiarkowanym i zimnym

Występowanie: pojedynczo lub stado (2-12)

Skala Wyzwania: 9

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 18-34 KW (wielki); 35-51 KW (olbrzymi)

Złowieszczy nosorożec to potężne, włochate stworzenie, z którego nosa wyrasta pojedynczy róg, osiągający często długość 3 metrów.

Typowy złowieszczy nosorożec ma 9 metrów długości (bez rogu) i może ważyć do 5000 kilogramów.

WALKA

Złowieszczy nosorożec, jeśli tylko ma taką możliwość, zawsze zaczyna walkę od szarży, aby nadziać przeciwników na potężny róg.

Złowieszczonego nosorożca można sprowadzić czarem przyzwanie sojusznika natury VII.

Udoskonalone krytyki (zw):

W przypadku ataku bodnięciem złowieszczonego



Złowieszczy
nosorożec

nosorożca zagrożenie krytykiem następuje przy naturalnym rzucie 17-20 w teście ataku. Gdy ma miejsce udane trafienie krytyczne, powoduje ono potrójne obrażenia.

Tratowanie (zw): W standardowej akcji złowieszczy nosorożec może trutować przeciwników mniejszych choć o jedną kategorię rozmiaru. Atak ten zadaje 2k12+15 obrażeń miazdżonych. Tratowany przeciwnik może albo spróbować wykonać okazyjny atak z karą -4, albo rzut obronny na Refleks o ST 28 (udany zmniejsza o połowę liczbę obrażeń otrzymanych podczas tratowania).

Węch (zw): Złowieszczy nosorożec może wykrywać zbliżających się wrogów, wywachiwać ukrywających się oraz tropić za pomocą zmysłu powonienia.

ZŁOWROGIE WODOROSTY

Średnia roślina (wodna)

Kostka Wytrzymałości: 5k8+20 (42 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 9 m (6 pól), pływanie 6 m (4 pola)

KP: 18 (+8 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 18

Bazowy atak/zwarcie: +3/+7

Atak: walnięcie +7 wręcz

Całkowity atak: 2 walnięcie +7 wręcz

Obrażenia: walnięcie 1k6+4

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: ożywienie winorośli

Specjalne cechy: cechy roślin, kształtowalność, połowa obrażeń od broni tnącej i kłującej, RO 5/miażdżące

Rzuty obronne: Wytr +8, Ref +1, Wola +2

Atrybuty: S 18, Zr 10, Bd 19, Int 9, Rzt 13, Cha 10

Umiejętności: Nasłuchiwanie +3, Pływanie +16, Spostrzegawczość +3, Ukrywanie się +15

Atuty: Czujność, Walka na osłep

Środowisko: każde bagna i wody

Występowanie: pojedynczo lub kolonia (2-12)

Skala Wyzwania: 4

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny zły

Rozwój: 6-7 KW (duży); 8-16 KW (wielki)

Złowrogie wodorosty to prymitywne, okrutne i nieuchwytnie kolonie wodnych roślin, obdarzone zdolnością formowania się w zgrubsza humanoidalny kształt. Nawiedzają bagna oraz podobne rejony i atakują z zaskoczenia, jeśli tylko im się uda.

Te stwory łatwo pomylić z zielonoskórymi humanoidami o szorstkich, topornych rysach. Ich oblicza są gładkie i jakby nieuformowane, a kiedy mówią, głos zmienia swą wysokość w niezwykle i na pozór przypadkowy sposób.

Wiedzione złośliwym instynktem złowrogie wodorosty chcą krzywdzić i zabijać każdego, kto naruszy ich terytorium. Społeczności położone zbyt blisko bagien czy innych siedlisk często doświadczają nocnych ataków ożywionych drzew.

Złowrogie wodorosty mówią leśnym.

Złowrogie wodorosty



WALKA

Te stworzenia często chowają się w płytkich, zarośniętych wodorostami wodach, skąd mogą ożywiać drzewa by kolejno atakowały wrogów, jednego po drugim. W przeciwieństwie do drzewców i im podobnych stworzeń, złowrogie wodorosty nie dbają o ożywiane przez siebie drzewa i o zamieszkiwane bagniska.

Ożywienie winorośli (zc): Złowrogie wodorosty mogą używać tej mocy do ożywienia pojedynczej winorośli lub podobnej żywej rośliny znajdującej się w promieniu 27 metrów. Walczy ona jak zabójcza winorośl opisana w *Księdze Potworów*. Traci zdolność do walki, gdy złowrogie wodorosty, które ją ożywiły, zostaną okaleczone lub gdy wyjdzie poza zasięg 27 metrów.

Cechy roślin: Ten byt jest niepodatny na trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie i polimorfowanie. Nie działają na niego trafienia krytyczne ani efekty wpływające na umysł. Widzi w słabym świetle.

Kształtowalność (zw): Dzięki niezwyklej budowie ciała opisywana istota może skurczyć ciało na tyle, by przecisnąć się przez 2,5-centymetrową szczelinę. Otwory o szerokości 2,5 centymetra lub większe w ogóle nie spowalniają ruchu złowrogich wodorostów.

Umiejętności: Rzeczony byt otrzymuje premię rasową +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma prawo też w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.

* Złowrogie wodorosty posiadają premię rasową +15 do testów Ukrywania się na bagnach i w innych miejscach gęsto porośniętych wodorostami.

ZODAR

Średni konstrukt

Kostka Wytrzymałości: 16k10+20
(108 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 18 m (12 pól) (nie może biegać)

KP: 28 (+3 Zr, +10 naturalny, +5 odbicie),
dotyk 18, nieprzygotowany 25

Bazowy atak/zwarcie: +12/+19

Atak: walnięcie +19 wręcz

Całkowity atak: 2 walnięcie +19 wręcz

Obrażenia: walnięcie 2k6+7

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: duszenie 1k6+7

Specjalne cechy: cechy konstruktów,
niewrażliwość, przyrost siły, życzenie

Rzuty obronne: Wytr +5, Ref +8, Wola +8

Atrybuty: S 25, Zr 16, Bd —, Int —, Rzt 16,
Cha 10

Umiejętności: —

Atuty: —

Środowisko: każdy region

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 16

Skarb: tylko magiczne przedmioty

Charakter: zwykle chaotyczny neutralny

Rozwój: 17-45 KW (średni)

Zodary to niewiarygodnie potężne, tajemnicze konstrukty niewiadomego pochodzenia. Przypominają ożywione, wypolerowane, czarne zbroje płytowe. Niektóre są pięknie zdobione, inne proste i czysto funkcjonalne. Nie wykonano ich z metalu, lecz z jakiejś ceramicznej substancji otaczającej twardą masę mięśni, zdolnych gwałtownie zwiększać swą siłę.

Rzeczone konstrukty mówią rzadko lub wcale. Nigdy nie wypowiadają więcej niż jedno zdanie w okresie długości średniego ludzkiego życia. Nawet wówczas może to być tylko fragment zdania. Jednakże cokolwiek zodar powie, zawsze jest ważne. Każda postać w zasięgu słuchu rozumie wypowiedź, niezależnie od znajomości języka (tak jakby pod wpływem czaru języki o czasie trwania natychmiastowym).

Niekiedy zodar przyłącza się do grupy poszukiwaczy przygód i towarzyszy im w podróżach. Może uczestniczyć w ich

przygodach albo jedynie włóczyć się za nimi i przypatrywać w milczeniu.

WALKA

Zodar nigdy nie atakuje sam z siebie, a walczy tylko w samoobronie. Najczęściej używa w starciu gołych rąk, ale niektóre okazy (10%) posługują się magiczną bronią.

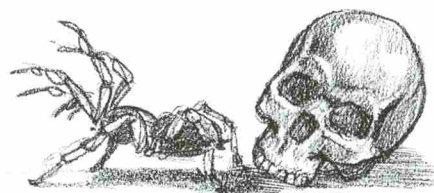
Duszenie (zw): Walcząc gołymi dłońmi zodar rzadko wali pięściami. Próbuje zamiast tego wejść w zwarcie (premia do zwarcia +19). Jeśli uda mu się nawiązać zwarcie, zaczyna dusić wroga, zadając 1k6+7 obrażeń w każdej rundzie, w której kontynuuje trzymanie.

Cechy konstruktów: Zodar jest niepodatny na efekty wpływające na umysł oraz na trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne oraz wszystkie efekty wymagające rzutu obronnego na Wytrzymałość (chyba że wpływają również na przedmioty lub mają nieszkodliwe działanie). Nie podlega trafieniom krytycznym, stłuczeniom, obniżaniu wartości atrybutów, wysączeniu wartości atrybutów, zmęczeniu, wyczerpaniu oraz wysączeniu energii. Nie ryzykuje śmierci w wyniku ogromnych obrażeń. Sam z siebie nie leczy obrażeń, ale może zostać naprawiony. Nie może zostać poddany ani wskrzeszeniu, ani zmarłych wstaniu. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Niewrażliwość (zw): Zodar jest niewrażliwy na wszystkie ataki, z wyjątkiem ataków bronią miazdzącą. Premia z usprawnienia takiej broni (jeśli jest) nie liczy się przy określaniu skuteczności ataku.

Przyrost siły (zw): Trzy razy dziennie zodar może na 1 rundę podwoić Siłę do wartości 50 (premia z Siły +20).

Życzenie (zn): Raz na rok zodar może zmienić kształt rzeczywistości, tak jakby rzucił czar *życzenie* (analogicznie do zaklincza o poziomie równym Kostkom Wytrzymałości konstruktu). Nie słyszano o żadnym zodarze, który użyłby tej mocy częściej niż raz na stulecie. Nawet jeśli efekt tego *życzenia* ma ogromne znaczenie, najczęściej bywa dyskretny i nierozpoznawany powszechnie jako dzieło opisywanego.



ŻELAZNA KOBRA

Średni konstrukt

Kostka Wytrzymałości: 2k10+20 (31 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 9 m (6 pól)

KP: 17 (+1 rozmiar, +3 Zr, +3 naturalny), dotyk 14, nieprzygotowany 14

Bazowy atak/zwarcie: +1/+2

Atak: ugryzienie +2 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +2 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 1k6+1 plus trucizna

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: trucizna

Specjalne cechy: cechy konstruktów, OC 19, potajemnie, RO 5/adamantyt, tropienie ofiary

Rzuty obronne: Wytr +0, Ref +3, Wola +0

Atrybuty: S 12, Zr 17, Bd —, Int —, Rzt 11, Cha 1

Umiejętności: Ciche poruszanie się +13, Ukrywanie się +13

Atuty: —

Środowisko: każdy region

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 2

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 2-3 KW (średni)

Żelazna kobra to zawzięty konstrukt, zdolny wytropić ofiary w niemal każdym terenie.

Stwór na ogół mierzy 90 centymetrów długości i waży około 50 kilogramów. Wygląda jak kobra sporządzona z mnóstwa okrągłych żelaznych obręczy, po połączeniu tworzących ciało węża.

Krążą pogłoski, jakoby pierwsze osiem żelaznych kobr, które przed wiekami stworzył potężny kapłan/czarodziej, było prawie niezniszczalne. Od tego czasu inni osobnicy posługujący się zaklęciami dokonywali prób naśladownictwa, generalnie z gorszymi wynikami.

WALKA

Żelazna kobra nie ma własnego rozumu, ale twórca może nakazać jej wykonać pewne akcje. Jeśli kreator jest nieobecny, konstrukt może wykonywać proste rozkazy (np. „Strzeż tego skarbu” lub „Znajdź i zaatakuj króla”). Wypełnia polecenia dosłownie, zgodnie z literą rozkazu, nie duchem. W walce taktyka kobry jest prosta – zagryza przeciwnika na śmierć.

Trucizna (zw): Żelazna kobra wstrzykuje truciznę w udanym ugryzieniu. Pojemnik z trucizną w jej ciele

mieści trzy dawki jadu, a jego napełnienie zajmuje 1 minutę. Efekty działania zależą od rodzaju toksyny umieszczonej w pojemniku przez twórcę kobry. Zazwyczaj w żelaznej kobrze znajduje się jad średniego potwornego pająka (Wytr neguje, ST 14, początkowy i drugorzędny efekt – 1k4 S), ale wykorzystać można każdą truciznę.

Cechy konstruktów: Opisany stwór jest niepodatny na efekty wpływające na umysł oraz na trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne oraz wszystkie efekty wymagające rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że wpływają również na przedmioty lub mają nieszkodliwe działanie). Nie podlega trafieniom krytycznym, stłuczeniom, obniżaniu wartości atrybutów, wysączeniu wartości atrybutów, zmęczeniu, wyczerpaniu oraz wysączeniu energii. Nie ryzykuje śmierci w wyniku ogromnych obrażeń. Sam z siebie nie leczy obrażeń, ale może zostać naprawiony. Nie może zostać poddany ani wskrzeszeniu, ani zmartwychwstaniu. Wdzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Tropienie ofiary (zn): Twórca ma prawo nakazać żelaznej kobrze wytropienie i zaatakowanie dowolnego stworzenia, którego imię jest mu znane. Konstrukt potrafi wykryć położenie ofiary analogicznie do zaklęcia zlokalizowanie stworzenia (12. poziom czarującego).

Potajemnie (zw): Żelazna kobra posiada premię z usprawnienia +10 do testów Cichego poruszania się i Ukrywania się.

Tworzenie

Ciało żelaznej kobry wykonuje się z 50 kilogramów żelaza. Do tego stosuje się przeróżne składniki, które wraz z materiałem kosztują przynajmniej 1000 sz. Wykonanie ciała wymaga udanego testu Rzemiosła (płatnerstwo) lub Rzemiosła (zbroj-mistrzostwo) – w obu wypadkach ST wynosi 20.

PC 12; Stworzenie konstruktów, ożywienie przedmiotów, swoboda działania, zadanie/misja, zlokalizowanie stworzenia, poziom czarującego musi być równy co najmniej 12; Cena: 3000 sz; Koszt 2500 + 80 PD.



Żelazna kobra

ŻELAZNOSZCZĘKI

Wielka roślina (pozaplanarna)

Kostka Wytrzymałości: 12k8+72 (126 pw)

Inicjatywa: -1

Szybkość: 3 m (2 pola)

KP: 25 (-2 rozmiar, -1 Zr, +18 naturalny), dotyk 7 nieprzygotowany 25

Bazowy atak/zwarcie: +9/+27

Atak: wić +17 wręcz

Całkowity atak: 4 wić +17 wręcz oraz ugryzienie +12 wręcz

Obrażenia: wić 2k6+10/19-20, ugryzienie 1k8+5

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/4,5 m (18 m wicią)

Specjalne ataki: krwawienie, wchłonięcie, wczepienie, wici, wyniszczenie

Specjalne cechy: cechy roślin, niepodatność na elektryczność i zimno, OC 30, odporność na dźwięk 10 i kwas 10, RO 15/ magia i tnące

Rzuty obronne: Wytr +14, Ref +3, Wola +5

Atrybuty: S 30, Zr 9, Bd 23, Int 4, Rzt 13, Cha 14

Umiejętności: Nasłuchiwanie +14, Spostrzegawczość +13, Ukrywanie się +6

Atuty: Czujność, Doskonalsze trafienie krytyczne (wić), Potężny atak, Rozszczepienie, Skuteczniejsze rozszczepienie

Środowisko: lasy, wzgórza oraz bagna w klimacie umiarkowanym i gorącym (Otchłań)

Występowanie: pojedynczo, para lub kępa (3-6)

Skala Wyzwania: 13

Skarb: 1/10 monet, 50% dóbr, 50% przedmiotów

Charakter: zawsze neutralny zły

Rozwój: 13-16 KW (wielki); 17-36 KW (olbrzymi)

Wprawne oko łatwo rozpozna terytorium żelaznoszczękiego. Dziko żyjące stworzenia omijają jego „dom” szerokim łukiem, a po ziemi często walają się szczątki poprzednich ofiar. Jednak większość stworzeń nie wie, że zbliża się do żelaznoszczękiego, póki ten nie zaatakuje.

Niniejszy stwór mierzy od 6 do 9 metrów wzrostu. Bardzo przypomina dąb, ale jego zielone liście zdobią plamki koloru świeżej krwi. Jeśli nie używa wici, trzyma je owinięte wokół wyższych konarów. Paszczę również trzyma zamkniętą, dopóki nie atakuje. Żelaznoszczęki lubi przebywać w jednym miejscu przez dłuższy czas. Atakuje wszystko, co wejdzie w zasięg jego wici, nawet jeśli nie jest głodny. Przemieszcza się tylko wtedy, gdy kępa rozrośnie się na tyle, że przestaje dla wszystkich wystarczać jedzenia – wówczas jedno lub kilka okazów przenosi się na lepsze pastwiska.

Żelaznoszczęki mówią otchłannym.

WALKA

Żelaznoszczęki atakuje wiciami, gdy tylko zwierzyzna znajdzie się w zasięgu (18 metrów). Zawsze walczy do śmierci, gdyż jest zbyt wolny, by uciec przed większością zagrożeń.

Wczepienie (zw): Jeśli żelaznoszczęki trafi atakiem wicią, ta wczepia się głęboko w ciało ofiary, a ponadto zadaje normalne obrażenia. Wić przyciąga wroga o 3 metry w każdej kolejnej rundzie (bez prawa okazynego ataku), chyba że przeciwnik się wyrwie, co wymaga udanego testu Wyzwalania się (ST 25) lub Siły (ST 26). Jeśli stworzenie znajdzie się w odległości 4,5 metra od żelaznoszczękiego, ten może przyciągnąć je i w tej samej rundzie ugryźć z premią +4 do ataku. Ma również prawo wciągnąć ofiarę w swoją przestrzeń i spróbować ją wchłoniąć.

Wić da się odciąć pojedynczym atakiem bronią tnącą (atak traktowany jak próba roztrzaskania broni), zadając co najmniej 13 obrażeń.

Wchłonięcie (zw): W standardowej akcji żelaznoszczęki może spróbować pochłoniąć duże lub mniejsze stworzenie, które wejdzie w jego przestrzeń. Ofiara ma prawo wykonać atak okazyny, ale jeśli tak zrobi, traci prawo do rzutu obronnego. Jeśli zrezygnuje z okazynego ataku, może wykonać rzut obronny na Refleks (ST 15) – udany oznacza uniknięcie wchłonięcia i odepchnięcie w bok lub w tył, ale nie uwolnienie



Żelaznoszczęki

z wczepionych wici (o kierunku odepchnięcia decyduje ofiara). Wchłonięte stworzenie otrzymuje w każdej rundzie 2k6+10 obrażeń miażdżonych przebywając w pniu żelaznoszczękiego. Musi też wstrzymać oddech albo zacznie się dusić.

Wyniszczenie (zw): Wici żelaznoszczękiego wysysają zdrowie. Każda schwytana nią istota musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 22) – nieudany oznacza obniżenie Budowy o1k6 punktów.

Wici (zw): Żelaznoszczęki może atakować czterema wiciami na dystans do 18 metrów. Trafienie oznacza zadanie obrażeń, krwawienie, ryzyko wyniszczenia oraz groźbę przywleczenia bliżej pnia.

Krwawienie (zw): Rana zadana wicią żelaznoszczękiego bardzo krwawi, powodując 3 dodatkowe obrażenia co rundę po zranieniu. Skutki kilku takich ran się kumulują – dwie rany oznaczają 6 obrażeń co rundę itd. Krwawienie można powstrzymać tylko udanym testem Leczenia (ST 10) albo dowolnym czarem leczenia lub innym zaklęciem leczącym (np. uzdrowienie).

Cechy roślin: Żelaznoszczęki jest niepodatny na trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie i polimorfowanie. Nie działają na niego trafienia krytyczne ani efekty wpływające na umysł. Widzi w słabym świetle.

Umiejętności: Żelaznoszczęki pozyskuje umiejętnościę jakby był istotą baśniową. Posiada premię rasową +8 do testów Nasłuchiwanie i Spostrzegawczości.

* W terenach zalesionych zyskuje premię rasową +15 do testów Ukrywania się.

ŻÓŁTE PIŻMOPNĄCZE

Wielka roślina

Kostka Wytrzymałości: 6k8+30 (57 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 1,5 m

KP: 17 (–2 rozmiar, +3 Zr, +6 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 14

Bazowy atak/zwarcie: +4/+12

Atak: bicz z lodygi +5 wręcz lub woń piżma +5 dotykowo dystansowo

Całkowity atak: 6 bicz z lodygi +5 wręcz lub woń piżma +5 dotykowo dystansowo

Obrażenia: bicz z lodygi 1k6, woń piżma – patrz opis

Przestrzeń/zasięg: 4,5 m/4,5 m

Specjalne ataki: pożarcie Intelaktu, woń piżma

Specjalne cechy: cechy roślin, regeneracja 5, ślepowidzenie 9 m

Rzuty obronne: Wytr+10, Ref+5, Wola+2

Atrybuty: S 10, Zr 16, Bd 21, Int —, Rzt 10, Cha 9

Umiejętności: —

Atuty: Finezja w broni^P

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo lub plaga (1 żółte piżmopnące i 2-8 piżmopnączowe zombi)

Skala Wyzwania: 4

Skarb: standardowy

Charakter: zawsze neutralny

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

Żółte piżmopnące to ogromna roślina pnąca o długich, chwytliwych zielonych wiciach i wielkich, jaskrawych liściach (patrz str. 118). Rozmieszczone na ciele stworzenia piękne żółte oraz fioletowe, podobne do orchidei kwiaty wydzielają uderzającą do głowy, odurzającą woń. Piżmowy zapach przyciąga ofiary do centrum rośliny, gdzie głodnie, naturalnie zaostrome pnącza zagłębiają się w czaszkę, wysysając materię mózgową łapczywymi haustami. Wyszaczone ofiary stają się piżmopnączowymi zombi – bezmyślnymi sługami-opiekunami zdradliwej rośliny.

Mimo rozmiarów, żółte piżmopnacza zwinnie sięgają po potencjalną zwierzynę i poruszają kwiatami w zasięgu spryskania. Roślina wyrasta z pojedynczego bulwiastego korzenia, tkwiącego w glebie wraz z zagrzebanymi pamiątkami po ofiarach.

Żółte piżmopnacza zwykle rosną w podziemnych rejonach z pewną ilością luźnej gleby i kurczą się w bezpośrednim świetle słonecznym. Od czasu do czasu rozwijają się pod parasolem drzew w ciemnych zaciszach lasów i puszczy. Świetnie nadają się na strażników – czasami celowo sadi się je w wybranym miejscu, by chroniły ukryty w pobliżu skarb. Szczególnie paranoiczni kolekcjonerzy zakopują dobra kilka metrów pod korzeniami rośliny.

WALKA

Te rośliny łączy symbiotyczna więź ze stworzonymi przez nie piżmopnączowymi zombi, które starają się jak najlepiej ją chronić. Próbuje ona pochwycić wszystkie żywe stworzenia, które wejdą w zasięg piżmowej woni, ale walczy pnączami tylko w samoobronie.

Żółte piżmopnące można sprowadzić czarem przyzwanie sojusznika natury IV.

Pożarcie Intelaktu (zw): W darmowej akcji żółte piżmopnące może wbić dziesiątki ostrych wici w głowę dowolnej bezradnej lub nieopierającej się istoty, która przebywa w tej samej co roślina przestrzeni. Wici pożerają mózg ofiary, obniżając jej Intelakt o 1k4 punkty co rundę. Jeśli atrybut spadnie do 0, musi ona wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 18). Porażka oznacza śmierć, a ciałem ofiary pożywi się głodna roślina. Nieszczęśnikom, którym powiedzie się rzut obronny, pnącze implantuje nasiona – stają się piżmopnączowymi zombi (patrz wcześniej).

Jedynym sposobem powstrzymania pożerania Intelaktu jest zabicie rośliny albo samej ofiary.

Woń piżma (zw): Żółte piżmopnące atakuje, rozsiewając obłok pyłu o intensywnym zapachu w stronę pobliskich celów. Woń ma zasięg 9 metrów i może wpłynąć na jedno stworzenie w rundzie.

Stworzenia trafione wonią piżma muszą wykonać rzuty obronne na Wytrwałość (ST 18) – porażka oznacza poddanie się wpływającemu na umysł przymusowi nakazującemu zbliżenie się do uwodzącego źródła zapachu. Efekt trwa przez 2k8 rund, ale istoty w przestrzeni rośliny pozostają pod działaniem przymusu aż do uwolnienia ich od piżmopnacza.

Ofiary pod przymusem żółtego piżmopnącza nie mogą podejmować innych akcji niż zbliżanie się i wejście w przestrzeń rośliny (rzecz jasna, roślina temu nie przeciwdziała). Stworzenia pod działaniem przymusu robią wszystko, by dostać się do rośliny, zaatakują nawet próbujących je powstrzymać towarzyszy. Znalazłszy się w przestrzeni rośliny, istota rzuca wszystko, co trzyma w dłoniach, i staje nieruchomo. Jest otumaniona i nie broni się przed atakami piżmopnącza, dopóki pozostaje w jego przestrzeni.

Cechy roślin: Żółte piżmopnącze jest niepodatne na truciźny, uśpienie, paraliż, oszołomienie i polimorfowanie. Nie działają na nie trafienia krytyczne ani efekty wpływające na umysł. Widzi w słabym świetle.

Regeneracja (zw): Ogień i kwas zadają piżmopnączu normalne obrażenia. Formy ataku niepowodujące obrażeń w punktach wytrzymałości ignorują regenerację. Piżmopnącze nie odzyskuje punktów wytrzymałości straconych wskutek wygłodzenia, pragnienia lub duszenia.

Ślepowidzenie (zw): Żółte piżmopnącze porusza się i walczy polegając nie tylko na wzroku, ale również na słuchu i węchu. Potrafi lokalizować oraz rozróżniać przedmioty i istoty w promieniu 9 metrów. W zasięgu ślepowidzenia zwykle wykrywa inne stworzenia bez potrzeby wykonywania testów Nasłuchiwania czy Spostrzegawczości.

ŻYWE HOLOKAUST

Mały żywiołak (ognia, powietrza, poza-planarny)

Kostka Wytrzymałości: 15k8+45 (112 pw)

Inicjatywa: +9

Szybkość: latanie 15 m (10 pól) (doskonała)

KP: 16 (+1 rozmiar, +5 Zr), dotyk 16, nieprzygotowany 11

Bazowy atak/zwarcie: +11/—

Atak: ognisty wiatrokolec +18 wręcz

Całkowity atak: ognisty wiatrokolec +18/+13/+8 wręcz

Obrażenia: ognisty wiatrokolec 1k6/19-20 plus 1k6 ogień

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: ognista aura, ognisty wiatrokolec, podpalenie, wiatry holokaustu, wir płomieni

Specjalne cechy: cechy żywiołaków, gazowość, OC 24, podtyp ognia, regeneracja 5, RO 10/—, władanie powietrzem

Rzuty obronne: Wytr +8, Ref +12, Wola +10

Atrybuty: S —, Zr 20, Bd 17, Int 14, Rzt 16, Cha 15

Umiejętności: Dyplomacja +4, Nasłuchiwanie +21, Spostrzegawczość +21, Ukrywanie się +17*, Wyczucie pobudek +21

Atuty: Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze trafienie krytyczne (ognisty wiatrokolec), Finezja w broni, Skupienie na broni (ognisty wiatrokolec), Żelazna wola, Zmysł walki

Środowisko: regiony lub podziemia w klimacie umiarkowanym i gorącym (Otchłań)

Występowanie: pojedynczo lub piekielna burza (4-7)

Skala Wyzwania: 13

Skarb: —

Charakter: zwykle chaotyczny zły

Rozwój: 16-20 KW (mały); 21-35 KW (średni); 36-45 KW (duży)

Złożone po równi z powietrza, ognia i zła żywe holokausty to żywiołaki o duszach demonów. Żywią się, wypalając życie z innych istot, a pełne są złości i żądzy władzy. Żywe holokausty na Planie Materialnym starają się zdominować istoty w okolicy, zmuszając je do składania w daninie żyjących ofiar dla zaspokojenia głodu.

Opisywany stwór to z wyglądu czerwony, wznoszący się ku niebu płomień, bezustannie kołyszący się i drgający. Nie ma twarzy ani żadnych wyróżnionych elementów ciała. W postaci wiru płomieni w pełni pokazuje, w czym zasłużył na swą nazwę, stając się prawdziwym cyklonem ognistej śmierci i rwących na strzępy wiatrów.

Żywy
holokaust



Żywe holokausty palą każde napotkane stworzenie. Są wrogami wszystkich żywych istot. Nawet żywiołaki ognia i powietrza nienawidzą i boją się ich.

Pomimo gazowej postaci, żywy holokaust potrafi mówić otchłannym, płomiennym i powietrznym.

WALKA

Żywe holokausty zawsze wykorzystują wiatr, powalają przeciwników i spalają ich na popiół, jeśli się tylko da. Uwielbiają wprawiać w ruch wichry zdolnością wiatry holokaustu, a potem przybierać formę wiru płomieni, by zadać wrogom jeszcze więcej obrażeń. Chroni ich postać gazowa, ale i tak wolą unikać walki wręcz, a w konfrontacji z silnymi przeciwnikami uciekają przez wąskie przejścia.

Ognista aura (zw): Każda istota znajdująca się w promieniu 9 metrów od żywego holokaustu musi co rundę wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 18) – nieudany oznacza otrzymanie 1k6 obrażeń od ognia spowodowanych przez straszliwe gorąco. Efekt należy traktować jak rozprysk nieustannie roztaczający się wokół stworzenia.

Ognisty wiatrokolec (zw): Mimo gazowej postaci, żywy holokaust potrafi stworzyć kolec z wirującego, niesamowicie rozgrzanego powietrza i ognia, który zadaje 1k6 obrażeń oraz 1k6 obrażeń od ognia. Może także wykonywać ataki dotykowe wręcz, by zadawać 1k6 obrażeń od ognia.

Podpalenie (zw): Każda istota trafiona ognistym wiatrokołcem żywego holokaustu lub która trafi go atakiem bez broni bądź bronią naturalną musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 20) – nieudany oznacza zapalenie się ubrania itp. Jeśli płomień nie zostanie wcześniej ugaszony, palą się przez 1k4 rundy. Płonące stworzenie może zdusić ogień w akcji calorundowej (więcej informacji znajdziesz w części „Płonący bohaterowie”, na stronie 303 *Przewodnika Mistrza Podziemi*).

Wiatry holokaustu (zn): Żywy holokaust może na życzenie rozkazywać wiatrom w okolicy i napełniać je ogniem. Moc działa jak czar *kontrolowanie wiatrów* rzucony przez 10-poziomowego zaklinacza. Stworzenia i obiekty na obszarze ogarniętym wiatrami holokaustu otrzymują 3k6 obrażeń co rundę (Refleks zmniejsza o połowę, ST 18). Żywy holokaust może aktywować i negować działanie tej mocy na życzenie w standardowej akcji. Niemniej ma prawo w danym czasie posiadać tylko jeden wiatr holokaustu.

Wir płomieni (zn): Żywy holokaust może co 10 minut zmieniać się w wir płomieni i pozostawać w tej formie przez 1 rundę na każde posiadane 2 KW. W formie tej ma prawo przemieszczać się przez powietrze i nad stałą lub ciekłą powierzchnią z szybkością latania 18 metrów (doskonała zwrotność). Wir płomieni jest u podstawy szeroki na 1,5 metra, wysoki od 3 do

6 metrów, a szeroki u wierzchołka od 3 do 9 metrów. Żywy holokaust kontroluje swój rozmiar w obrębie tych granic.

Stworzenia objęte wirem płomieni otrzymują co rundę 3k6 obrażeń od ognia. Dodatkowo, duże i mniejsze stworzenia mogą otrzymać rany od wiatru i zostać porwane w powietrze. Duże i mniejsze stworzenia złapane w wir muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 18) – nieudany oznacza 2k6 obrażeń od siły wiatru. Muszą też wykonać drugi rzut na Refleks (ST 18) – porażka oznacza uniesienie w powietrze, gdzie zawisną w potężnym wicherze i gorejących płomieniach. Stworzenia umiające latać mają prawo do kolejnego rzutu na Refleks (ST 18) co rundę, by uciec z wiru płomieni. Ofiara wciąż odnosi obrażenia, ale udany rzut pozwala wydostać się z wiru.

Żywy holokaust może w każdej chwili wyrzucić dowolne przenoszone stworzenie, pozostawiając je tam, gdzie wir się aktualnie znajduje.

Władanie powietrzem (zw): Stworzenia znajdujące się w powietrzu podlegają karze –1 do testów ataków i obrażeń wymierzonych w niniejszego żywiołaka.

Cechy żywiołaków (zw): Żywy holokaust jest niepodatny na trucizny, efekty uśpienia, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne. Nie da się go flankować i nie podlega on trafieniom krytycznym. Nie wpływa nań zmartwychwstanie ani wskreszenie (ale *życzenie* lub *cud* potrafią przywrócić mu życie). Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Gazowość (zw): Ciało żywego holokaustu jest z natury gazowe, tak jakby pod wpływem czaru *postać gazowa*. Mimo to może on mówić, rzucać czary o komponencie tylko werbalnym oraz używać zdolności nadnaturalnych. Żywy holokaust potrafi przenikać przez małe otwory lub wąskie szczeliny. Nie może jednak biegać.

Podtyp ognia: Żywy holokaust jest niepodatny na obrażenia od ognia. Otrzymuje natomiast o połowę więcej obrażeń (+50%) niż normalnie od zimna, bez względu na to, czy efekt pozwala na wykonanie rzutu obronnego oraz czy ów zakończy się sukcesem tudzież porażką.

Regeneracja (zw): Żywy holokaust otrzymuje normalne obrażenia od zimna oraz od świętej i błogosławionej broni z usprawnieniem co najmniej +2. Formy ataku, które nie zadają obrażeń w punktach wytrzymałości, ignorują regenerację. Żywy holokaust nie regeneruje też punktów wytrzymałości straconych wskutek wygłodzenia, pragnienia lub duszenia.

Umiejętności: Żar i światło emitowane przez żywy holokaust powodują karę –10 do testów Ukrywania się. *Wytwarzane mimowolnie żar i światło prawie uniemożliwiają holokaustowi ukrycie się, za to na obszarach ogarniętych innym ogniem (jak płonący budynek) czy w pobliżu płomieni pokaźnych rozmiarów stwór zyskuje premię rasową +10 do testów Ukrywania się.

DODATEK 1: KLASY PRESTIŻOWE

W „Dodatku 1” znalazły się trzy klasy prestiżowe oparte na charakterystykach czarcich. Stanowią ciekawe i urozmaicone opcje dla przybyszów zaliczanych do podtypu zło.

CZART BLUŹNIERSTWA

W istotach śmiertelnych najwyraźniej tkwi głęboko zakorzeniona potrzeba oddawania czci bogom i zrzeszania się w organizacje religijne. Czart bluźnierstwa po mistrzowsku wypacza tę naturalną cechę – umie sprawić, aby śmiertelni składali hołdy czarcim panom. Umiejętnie grając na ich słabościach, buduje wokół siebie diaboliczny kult, którego członkowie zaprzęдают mu się całkowicie. Na wieczne zgubienie swych dusz.

Jak sama nazwa wskazuje, tę klasę prestiżową mogą osiągnąć i rozwijać tylko czarty. Niektóre osiągają ją nie mając poziomów w innych klasach. Inne przed awansem na pierwszy jej poziom zyskują najpierw poziomy w innych (zwykle jako kapłani). Niektórzy czarci zaklinacze i bardowie, a niekiedy i czarodzieje, wykorzystują moce iluzji i oczarowań, aby oszukiwać śmiertelników i wciągać ich do bluźnierczych kultów. Czarty o bojowej naturze – z poziomami w klasach wojowników, tropicieli lub barbarzyńców, czasami formują kultury złożone z rozbójników – piratów lub najemników.

Czarty bluźnierstwa niemal zawsze działają w pojedynkę. Ich nadrzędnym celem jest odebranie śmiertelnym wiary w prawdziwych bogów (szczególnie dobrych) i pozyskanie dusz dla Niższych Planów.

Kostka Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać czartem bluźnierstwa:

Rasa: Przybysz należący do podtypu zły.

Bazowa premia do rzutu obronnego: Wola +7.

Umiejętności: Błefowanie 10 rang, Wiedza (religia) 10 rang.

Atrybuty: Zdolności przywódcze.

Specjalne: Musi mieć choć jedną zdolność czaropodobną duplikującą efekt zaklęcia 4. lub wyższego poziomu.

UMIEJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe czarta bluźnierstwa (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Błefowanie (Cha), Czarostwo (Int),

Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Nasłuchiwanie (Rzt), Przebieganie (Cha), Przeszukiwanie (Int), Spostrzegawczość (Rzt), Wiedza (religia) (Int), Wyczucie pobudek (Rzt).

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe czarta bluźnierstwa:

Biełość w broni i pancerzu: Czarty bluźnierstwa nie zyskują żadnych nowych biełości w broni, pancerzu ani tarczach.

Czary: Począwszy od 1. poziomu czart bluźnierstwa zyskuje zdolność rzucania kilku czarów objawień. Aby mógł rzucić zaklęcie, jego Roztropność musi wynosić co najmniej 10 + poziom czaru – więc czart bluźnierstwa o Roztropności 10 nie może rzucać tego typu czarów. Zaklęcia premiowe wynikają z Roztropności, a rzuty obronne przeciw ich efektom mają ST 10 + poziom czaru + modyfikator z Roztropności czarta (jeśli posiada). Gdy czart otrzymuje 0 czarów danego poziomu, jak np. 0 czarów 1-poziomowych na 1. poziomie, ma do dyspozycji tylko zaklęcia premiowe (niezależnie od komórki na czary domenowe, które otrzymuje na każdym poziomie czarów). Czart bluźnierstwa pozbawiony czaru premiowego na danym poziomie nie może jeszcze rzucać zaklęć innych niż czar domenowy owego poziomu. Lista czarów znajduje się dalej. Czart bluźnierstwa przygotowuje i rzuca zaklęcia tak jak kapłan.

Czart bluźnierstwa zyskuje dostęp do dwóch domen swego bóstwa opiekuńczego. Może wybierać domeny prestiżowe oferowane przez danego boga czy boginię. Tak jak w przypadku kapłanów, każda domena zapewnia dostęp do czaru domenowego na każdym poziomie zaklęć, a także obdarza zesłaną mocą. Czart codziennie przygotowuje jeden z czarów domenowych dostępnych na każdym poziomie zaklęć.

Przysięga krwi (zn): Czart bluźnierstwa potrafi przeprowadzić rytuał inicjacyjny, który uwiąże członków kultu na czartowskiej służbie. Obrzęd tworzy magiczną, mentalną więź między czartem a uczestniczącymi w nim śmiertelnikami. Rytuał wymaga jednego dnia przygotowań, w czasie którego czart musi medytować oraz wyposażać pomieszczenie do odprawienia ceremonii. Sam obrzęd trwa 2 godziny plus dodatkowe 10 minut za każdego przechodzącego inicjację śmiertelnika. Jeśli przygotowania lub rytuał zostaną przerwane, cały proces jest zrujnowany i czart musi zaczynać od nowa.

Wszystkie stworzenia, które znajdują się w danym pomieszczeniu (i w promieniu 18 metrów od czarta bluźnierstwa)

TABELA D1-1: CZART BLUŹNIERSTWA

Poziom	Bazowa premia	— Rzut obronny na —			Specjalne	Czary na dzień				
	do ataku	Wytrw	Ref	Wole		1	2	3	4	5
1	+0	+2	+2	+2	Przysięga krwi, zlokalizowanie kultysty, niewykrywalny charakter	0+1	—	—	—	—
2	+1	+3	+3	+3	Przeniesienie zdolności czaropodobnej	1+1	0+1	—	—	—
3	+2	+3	+3	+3	Awansowanie wyznawcy	1+1	1+1	0+1	—	—
4	+3	+4	+4	+4	Śledzenie kultysty, torturowanie kultysty	1+1	1+1	1+1	0+1	—
5	+3	+4	+4	+4	Umysłowa tarcza	2+1	1+1	1+1	1+1	0+1
6	+4	+5	+5	+5	Zabicie kultysty	2+1	2+1	1+1	1+1	1+1

w chwili rozpoczęciu rytuału – lub które wejdą w obszar już w trakcie trwania ceremonii – muszą wykonać rzut obronny na Wolę (ST 10 + poziom klasowy czarta + jego modyfikator z Charyzmy). Porażka oznacza zniewolenie analogiczne go zaklęcia zachwyty. Ten, kto dobrowolnie przystąpił do rytuału, podlega karze –4 do rzutu obronnego.

Po upływie pierwszych dwóch godzin rytuału każdy uczestnik inicjacji na 10 minut staje indywidualnie oko w oko z czartem. Przez ten czas zawiązuje się między nimi więź. Jeśli śmiertelnik chce się jej oprzeć, może spróbować rzutu obronnego na Wolę (ST 15 + poziom klasowy czarta + jego modyfikator z Charyzmy). Dobrowolni uczestnicy mogą na własne życzenie ponieść porażkę. Jeśli rzut obronny się powiedzie, czart zyskuje świadomość, że więzi nie zawarto właściwie, jednak nie oznacza to przerwania rytuału. Czarty często pozwalają śmiertelnikom wierzyć, że udało im się ukryć nieposłuszeństwo. Pozwalają – aż do zakończenia rytuału.

Zlokalizowanie kultysty (zn): Jednym ze skutków przysięgi krwi jest rodzaj telepatycznej więzi między czartem a kultystami. Potrafi on na życzenie skorzystać z nadnaturalnej mocy identycznej ze zlokalizowaniem stworzenia, aby wykryć miejsce pobytu każdej istoty, którą związał ze sobą przysięgą krwi.

Niewykrywalny charakter (zn): Charakter czarta bluźnierstwa cały czas pozostaje ukryty przed wszelkimi próbami poznać, jakby znajdował się pod wpływem zaklęcia niewykrywalny charakter. •

Przeniesienie zdolności czaropodobnej (zc): Na 2. poziomie czart bluźnierstwa zyskuje moc podobną do kapłańskiego czaru nadanie zdolności czarowania. Może dzięki niej udzielić

członkom swego kultu dostępu do własnych zdolności czaropodobnych. Czart jest zdolny dać jednej istocie związanej przysięgą krwi dostęp do dowolnej liczby zdolności czaropodobnych, które posiada. Kultysta może z danej mocy korzystać raz dziennie, jakby używał jej sam czart (co dotyczy różnych statystyk, jak poziom czarującego i ST rzutów obronnych).

Czart, który przeniósł zdolność czaropodobną, nie może z niej już korzystać tak często jak zwykle. Zdolności normalnie dostępnych na życzenie ma prawo użyć tylko 4 razy dziennie, a dzienny limit pozostałych zmniejsza się o 1. Czart jest w stanie obdarzyć tą zdolnością większą liczbę wyznawców albo pozwolić im używać mocy więcej niż raz dziennie, ale kosztuje go to dodatkowe ograniczenie dziennych limitów.

Na przykład, czart bluźnierstwa głabrezu może obdarzyć dwójkę kultystów mocą rozpraszania magii raz dziennie albo pojedynczego kultystę rozproszeniem magii dwa razy dziennie. Niemniej w efekcie on sam będzie mógł odtąd rozpraszać magię tylko trzy razy dziennie – przynajmniej dopóki kultysty zachowają zesłaną moc.

Czart bluźnierstwa w każdej chwili może w darmowej akcji cofnąć przeniesienie. Jeśli kultysta zdążył już tego dnia wykorzystać daną zdolność, liczy się to

tak, jakby danego dnia użył jej sam czart.

Awansowanie wyznawcy (zn): Czart bluźnierstwa po osiągnięciu 3. poziomu może przełać zdolność rzucania czarów – uzyskaną od własnego czarciego pana – na śmiertelników z poziomami w klasie kapłańskiej. Ma zatem prawo awansować kapłana, którego poziom nie przekracza dwukrotności poziomu klasowego czarta do poziomu tak właśnie ograniczonego. Czyli 3-poziomowy czart bluźnierstwa jest w stanie awansować kapłanów do 6. poziomu, na którym zyskają dostęp do pełnego



Czart bluźnierstwa

zestawu zaklęć kapłańskich oraz dwie dowolne domeny wybrane spośród oferowanych przez czarciego pana.

Śledzenie kultysty (zc): Począwszy od 4. poziomu czart bluźnierstwa może szpiegować dowolne istoty, które związał ze sobą przysięgą krwi – analogicznie do czaru szpiegowanie. Nie ma jednak prawa śledzić kultystów na innym planie. Może stosować tę zdolność wobec danego kultysty raz dziennie, ale w ciągu dnia może szpiegować nieograniczoną liczbę kultystów.

Torturowanie kultysty (zn): Na 4. poziomie czart zyskuje zdolność zadawania bólu istotom, które związał ze sobą przysięgą krwi. Odległość nie jest żadną przeszkodą, jednak nie może on torturować kultysty przebywającego na innym planie. Gdy czart używa tej mocy, będący jej celem kultysta odczuwa przeżywaną ból. Podlega karze –4 do testów ataków, umiejętności i atrybutów na okres 1 rundy na poziom klasowy czarta. Udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + poziom klasowy czarta + jego modyfikator z Charyzmy) zmniejsza karę do –2.

Umysłowa tarcza (zn): Na 5. poziomie czart bluźnierstwa zyskuje niepodatność na wykrycie myśli i ujawnienie kłamstwa.

Zabicie kultysty (zn): Na 6. poziomie czart zyskuje moc zabijania tych, którzy związali się z nim przysięgą krwi, a w czymś mu się narazili. Odległość nie jest żadną przeszkodą, jednak nie może zabić kultysty przebywającego na innym planie. Będący celem kultysta musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + poziom klasowy czarta + jego modyfikator z Charyzmy). Porażka oznacza śmierć, sukces – odniesienie 3k6+6 obrażeń. Jest to efekt zabójczy.

LISTA CZARÓW CZARTA BLUŹNIERSTWA

Czarty bluźnierstwa wybierają czary z tej oto listy:

1 – błogosławieństwo, obawa, ochrona przed chaosem/dobrem/prawem/złem, rozkaz, sanktuarium, tarcza wiary, wykrycie chaosu, wykrycie dobra, wykrycie prawa, wykrycie zła, wywołanie strachu, zagłada.



2 – ciemność, cisza, niewykrywalny charakter, profanacja, siła byka, unieruchomienie osoby, wspomnienie, wytrzymałość niedźwiedzia, zachwyty.

3 – głębsza ciemność, magiczny krąg przeciw chaosowi, magiczny krąg przeciw dobru, magiczny krąg przeciw prawu, magiczny krąg przeciw złu, modlitwa, nałożenie klątwy, rozproszenie magii, stworzenie jedzenia i wody, wyczyszczenie niewidzialności, zakażenie.

4 – języki, nadanie zdolności czarowania, niepodatność na czar, ochrona przed śmiercią, posłanie, słabszy planarny sojusznik, status, trucizna, ujawnienie kłamstwa.

5 – obcowanie, odporność na czary, pokuta, potężniejszy rozkaz, rozproszenie chaosu, rozproszenie dobra, rozproszenie prawa, rozproszenie zła, szpiegowanie, widzenie prawdy, zabicie żywego, zamiana planów, znak sprawiedliwości.

CZART OPĘTANIA

Czart szarpący pazurami lub rażący ognistym mieczem jest budzącym grozę przeciwnikiem. Czart opętania przeraża zaś jeszcze bardziej – tyle że w innym, głębszym sensie. Potrafi opuścić swą fizyczną postać i wniknąć w ciało śmiertelnika, a nawet przejąć nad nim kontrolę. Wdziera się w głąb duszy, kalając samą jej esencję, plugawiąc ją od środka.

Jak sama nazwa wskazuje, tę klasę prestiżową mogą osiągnąć i rozwijać tylko czarty. Niektóre mają możliwość wstąpić do niej, nie posiadając poziomów w innych klasach. Inne przed osiągnięciem w niej poziomów muszą awansować na poziomy w innych, często jako zaklinacze lub bardowie. Wiele czartów-kapłanów celowo dąży do niniejszej klasy prestiżowej w ramach duchowego rozwoju, postrzegając opętywanie śmiertelnych jako swego rodzaju nakaz religijny. Czarty z klasą wojownika wolą bardziej bezpośrednią walkę na Planie Materialnym i rzadko biorą pod uwagę przedstawioną tu karierę.

Czarty opętania z reguły działają same. Niektóre wykorzystują swą moc po prostu do siania jak największego chaosu i zniszczenia – dzięki naturze śmiertelnego ciała doświadczając rzezi i rozpasania o wiele silniej. Inne wykorzystują śmiertelnych nosicieli jako część bardziej przebiegłego, plugawego planu. W żadnym jednak wypadku ich ofiary nie odzyskują nigdy ani poczucia bezpieczeństwa, ani czystości ducha.

Kostka Wytrzymałości: k6.

WYMAGANIA

Oto wymagania, jakie postać musi spełnić, aby zostać czartem opętania:

Rasa: Przybysz zaliczany do podtypu zły.

Bazowa premia do rzutu obronnego: Wola +5.

Umiejętności: Ukrywanie się 6 rang, Wiedza (tajemna) 6 rang.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe czarta opętania (oraz atrybut klasowy dla każdej z nich): Blefowanie (Cha), Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Nasłuchiwanie (Rzt), Przebieranie (Cha),

TABELA D1-2: CZART OPĘTANIA

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —			Specjalne
		Wytrw	Ref	Wolę	
1	+0	+2	+2	+2	Postać eteryczna, ukrycie obecności, opętanie przedmiotu
2	+1	+3	+3	+3	Kłątwa, magiczny przedmiot
3	+1	+3	+3	+3	Kontrolowanie przedmiotu
4	+2	+4	+4	+4	Ożywienie przedmiotu, opętanie stworzenia
5	+2	+4	+4	+4	Sojusznik czy wróg, opętanie niekonkretnego przedmiotu
6	+3	+5	+5	+5	Kontrolowanie stworzenia

Przeszukiwanie (Int), Spostrzegawczość (Rzt), Ukrywanie się (Zr lub Int – patrz dalej), Wyczucie pobudek (Rzt).

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe czarta opętania. Rzuty obronne przeciw jego zdolnościom opętania mają ST 10 + poziom klasowy czarta + jego modyfikator z Charyzmy, chyba że w konkretnym opisie podano inaczej.

Biegłość w broni i pancerzu: Czarty opętania nie zyskują żadnych nowych biegłości w broni, pancerzu ani tarczach.

Postać eteryczna (zn): Na życzenie czart opętania może stać się eteryczny, jakby pod wpływem czaru *eteryczność* rzuconego przez zaklinacza o poziomie równym całkowitemu KW czarta lub posiadanym przezeń poziomie w klasie zaklinacza (gdy używa zdolności czaropodobnych) plus poziom czarta opętania (pod uwagę należy brać korzystniejszą opcję). Skuteczne opętanie przedmiotu lub stworzenia kończy działanie tej mocy, więc czas spędzony w cudzym ciele czy przedmiocie nie liczy się do czasu używania *eteryczności*.

Ukrycie obecności (zw): Po opętaniu przedmiotu czy stworzenia, czart może próbować się skryć za pomocą specjalnego testu Ukrywania się. To „mentalne” Ukrywanie się korzysta z modyfikatora z Intelktu zamiast ze Zręczności. Udana próba pozwala czartowi uniknąć niemal wszystkiego, co zdradziłoby jego obecność w podmiocie opętania. Przedostanie się nawet przez *magiczny krąg przeciw złu*, wejdzie do świątyni chronionej *zamknięciem obszaru*, uniknie wykrycia *wykryciem złu*. ST tego

testu Ukrywania się będzie równe ST czaru, przed którym stworzenie chce się skryć. Czart zyskuje do testu premię +4, jeśli w momencie wykonywania go nie sprawuje kontroli nad opętanym podmiotem.

Czart może również wykorzystywać testy Ukrywania się, by chronić opętane stworzenie od pełnych efektów czarów opartych na charakterze, na przykład *świętego ugodzenia*. Jeśli powieździe się mu test Ukrywania się (o ST równym ST rzutu obronnego na zaklęcie), to stworzenie odnosi obrażenia odpowiednio do własnego charakteru. Gdyby jednak nie powiódł się ów test, na opętanego czar podziała tak, jakby był on czartem.

Wykonanie takiego testu nie jest akcją – czart czyni to w reakcji na czyjąś akcję (np. na rzucenie *wykrycia złu*).

Opętanie przedmiotu (zn): Czart opętania w formie eterycznej potrafi opętywać przedmioty na Planie Materialnym. Przedmiot musi być rozmiaru co najmniej małego, a maksymalnie wielkiego. Magicznym przedmiotom oraz tym

trzymanym przysługuje rzut obronny na Wolę. Przedmioty nietrzymane i niemagiczne czart opętuje automatycznie.

Opisywany czart staje się częścią opętanego przedmiotu, więc tym samym przestaje być eteryczny. Jest świadomy otoczenia i wie, co dzieje się dookoła danej rzeczy. Może widzieć i słyszeć w promieniu 18 metrów wokół, jak za pomocą normalnych zmysłów (nie zyskuje ślepowidzenia). W każdej rundzie, w której nie wykonuje innych akcji (np. używanie zdolności czaropodobnej), rozciąga zasięg postrzegania dwukrotnie (promień 36 metrów).



Czart opętania

Czart jest wrażliwy na zaklęcia, które działają na przybyszów lub stworzenia o jego charakterze (np. *święte słowo* i *święte ugodzenie*, a także *młot chaosu* czy *gniew porządku*) oraz na efekty i czary wpływające na umysł. Za to nie działają na niego ataki fizyczne oraz standardowe magiczne efekty (jak *kula ognista*). Uszkodzenie przedmiotu nie rani czarta, ale jeśli obiekt ulegnie zniszczeniu, stwór musi powrócić do postaci eterycznej.

Czart zamieszkujący opętany przedmiot może używać każdej posiadanej zdolności, która nie wymaga działania fizycznego, na przykład telepatii i zdolności czaropodobnych. Nie ma prawa rzucać zaklęć (gdyż nie jest w stanie mówić ani się poruszać), atakować fizycznie i podejmować żadnych akcji fizycznych, dopóki nie osiągnie odpowiednio wysokiego poziomu, by zmusić opętany przedmiot do samodzielnego działania.

Kłątwa (zn): Na 2. poziomie czart opętania zyskuje zdolność emanowania z opętanego przedmiotu aurą zepsucia i plugastwa. Wszyscy dotykający danej rzeczy muszą wykonać rzut obronny na Wole – porażka oznacza, iż padają ofiarą *nałożenia klątwy*. Przeklęte stworzenie nie wie, że do klątwy przyczynił się przedmiot. Nawet nie musi się od razu zorientować, że rzucono na nie klątwę. W wyglądzie przedmiotu nic nie wskazuje na możliwość opętania. Kłątwa utrzymuje się dopóki nie zostanie usunięta, nawet jeśli czart opuści opętany przedmiot.

Przedmiot magiczny (zn): Na 2. poziomie czart opętania zyskuje również moc sprawienia, że opętana broń lub pancerz działa jak przedmiot magiczny. Może obdarzyć obiekt mocami o wartości usprawnienia równej swemu poziomowi klasowemu, a zatem czart opętania 3. poziomu jest w stanie zrobić z miecza na przykład *broń +3*, *broń ostrości +2* lub *broń ranienia +1*. Jeśli opętany przedmiot już był magiczny, może zwiększyć jego moce o tę samą wartość – zatem czart opętania 5. poziomu potrafi zmienić *miecz +1* na przykład w *miecz migblystalny +1*. Gdy czart stosuje tę moc na przedmiocie niemagicznym, obiekt ów nie staje się tak naprawdę magiczny. Wykrycie magii nie ujawni aury, w przeciwieństwie do *wykrycia zła*.

Jeśli czart zamieszkujący obiekt spróbuje opętać stworzenie, które używa lub ma ten przedmiot przy sobie, ST rzutu obronnego ofiary wzrasta o 1 za każdy dzień, przez który przedmiot znajdował się w jego posiadaniu (do maksimum +10). Postać, która wykona udany test Przeszukiwania (ST 25) przy oglądaniu opętanego przedmiotu może stwierdzić, że jest w niej „coś dziwnego”.

Kontrolowanie przedmiotu (zn): Czart przynajmniej 3. poziomu, który opęta przedmiot z jakimś elementem ruchomym, może kontrolować jego ruch. Może wprawić pojazd lub inny obiekt w ruch z taką szybkością, jaką sam dysponuje będąc w materialnej postaci. Inne ruchome elementy – wskazówki zegara lub mechanizm spustowy kuszy – również są pod jego kontrolą. A zatem czart mógłby skierować wóz na pieszego albo wyjechać ze stajni bez pomocy koni. Byłby w stanie naciągnąć

i wystrzelić z kuszy (ale samodzielnie nie może celować ani załadować). Samo przejęcie kontroli to darmowa akcja, ale faktyczne poruszenie przedmiotem wymaga akcji ruchu.

Ożywienie przedmiotu (zn): Począwszy od 4. poziomu czart opętania posiada moc zmuszenia obiektu (nawet pozbawionego możliwości ruchu), by ten ożył – analogicznie do działania czaru *ożywienie przedmiotu*. Opis ożywionego przedmiotu znajduje się w *Księdze Potworów*. Na tym poziomie czart może również opętywać (i ożywiać) przedmioty rozmiaru olbrzymiego.

Opętanie stworzenia (zn): Na 4. poziomie czart opętania zdobywa moc opętywania żywych stworzeń. Musi być w tym celu w postaci eterycznej i sąsiadować z celem, a na próbę opętania poświęca akcję standardową. Czart *ochrona przed złem* i podobna magia zabezpiecza stworzenie przed niniejszym opęciem. Niechroniona ofiara musi wykonać rzut obronny na Wole. Złe stworzenia podlegają w tym rzucie karze –2, analogicznie do istot, które podczas opętywania popełniają jakiś zły uczynek (według uznania MP). Jeśli rzut obronny się powiedzie, ofiara jest niepodatna na opętanie przez danego czarta przez 24 godziny. Porażka rzutu oznacza opętanie, którego ofiara może nie być świadoma.

Opętawszy stworzenie czart staje się jego częścią, tym samym przestaje być eteryczny. Nie można wycelować czarów czy ataków bezpośrednio w niego, nie raniąc przy tym opętanego. Dotyczy to również ataków istot eterycznych. Obrażenia odniesione przez opętane stworzenie nie działają na czarta. Jeśli ofiara umrze, czart powraca do eterycznej postaci.

Czart wyczuwa wszystko to, co ofiara – również dzięki ślepowidzeniu i innym nadzwyczajnym zmysłom, jakie ta posiada. W każdej chwili może porozumieć się z nią telepatycznie, sącąc słowa w dowolnym ze znanych jej języków wprost do umysłu. Przez cały czas jest świadomy aktualnych myśli opętanego. Może również sięgać do jego wspomnień. Niemniej w tym przypadku ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Wole. Jeśli ten się powiedzie, czart nie może przez najbliższe 24 godziny sięgnąć do wspomnień.

Sojusznik czy wróg (zn): Na 5. poziomie czart opętania zyskuje zdolność nagradzania i karania opętanego stworzenia. Jeśli zdaje sobie ono sprawę z jego obecności i nie wnosi sprzeciwu, czart ma prawo obdarzyć je premią bluźnierczą +4 do dowolnego atrybutu. Premia utrzymuje się dopóki czart tego sobie życzy. Może ją jednak odebrać w dowolnej chwili w darmowej akcji, zwłaszcza jeśli opętane stworzenie zacznie postępować wbrew jego woli.

Analogicznie czart może nałożyć na opętaną istotę karę bluźnierczą –4 do dowolnego atrybutu, jeśli nie udały mu się próby przejęcia nad nią kontroli lub gdy ta się mu sprzeciwia. Karę również może usunąć w dowolnej chwili, w darmowej akcji.

Zesłanie premii czy kary to dla opętującego czarta akcja darmowa.

Opętanie niekonkretnego przedmiotu (zn): Czart na co najmniej 5. poziomie może użyć zdolności opętania przedmiotu, by opętać coś niebędącego przedmiotem w ścisłym tego słowa znaczeniu – chodzi o zbiornik wodny, chmurę pyłu albo



kawałek ściany czy podłogi. Na 5. poziomie czart może także opętywać (i ożywiać) przedmioty kolosalne.

Kontrolowanie stworzenia (zn): Na 6. poziomie czart zyskuje moc przejęcia bezpośredniej kontroli nad opętanym stworzeniem. Próba przejęcia kontroli to dla niego darmowa akcja. Ofiara wykonuje rzut obronny na Wole co rundę, dopóki czart nie zaprzestanie prób lub do pierwszego nieudanego rzutu (wtedy przejmuje on kontrolę) lub też do powodzenia trzech rzutów obronnych pod rząd (co uniemożliwia czartowi przejęcie kontroli przez najbliższe 24 godziny, choć ofiara nadal jest opętana). W każdej rundzie walki o kontrolę ofiara może wykonać tylko pojedynczy ruch lub akcję ataku. Gdy czart raz uzyska kontrolę, utrzymuje ją automatycznie przez liczbę rund równą jego poziomowi klasowemu (6) + jego modyfikator z Charyzmy +1 za każdą poprzednio uzyskaną kontrolę nad nosicielem. Po upływie tych rund czart może próbować przedłużyć kontrolę, ale nie musi.

Podczas sprawowania kontroli nad ofiarą czart ma dostęp do jej wszystkich zdolności, umiejętności, atutów i wiedzy dotyczącej czarów. Odtąd działa dokładnie tak, jakby był daną istotą – dopóki nie straci lub nie porzuci kontroli. Zachowuje własne wartości Intelktu, Charyzmy i Roztropności, ale korzysta z Siły, Zręczności i Budowy opętanego. Ma prawo również wykorzystywać własne zdolności czaropodobne. Czart nie zmienia typu stworzenia i podlega efektom oraz czarom jakby był daną istotą – nie dotyczy to efektów zależnych od charakteru, jaki posiada. Na przykład, cornugon w ciele wilka jest podatny na czary wpływające na zwierzęta, mimo że jest o wiele inteligentniejszy niż zwykły wilk. Balor w ciele paladyna nie będzie jednak podatny na *przeklętą plagę*, za to w pełni pośkutkuje na niego *święte ugodzenie*.

Czart sam decyduje czy opętane stworzenie będzie świadome zmysłów i akcji swego ciała (mogąc zarazem porozumiewać się z czartem telepatycznie), czy też jego świadomość na czas kontroli się wyłączy.

Egzorcyzmowanie opętanych

Czary takie jak *odesłanie* lub *wygnanie* należą do nielicznych efektów, które można zastosować przeciw czartowi bezpośrednio, z pominięciem opętanego stworzenia czy przedmiotu. Gdy rzuci się takie zaklęcie na czarta opętania, efekt należy rozstrzygnąć tak, jak gdyby był on obecny w zwykłej, materialnej postaci – wykorzystuje wówczas swe Kostki Wytrzymałości, rzuty obronne, atrybuty itd. Powodzenie takiego czaru wypędza czarta z ofiary i odsyła na plan macierzysty. *Święte słowo* i podobne zaklęcia również są w stanie wygonić i odesłać czarta, ale ów może przed tymi czarami ukryć swą obecność i uniknąć działania. Niektóre inne specjalne zdolności klas prestiżowych (patrz choćby *Kompendium objawień*) pozwalają wygnać czarta z ciała ofiary, zmuszając do przybrania postaci eterycznej.

CZART ZEPSUCIA

Istnieją czarty, które z rozlicznych powodów poświęcają się takiemu degenerowaniu śmiertelników, by ich dusze po śmierci wylądowały na Niższych Planach. Powody są rozmaite – potrzeba rekruta w niekończącej się wojnie krwi, waluty w piekielnej ekonomii, argumenty w kosmicznym konflikcie Dobra i Zła. Wielką rozkoszą dla takich czartów jest sprowadzanie na złą drogę dusz czystych i nieskalanych złem, aż staną się absolutnie i nieodwracalnie splugawione. Czego nie mogą splugawić, starają się osiąść poprzez niewymuszone transakcje, które zawsze potrafią ostatecznie obrócić na swą korzyść. Czarty takie świetnie sprawdzają się w klasie prestiżowej czarta zepsucia.

Jak sama nazwa wskazuje, tę klasę prestiżową mogą osiągnąć i rozwijać tylko czarty. Niektóre mogą ją osiągnąć nie posiadając poziomów w innych klasach, a inne przed wstąpieniem do klasy prestiżowej najpierw awansują na poziomy zwykłych.

Czart zepsucia najskuteczniej działa, zawierając indywidualny związek z pojedynczym śmiertelnikiem, więc z reguły prowadzi diabelskie działania niezależnie od innych czartów. W rzadkich wypadkach słyszano o sukkubach lub eryniach pracujących parami.

Kostka Wytrzymałości: k6.

WYMAGANIA

Oto wymagania, jakie postać musi spełnić, aby zostać czartem zepsucia:

Rasa: Przybysz zaliczany do podtypu zły.

Bazowa premia do rzutu obronnego: Wola +7.

Umiejętności: Blefowanie 10 rang, Przebieranie 10 rang, Wyczucie pobudek 10 rang.

Specjalne: Możliwość wykorzystania *zauroczenia osoby* lub *zauroczenia potwora* – jako zaklęcia lub jako zdolności czaropodobnej.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe czarta zepsucia (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Blefowanie (Cha), Dyplomacja (Cha), Nasłuchiwanie (Rzt), Przebieranie (Cha), Przeszukiwanie (Int), Spostrzegawczość (Rzt), Wiedza (religia) (Int), Wyczucie pobudek (Rzt).

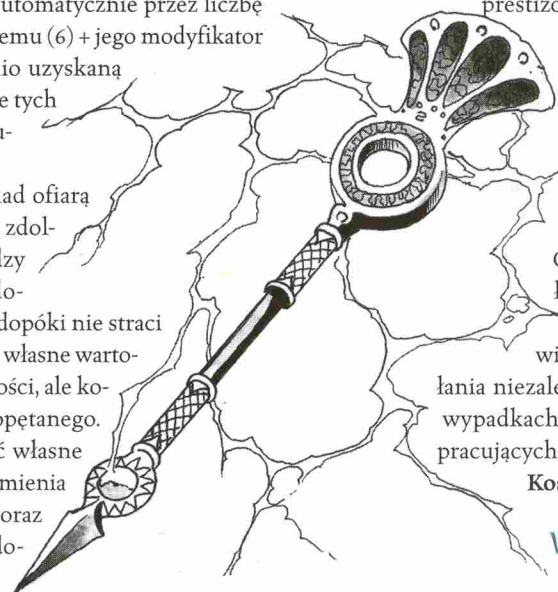
Punkty umiejętności na każdym poziomie: 2 + modyfikator z Intelktu.

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe czarta zepsucia:

Biegłość w broni i pancerzu: Czarty zepsucia nie zyskują żadnych nowych biegłości w broni, pancerzu ani tarczach.

Różne kształty (zn): Czart zepsucia potrafi przybrać postać dowolnego humanoida rozmiaru od małego do dużego (akcja



standardowa). Używając tej mocy zyskuje premię z okoliczności +10 do testów Przebierania.

Czarty zepsucia zwykle korzystają z tej zdolności, by spodobać się obranym celom, a nawet wzbudzić w nich pożądanie. Trudno wszak manipulować osobą, która wrzeszcząc ze strachu bierze nogi za pas.

Jako narzędzie zepsucia często używają pokusy seksualnej, lecz uwiedzenie jest tylko środkiem wiodącym do zgubienia śmiertelnika – nie celem samym w sobie. Po nawiązaniu intymnych stosunków z czartem (zwłaszcza, jeśli związek ten będzie uznany za nierządny) śmiertelnik staje się podatny na dalsze pokusy oraz na szantaż.

Czarcia przysługa (zn): Raz dziennie czart zepsucia może nadać dotkniętemu stworzeniu premię +3 do wartości jednego atrybutu. Premia kumuluje się ze wszystkimi innymi i utrzymuje się przez 24 godziny. Po ich upływie stworzenie podlega karze –3 do tego samego atrybutu przez kolejne 24 godziny. Kolejne obdarzenie czarcią przysługą nie tylko usuwa tę karę, ale znowu obdarza pełną premią +3.

Czarty zepsucia swobodnie szafują tą mocą, przynajmniej na początku. Często przychodzi do śmiertelników będących w potrzebie krótkotrwałego zwiększenia atrybutu i oferują „przysługę” za darmo lub w zamian za wykonanie prostego zadania. Następnego dnia, gdy stworzenie cierpi wskutek kary, cena za ponowną przysługę jest nieco wyższa – i tak do skutku, czyli aż żadna mocy postać będzie skłonna zrobić w zamian wszystko.

Sugestia (zc): Na 2. poziomie czart zepsucia zyskuje zdolność używania *sugestii* trzy razy dziennie. ST rzutu obronnego wynosi 15 + jego modyfikator z Charyzmy (jakby miał atut Skupienie na czarze [oczarowania]). Poziom czarującego jest równy

poziomowi klasowemu czarta. Jeśli ofiara zdolności znajduje się już pod wpływem *zauroczenia osoby* rzuconego przez tegoż czarta, podlega karze –2 do rzutu obronnego.

Uogólniając, czart zepsucia chce deprawować śmiertelników i kusić ich ku złu. Śmiertelnik, który dopuści się złego czynu wskutek magicznego przymusu, nie jest do końca zepsuty, a skazę zła można łatwo usunąć czarem *pokuta*. Mimo to właśnie od wykorzystania tej mocy często rozpoczyna się droga śmiertelnika ku ostatecznemu potępieniu. Raz popełniona niegodziwość ułatwia czartowi późniejsze kuszenie czy nawet szantażowanie.

Umysłowa tarcza (zn): Na 2. poziomie czart zepsucia zyskuje niepodatność na wykrycie myśli i ujawnienie kłamstwa oraz wszelkie próby magicznego wykrywania charakteru.

Zdolność ta ulepsza przebranie czarta, maskując umysł tak samo jak ciało.

Znak sprawiedliwości (zc): Począwszy od 3. poziomu czart zepsucia może używać raz dziennie *znaku sprawiedliwości* – choć w tym przypadku winno się tę moc raczej nazywać znakiem niegodziwości.

Czart zepsucia może użyć tej mocy, aby zagwarantować sobie, że dobra osoba na pewno stoczy się w otchłań zła. Gdy ofiara zacznie wieść niemoralne życie, czart poprzez *znak sprawiedliwości* jest w stanie przypilnować, by nie wróciła do poprzedniego życia i nie zaczęła szukać pokuty. Dobrzy kapłani zwykle kładą *znak sprawiedliwości* na widocznym miejscu podmiotu, ale czarty wolą ukrywać symbole w miejscach mniej odkrytych.

Czarci wszczęp (zn): Raz na miesiąc czart zepsucia 4. lub wyższego poziomu może obdarować chętnego śmiertelnika czarcim wszczępem lub symbiontem (patrz „Dodatek 2”).



AS

Czart zepsucia

TABELA D1-3: CZART ZEPSUCIA

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne
		Wytrw	Ref	Wolę	
1	+0	+2	+2	+2	Różne kształty, czarcia przysługa
2	+1	+3	+3	+3	Sugestia, umysłowa tarcza
3	+2	+3	+3	+3	Znak sprawiedliwości
4	+3	+4	+4	+4	Czarci wszczęp, zaawansowane tworzenie
5	+3	+4	+4	+4	Zadanie, pokusa
6	+4	+5	+5	+5	Zesłanie życzenia, targ o duszę

Czarcie wszczepu to nagrody dla postaci, które znajdują się już daleko na drodze nieprawości.

Zaawansowane tworzenie (zc): Na 4. poziomie czart zepsucia zyskuje moc rzucania zaawansowanego tworzenia trzy razy dziennie. Poziom czarującego jest równy poziomowi klasowemu czarta.

Czarty zepsucia wykorzystują tę moc, by oferować konkretne pokusy śmiertelnikom pożądającym bogactwa i dóbr materialnych.

Zadanie (zc): Począwszy od 5. poziomu czart zepsucia może raz dziennie rzucać zadanie/misję.

Tak jak w przypadku sugestii, magiczny przymus nie jest dla czarta najlepszym sposobem osiągnięcia celu, ale stanowi dobry krok na drodze ku temu.

Pokusa (zn): Na 5. poziomie czart zepsucia zyskuje zdolność oferowania dobrym stworzeniom prawa do zmiany charakteru na zły. Moc działa analogicznie do funkcji odkupienia lub kuszenia czaru pokuta. Czartowi wolno używać tej mocy, gdy tylko nadarzy się okazja.

Zesłanie życzenia (zc): 6-poziomowy czart zepsucia może życzeniem obdarzyć śmiertelnika (ale nie żywiołaka, przybysza ani istoty nieżywej). Wykorzystanie tej mocy kosztuje go punkty doświadczenia, tak jakby rzucał czar życzenie, więc przedstawiciele tej klasy raczej oszczędnie z korzystają z tej zdolności.

Na ogół czart zepsucia sięga po tę moc w ramach targu o duszę (patrz dalej), spełniając dowolne życzenie śmiertelnika w zamian za duszę.

Targ o duszę (zn): Na 6. poziomie czart zepsucia zyskuje moc zawierania wiążących umów ze śmiertelnikami w zamian za ich dusze. Ofiara musi jednak dobić targu dobrowolnie.

Po śmierci danej osoby (bez względu na przyczynę), jej dusza trafia do klejnotu (przygotowanego podczas targu tak jak czarem *spętanie duszy*), nawet jeśli śmiertelnik zmarł na innym planie niż ten, na którym znajduje się klejnot.

Targi trwają co najmniej 1 godzinę, a po zawarciu umowy nie da się jej zerwać. Jedynym sposobem uwolnienia duszy jest odzyskanie klejnotu po śmierci osoby i rozbicie go. Wówczas dusza uwalnia się, a ciało można ożywić zwykłymi sposobami.

Czarty zepsucia często wycofują się na swój rodzimy plan po dobieciu targu i tam oczekują śmierci ofiary. Jeśli powrócą na Plan Materialny, by przyspieszyć zgon śmiertelnika, pozostawiają klejnot w bezpiecznym miejscu.

PRZESZCZEP TKANKI [TWORZENIE PRZEDMIOTU]

Możesz implantować pewien typ wszczepów innym żywym stworzeniom albo samemu sobie.

Wymagania: Leczenie 10 rang.

Korzyść: Wybierz typ wszczepów – abolethowy, beholderowy, czarci, illithidowy, nieumarłych lub yuan-ti. Aby wybrać typ czarci, musisz być czarzem. Aby wybrać typ illithidowy, musisz być illithidem. Aby wybrać

DODATEK 2: WSZCZEPY I SYMBIONTY

Wszczepy i symbionty nie są, jako takie, osobnymi potworami. To potworne organizmy, a nawet świadome istoty (w przypadku symbiontów), które zrastają się z żywymi stworzeniami i usprawniają ich cechy. Wszczepy to pozbawione świadomości części ciała – ręce, nogi, skrzydła i tym podobne. Natomiast zrastające się z nosicielami na przeróżne sposoby symbionty posiadają własne umysły.

WSZCZEPY

Wszczepy nie mają własnych statystyk. Wszczep może usprawnić jakiś atrybut lub cechę stworzenia, z którym jest połączony. Niektóre obdarzają nosicieli zupełnie nowymi zdolnościami. Na przykład, czarcia ręka może zwiększyć zasięg lub poprawić naturalny atak. Pewne wszczepy są w stanie działać samoistnie – to oznacza zwykle, że stworzenie z takim wszczepem zyskuje dodatkowy pojedynczy ruch lub akcję ataku co rundę, za zwyczaj o ściśle określonej naturze (np. naturalny atak czarcia szponiastą ręką).

Wszczepy nie są przedmiotami magicznymi, ale pod względem mechaniki działają bardzo podobnie. Postać z atutem Przeszczep tkanki (patrz ramka) może je kreować i implantować. Twórca musi znajdować się w spokojnym i wygodnym otoczeniu, którym zwykle jest laboratorium alchemiczne, a czasami zła świątynia lub podobna kryjówka. Potrzebuje pewnych materiałów, zwykle kawałków ciała pochodzących od istoty określonego typu. Koszt materiałów jest wliczony w koszt przygotowania wszczepu. Stworzenie wszczepu kosztuje połowę podanej ceny rynkowej.

Jeśli w wymaganiach stworzenia wszczepu widnieją czary, twórca winien mieć je przygotowane do rzucenia, więc musi je znać (jak zaklinacz lub bard) albo mieć dostęp do zdolności czaropodobnych duplikujących ich efekty. Nie musi on zapewniać komponentów materialnych ani koncentratorów wymaganych do zaklęć. Rzucenie przygotowanego czaru podczas tworzenia wszczepu nie kosztuje również PD. Proces pracy nad wszczepem zużywa zaklęcia z listy aktualnie przygotowanych czarów, tak jakby twórca je rzucił.

Wszczep nie jest przedmiotem magicznym. Nie emanuje magią po wykonaniu, nie liczy się przy ograniczeniu posiadania magicznych przedmiotów, nie ma poziomu czarującego,

typ yuan-ti, musisz być yuan-ti. Przy wyborze wszczepów beholderowych lub nieumarłych nie ma dodatkowych wymagań.

Możesz tworzyć wszczepy wybranego typu i wprowadzać je w ciała żywych stworzeń, również swojego. Stworzenie wszczepu trwa jeden dzień na każde 1000 sz jego ceny. Aby stworzyć wszczep, musisz poświęcić 1/25 jego ceny w PD oraz zużyć surowce warte 1/2 tej ceny.

a przy tym bardzo trudne (wręcz niemożliwe) jest zdobycie go jako skarbu. Liczy się jednak do wartości skarbu stworzenia posiadającego wszczep. Oznacza to, że istoty ze wszczepami nie zmieniają swojej normalnej Skali Wyzwania, lecz zmniejszeniu ulegają posiadane przez nie dobra.

WSZCZEPY ABOLETHOWE

Są to twory plugawych abolethów – dodatkowe części ciała, które można przyłączyć do organizmów innych cielesnych stworzeń.

Zdobywanie wszczepów abolethowych

Abolethy często obdarzają wszczepami skumy i inne zniewolone stworzenia. Proces obejmuje psioniczną przemianę podmiotu, którą niewiele z rzeczonych bytów potrafi przeprowadzić. Generalnie, abolethowe wszczepy można dodawać tylko skumom lub stworzeniom, które już przeszły transformację wskutek trafienia macką aboletha.

Jeśli przemienione stworzenie z abolethowym wszczepem zostanie później poddane czarowi *uzdrowienie*, by cofnąć transformację, wszczep wysycha i więdnąc w ciągu 1k4+1 dni. Jeżeli wszczep zastąpił jedną z naturalnych kończyn czy innych organów postaci, do jej przywrócenia potrzeba czaru *regeneracja*.

Macka aboletha: Macka aboletha zwykle zastępuje ramię lub inną przednią kończynę, ale czasami wszczepia się ją tuż nad przednią kończyną lub pod ramieniem.

Stworzenie zyskuje premię +4 do Siły do każdego użycia macki, również do ataku. Udany naturalny atak macką zadaje 1k6 obrażeń plus zwiększony modyfikator z Siły obdarzonego wszczepem stworzenia. Uderzenie macką może ponadto wywołać u ofiary transformację. Trafione stworzenie musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + 1/2 KW istoty z wszczepem + jej modyfikator z Budowy) – porażka oznacza przemianę analogiczną do tej powodowanej przez trafienie macką prawdziwego aboletha (patrz *Księga Potworów*).

Wymagania: Przeszczep tkanki, twórca musi być abolethem;
Cena rynkowa: 50 000 sz.

Oczy skuma: Są to wylupiaсте i rybie oczy. Nie można ich wszczepić skumom, bo już takie posiadają. Inne stworzenie obdarzone tym wszczepem zyskuje premię rasową +2 do testów *Spostrzegawczości*, która pod wodą rośnie do +4.

Wymagania: Przeszczep tkanki, twórca musi być abolethem;
Cena rynkowa: 600 sz.

Ogon skuma: Nie można go wszczepiać skumom, bo już takie posiadają. Jest to cienki i umięśniony organ, który nadaje stworzeniu naturalną szybkość pływania 12 metrów. Jak każde

stworzenie z naturalną szybkością pływania, tak to udoskonalone za pomocą niniejszego wszczepu nie musi wykonywać testów *Pływania*, by poruszać się z daną szybkością pod wodą. Otrzymuje też premię rasową +8 do testów *Pływania* wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma prawo też w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś je rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii.

Wymagania: Przeszczep tkanki, twórca musi być abolethem;
Cena rynkowa: 6000 sz.

Śluzowa powłoka: Śluzowa powłoka to wszczepy skórne o dużej powierzchni, dzięki którym podmiot wygląda na wiecznie pokrytego cienką warstwą śluzu. Powłoka dodaje 3 metry do szybkości pływania oraz premię z okoliczności +10 do testów *Wyzwania* się. Służy także za koncentrator pewnych zdolności psionicznych, które lepiej wpływają na podmiot. Posiadająca implant istota podlega karze -4 do rzutów obronnych na *Wolę* przeciw efektom wpływającym na umysł. Śluz podwaja także zasięg, na jaki

aboleth może skutecznie kontrolować niewolnika – do 3 kilometrów.

Wymagania: Przeszczep tkanki, twórca musi być abolethem;
Cena rynkowa: 5000 sz.

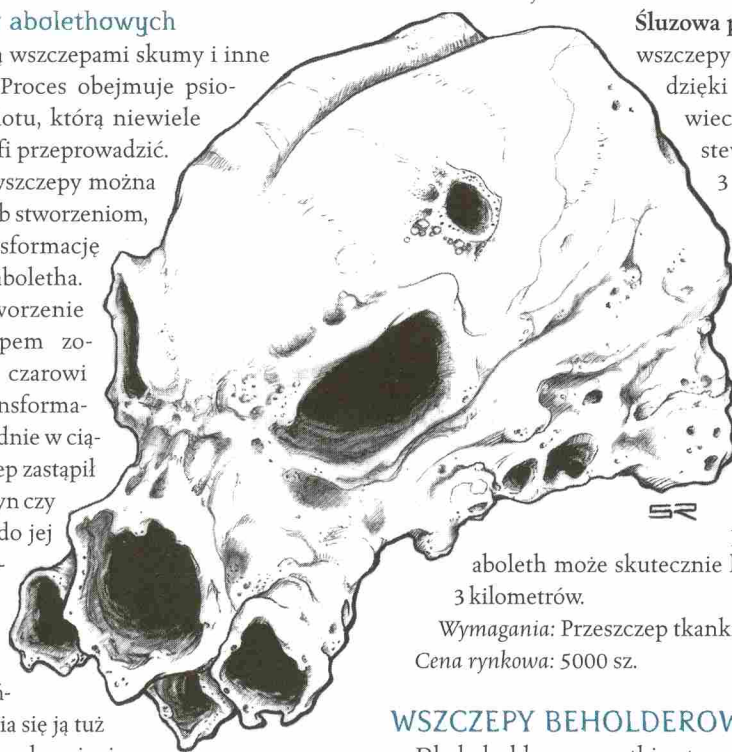
WSZCZEPY BEHOLDEROWE

Dla beholdera wszystkie stworzenia – również inne beholdery różniące się choć odrobinę od niego – są wynaturzeniami zasługującymi na wytepienie. Każda próba nadania idealnej formy beholdera innemu stworzeniu jest dla tych stworzeń odrażająca. Ale tym właśnie są wszczepy beholderowe. Tworzą je i wszczepiają oblakani kultysty, którzy oddają część rzeczonym bytom (zwykle ludzi, ale czasem też goblinoidy) i którzy pragną upodobnić się choć trochę do ubóstwianych istot.

Zdobywanie wszczepów beholderowych

Beholderowe wszczepy produkują osobliwe kultury czczące beholdery, które zwykle implantują je tylko swoim członkom. Członkami tych grup są najczęściej stworzenia podziemne, jak koboldy, troglodcy i derro.

Korona oczu: Składa się z sześciu niewielkich, umieszczonych dookoła głowy oczu o krótkim zasięgu wzroku (połowa zwykłego), ale zapewniających za to widzenie w ciemnościach (18 metrów) i widzenie we wszystkich kierunkach. Daje to stworzeniu premię +4 do testów *Przeszukiwania* i *Spostrzegawczości* oraz chroni przed flankowaniem.



SR

Wymagania: Przeszczep tkanki; **Cena rynkowa:** 60 000 sz.

Nowe oko: Wszczepia się je w czaszkę zamiast jednego z naturalnych oczu stworzenia. Trzy razy dziennie pozwala w akcji standardowej rzucić promień z oka. Efekt dokładnie duplikuje promień z jednego z mniejszych oczu beholdera. Dane nowe oko wytwarza tylko jeden rodzaj promieni. Obdarzone wszczepem stworzenie wykorzystuje własną premię do ataku przy określaniu, czy promień trafił w cel, ale ST rzutu obronnego wynosi zawsze 18. Promień działa w zasięgu 15 metrów.

Wymagania: Przeszczep tkanki oraz jeden z następujących czarów: *ciało w kamień*, *dezintegracja*, *palec śmierci*, *spowolnienie*, *strach*, *telekineza*, *uśpienie*, *zadawanie średnich ran*, *zauroczenie osoby* lub *zauroczenie potwora*; **Cena rynkowa:** 195 000 sz.

Patrzące oko: Wszczep ten zastępuje jedno z naturalnych oczu stworzenia i umożliwia atak wzrokowy – może on *zauroczyć potwora*, wywołać *uśpienie*, *spektryfikować* lub *wywołać strach*. Zasięg działania tego ataku wzrokowego to 9 metrów, a ST rzutu obronnego nań wynosi 16 (w tym premia +2, gdyż tylko jedno z oczu stworzenia może wykonać atak) – pod innymi względami zaś działa jak promień z oczu beholdera.

Wymagania: Przeszczep tkanki oraz jeden z następujących czarów: *ciało w kamień*, *uśpienie*, *wywołanie strachu* lub *zauroczenie potwora*; **Cena rynkowa:** 195 000 sz.

Płytowa skóra: Ten wszczep pokrywa wrażliwe części ciała kostnymi płytami, takimi jakie chronią beholdery. Za jego sprawą premia z naturalnego pancerza rośnie o +4.

Wymagania: Przeszczep tkanki, *korowa skóra*; **Cena rynkowa:** 64 000 sz.

Szypułka oczna: Szypułkę oczną wszczepia się w głowę i podłącza do systemu nerwowego stworzenia, które może odtąd trzy razy dziennie strzelać z niej promieniem z oczu (akcja standardowa). Efekt dokładnie duplikuje jeden promień z mniejszych oczu beholdera. Pojedyncza szypułka może wytwarzać tylko jeden typ promienia. Obdarzone wszczepem stworzenie wykorzystuje własną premię do ataku przy określaniu, czy promień trafił w cel, ale ST rzutu obronnego wynosi zawsze 18. Promień działa w zasięgu 45 metrów.

Wymagania: Przeszczep tkanki oraz jeden z następujących czarów: *ciało w kamień*, *dezintegracja*, *palec śmierci*, *spowolnienie*, *strach*, *telekineza*, *uśpienie*, *zadawanie średnich ran*, *zauroczenie osoby* lub *zauroczenie potwora*; **Cena rynkowa:** 195 000 sz.

Trzecie oko: Wszczepiane w czoło nad parą zwykłych oczu, duplikuje działanie dużego, środkowego oka beholdera, tworząc stożek antymagii odpowiadający *polu antymagii* rzuconemu przez zaklinacza 13. poziomu. Jest to jednak oko niewielkie

i działa tylko w 15-metrowym stożku. Można go użyć trzy razy dziennie.

Wymagania: Przeszczep tkanki, *pole antymagii*; **Cena rynkowa:** 165 000 sz.

WSZCZEPY CZARCIE

Czarcie wszczepy to części ciała o czarnej naturze, które można przyłączyć do organizmu innej istoty cielesnej.

Zdobywanie wszczepów czarcich

Czarcie wszczep można zdobyć na kilka sposobów. Do dyspozycji są magiczne urządzenia, które zamykają się wokół stworzenia, usuwają mu jedną kończynę (zadając 6k6 obrażeń), po czym zastępują ją takim implantem (a czasem czarcim chowańcem – patrz dalej, „Czarce symbionty”), zwracając przy tym 5k6 punktów wytrzymałości.

Postacie należące do niektórych klas prestiżowych muszą obowiązkowo posiadać czarcie wszczep. Na przykład akolita skóry (opisany w *Kompendium wtajemniczeń*) zyskuje czarcią skórę na 1. poziomie. W miarę awansu na kolejne coraz lepiej dostraja się do wszczepu. Różnymi rodzajami czarcich wszczepów mogą obdarzać także inne klasy prestiżowe.

Jednak nawet gdy postać uzyska czarcie wszczep w ramach korzyści z klasy prestiżowej, potrzeba zwykle jeszcze mrocznego rytuału, w którego kulminacji czarctica istota obdarzy BG wszczepem. Postacie pozbawione takich klas prestiżowych mogą odprawiać podobne rytuały, aby uzyskać korzyści czarcich wszczepów. Obrzęd trwa 10 rund

i zadaje 1k4 obrażenia co rundę.

Wreszcie, demony i diabły z najmniej czterema poziomami w klasie prestiżowej czarta zepsucia (patrz „Dodatek 1”) mają specjalną zdolność obdarzania czarciami wszczepami. Ofiarują takie „prezenty” postaciom, które kroczą śmiało drogą

TABELA D2-1: OBRAŻENIA OD WSZCZEPÓW CZARCICH ZALEŻNIE OD ROZMIARU STWORZENIA

Rozmiar stworzenia	Czarcia szczeka, długa ręka lub giętkie ramię	Czepliwa macka, szponiasta ręka lub tratująca noga
Filigranowe	—	1
Drobne	1	1k2
Malutkie	1k2	1k3
Małe	1k3	1k4
Średnie	1k4	1k6
Duże	1k6	1k8
Wielkie	1k8	2k6
Olbrzymie	2k6	2k8
Kolosalne	2k8	4k6

ku degeneracji – bywa, że jako zapłatę za duszę śmiertelnej istoty.

Wady wszczepów czarcich

Stworzenia o dobrym charakterze, posiadające czarci wszczep, muszą codziennie wykonywać udany rzut obronny na Wolę (ST 15) – nieudany oznacza obniżenie Roztropności o 1k3 punkty, gdyż doświadczenie to wpędza je w panikę w szaleństwo.

Stworzenia o charakterze innym niż zły muszą każdego dnia wykonywać udany rzut obronny na Wolę (ST 15) – porażka oznacza ulegnięcie pokusie popełnienia złego uczynku. Może to ostatecznie doprowadzić do zmiany charakteru.

Gdy postacie z czarcimi wszczepami kontaktują się z BN o charakterze innym niż zły, podlegają karze z okoliczności –6 do wszystkich umiejętności opartych na Charyzmie (Dyplomacja, Błefowanie itd.). Kara – odzwierciedlająca nieznaczne skrzywienie osobowości nosiciela – działa nawet wtedy, gdy BN jest nieświadomy istnienia wszczepu.

Biczogon: Biczogon jest długi i cienki. Rozdaje ciosy za plecami posiadacza, jak gdyby był obdarzony własną wolą. W akcji całorundowej posiadacz biczogona może zaatakować nim stworzenie w promieniu swego naturalnego zasięgu +3 metry. Ogon wykorzystuje bazową premię do ataku z modyfikatorem z rozmiaru posiadacza, do tego dodaje się modyfikator z Siły +2. Zadaje 1k6+3 obrażenia (niezależnie od rozmiaru i Siły posiadacza ogona). Rany od biczogona potwornie pieką, jeśli więc trafionemu stworzeniu nie powiedzie się rzut obronny na Wytrwałość (ST 11), zostanie na 1 rundę otumanione.

Wymagania: Przeszczep tkanki, dotyk ghoula, twórca musi być czartem; **Cena rynkowa:** 8000 sz.

Czarcia skóra: Zwiększa premię z naturalnego pancerza o +1 i zapewnia premię dziedziczną +2 do Zręczności. Ponadto obdarza widzeniem w ciemnościach o zasięgu 18 metrów. Raz dziennie stworzenie z tym wszczepem może rzucać truciznę (jak zaklęcie na 16. poziomie czarującego, ST rzutu na Wytr 18 + jego modyfikator z Charyzmy).

Wymagania: Przeszczep tkanki, gracja kota, korowa skóra, trucizna, twórca musi być czartem; **Cena rynkowa:** 55 000 sz.

Czarcia szczeka: Duża, ciężka zuchwa obciążona grubą łuskowatą skórą. Z rzędu ostrych, zakrzywionych zębów wystają

dwa wielkie kły, podobne do słoniowych. Umożliwiają one bodnięcie (naturalny atak), zadające obrażenia zależne od rozmiaru stworzenia noszącego wszczep (patrz tabela D2-1).

Wymagania: Przeszczep tkanki, twórca musi być czartem; **Cena rynkowa:** 2000 sz.

Czarcie ucho: Jest duże, ma kształt wachlarza i ostre kolce połączone grubą, skórzaną membraną. Zapewnia premię +4 do testów Nasłuchiwania oraz korzyść atutu Walka na oślepie.

Jednakże gdy stworzenie z czarcim uchem wyrzuci naturalne 1 w teście Nasłuchiwania, ucho transmituje dźwięk z Wietrznych Otchłani Pandemonium. Stworzenie jest ogłuszone na 1k4+1 rund, cierpiąc przy tym od efektu czaru dezorientacja. Stan ogłuszenia oznacza utratę korzyści atutu Walka na oślepie.

Wymagania: Przeszczep tkanki, twórca musi być czartem; **Cena rynkowa:** 2500 sz.

Czepliwa macka: Wszczep bardzo przypominający giętkie ramię. Jest to długa macka zakończona, zamiast palcami czy pazurami, kolczastymi hakami. Nie może skutecznie władać bronią, ale umie manipulować większymi przedmiotami – na przykład przesunąć dużą dźwignię czy podnieść spuszczonej kratę w bramie wieży. Do każdej akcji chwytną macką posiadacz zyskuje premię +4 do Siły. Walcząc w zwarcie, stworzenie z tym wszczepem używa zwiększonej Siły (wraz z premią z macki), ponadto zyskuje dodatkową premię +4 do testów zwarcia w związku z trzymaniem, przyszpilaniem i zadawaniem obrażeń przeciwnikowi. Specjalna premia nie działa w przypadku ucieczki ze zwarcia.

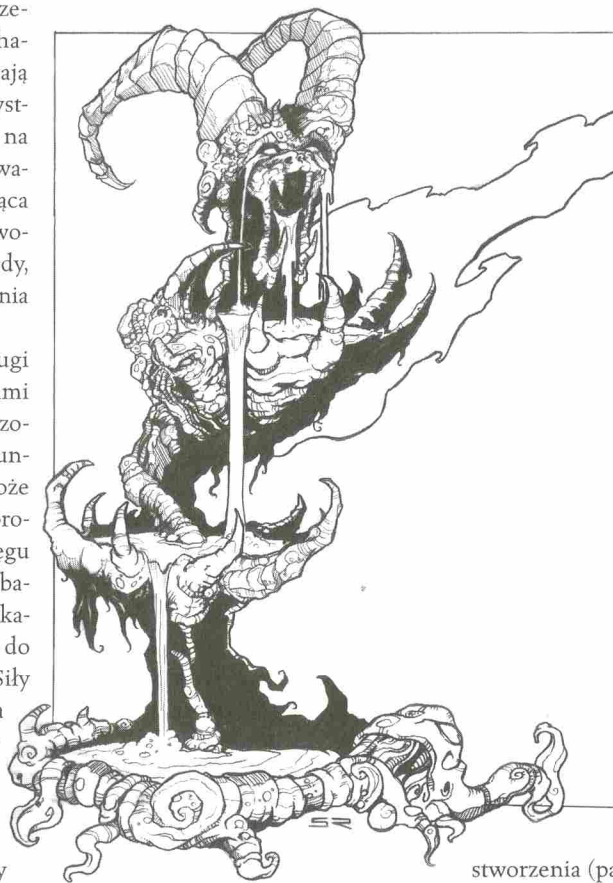
Czepliwą macką można wykonywać naturalne ataki, zadające obrażenia zależne od rozmiaru stworzenia (patrz tabela D2-1) plus zmodyfikowana premia z Siły. Macka nie zapewnia korzyści specjalnego ataku doskonałego łapania.

Wymagania: Przeszczep tkanki, siła byka, twórca musi być czartem; **Cena rynkowa:** 20 000 sz.

Długa ręka: Chuda i żyłasta, nieproporcjonalnie długa w stosunku do rozmiarów stworzenia. Zwiększa zasięg ataku naturalną bronią o 1,5 metra. Nie może podejmować niezależnych akcji, ale wolno nią wykonywać naturalne ataki, które zadają obrażenia zależne od rozmiaru stworzenia (patrz tabela D2-1).

Wymagania: Przeszczep tkanki, twórca musi być czartem; **Cena rynkowa:** 5000 sz.

Giętkie ramię: Giętkie ramię jest długie i elastyczne jak macka, zakończone prymitywnym, trójpalcastym pazurem. Jeśli ręka ta niczego nie trzyma i nie jest potrzebna do innej akcji,



posiadacz może wykonać nią jeden naturalny atak w rundzie, używając swej bazowej premii do ataku i modyfikatora z Siły. Atak jest dodatkowy do normalnych ataków na rundę. Uda-
ne trafienie zadaje obrażenia zależne od rozmiaru stworzenia (patrz tabela D2-1) plus premia z Siły.

Jeśli stworzenie trzyma giętym ramieniem jakąś broń, wszystkie ataki owym orężem podlegają karze -2. Raz dziennie (akcja standardowa) stworzenie jest w stanie rzucić z ramienia magiczny pocisk (5. poziom czarującego).

Wymagania: Przeszczep tkanki, magiczny pocisk, przyspieszenie, twórca musi być czartem; **Cena rynkowa:** 27 000 sz.

Ogon z żądłem: Długi, gruby, segmentowaty, podobny do zakończonego żądłem chitynowego ogona skorpiona. Za jego pomocą można wykonać jeden naturalny atak na rundę, z bazową premią do ataku stworzenia z tym wszczepem plus jego modyfikator z Siły. Atak jest dodatkowy do normalnych ataków stworzenia w rundzie. Uda-
ne trafienie zadaje 2k4 obrażenia (bez względu na rozmiar) plus modyfikator z Siły posiadacza ogona. Dodatkowo każde trafienie żądłem wstrzykuje truci-
zną (Wytr neguje, ST 14). Początkowy i drugorzędny efekt - 1k6 Siły.

Wymagania: Przeszczep tkanki, przyspieszenie, trucizna, twórca musi być czartem; **Cena rynkowa:** 50 000 sz.

Pierzaste skrzydła: Przypominają skrzydła vrocków lub erynii. Są wielkie, podobne do ptasich, ale z ich górnej krawędzi często wyrastają pazury. Uskrzydłone stworzenie może latać z szybkością dwukrotnie większą od posiadanej normalnej szybkości naziemnej z przeciętną zwrotnością. Stojąc na ziemi jest w stanie uderzać skrzydłami i dezorientować wrogów. W każdej rundzie oprócz normalnych ataków stworzeniu wolno wykonać test Blefowania (sporny z testem Wyczucia pobudek przeciwnika) – jeśli zwycięży, zyskuje w tej rundzie premię z okoliczności +2 do ataków.

Wymagania: Przeszczep tkanki, latanie, twórca musi być czartem; **Cena rynkowa:** 10 000 sz.

Silna noga: Silna noga jest gruba i umięśniona. Zapewnia posiadaczowi premię dziedziczną +2 do wartości Budowy.

Wymagania: Przeszczep tkanki, wytrzymałość niedźwiedzia, twórca musi być czartem; **Cena rynkowa:** 8000 sz.

Skoczna noga: Bardzo długa noga, wygięta w przód (jak u żaby) lub w tył (jak u konika polnego). Zapewnia premię za biegłość +30 do testów Skakania. Jednak dysproporcje między dolnymi kończynami zmniejszają normalną szybkość naziemną stworzenia o 3 metry.

Wymagania: Przeszczep tkanki, skok, twórca musi być czartem; **Cena rynkowa:** 35 000 sz.

Skórzaste skrzydła: Podobne do skrzydeł sukkubów, piekielnych czartów i nietoperzy. Skrzydlate stworzenie może latać z szybkością dwukrotnie większą od swej posiadanej normalnej szybkości naziemnej z przeciętną zwrotnością. Zyskuje także odporność na ogień 10 i zimno 10.

Wymagania: Przeszczep tkanki, latanie, ochrona przed energią, twórca musi być czartem; **Cena rynkowa:** 50 000 sz.

Straszliwe oko: Jaskrawoczerwone oko o czarnej tęczówce, umożliwiające zobaczenie niewidzialnego (20. poziom czarują-

cego). Ponadto stworzenie zyskuje atak wzrokowy o efekcie strach. Każde stworzenie w promieniu 9 metrów, które napotka spojrzenie strasznego oka, musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 14) – porażka oznacza sparaliżowanie strachem na 1k4 rundy. Bazowa ST rzutu obronnego przeciw temu efektowi zawiera premię +2, gdyż tylko jedno oko może wykonać atak. Stworzenie z tym wszczepem jest niepodatne na własny atak wzrokowy.

Wymagania: Przeszczep tkanki, strach, zobaczenie niewidzialnego, twórca musi być czartem; **Cena rynkowa:** 120 000 sz.

Szponiasta ręka: Szponiastą rękę, obrośniętą mięśniami i ścięgnami, kończy duża, pazurzasta dłoń. Posługiwanie się tym ramieniem zapewnia premię +4 do Siły, również przy atakach. Jeśli wszczepiona ręka niczego nie trzyma i nie jest potrzebna do innej czynności, posiadacz może wykonać nią jeden naturalny atak w rundzie, używając swej bazowej premii do ataku i zwiększonego modyfikatora z Siły. Atak jest dodatkowy do normalnych ataków na rundę. Uda-
ne trafienie zadaje obrażenia zależne od rozmiaru stworzenia (patrz tabela D2-1), zwiększone o zmodyfikowaną premię z Siły.

Wymagania: Przeszczep tkanki, przyspieszenie, siła byka, twórca musi być czartem; **Cena rynkowa:** 50 000 sz.

Szybka noga: Długa i zwinna dolna kończyna zwiększa szybkość stworzenia o 3 metry, jeśli nie dźwiga ono ciężkiego pancerza lub dużego obciążenia. Ponadto wszczep zapewnia premię z biegłości +5 do testów Skakania i Wspinaczki.

Wymagania: Przeszczep tkanki, skok, szybki odwrót, twórca musi być czartem; **Cena rynkowa:** 4000 sz.

Tratująca noga: Krótka i gruba, zakończona kikutem podobnym do słoniowej stopy. Stworzenie z taką nogą ma prawo podczas swej tury w rundzie przemieścić się na odległość dozwoloną szybkością, dosłownie przebiegając po przeciwnikach mniejszych o co najmniej jedną kategorię rozmiaru (akcja standardowa). Atak zadaje obrażenia miażdżone zależne od rozmiaru stworzenia (patrz tabela D2-1). Tratowany może spróbować albo wyprowadzić okazyjny atak z karą -4, albo rzut obronny na Refleks (ST 10 + 1/2 KW tratującego + jego modyfikator z Siły) – sukces zmniejsza liczbę obrażeń o połowę.

Wymagania: Przeszczep tkanki, siła byka, szkodliwa polimorfia, twórca musi być czartem; **Cena rynkowa:** 5000 sz.

Urośliwe oko: Oko ma złotą tęczówkę, a źrenicę w kształcie klepsydry, jak u kozy. Dzięki niemu stworzenie doskonale widzi w ciemnościach, nawet magicznych. Ponadto umożliwia atak zdolnością czarowny wzrok. Każde stworzenie w promieniu 9 metrów, które napotka spojrzenie urośliwego oka, musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 14) – porażka oznacza zauroczenia na okres jednego dnia na każdą Kostkę Wytrzymałości stworzenia ze wszczepem. Bazowa ST rzutu obronnego przeciw temu efektowi zawiera premię +2, gdyż tylko jedno oko może wykonać atak. Stworzenie z tym wszczepem jest niepodatne na własny czarowny wzrok.

Wymagania: Przeszczep tkanki, widzenie prawdy, zauroczenie potwora, twórca musi być czartem; **Cena rynkowa:** 120 000 sz.

WSZCZEPY ILLITHIDZKIE

Niektórzy twierdzą, że to łupieżcy umysłów jako pierwsi podjęli eksperymenty z wszczepami i rozwinęli metody włączania tkanek w organizmy odmiennych stworzeń. Inni jednak przyznają pierwszeństwo czartom – dopiero czarty zepsucia miały przekazać tę wiedzę illithidom. Jakkolwiek by nie było, nie da się zaprzeczyć, że wielu doświadczonych łupieżców umysłów doskonale posługuje się atutem Przeszczep tkanki i obdarza swe sługi bardzo różnorodnymi implantami. Wszczepy te często przydają się w walce z wrogami rzeczonoj rasy, ale także osłabiają wolę niewolników. Stworzenie z dowolnym wszczepem illithidów podlega karze –4 do rzutów obronnych na Wole przeciw efektom wpływającym na umysł oraz mocom i efektom psionicznym.

Zdobywanie wszczepów illithidzkich

Łupieżcy umysłów często implantują wszchepy niewolnikom. Illithid może dokonywać implantacji, korzystając wyłącznie z atutu Przeszczep tkanki, więc po twornie przemienieni niewolnicy zdarzają się w siedzibach tej rasy nader często.

Proces tworzenia ceremorfa (patrz wcześniej, szablon pół-illithida) to bardziej radykalna transformacja nosiciela niż zwykły wszczep illithidzki.

Bodący róg: Wszczep ten zmienia całą konstrukcję twarzy stworzenia, wydłużając ją w zwierzęcy pysk z dodatkiem długiego, ostrego rogu. Istota może nim wykonywać naturalne ataki, zadając obrażenia kłute zależne od swego rozmiaru (patrz tabela D2-1). Stworzenie zyskuje ponadto korzyść atutu Doskonalsza szarża byka.

Wymagania: Przeszczep tkanki, twórca musi być illithidem; **Cena rynkowa:** 8000 sz.

Chwytlive żuwaczki: Wielka para chitynowych żuwaczek, takich jak u brunatnego kolosa, wszczepiana po obu stronach ust stworzenia (z odpowiednim powiększeniem szczęk i oko-

licznych mięśni). W efekcie istota zadaje ugryzieniem obrażenia cięte zależne od swego rozmiaru (patrz tabela D2-2). Jeśli stworzenie trafi ugryzieniem przeciwnika mniejszego choć o jedną kategorię rozmiaru, zadaje normalne obrażenia i może rozpocząć zwarcie (darmowa akcja nieprovokująca okazyjnego ataku). Każdy udany test zwania w następnych rundach oznacza automatyczne zadanie obrażeń od ugryzienia.

Wymagania: Przeszczep tkanki, twórca musi być illithidem; **Cena rynkowa:** 15 000 sz.

Czułki: Para długich czułek wszczepionych w głowę stworzenia oraz setki 2,5-centymetrowych włosków porastających ramiona i ręce. Łączne działanie tego złożonego systemu organów zmysłowych pozwala stworzeniu wy-czuwać drgania, umożliwiając percepcję położenia wszystkiego, co pozostaje w kontakcie z ziemią w promieniu 18 metrów.

Wymagania: Przeszczep tkanki, twórca musi być illithidem; **Cena rynkowa:** 20 000 sz.

Mocny grzbiet: Ten wszczep wygina i wzmacnia kręgosłup oraz mięśnie pleców, wymuszając zgarbioną pozycję ciała, aby stworzenie mogło chodzić na czterech kończynach. Mocne plecy przeszczepione dwunożnej istocie na potrzeby obliczania udźwigu zmieniają ją w czworonoga. Illithidy zwykle wyposażają w niniejszy wszczep stworzenia rozmiaru co najmniej dużego, bo w przypadku bytów średnich niewielki jest z tego pożytek – a przy mniejszych żaden.

Wymagania: Przeszczep tkanki, twórca musi być illithidem; **Cena rynkowa:** 2000 sz.

Nogi wspinacza: Te odnóża sterczą po obu bokach ciała stworzenia. Ich kolana zginają się w przeciwną stronę niż u humanoidów. Platfusowate stopy są pod czterema palcami wyposażone w duże, lepkie poduszki. Wygląd całości mocno przypomina nogi i stopy gekkona. Stworzenie potrafi chodzić po ścianach, a nawet po suficie głową w dół, z szybkością 4,5 metra, tak jakby nosiło pantofle pajęczej wspinaczki.

Wymagania: Przeszczep tkanki, twórca musi być illithidem; **Cena rynkowa:** 4000 sz.

Rozrywające szpony: Choć nazwa sugeruje coś innego, w zasadzie ten wszczep to całe ramię – nieproporcjonalnie długie wobec wzrostu stworzenia (zwykle zwisające aż do ziemi) i potężnie umięśnione. Dłoń wieńczą długie, ostre szpony, przypominające ostrza noży. Rozrywającymi szponami można wykonywać naturalne ataki, zadając obrażenia cięte zależne od rozmiaru stworzenia (patrz tabela D2-2). Przy trafieniu krytycznym rozrywające szpony zadają potrójne obrażenia. Stworzenie z macką podlega karze –4 do wszystkich testów umiejętności wymagających precyzji lub szczegółowej manipulacji rozrywającymi szponami.



TABELA D2-2: OBRAŻENIA WSZCZEPÓW ILLITHIDZKICH ZALEŻNIE OD ROZMIARU STWORZENIA

Rozmiar stworzenia	Bodący róg	Chwytlive żuwaczki	Rozrywające szpony	Rozszarpująca macka
Filigranowe	1k2	1k3	1	—
Drobne	1k3	1k4	1k2	1
Malutkie	1k4	1k6	1k3	1k2
Małe	1k6	1k8	1k4	1k3
Średnie	1k8	2k6	1k6	1k4
Duże	2k6	2k8	1k8	1k6
Wielkie	2k8	4k6	2k6	1k8
Olbrzymie	4k6	4k8	2k8	2k6
Kolosalne	4k8	8k6	4k6	2k8

Wymagania: Przeszczep tkanki, twórca musi być illithidem;
Cena rynkowa: 5000 sz.

Rozszarpująca macka: Długa, giętka macka z ostrymi, kostnymi wyrostkami na końcu. Zastępuje całą rękę lub przedramię, umożliwiając wyprowadzanie naturalnych ataków. Macka zadaje obrażenia cięte zależne od rozmiaru stworzenia (patrz tabela D2-2). Zwiększa naturalny zasięg o 1,5 metra, ale nie może władać bronią ani wykonać precyzyjnych chwytów i manipulacji. Stworzenie z macką podlega karze –2 do wszystkich testów umiejętności wymagających użycia obu rąk.

Wymagania: Przeszczep tkanki, twórca musi być illithidem;
Cena rynkowa: 5000 sz.

Wszczep broni: Większość wszczepów to żywa tkanka przyłączona do innego ciała, ale wszczep broni jest dokładnie tym, na co wskazuje nazwa – normalnym mistrzowskim lub magicznym orężem wszczepionym w rękę niewolnika, aby ten zawsze był uzbrojony. Ów oręż staje się tym samym bronią naturalną, chociaż jego statystyki się nie zmieniają. Posiadacz wszczepu zyskuje premię +1 do wszystkich testów ataków i obrażeń bronią, jeżeli posiada odpowiednią dla niej biegłość. Można jednak używać tej ręki jedynie do walki, a do testów umiejętności wymagających użycia obu rąk stosuje się karę –2.

Wymagania: Przeszczep tkanki, twórca musi być illithidem;
Cena rynkowa: cena broni + 1000 sz.

WSZCZEPY MAUGÓW

Maugowie rzucający czary obdarzają swych pobratymców specjalnymi wszczepami, gdy na Acheronie tworzą nowych osobników tej rasy. Wszystkie ich implanty są „konstruktywne”, zazwyczaj wykonane z kamienia z Thuldanin, drugiej warstwy Acheronu. Maugowie rzucający czary często modyfikują nimi swych popleczników. Tylko przedstawiciele rzecznej rasy rozumieją tajemnice tworzenia tych wszczepów.

Cierniste kamienie: Małe, okrągłe kamienie tkwią na całej powierzchni ciała stworzenia. W standardowej akcji nieprovokującej okazyjnego ataku może ono wydłużyć je w ostre szpikulce, zdolne do przebijania ciała i pancerza. Podczas zwania kolce zadają 2k4 obrażenia klute, gdy ich posiadacz wykona udany test zwania. Ponadto można szpikulców używać jak lekkiej broni, która zadaje 1k4 rany klute; w połączeniu z naturalnym atakiem lub atakiem bez broni kolce zadają dodatkowe 1k4 punkty obrażeń klutych przy każdym trafieniu.

Wymagania: Przeszczep tkanki, cierniste kamienie, twórca musi być maugiem; **Cena rynkowa:** 4000 sz.

Miotacz kamieni: Urządzenie przypominające pudełko lub puszkę, zwykle mocowane na ramieniu stworzenia. U podstawy broni znajduje się rura, z której można wystrzeliwać kamienie z zadziwiającą celnością i zabójczym skutkiem. Stworzenie z miotaczem może strzelać kamieniami lub pociskami do procy w atakach dystansowych. Mają one przyrost zasięgu 15 metrów, a zadają obrażenia zależne od rozmiaru stworzenia (patrz tabela D2-3). Sześć razy dziennie miotacz może strzelać z nadnaturalnie dużą prędkością i siłą. Ataki te zadają obrażenia o jeden typ kostki „wyżej” niż normalnie (używaj kolumny „Wzmocnione” z tabeli D2-3), a do tego mają premię z usprawnienia +1 do te-

stów ataków i obrażeń. Do miotacza kamieni można załadować do 50 kamieni lub pocisków do procy.

Wymagania: Przeszczep tkanki, magiczny kamień, twórca musi być maugiem; **Cena rynkowa:** 2000 sz.

Płyta wstrząsów: Płyta o wyglądzie cienkiego kwadratu z łupka w kamiennej ramie, umieszczana zwykle w piersi stworzenia. Specjalne wykonanie i usprawnienie sprawia, że osadzona w ramie płyta cicho drży i wibruje, obdarzając posiadacza nadnaturalną świadomością otoczenia. Jeśli nosząca płytę istota pozostaje w kontakcie z gruntem, jest w stanie wyczuć położenie wszystkich przedmiotów i stworzeń w promieniu 4,5 metra, które również pozostają w kontakcie z ziemią. Oprócz tego płyta nakłada karę –4 do testów Cichego poruszania się.

Wymagania: Przeszczep tkanki, zobaczenie niewidzialnego, twórca musi być maugiem; **Cena rynkowa:** 8000 sz.

Ręka pchnięć: Jest to przypominająca tłok kamienna kończyna zwieńczona uniesioną pod kątem prostym, spłaszczoną, kamienną dłonią. Dołącza się ją do torsu stworzenia wraz z kamiennym „pasem”, utrzymującym ją w miejscu. Ręka nie przydaje się do większości akcji, ale raz na rundę w akcji ataku można wykonać nią specjalny pchający atak na odległość do 1,5 metra względem dowolnego przeciwnika. Stworzenie ze wszczepem wykonuje atak dotykowy wręcz, nieprovokujący okazyjnego ataku. Jeśli ów atak celu, posiadacz ręki oraz jego ofiara wykonują sporny test Siły, jakby atak ręką był szarżą byka. Oprócz normalnych premii ręka pchnięć zapewnia w tym ataku premię +5. Jeśli stworzenie atakujące ręką zwycięży, jego ofiara zostaje odepchnięta o 1,5 metra plus dodatkowe 30 centymetrów na każdy punkt przewagi atakującego w teście Siły. Posiadacz ręki pchnięć nie przemieszcza się wraz z odepchniętym wrogiem.

Podczas pchania nietrzymanych przedmiotów ręka pchnięć ma Siłę równą 10 + Siła jej posiadacza. Pozwala ona pchać stworzenia i przedmioty tylko w linii prostej.

Wymagania: Przeszczep tkanki, siła byka, twórca musi być maugiem; **Cena rynkowa:** 2000 sz.

Rolki: Sześć dużych kamiennych cylindrów pod kamiennym ostrosłupem, zastępujących nogi i stopy stworzenia. Rolki zwiększają naziemną szybkość o 6 metrów i umożliwiają tratowanie wrogów, ale za to powodują karę –8 do testów Jeździectwa, Pływania i Wspinaczki. Stworzenie z rolkami nie może biegać.

TABELA D2-3: OBRAŻENIA WSZCZEPÓW MAUGÓW ZALEŻNIE OD ROZMIARU STWORZENIA

Rozmiar stworzenia	Rolki	Miotacz kamieni		
		Kamień	Pocisk	Wzmocnione
Filigranowe	1k6	—	1	1k2+1
Drobne	1k8	1	1k2	1k3+1
Malutkie	2k6	1k2	1k3	1k4+1
Małe	2k8	1k3	1k3	1k6+1
Średnie	4k6	1k3	1k4	1k6+1
Duże	4k8	1k4	1k4	1k8+1
Wielkie	8k6	1k6	1k6	1k10+1
Olbrzymie	8k8	1k8	1k8	2k6+1
Kolosalne	16k6	1k10	2k6	2k8+1

W standardowej akcji podczas swej tury w każdej rundzie istota z rołkami może przemieścić się na odległość dozwoloną szybkością i dosłownie przebiec po przeciwnikach mniejszych o co najmniej jedną kategorię rozmiaru. Atak zadaje obrażenia miażdżące zależne od rozmiaru stworzenia (patrz tabela D2-3). Tratowany przeciwnik może albo spróbować wyprowadzić okazyjny atak z karą -4, albo wykonać rzut obronny na Refleks (ST 10 + 1/2 KW trującego + jego modyfikator z Siły) – sukces oznacza zmniejszenie obrażeń o połowę.

Wymagania: Przeszczep tkanki, szybki odwrót, szkodliwa polimorfia, twórca musi być maugiem; **Cena rynkowa:** 10 000 sz.

Silna dłoń: Kamienna dłoń wykonana tak, aby palce mogły zaciskać się i zamykać. Zastępuje zwykłą dłoń stworzenia. Wykonywane nią ataki bez broni zadają normalne obrażenia, chyba że atakujący chce zadawać stłuczenia – a wówczas podlega karze -4. Silna dłoń nie zmienia liczby obrażeń zadawanych atakami naturalnymi czy bez broni.

Głównym przeznaczeniem silnej dłoni jest wzmocnienie uścisku, dzięki czemu trudniej jej posiadacza rozbroić lub coś mu wyrwać. Ten wszczep zapewnia premię +5 do wszystkich testów na uniknięcie rozbrojenia, do przeciwdziałania ucieczce ze zwarcia, do chwytania się czegoś podczas spadania i do przytrzymywania się powierzchni przy odnoszeniu obrażeń podczas wspinaczki. Premie stworzenia, które posiada więcej niż jedną silną dłoń, kumulują się za każdą dłoń biorącą udział w danej akcji.

Silne dłonie można zaciskać i otwierać równie łatwo, jak zwykłą dłoń w pięść. Nie utrudniają rzucania czarów ani stosowania umiejętności. Premie z silnej dłoni kumulują się z premiami z rękawicy z zatraskami.

Wymagania: Przeszczep tkanki, siła byka, twórca musi być maugiem; **Cena rynkowa:** 2000 sz.

WSZCZEPY NIEUMARŁYCH

Wszczepy nieumarłych to kawałki martwej tkanki przyłączone do żyjącego jeszcze ciała. Są to efekty plugawych eksperymentów żywych nekromantów i kapłanów śmierci, którzy jeszcze po tej stronie życia zapragnęli upodobnić się do czczonych przez siebie istot.

Zdobywanie wszczepów nieumarłych

Każda rzucająca czary osoba z atutem Przeszczep tkanki, który spełnia wymagane warunki, ma prawo tworzyć i implantować wszczepy nieumarłych. Członkowie klasy prestiżowej pan szarosinych (opisanej w *Libris Mortis*) otrzymują niektóre implanty za darmo w miarę osiągania kolejnych poziomów, zarazem doskonaląc umiejętność ich wykorzystywania.

Kościana kolczuga: Wygląda jak pancerz z zachodzących na siebie kości i kostnych odłamków, ale tak naprawdę jest zrośnięta z ciałem posiadacza. Obdarza premią z naturalnego pancerza +2 do Klasy Pancerza.

Wymagania: Przeszczep tkanki, spowolniony rozkład; **Cena rynkowa:** 16 000 sz.

Ręka osłabienia: Ręka osłabienia to szkieletowa przednia kończyna, która obdarza premią dziedziczną +4 do Siły. Dwa razy dziennie jej posiadacz może użyć osłabiającego dotyku. Siła dotkniętego żywego stworzenia ulega obniżeniu o 1k6 punktów. Chybiony atak nie liczy się jako wykorzystanie zdolności.

Wymagania: Przeszczep tkanki, promień osłabienia; **Cena rynkowa:** 40 000 sz.

Ręka paraliżu: Wytrzymała, zakonserwowana kończyna z nieumarłej tkanki. Zapewnia premię dziedziczną +4 do Siły. Dwa razy dziennie jej posiadacz może użyć paraliżującego dotyku. Dotknięte żywe stworzenie musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 14) – porażka oznacza paraliż na 1k6+2 minuty. Chybiony atak nie liczy się jako wykorzystanie zdolności.

Wymagania: Przeszczep tkanki, dotyk ghoulu, spowolniony rozkład; **Cena rynkowa:** 40 000 sz.

Ręka pozbawiania sił: Naga kończyna z wysuszonej, skórzastej tkanki. Zapewnia premią dziedziczną +4 do Siły. Dwa razy dziennie jej posiadacz może użyć pozbawiającego sił dotyku i nałożyć na żywą istotę negatywny poziom. ST rzutu obronnego na Wytrwałość na usunięcie negatywnego poziomu wynosi 14. Chybiony atak nie liczy się jako wykorzystanie dotyku pozbawiania sił.

Wymagania: Przeszczep tkanki, pozbawienie sił; **Cena rynkowa:** 40 000 sz.

Zmumifikowane oko: Twarda, okrągła gałka oczka na pierwszy rzut oka wygląda zwyczajnie, ale ma wyraźnie suchy wygląd i nie porusza się w oczodole. W jej wnętrzu często jarzy się blade światło. Stworzenie z takim okiem może raz dziennie używać czaru *kaśliwy wzrok* (12. poziom czarującego).

Wymagania: Przeszczep tkanki, kaśliwy wzrok; **Cena rynkowa:** 50 000 sz.

WSZCZEPY YUAN-TI

Wszczepy yuan-ti to węzowe części ciała, które można przyłączyć do organizmu innego cielesnego stworzenia.

Zdobywanie wszczepów yuan-ti

Głównymi wytwórcami tego rodzaju wszczepów są przeklętnicy yuan-ti – stwory o wręcz przerażającej mocy, które potrafią szybko kreować implanty. Inne yuan-ti, blisko współpracujące z ludzkimi agentami lub kultystami, także często sięgają po Przeszczep tkanki i udoskonalają wszczepami swoje sługi.

Dodatkowy ogon: Dodatkowy ogon wyrastający z kości ogonowej, nie zastępując nóg stworzenia, zapewnia naturalną szybkość pływania równą połowie prędkości naziemnej. Jak każda istota z naturalną szybkością pływania, tak i ta z dodatkowym ogonem nie musi wykonywać testów Pływania, by poruszać się pod wodą z normalną szybkością, i zyskuje premię rasową +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze



specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze ma prawo też w teście tej umiejętności wziąć 10, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża. Pływając, może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w prostej linii. Oprócz tego stworzenie z dodatkowym ogonem zyskuje premię +4 do testów Zachowania równowagi oraz możliwość duszenia małych i mniejszych istot – po udanym teście zwarcia zadaje przeciwnikowi 1k4 obrażenia miażdżone plus modyfikator z Siły pomnożony przez 1,5.

Wymagania: Przeszczep tkanki, twórca musi być yuan-ti; **Cena rynkowa:** 6000 sz.

Kły jadowe: Długie, ostre kły pozwalają wstrzykiwać truciznę (Wytr neguje, ST 17) poprzez ugryzienie. Początkowy i drugorzędny efekt – 1k6 Bd. Jeśli stworzenie z kłami jadowymi nie dysponowało wcześniej ugryzieniem jako naturalnym atakiem, może gryźć przeciwników bezradnych lub tych, z którymi prowadzi zwarcie – wstrzykując truciznę po udanym teście zwarcia na przyszpilenie.

Wymagania: Przeszczep tkanki, twórca musi być yuan-ti; **Cena rynkowa:** 8000 sz.

Luskowa skóra: Skóra yuan-ti zwiększa premię z naturalnego pancerza stworzenia o +3.

Wymagania: Przeszczep tkanki, twórca musi być yuan-ti; **Cena rynkowa:** 36 000 sz.

Wężowe ramię: Długa, giętka ręka zakończona łbem węża. Atak nią to ugryzienie zadające 1k4 obrażenia plus trucizna (Wytr neguje, ST 17). Początkowy i drugorzędny efekt – 1k6 Bd.

Wymagania: Przeszczep tkanki, twórca musi być yuan-ti; **Cena rynkowa:** 12 000 sz.

Zastępczy ogon: Zastępuje nogi lub inne tylne kończyny. Szybkość naziemna stworzenia maleje o 3 metry, za to może odtąd wspinać się i pływać z połową dotychczasowej (oryginalnej) prędkości lądowej. Stworzenie może dusić przeciwników o średnim i mniejszym rozmiarze – po udanym teście zwarcia zadaje 1k4 obrażenia miażdżone plus modyfikator z Siły pomnożony przez 1,5.

Wymagania: Przeszczep tkanki, twórca musi być yuan-ti; **Cena rynkowa:** 12 000 sz.

SYMBIONTY

Symbionty to autonomiczne stworzenia, na ogół zdolne do przeżycia po oddzieleniu od nosiciela przynajmniej przez jakiś czas. Zazwyczaj nie większe niż malutkie, samodzielnie są bardzo słabe fizycznie. Dla przetrwania łączą się z innymi istotami, zwykle obdarzając nosiciela pewnymi korzyściami w zamian za ochronę zapewnianą przez większe ciało. Z symbiotycznego związku najczęściej korzystają obie strony (ale w niektórych przypadkach opisywane byty zasługują raczej na miano pasożyta).

Symbiont zajmuje część ciała nosiciela – czasami, choć nie zawsze, ograniczając liczbę magicznych przedmiotów, których nosiciel może używać (jak zwykły magiczny przedmiot). Podobnie jak inteligentne magiczne wyposażenie, symbionty mają

wartość Ego, która odzwierciedla ich siłę woli i dążenie do władzy. Symbionty o wysokim Ego, tak jak magiczne przedmioty, czasami mogą przejąć kontrolę nad nosicielami.

Wartość Ego symbionta określa się identycznie jak dla przedmiotu magicznego. Podano ją w opisie każdego symbionta w tym dodatku. Aby obliczyć Ego symbionta, trzeba zsumować jego premię z Intelaktu, Roztropności i Charyzmy. Dodać 1 za każdą specjalną zdolność i 2 za każdy specjalny atak. Plus 4, jeśli symbiont jest przybyszem. Na przykład, czarci chowaniec ma bazową wartość Ego 1 (z racji Intelaktu 12), plus 1 za specjalną zdolność tajemne wykształcenie, 1 za specjalną zdolność wzmocnienie czarującego, 1 za zdolność telepatii i 4 za bycie przybyszem, czyli w sumie 8. Czarci chowaniec może być zły i złośliwy, ale postacie raczej nie muszą się obawiać, że zdobędzie nad nimi kontrolę. Z kolei pijawka umysłu ma bazowe Ego 8 (Int 16, Rzt 14, Cha 16), plus 2 za specjalny atak ugodzenie umysłu, 4 za psioniczne zdolności *zauroczenia potwora* i *sugestii*, 1 za psioniczną zdolność *wykrycia myśli* oraz 1 za telepatię, co w sumie daje Ego 16.

Jeśli stworzenie będące nosicielem nie podziela charakteru i dążeń symbionta, konflikt jest nieunikniony. Poza tym symbiont o Ego 20 lub wyższym zawsze uważa się za coś lepszego od nosiciela, a jeśli ów nie zgadza się z tym poglądem, mamy do czynienia z konfliktem osobowości.

Gdy nastąpi konflikt osobowości, nosiciel musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST = Ego symbionta). Jeśli zwycięży, zachowuje dominację. Jeżeli poniesie porażkę, władzę zyskuje symbiont. Dominacja utrzymuje się przez 1 dzień lub dopóki nie nastanie sytuacja krytyczna (np. większa bitwa, poważne zagrożenie dla symbionta lub nosiciela itd. – decyduje MP). Jeśli symbiont zdobędzie dominację, bezpośrednio kontroluje akcje nosiciela do czasu, aż tamten odzyska władzę nad sobą.

Cechy symbiontów: Po złączeniu z nosicielem symbiont zyskuje pewne korzyści. Działa w każdej rundzie w turze nosiciela, niezależnie od własnego modyfikatora inicjatywy. Nie jest nieprzygotowany, jeśli jego nosiciel też nie jest. Pozostaje świadomy każdego zagrożenia, o którym wie nosiciel.

Jeśli symbiont wszczepiono w widocznym miejscu na ciele (inaczej niż np. pijawka umysłu, która owija się wokół pnia mózgu nosiciela), przeciwnicy mogą atakować go bezpośrednio, z pominięciem nosiciela. Działa to analogicznie do atakowania obiektu: symbiont korzysta z premii ze Zręczności swego nosiciela (nie własnej) do Klasy Pancerza, do tego z premii do KP z odbicia, jeśli nosiciel taką posiada. Pod uwagę bierze się także modyfikator z rozmiaru symbionta oraz jego naturalny pancerz. Atakowanie symbionta zamiast nosiciela prowokuje okazyjny atak ze strony tego drugiego.

Symbiont nigdy nie odnosi obrażeń od ataków skierowanych w nosiciela. Tak jak noszony przedmiot magiczny, jest na ogół niewrażliwy na czary raniące nosiciela, ale jeśli nosiciel wyrzuci 1 w rzucie obronnym, staje się jednym z „przedmiotów”, które mogą ucierpieć od czaru (patrz „Przetrwanie przedmiotów a rzut obronny” w rozdziale 10 *Podręcznika Gracza*). Symbiont używa bazowych premii do rzutów obronnych swego nosiciela, jeśli są wyższe niż posiadane przezeń premie.

Wspólne czary (zn): Nosiciel może dowolnym zaklęciem (ale nie zdolnością czaropodobną), które rzuca na siebie, objąć również swego symbionta. Ma prawo rzucić czar o celu „Ty” nie na siebie, a na swojego symbionta. Analogicznie symbiont może sprawić, by użyte wobec siebie zaklęcie czy zdolność czaropodobna podziałały również na nosiciela oraz rzucić czar z celem „Ty” na tego ostatniego zamiast na siebie. Nosiciel i symbiont mogą współkorzystać z zaklęć, nawet jeśli dany czar normalnie nie zadziałałby na stworzenia typu nosiciel czy symbiont. Zaklęcia wycelowane w nosiciela przez innego czarującego nie wpływają na symbionta i na odwrót.

SYMBIONTY CZARCIE

Czarcie symbionty należą do najbardziej odrażających stworzeń, jakie istnieją. Są to malutkie pomioty Niższych Planów, które przeżywają tylko wczepiając się w większe byty.

Walka

Z zasady czarcie symbionty nie mają godnych uwagi ataków. Wyjątek stanowi jedynie kleszcz duszy.

Cechy przybyszów: Czarcie symbiont widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów). Nie wpływa nań zmartwychwstanie ani wskrzeszenie (ale *życzenie* lub *cuć* potrafią przywrócić mu życie).

Telepatia (zn): Czarcie symbiont może porozumiewać się telepatycznie z nosicielem, jeśli ten posługuje się jakimś językiem.

Zdobywanie czarcich symbiontów

Jak czarcie wszczepty, tak i czarcie symbionty można zdobyć różnymi sposobami. Te same magiczne urządzenia, które implantują wszczepty, niekiedy „obdarzają” też czarcimi symbiontami. Dowolną istotę tego rodzaju czart zepsucia może „dać” postaci w ramach rytuału lub jako nagrodę.

Jeliciak i kleszcz duszy przyczepiają się do nosicieli podobnie jak zwykle pasożyty. Larwalna postać pierwszego z wymienionych często unosi się w zanieczyszczonej wodzie. Kleszcz duszy zaś wczepia się w nosiciela po udanym ataku wręcz.

Wady czarcich symbiontów

Stworzenia o dobrym charakterze, posiadające czarcie symbiont, muszą codziennie wykonywać udany rzut obronny na Wolę (ST 15) – nieudany oznacza obniżenie Roztropności o 1k3 punkty, gdyż doświadczenie to wpędza je powoli w szaleństwo.

Stworzenia o charakterze innym niż zły muszą każdego dnia wykonywać udany rzut obronny na Wolę (ST 15) – porażka oznacza ulegnięcie pokusie popełnienia złego uczynku. Może to ostatecznie doprowadzić do zmiany charakteru.

Gdy postaci z czarcimi symbiontami kontaktują się z BN o charakterze innym niż zły, podlegają karze z okoliczności –6 do wszystkich umiejętności opartych na Charyzmie (Dyplomacja, Błefowanie itd.). Kara – odzwierciedlająca nieznaczne skrzywienie osobowości nosiciela – działa nawet wtedy, gdy BN jest nieświadomy istnienia symbionta.

Czarcie symbionty mają w sobie wiele z pasożytów, wysysających fizyczne lub duchowe siły nosicieli. Szczegóły w opisach poszczególnych stworzeń.

Czarcie chowaniec

Drobny przybysz (pozaplanarny, symbiont, zły)

Kostka Wytrzymałości: 1/2 k8 (2 pw)

Inicjatywa: –3

Szybkość: 0

KP: 11 (+4 rozmiar, –3 Zr), dotyk 11, nieprzygotowany 11

Bazowy atak/zwarcie: +1/–16

Atak: —

Całkowity atak: —

Obrażenia: —

Przestrzeń/zasięg: 30 cm/0 cm

Specjalne ataki: —

Specjalne cechy: cechy przybyszów, cechy symbiontów, tajemne wykształcenie, telepatia, widzenie w ciemnościach 18 m, wzmocnienie czarującego

Rzuty obronne: Wytr +2, Ref –1, Wola +1

Atrybuty: S 3, Zr 4, Bd 11, Int 12, Rzt 9, Cha 6, Ego 8

Umiejętności: Czarostwo +5, Koncentracja +4, Nasłuchiwanie +5, Przeszukiwanie +5, Spostrzegawczość +5, Wiedza (dowolne trzy) +5, Wyczucie pobudek +3

Atuty: Czujność

Środowisko: każdy region i podziemia (Niższe Plany)

Występowanie: pojedynczo (symbiont)

Skala Wyzwania: 1/8 lub nosiciel +0

Skarb: —

Charakter: zawsze neutralny zły

Rozwój: —

Czarcie chowaniec to mała gęba wykrzywiona w złym grymasie, wszczepiona w ramię, plecy, brzuch lub dłoń postaci. Najwięcej korzyści zapewnia nosicielowi rzucającym czary wtajemniczeń.

Te symbionty mówią otchłannym i wspólnym, a mogą też porozumiewać się telepatycznie.

Walka

Czarcie chowaniec nie uczestniczą w walce, ani nie wspomagają w niej nosicieli, aczkolwiek usprawnienia, jakie dają żywicielowi rzucającemu czary, mogą okazać się w walce przydatne.

Tajemne wykształcenie (zw): Czarcie chowaniec wszczepiony w czarodzieja może nauczyć go nowego zaklęcia z każdego dostępnego postaci poziomu czarów. Za każdym razem, gdy bohater zyskuje dostęp do nowego poziomu czarów, symbiont uczy go nowego czaru niezależnie od dwóch zaklęć, które śmiałek otrzymuje automatycznie za awans na poziom. Chowaniec wszczepiony zaklinaczowi lub bardowi może służyć jako źródło pozyskiwania czarów, zgodnie z opisem z Przewodnika Mistrza Podziemi.

Wzmocnienie czarującego (zw): Czarcie chowaniec wszczepiony w ciało istoty rzucającej czary zwiększa o 2 efektywną wartość tego atrybutu postaci, na którym opierają się zaklęcia – niemniej tylko dla celów obliczania czarów premiiowych. Jeśli bohater posiada więcej niż jedną klasę pozwalającą rzucać zaklęcia, wzmocnienie dotyczy wszystkich odpowiednich atrybutów.

Jeliciak

Malutki przybysz (chaotyczny, pozaplanarny, symbiont, zły)

Kostka Wytrzymałości: 1k8+1 (5 pw)

Inicjatywa: -3

Szybkość: 1,5 m (1 pole)

KP: 10 (+2 rozmiar, -3 Zr, +1 naturalny),
dotyk 9, nieprzygotowany 10

*Czarci
chowaniec*

Bazowy atak/zwarcie: +1/-10

Atak: —

Całkowity atak: —

Obrażenia: —

Przestrzeń/zasięg: 75 cm/0 cm

Specjalne ataki: —

Specjalne cechy: cechy przybyszów, cechy symbiontów, neutralizacja trucizny, telepatia, widzenie w ciemnościach 18 m, wzniesienie szалу, zarażenie, zwiększona Budowa

Rzuty obronne: Wytr +3,

Ref -1, Wola +2

Atrybuty: S 4, Zr 5, Bd 12, Int 5, Rzt 10, Cha 7, Ego 9

Umiejętności: Ciche poruszanie się +1, Nasłuchiwanie +6,

Spostrzegawczość +6, Ukrywanie się +9

Atuty: Czujność

Środowisko: każdy region i podziemia (Otcłani)

Występowanie: pojedynczo (symbiont)

Skala Wyzwania: 1/8 lub nosiciel +1

Skarb: —

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: —

Oto otcłanny krewniak tasiemca, plugawy czart żyjący w układzie trawiennym nosiciela. Wygląda jak segmentowaty robal długości od 30 do 60 centymetrów, barwy ciemnego fioletu, ociekający gęstym, żółtawym śluzem. Ma wyłupiaste czerwone oczy i zębatą paszczę. W przeciwieństwie do tasiemca, nie wczepia się w ścianę jelit, ale pływa swobodnie w przewodzie pokarmowym, wywołując u nosiciela nieprzyjemne sensacje.

Jeliciaki nie mówią, ale rozumieją otcłanny.

Walka

Jeliciaki nie angażują się w walkę.

Neutralizacja trucizny (zn): Raz dziennie jeliciak może zneutralizować dowolną truciznę w organizmie nosiciela (nie tylko spożytą), chroniąc go przed wszelkimi jej efektami.

Wzniesienie szalu (zw): Na życzenie jeliciak może wprawić nosiciela w stan identyczny do szalu barbarzyńcy (+4 Siła +4



Jeliciak



Kleszcz duszy

Budowa, premia z morale +2 do rzutów na Wole, kara -2 do KP). Szał trwa 4 rundy, a żywiciel nie jest po nim zmęczony.

Zarażenie (zw): Jaja jeliciaka często występują w zanieczyszczonych wodach Otcłani i zarażają pijące ją stworzenia. Czar oczyszczenie jedzenia i wody nie usuwa jaj – giną one dopiero po jednym dniu pobytu w czystej wodzie. Wewnątrz nosiciela jaja wykluwają się po 1k4 godzinach, a młode pożerają się nawzajem, póki nie zostanie tylko jedno.

Czar przełamanie choroby rzucony na nosiciela zabija jeliciaka, ale żywiciel otrzymuje 4k6 obrażeń od śmiertelnych drgawek stworzenia.

Stworzenie z jeliciakiem zmuszone jest jeść dwa razy więcej niż zwykle, a już po jednym dniu bez pożywienia musi wykonywać testy Budowy (zamiast zwykłych trzech dni). Dodatkowo, po 8 godzinach aktywności nosiciel czuje się zmęczony i podlega

karze -4 do następujących testów i rzutów: do testów Pływania na uniknięcie słuczeń; do testów Budowy na przedłużenie biegu, uniknięcie słuczeń od forsownego marszu lub uniknięcie słuczeń od głodu lub pragnienia; oraz do rzutów obronnych na Wytrwałość na uniknięcie słuczeń od niebezpiecznego mrozu czy gorąca oraz obrażeń od niedotlenienia.

Zwiększona Budowa (zw): Stworzenie z jeliciakiem zyskuje premię dziedziczną +2 do Budowy.

Kleszcz duszy

Filigranowy przybysz (pozaplanarny, praworządny, symbiont, zły)

Kostka Wytrzymałości: 1/4 k8 (1 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 1,5 m (1 pole)

KP: 21 (+8 rozmiar, +3 Zr), dotyk 21, nieprzygotowany 18

Bazowy atak/zwarcie: +1/-20

Atak: ugryzienie +12 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +12 wręcz

Obrażenia: ugryzieni - wczepienie

Przestrzeń/zasięg: 15 cm/0 cm

Specjalne ataki: wczepienie, wysysanie krwi

Specjalne cechy: aura ochronna, cechy przybyszów, cechy symbiontów, spotęgowanie magii, telepatia, widzenie w ciemnościach 18 m, wrażliwość na świętą moc, zakłócenie magii

Rzuty obronne: Wytr +2, Ref +5, Wola +2

Atrybuty: S 1, Zr 16, Bd 11, Int 14, Rzt 11, Cha 8, Ego 13

Umiejętności: Ciche poruszanie się +7, Dyplomacja +3, Koncentracja +4, Nasłuchiwanie +4, Spostrzegawczość +4, Sztuka przetrwania +4, Ukrywanie się +23, Wiedza (dowolne dwie) +6

Atuty: Finezja w broni

Środowisko: każdy region i podziemia
(Dziewięć Piekieł)

Występowanie: pojedynczo (symbiont)

Skala Wyzwania: 1/8 lub nosiciel +1

Skarb: —

Charakter: zawsze praworządny zły

Rozwój: —

Kleszcz duszy to piekielny pajęczak, który wczepia się w skórę nosiciela i żywi się jego krwią. Ciało symbionta mierzy około 2,5 centymetra w przekroju, a napelnione krwią puchnie do 5 centymetrów (lub do 10 centymetrów po przekarmieniu). Okrywa je cienka chitynowa skorupa ciemnej, czerwobrązowej barwy, w odcieniu jasnej czerwieni na końcach odnóży i złożonej z kilku elementów gęby. Po wczepieniu w nosiciela nogi i pysk zagłębiają się w jego ciało.

Kleszcze duszy nie mówią, ale rozumieją piekielny.

Walka

Jak inne czarcie symbionty, kleszcze duszy mogą atakować wręcz. Jednak ulubioną metodą ataku tych stworzeń jest ukrycie się w dowolnym terenie i atakowanie stworzeń przechodzących przez ich przestrzeń, unikając okazyjnych ataków dzięki zaskoczeniu. Po złączeniu z nosicielem używają telepatii, przekonując żywiciela, by nie usuwał go, przedstawiając swoje moce.

Wczepienie (zw): Kleszcz duszy, który trafi atakiem ugryzieniem, wpija się paszczą i ośmioma odnóżami w ciało ofiary, przytwierdzając się mocno. Wczepiony traci premię ze Zręczności do KP, która spada do 18.

Wysysanie krwi (zw): Kleszcz duszy wysysa krew, co każde 24 godziny wczepienia obniżając Budowę o 1 punkt. W normalnych warunkach nosiciel odzyskuje 1 stracony punkt Budowy każdej nocy, tuż przed tym, jak symbiont wysysie kolejny. W efekcie istota żyje w ciągłej równowadze – bazowa Budowa –1. Jednak raz dziennie kleszcz duszy może celowo przekarmić się, wysysając krwi za 1k4 punkty obniżenia Budowy, co zwykle ma być karą dla nosiciela.

Aura ochronna (zn): Kleszcza duszy i jego nosiciela efekt ochrony przed dobrem lub ochrony przed chaosem nieustannie strzeże (analogicznie do czaru zaklinacza 12. poziomu). Symbiont może na życzenie zmieniać aurę w ramach darmowej akcji. Aurę da się rozproszyć, ale kleszcz duszy

ma prawo włączyć ją znowu w następnej turze (darmowa akcja).

Ochronnych korzyści z wdzięczanych aurze nie wliczono w statystyki stworzenia.

Spotęgowanie magii (zw): Wszystkie czary z określnikiem zabójcze lub złe oraz zaklęcia wykorzystujące (w jakikolwiek sposób) negatywną energię ulegają spotęgowaniu, gdy rzuca je nosiciel kleszcza duszy – jest to efekt automatyczny, następujący bez zmiany poziomu komórki na czary ani czasu rzucania.

Wrażliwość na świętą moc (zw): Na nosiciela święta moc (np. czar święte ugodzenie oraz święty oręż) działa tak, jakby był zły – bez względu na faktyczny charakter.

Zakłócenie magii (zw): Wszystkie czary z określnikiem chaos i dobro oraz czary wykorzystujące (w jakikolwiek sposób) pozytywną energię ulegają zakłóceniu, gdy rzuca je nosiciel kleszcza duszy. Jeśli próbuje on rzucić takie zaklęcie, musi wykonać test Czarostwa (ST 15 + poziom czaru). Porażka oznacza, że czar nie zadziałał i jest stracony. Jeżeli test się powiedzie, zaklęcie działa normalnie.

Upiorna maska

Malutki nieumarły (bezcieleśny, symbiont)

Kostka Wytrzymałości: 1k12 (6 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: latanie 3 m (2 pola) (doskonała)

KP: 17 (+2 rozmiar, +2 Zr, +3 odbicie), dotyk 17, nieprzygotowany 15

Bazowy atak/zwarcie: +0/—

Atak: bezcieleśny dotyk +4 wręcz

Całkowity atak: bezcieleśny dotyk +4 wręcz

Obrażenia: bezcieleśny dotyk, wtopnienie

Przebieżność/zasięg: 75 cm/0 cm

Specjalne ataki: upiorna prezenca, wtopienie, wzrok grozy

Specjalne cechy: cechy bezcieleśnych, cechy nieumarłych, cechy symbiontów, umysłowa tarcza, widzenie w ciemnościach 18 m



Upiorna maska

Rzuty obronne: Wytr +0, Ref +2, Wola +3

Atrybuty: S —, Zr 14, Bd —, Int 12, Rzt 9, Cha 16, Ego 10

Umiejętności: Blefowanie +7, Nasłuchiwanie +5, Przeszukiwanie +5, Spostrzegawczość +5, Ukrywanie się +10, Wiedza (religia) +5, Wiedza (tajemna) +5, Zastraszanie +7

Atuty: Czujność^P, Żelazna wola

Środowisko: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo (symbiont)

Skala Wyzwania: 2 lub nosiciel +1

Skarb: —

Charakter: zazwyczaj chaotyczny zły

Rozwój: —

Upiorna maska to pomniejszy nieumarły duch podobny do zjawy. Zamieszkuje organizmy istot cielesnych. Nazwa pochodzi od zdolności ukazywania przejrzystej twarzy na ciele nosiciela.

Bez żywiciela upiorna maska wygląda jak kłębek dymu o średnicy około 30 centymetrów. Tylko przy bliższych oględzinach da się dostrzec oczy – ciemne kropki wśród dymu. Po złączeniu z nosicielem maska przyczaja się wewnątrz jego ciała. Może jednak ukazać na jego ciele twarz, nawet zakrywając prawdziwe oblicze. Oblicze maski ma straszliwy wygląd, wykrzywiony w agonii nieśmierci.

Upiorne maski mówią wspólnym oraz jednym dodatkowym językiem.

Walka

Upiorne maski unikają otwartej walki, woląc wnikać do organizmu nosiciela ukradkiem.

Ponieważ maska automatycznie dostaje się pod wpływ wszystkich czarów rzucanych przez nosiciela na samego siebie, rzadko łączy się z postacią zdolną rzucać zaklęcia leczące i podobne. Takie czary, wspomagając żywiciela, zraniłyby jednocześnie symbionta.

Upiorna prezencja (zw): Na życzenie upiorna maska może wyświetlić twarz w dowolnym miejscu ciała nosiciela, również na jego obliczu (nie wpływając na wzrok żywiciela). Twarz wygląda na materialną, cielesną, ale tak naprawdę jest to bezcielesna forma upiornej maski. Podczas ukazywania upiornej prezencji stwór jest podatny na ataki bezpośrednie, pomijające nosiciela. Ataki, które nie trafiają w maskę dzięki jej bezcielesności (ataki bronią niemagiczną oraz ataki zanegowane za sprawą szansy ignorowania obrażeń równej 50%), trafiają w nosiciela. W przypadku ataków wymagających testów ataków, jeśli jego wynik będzie wyższy niż KP nosiciela, odniesie on obrażenia zamiast maski.

Wtopienie (zn): Raz na rundę upiorna maska może zjednoczyć swój kształt z cielesnym stworzeniem. Jeśli wykona udany bezcielesny atak dotykowy, ciało symbionta znika wewnątrz ciała przeciwnika. Ofiara może odeprzeć atak udanym rzutem obronnym na Wolę (ST 13). Stworzenie, któremu powiedzie się rzut obronny, staje się na najbliższe 24 godziny niepodatne na wtopienie danej upiornej maski.

Wzrok grozy (zn): Każdy w promieniu 9 metrów, kto napotka wzrok ukazanej upiornej twarzy (patrz upiorna prezencja), musi

wykonać rzut obronny na Wolę (ST 13) – porażka oznacza sparaliżowanie przez strach na 1k4 rundy. Upiorne maski są niepodatne na własne ataki wzrokowe i na takie ataki swoich pobratymców.

Cechy bezcielesnych: To stworzenie może zostać zranione jedynie przez inne istoty bezcielesne, magiczną broń, istoty atakujące za pomocą magicznego oręża oraz przez zaklęcia, zdolności czaropodobne lub nadnaturalne. Jest niepodatne na wszelkie niemagiczne formy ataku. Nawet skutecznie zaatakowane czarem lub magiczną bronią o materialnym źródle ma szansę 50% na to, że nie otrzyma obrażeń (wyjątek stanowią efekty mocy, jak choćby *magiczny pocisk* oraz ataki wykonywane *widmowym orężem*). Może bez problemu przechodzić przez materialne przedmioty i wchodzić w nie (nie dotyczy to efektów mocy). Jego ataki przenikają (ignorują) naturalny pancerz, zbroje i tarcze, choć premie z odbicia oraz efekty działania mocy (jak choćby *zbroja maga*) funkcjonują normalnie. Zawsze porusza się bezszelestnie i nie da się go usłyszeć dzięki testom Nasłuchiwania – chyba że samo tego chce.

Umysłowa tarcza (zw): Po złączeniu z nosicielem upiorna maska chroni go przed czarami i efektami wpływającymi na umysł. Zdolność ta działa podobnie jak zaklęcie *znieczulenie umysłu*, ale nie chroni przed czarami ze szkoły poznań, które nie posiadają określnika wpływającego na umysł. W gruncie rzeczy, upiorna maska przenosi na żywiciela swoją nieumarłą niepodatność na czary wpływające na umysł.

Cechy nieumarłych: Upiorna maska jest niepodatna na efekty wpływające na umysł, trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze i nekromantyczne (chyba że mają specjalne działanie względem nieumarłych) i wszystkie efekty, które wymagają rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że działają też na przedmioty lub są nieszkodliwe). Nie wpływają na nią trafienia krytyczne i stłuczenia. Jest niepodatna na obniżanie wartości atrybutów fizycznych, wysączanie wszelkich atrybutów oraz wysączenie energii. Ogromne obrażenia nie spowodują jej śmierci. Na upiorną maskę nie wpływają zaklęcia i zdolności *wskrzeszenie* oraz *reinkarnacja*, a *zmartwychwstanie* i *prawdziwe zmartwychwstanie* zadziałają, jeśli sam tego zechce. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Umiejętności: Upiorna maska posiada premię rasową +4 do testów Blefowania i Zastraszania.

SYMBIONTY MÓZGOWE

Wszystkie symbionty mózgowe dysponują pewnym zbitym zestawem mocy psionicznych i, przynajmniej w teorii, mają coś wspólnego z łupieżcami umysłu, których uważa się za ich twórców.

Walka

Symbionty mózgowe na ogół nie są groźnymi przeciwnikami same z siebie. Wyjątkiem jest kaptur mózgowy, ponieważ jego metoda implantacji wymaga obezwładnienia nosiciela.

Kaptur mózgowy

Malutkie wynaturzenie (symbiont)

Kostka Wytrzymałości: 2k8 (9 pw)

Inicjatywa: -3

Szybkość: 1,5 m (1 pole), latanie 6 m (4 pola) (dobra)

KP: 11 (+2 rozmiar, -3 Zr, +2 naturalny), dotyk 9, nieprzygotowany 11

Bazowy atak/zwarcie: +1/-11

Atak: uderzenie ogonem -1 wręcz

Całkowity atak: uderzenie ogonem -1 wręcz

Obrażenia: uderzenie ogonem 1k4-4

Przestrzeń/zasięg: 75 cm/0 cm

Specjalne ataki: omotanie ofiary, pożeranie myśli, ugodzenie umysłu

Specjalne cechy: cechy symbiontów, rura pokarmowa, ślepowidzenie 18 m, telepatia 30 m, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +0, Ref -1, Wola +4

Atrybuty: S 3, Zr 5, Bd 11, Int 16, Rzt 12, Cha 14, Ego 15

Umiejętności: Ciche poruszanie się +6, Czarostwo +7, Koncentracja +5, Sztuka przetrwania +2, Ukrywanie się +10, Wiedza (dowolna jedna) +8

Atuty: Doskonalsza inicjatywa^P, Błyskawiczny refleks

Środowisko: każde podziemia

Występowanie: pojedynczo (symbiont)

Skala Wyzwania: 1/2 lub nosiciel +1

Skarb: —

Charakter: zazwyczaj praworządny zły

Rozwój: —

Kaptur mózgowy przypomina małego płaszczowca, ale nie ma oczu ani paszczy. Jest to czarne, nieco amorficzne, skórzaste stworzenie, które powoli przemieszcza się w powietrzu, falując ciałem zakończonym grubym i ciężkim, długim wilgotnym ogonem o rurowatym kształcie, z którego sterczą liczne kostne wyrostki.

Kaptury mózgowe nie mówią żadnym językiem, ale rozumieją podwspólny.

Walka

Kaptur mózgowy wczepia się w nosiciela, omotując głowę stworzenia i wypychając ogon przez usta do gardła ofiary. W gardle kostne wypustki ogona rozwijają się, tworząc kluczowe połączenia z systemem nerwowym, trawiennym i krążenia nosiciela. Słaby bez żywiciela, kaptur woli atakować oszołomione lub bezradne istoty, więc często zaczyna walkę ugodzeniem umysłu lub czai się w pobliżu siedzib łupieżców umysłów, czekając na ofiary tej samej zdolności illithidów.

Omotanie (zw): Kaptur mózgowy może w standardowej akcji owinąć sobą głowę średniego lub mniejszego stworzenia. W tym celu próbuje rozpocząć zwarcie, nie prowokując okazyjnego ataku. Jeżeli uzyska trzymanie (premia do zwarcia -11), ofiara jest praktycznie oślepiona i nie może oddychać. Kaptur mózgowy natychmiast stara się wepchnąć ogon do gardła nieszczęśnika, co wymaga kolejnego sukcesu w teście zwarcia.

Z uwagi na bardzo kiepską premię do zwarcia, kaptur mózgowy generalnie atakuje w ten sposób tylko stworzenia oszołomione.

Pożeranie myśli (zn): Kaptur mózgowy żywi się mentalną energią nosiciela. Każdy dzień połączenia istoty z tym symbiontem kosztuje ją obniżenie Intelaktu o 1 punkt. W normalnych warunkach nosiciel odzyskuje 1 stracony punkt Intelaktu każdej nocy, tuż przed tym, jak kaptur mózgowy wyssie kolejny punkt. W efekcie istota żyje w ciągłej równowadze - bazowy Intelakt -1. Jeśli jednak kaptur

mózgowy używa ugodzenia umysłu, powoduje dodatkowe obniżenie Intelaktu, więc nadużywanie tego specjalnego ataku w końcu zniszczy umysł nosiciela.

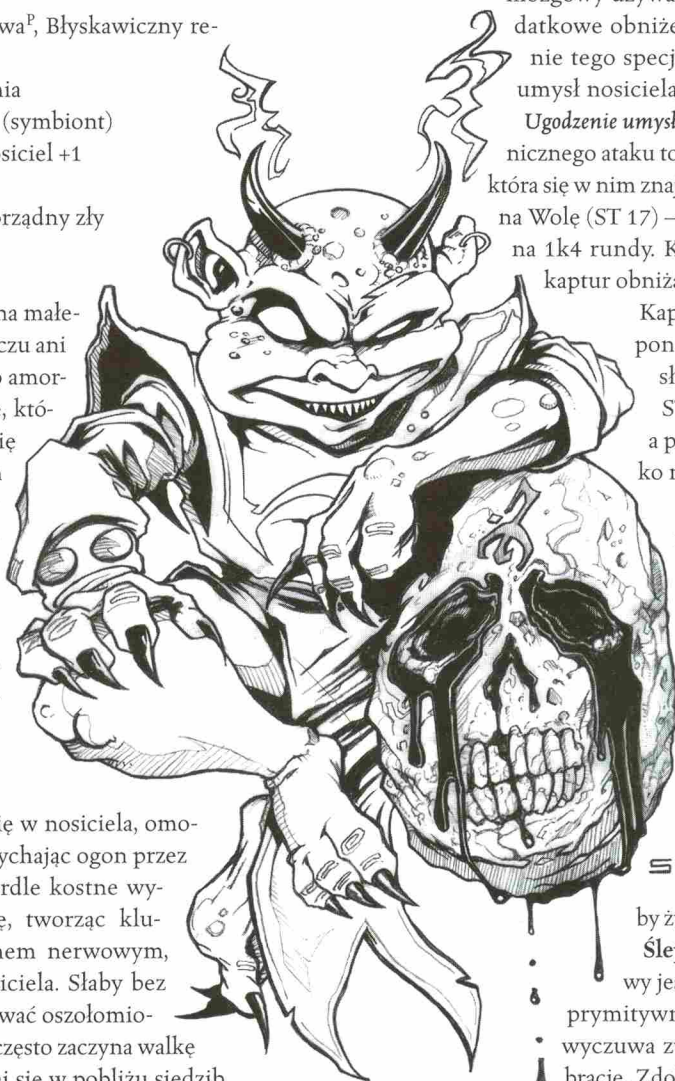
Ugodzenie umysłu (zc): Obszar działania tego psionicznego ataku to 18-metrowy stożek. Każda istota, która się w nim znajdzie, musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 17) - nieudany oznacza oszołomienie na 1k4 rundy. Każde użycie tej zdolności przez kaptur obniża Intelakt nosiciela o 1.

Kaptur mózgowy bez nosiciela dysponuje słabszym ugodzeniem umysłu. Stożek ma długość 4,5 metra, ST rzutu obronnego wynosi 13, a porażka oznacza oszołomienie tylko na 1 rundę.

Rura pokarmowa (zw): Kaptur mózgowy łączy się z nosicielem, wypychając mu ogon do gardła. Nosiciel nie musi odtąd jeść ani oddychać, gdyż symbiont dostarcza mu tlenu i substancji odżywczych przez rurkę biegnącą w ogonie. Nosiciel jest niepodatny na gazy, w tym wdychane choroby i trucizny, nie grozi mu także zagłodzenie ani odwodnienie.

Przynajmniej dopóki pozostało mu tyle Intelaktu, by żywić kaptur mózgowy.

Ślepowidzenie (zw): Kaptur mózgowy jest ślepy, ale cały jego organizm jest prymitywnym organem czuciowym, który wyczuwa zwierzyne węchem i poprzez wibracje. Zdolność ta pozwala lokalizować oraz rozróżniać przedmioty i istoty w promieniu 18 metrów. W zasięgu ślepowidzenia zwykle wykrywa



inne stworzenia bez potrzeby wykonywania testów Nasłuchiwania czy Spostrzegawczości. Kaptur mózgowy wczepiony w nosiciela dzieli z nim wrażenia zmysłowe, udzielając mu również ślepowidzenia.

Telepatia (zn): Kaptur mózgowy może porozumiewać się z nosicielem telepatycznie, jeśli ów posługuje się jakimś językiem.

Umiejętności: Kaptur mózgowy posiada premię rasową +4 do testów Cichego poruszania się.

Pijawka umysłu

Drobne wynaturzenie (symbiont)

Kostka Wytrzymałości: 1k8

(4 pw)

Inicjatywa: -4

Szybkość: 30 cm

KP: 14 (+8 rozmiar, -4 Zr), dotyk 14, nieprzygotowany 14

Bazowy atak/zwarcie: 0/-21

Atak: ugryzienie +3 wręcz

Całkowity atak: ugryzienie +3 wręcz

Obrażenia: ugryzienie - wczepienie

Przestrzeń/zasięg: 15 cm/0 cm

Specjalne ataki: psionika, ugodzenie umysłu, wczepienie

Specjalne cechy: cechy symbiontów, telepatia, widzenie w ciemnościach 18 m

Rzuty obronne: Wytr +0, Ref -4, Wola +6

Atrybuty: S 1, Zr 3, Bd 11, Int 16, Rzt 14, Cha 16, Ego 16

Umiejętności: Ciche poruszanie się +4, Czarostwo +7, Koncentracja +4, Nasłuchiwanie +6, Spostrzegawczość +6, Ukrywanie się +12, Wiedza (dowolna jedna) +7

Atuty: Czujność^P, Przenikanie czarem (dotyczy psioniki)^P [jeśli używasz Podręcznika rozszerzonej psioniki będzie to Przenikanie mocą], Żelazna wola

Środowisko: każde podziemia

Występowanie: pojedynczo (symbiont)

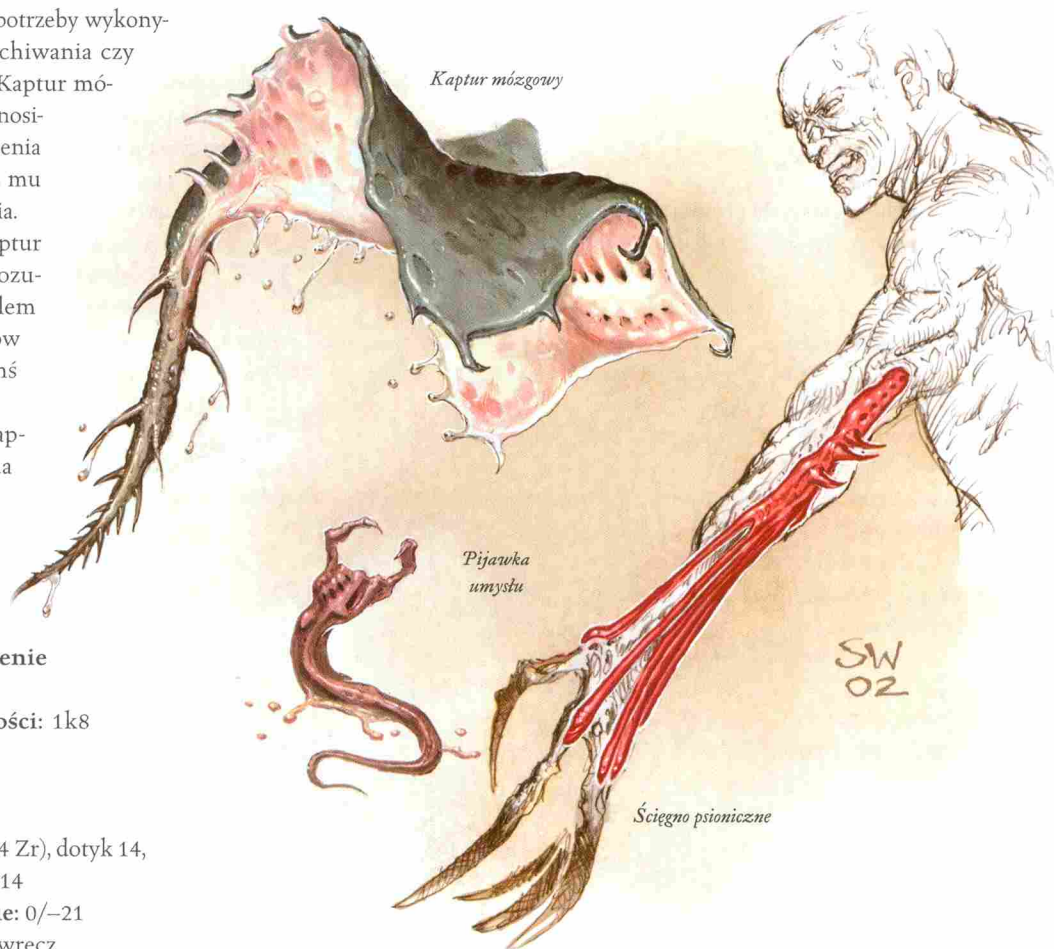
Skala Wyzwania: 1/8 lub nosiciel +2

Skarb: —

Charakter: zazwyczaj praworządny zły

Rozwój: —

Pijawka umysłu to mała, oślizgła istota, która owija się wokół pnia mózgu nosiciela. Jej żywiciel nie może korzystać z magicznego amuletu, broszy, medalionu, naszyjnika, wisiorka ani skarabeusza.



Pijawka umysłu nie mówi żadnym językiem, ale rozumie podwspólny.

Walka

Pijawka umysłu jest niemal bezradna poza organizmem nosiciela. Kryje się w wilgotnych miejscach i atakuje stworzenia przechodzące przez jej przestrzeń, wykorzystując zaskoczenie dla uniknięcia okazyjnych ataków.

Psionika (zc): Na życzenie – sugestia, wykrycie myśli, zauroczenie potwora, zdominowanie osoby. Moce analogiczne do czarów 10-poziomowego zaklinacza (ST rzutu obronnego 13 + poziom czaru). Każde użycie zauroczenia potwora lub sugestii obniża Intelpekt nosiciela o 1, zaś użycie zdolności zdominowanie osoby – o 2 punkty. Pijawka umysłu bez nosiciela może używać tylko wykrycia myśli.

Ugodzenie umysłu (zc): Obszar działania tego psionicznego ataku to 18-metrowy stożek. Każda istota, która się w nim znajduje, musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 17) – nieudany oznacza oszołomienie na 1k4 rundy. Każde użycie tej zdolności przez symbiont obniża Intelpekt nosiciela o 1. Pijawka umysłu nie może wykorzystać tej mocy bez nosiciela.

Wczepienie (zw): Pijawka umysłu, która trafi atakiem ugryzieniem, wwierca się głęboko w ciało ofiary i przegryza się do pnia mózgu. Ugryzienie nie zadaje obrażeń, a ponieważ sym-

biont wydziela środek znieczulający, nosiciel często nie zdaje sobie sprawy z ugryzienia, dopóki pijawka nie usadowi się w centralnym systemie nerwowym.

Telepatia (zn): Pijawka umysłu może porozumiewać się z nosicielem telepatycznie, jeśli ów posługuje się jakimś językiem.

Umiejętności: Pijawka umysłu posiada premię rasową +4 do testów Cichego poruszania się.

Ścięgno psioniczne

Malutkie wynaturzenie (symbiont)

Kostka Wytrzymałości:

2k8+2 (11 pw)

Inicjatywa: -4

Szybkość: 1,5 m (1 pole)

KP: 14 (+2 rozmiar, -4 Zr, +2 naturalny, +1 inercyjna zbroja),
dotyk 8, nieprzygotowany 14

Bazowy atak/zwarcie: +1/-6

Atak: —

Całkowity atak: —

Obrażenia: —

Przestrzeń/zasięg: 75 cm/0 cm

Specjalne ataki: pazury niedźwiedzia

Specjalne cechy: cechy symbiontów,

inercyjna zbroja, ślepowidzenie

18 m, widzenie w ciemnościach

18 m, wigor, zwiększona Siła

Rzuty obronne: Wytr +1, Ref -4,
Wola +2

Atrybuty: S 14, Zr 3, Bd 13, Int 6, Rzt 8,
Cha 11, Ego 6

Umiejętności: Skakanie +4, Ukrywanie się +8,
Wspinaczka +4

Atuty: Skupienie na umiejętności (Ukrywanie się)

Środowisko: każde podziemia

Występowanie: pojedynczo (symbiont)

Skala Wyzwania: 1/8 lub nosiciel +1

Skarb: —

Charakter: zazwyczaj praworządny zły

Rozwój: —

Ścięgno psioniczne to odrażający, robalowaty kawał mięśnia obdarzony świadomością i mocą psioniczną.

Psioniczne ścięgno nie mówi żadnym językiem, ale rozumie podwspólny.

Walka

Psioniczne ścięgno nie potrafi wczepić się w opornego nosiciela. Na ogół stworzenia same poszukują psionicznych ścięgien, by zyskać ich korzyści (podobnie jak ze wszczepami), albo napotykają symbionta przypadkiem i dobrowolnie przyłączają go do swego ciała.

Pazury niedźwiedzia (zc): Na życzenie (i zwykle na polecenie nosiciela) ścięgno może użyć względem żywiciela psionicznej mocy pazury niedźwiedzia. Jego przedramiona wówczas się wydłużają, a dłonie (czy odpowiadające dłoniom kończyny) rosną w szerokie łapy z sierpowatymi pazurami niedźwiedzia. Moc ta

obdarza nosiciela naturalną bronią, która zadaje 1k12 obrażeń ciętych (plus jego premia z Siły). Pazury istnieją przez 3 godziny. Każde użycie tej mocy przez psioniczne ścięgno obniża Zręczność nosiciela o 1 punkt. Ścięgno nie może wykorzystywać tej mocy bez nosiciela.

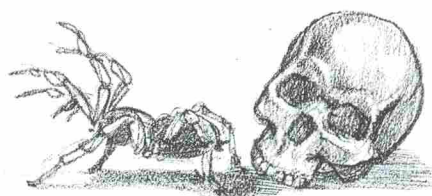
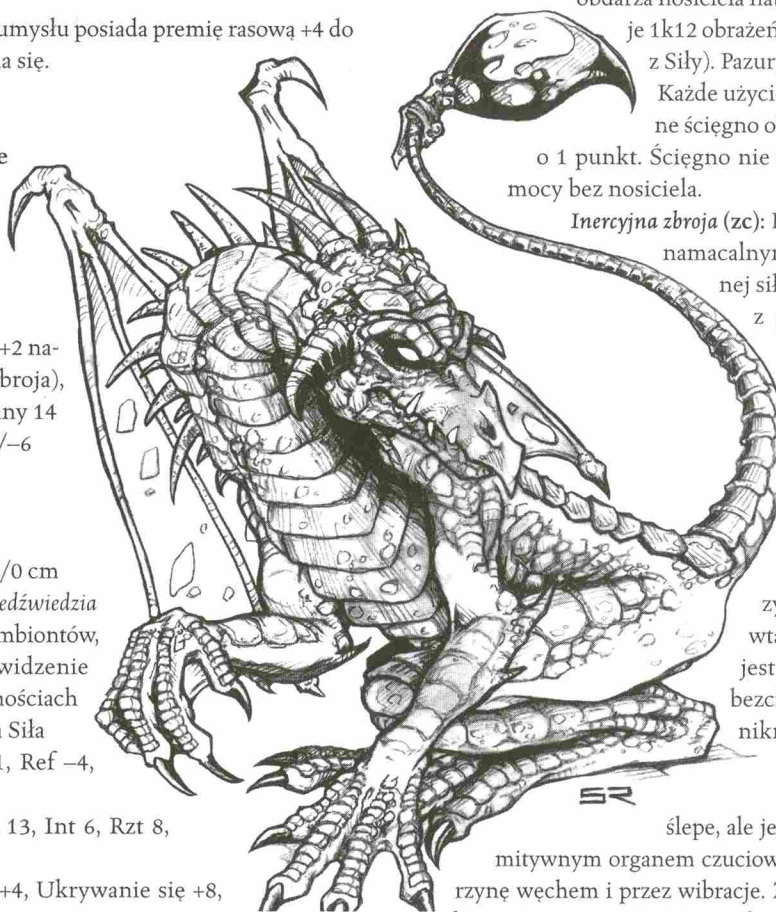
Inercyjna zbroja (zc): Psioniczne ścięgno otacza namacalnym polem psychokinetycznej siły, która zapewnia premię z pancerza +4 do KP. Po zrośnięciu z nosicielem symbiont rozciąga pole mocy również na niego. Zbroja inercyjna nie powoduje kary do testów z pancerza, nie obniża szybkości ani nie przyczynia się do ryzyka niepowodzenia czaru wtajemniczeń. Uformowana jest z mocy, więc stworzenia bezcielesne nie mogą jej przeniknąć tak jak zwykłej zbroi.

Ślepowidzenie (zw):

Psioniczne ścięgno jest ślepe, ale jego cały organizm jest prymitywnym organem czuciowym, który wyczuwa zwierzęny węchem i przez vibracje. Zdolność ta pozwala lokalizować oraz rozróżniać przedmioty i istoty w promieniu 18 metrów. W zasięgu ślepowidzenia zwykle wykrywa inne stworzenia bez potrzeby wykonywania testów Nasłuchiwanie czy Spostrzegawczości.

Wigor (zc): Raz na godzinę psioniczne ścięgno może obdarzyć siebie lub nosiciela 3 tymczasowymi punktami wytrzymałości, które utrzymują się przez 1 minutę. Każde użycie tej mocy przez symbionta obniża Zręczność żywiciela o 1 punkt. Psioniczne ścięgno nie może wykorzystywać tej mocy bez nosiciela.

Zwiększona Siła (zn): Psioniczne ścięgno obdarza nosiciela premią z usprawnienia +4 do Siły, która utrzymuje się dopóki symbiont jest połączony z żywicielem.



DODATEK 3:

POTWORY ZALEŻNIE OD SKALI WYZWANIA

Symbiont mózgowy, pijawka umysłu.....1/8	Maug.....3	Golem, krwawy golem Hextora.....8	Ośmiornicowe drzewo.....12
Symbiont mózgowy, psioniczne ściegno.....1/8	Mroczny pęzacz.....3	Megaterium.....8	Rilmani, cuprilach.....12
Czarci symbiont, czarci chowaniec.....1/8	Nerra, kalarim.....3	Rój czarnej krwawej szarańczy.....8	Demodand, kelubar.....13
Czarci symbiont, jelciak.....1/8	Rój żmij.....3	Szakali wódz.....8	Eterychny chudzielec, biały...13
Czarci symbiont, kleszcz duszy.....1/8	Rzecz z krypt.....3	Bhut.....9	Sarkrith, czarodziej.....13
Mieszaniec.....1/3	Senmurv.....3	Canomorf, vultivor łotrzyk 5. poziomu.....9	Stalowy drapieżca.....13
Krwawy jastrząb.....1/2	Spriggan.....3	Chwidencha.....9	Żelaznoszczęki.....13
Symbiont mózgowy, kaptur mózgowy.....1/2	Yugoloth, skeroloth.....3	Demon, maurezhi.....9	Żywy holokaust.....13
Baśniokrąwisty.....1/2	Demon, skulvyn.....4	Deva, mowaniczny.....9	Demon, alkilith.....14
Planokrąwisty, maelut.....1/2	Kuldurath.....4	Eterychny chudzielec, czerwony.....9	Demon, krwawy czart.....14
Planokrąwisty, mechanista...1/2	Mroczny skradacz.....4	Fhorge.....9	Słoneczny jaszczur.....14
Planokrąwisty, karzełek.....1/2	Półbaśniowy centaur (szablon).....4	Indrykot.....9	Aoa, kula.....15
Piżmopnączowy zombi, ork wojownik 1. poziomu.....1/2	Półillithid jaszczuroczek (szablon).....4	Morszczyń łowny.....9	Hullathoin.....15
Abrian.....1	Ptaszysko grozy.....4	Półtroll barbazu (szablon).....9	Morskie smoczysko.....15
Cienista żmija.....1	Vorr.....4	Rilmani, ferrumach.....9	Postrach tuneli.....15
Kaorti.....1	Złowrogie wodorosty.....4	Rukanyr.....9	Demodand, szator.....16
Nerra, varut.....1	Żółte piżmopnącze.....4	Yugoloth, piscoloth.....9	Płomienny wąż, potężniejszy 16
Planokrąwisty, mieniak.....1	Canomorf, haraknin barbarzyńca 2. poziomu.....5	Złowieszczy nosorożec.....9	Rój otchłannych mrówek.....16
Płomienny wąż, słabszy.....1	Fensir.....5	Eterychny śluz.....10	Zodar.....16
Selkie.....1	Ponurowód.....5	Gathra.....10	Demon, wastrilith.....17
Shadar-kai.....1	Rój czaszkoszczurów, przeciętne stado.....5	Golem mózgowy.....10	Eterychny chudzielec, czarny.....17
Wodny śluz, krwiopełczniak...1	Rój mrówek plagi.....5	Grzybotoperz.....10	Golem, piekielnego ognia.....17
Yurian.....1	Ti-khana deinonychus.....5	Kelpie.....10	Maulgoth.....17
Bachianin.....2	Ahuizotl.....6	Maelefant.....10	Nieuchronny, quarut.....17
Cichacz.....2	Formit, skrzydlaty wojownik...6	Otchłanny ghouł.....10	Rilmani, aurumach.....17
Imp, brudny.....2	Gigant bagienny.....6	Rój żuków skarabeuszy.....10	Rozklinacz.....17
Łakoszakal.....2	Kariatyda.....6	Shedu.....10	Świetlisty robal.....17
Nekrofidius.....2	Nerra, sillit.....6	Tkacz mroku.....10	Widmowy czatownik.....17
Ofidianin.....2	Rój urokliwej szarańczy.....6	Varrangoin, dziki.....10	Czarnokamienny gigant.....18
Pies śmierci.....2	Slaad błotny.....6	Canomorf, shadurakul wojownik 6. poziomu.....11	Diabeł, xerfilstyx.....18
Rój czaszkoszczurów, słabsze stado.....2	Varrangoin, słabszy.....6	Demodand, farastu.....11	Gigant, cienisty.....18
Rój os.....2	Wendigo, człowiek zaklinacz 4. poziomu.....6	Duch powietrza.....11	Golem, z ciał demonów.....18
Symbiont, upiorna maska.....2	Wodny śluz, czarny smród.....6	Formit, wypatrywacz.....11	Nieuchronny, varakut.....18
Terlen.....2	Huecuva, kapłan 5. poziomu..7	Phiuhl.....11	Yuan-ti, przeklętnik.....18
Wodny śluz, dryfujący śluz...2	Mieczowe widmo, człowiek wojownik 5. poziomu.....7	Rój czaszkoszczurów, potężniejsze stado.....11	Chronotyryn.....19
Żelazna kobra.....2	Oreada.....7	Sarkrith, than.....11	Stuletni robal.....19
Aoa, kropla.....3	Płomienny wąż, zwykły.....7	Ulgurstasta.....11	Pęzająca głowa.....20
Imp, euforyczny.....3	Powiernik.....7	Varrangoin, arkanista.....11	Demon, myrmyxus.....21
Imp, krwionośny.....3	Quth-maren.....7	Wiklinowy człowiek.....11	Robal grzmotu.....21
Khaasta.....3	Słasrath.....7	Deva, monadyczny.....12	Diabeł, paeliryoth.....22
Krwiościerr.....3	Fensir, rakka.....8	Kościogrot.....12	Demon, klurichir.....25
	Formit, armadon.....8	Krwawy deszcz.....12	
		Okularon.....12	

Pokonaj straszliwe zło

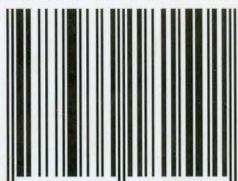
Eric Cagle, Jesse Decker, James Jacobs, Erik Mona,
Matthew Sernett, Chris Thomasson, James Wyatt

Najszlachetniejsi bohaterowie muszą mierzyć się z najohydniejszymi potworami. Między okładkami tej książki czają się stworzenia wyrwane z najmroczniejszych planów egzystencji lub z urodzenia będące plagą świata natury. Stanowią one wyzwanie dla hardych poszukiwaczy przygód na dowolnych poziomach doświadczenia.

Ten dodatek do gry D&D® przedstawia ponad 150 potworów, w tym najpiekniejsze byty, jakie tylko można sobie wyobrazić. Przeważnie są to stworzenia pozaplanarne, pochodzące z innych uniwersów. Spotkasz tu jednak również istoty każdego typu, o Skalach Wyzwania od 1/8 do 25. Ponadto podręcznik prezentuje trzy nowe czarcie klasy prestiżowe, sześć nowych szablonów oraz wszczepę i symbionty. W efekcie *Czarci Foliał* oferuje niezliczone wyzwania dla każdego bohatera.

Podręcznik Gracza, *Przewodnik MISTRZA PODZIEMI* oraz *Księga Potworów* są niezbędne, aby Mistrz Podziemi w pełni wykorzystał ten dodatek. Graczowi wystarczy sam *Podręcznik Gracza*.

ISBN 978-83-7418-150-1



9 788374 181501

Cena detaliczna: 65,00 zł



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