

New RPG Order

Prezentuje

D&D 3.5 Zapomniane Krainy - Przewodnik Gracza
po Faerunie



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: Lendir
Skan.....: harfista
Edycja/składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 194
Rozdzielczość...: 1600x2140
Wydawnictwo.....: ISA
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2007
Data release'u...: 2007.09.12

Opis:

Bohaterowie ZAPOMNIANYCH KRAIN są tak odmienni i zróżnicowani jak regiony, z których się wywodzą. Niniejszy zbiór faeruńskiej wiedzy oraz sekretów pomoże stworzyć i wyposażyć przebogaty wachlarz postaci dopasowanych do stojących przed nimi wyzwań. Przewodnik Gracza po Faerunie to suplement do świata ZAPOMNIANYCH KRAIN w wersji 3,5, wskrzeszający przy okazji niektóre perełki z edycji nr 1 i 2. Opisuje nowe rasy, atuty, czary, klasy prestiżowe, przedmioty magiczne i nie tylko. Zawiera także świeżutki, nowy materiał do tworzenia postaci.

Uwaga:

Grupa New RPG Order nie przewiduje skanować Opisu Świata do Zapomnianych Krain. Wiadomo nam jednak, iż dostępny skan tego podręcznika nie zawiera w sobie mapy świata, która oryginalnie była dołączona do książki. By uzupełnić tę lukę, skan mapy został zamieszczony właśnie tutaj.

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.

DUNGEONS & DRAGONS

DODATEK

FORGOTTEN REALMS

PRZEWODNIK GRACZA Z FAERUNIE



Richard Baker. Travis Stout. James Wyatt

PRZEWODNIK GRACZA D&D FAERUNIE

AUTORZY	Richard Baker, Travis Stout, James Wyatt	Adam Rex	ORŁADKA
DODATKOWY MATERIAŁ	Michael Donais, Andrew J. Finch, David Noonan	Thomas Baxa, Beet, Marko Djurdjevic, Wayne England, Carl Frank, Randy Gallegos, Rafa Garres, Jeremy Jarvis, Raven Mimura, Scott Okumura, Jim Pavelec, Steve Prescott, Rick Sardinha, Joel Thomas, Ben Thompson	ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE
REDAKCJA	Penny Williams	Kate Irwin, Robert Raper	PROJEKT GRAFICZNY
REDAKTOR WYKONAWCZY	Gwendolyn F.M. Kestrel	Dennis Kauth, Robert Lazzaretti	KARTOGRAFIA
KIEROWNICY REDAKCJI	Christopher Perkins, Ed Stark	Angelika Lokotz	SPECJALISTA DS. GRAFIKI
DYREKTOR KREATYWNY	Andrew J. Finch	Jason Wiley	TECHNIK OBRAZU
DYREKTOR BIR RPG	Bill Slavicsek	Todd Meyer, Rasmus Pechuel, Jon Pickens, Monica Shellman, Michael S. Weber, Penny Williams	TESTUJĄCY GRĘ
KIEROWNIK PRODUKCJI	Josh Fischer		
DYREKTOR STRONY WIZUALNEJ	Robert Raper		

Wykorzystano materiał z następujących pozycji: *Opis Świata ZAPOMNIANYCH KRAJÓW* autorstwa Eda Greenwooda, Scana K. Reynoldsa, Skipa Williamsa i Roba Heinsoo; *Kompendium Potworów: Potwory Faerunu* Jamesa Wyatta i Roba Heinsoo; *Magia Faerunu* Scana K. Reynoldsa, Duane Maxwell i Angel Leigh McCoy; *Pages from the Mages* Eda Greenwooda i Tima Beacha; *On Hallowed Ground* Colina McComba; *Planes of Law* Colina McComba i Wolfgang Baur; *Planes of Chaos* Wolfgang Baur i Colina McComba; *Planes of Conflict* Colina McComba; *Faiths and Avatars* Juli Martin i Erica L. Boyda; *Powers and Pantheons* Erica L. Boyda; *Demi-human Deities* Erica L. Boyda; *Monster Mythology* Carla Sargenta oraz internetowego klubu "Epic Insights" Andy Collinsa.

Oparte na pierwotnych zasadach DUNGEONS & DRAGONS®, stworzonych przez Gary'ego E. Gygaxa i Dave'a Arnesona, oraz nowej grze DUNGEONS & DRAGONS®, opracowanej przez Jonathana Tweta, 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 98077-0707
(Questions?) 1-800-324-6496



620-88647-001-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



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

ISBN: 978-83-7418-146-4

Logo i nazwy DUNGEONS & DRAGONS, D&D, MISTRZ PODZIEMI, FORGOTTEN REALMS, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, Przewodnik Gracza po Faerunie, Podręcznik Gracza, Przewodnik Mistrza Podziemi i Księga Potworów są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast, Inc. będącej częścią Hasbro, Inc. Wszystkie postacie z *Wizards of the Coast*, imiona bohaterów i wyraźnie do nich podobieństwa są znakami handlowymi *Wizards of the Coast, Inc.* Produkt ten jest chroniony polskim i międzynarodowym prawem autorskim. Jakiegokolwiek jego powielanie lub nieautoryzowany użytek jego zawartości są niedozwolone bez pisemnej zgody *Wizards of the Coast, Inc.*

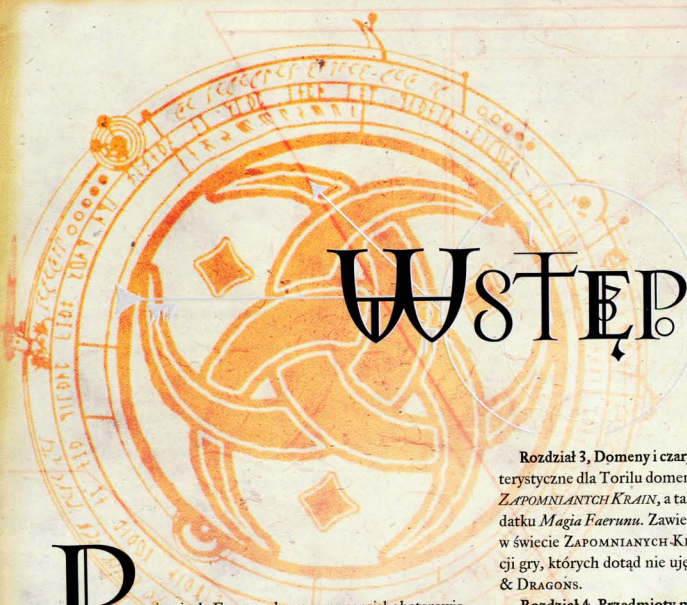
Materiał ten jest fikcją. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób prawdziwych, żyjących lub nie, jest całkowicie przypadkowe. ©2004, 2007 *Wizards of the Coast, Inc.* Na licencji Hasbro Consumer Products.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Prawa do polskiego wydania *Dungeons & Dragons®* należą do ISA Sp. z o.o.

spis treści

Wstęp	4	Tatuaż mocy [regionalny]	44	Bombardowanie	102
Jak wykorzystać tę książkę w grze	4	Umysł ponad ciałem [regionalny]	44	Boska umiejętność	102
Czego potrzebna do gry	4	Upór [regionalny]	44	Buzdyszan Odo	102
Poprzednie produkty do Zapomnianych Krain	5	Walka na noże [regionalny]	44	Calun płomieni	102
Rozdział 1: Regiony i atuty	6	Węzowa krew [regionalny]	45	Chmura konsternacji	103
Regiony postaci	6	Wrodzony czar [metamagia]	45	Chwała męczennika	103
Jak wybrać region	6	Wykastekanie [regionalny]	45	Cierpienie opłatnie	103
Korzyści regionalne	8	Wytrawne jeździectwo [regionalny]	45	Czarny szpon	103
Regiony i umiejętności	8	Wycudzony czar [ogólny]	45	Czaszka strażnika	103
Definicje regionu	9	Z innego świata [regionalny]	46	Czaszka tajemnic	104
Ludzkie narodowości	10	Zbrotwość [regionalny]	46	Deszcz cierni	104
Ważne statystyki	31	Zgubna magia [metamagia]	46	Dotyk płesni	104
Atuty	32	Złomność lasów [regionalny]	46	Ezoteryczny bicz	104
Automatyczne kontrolowanie [ogólny]	32	Znajomość ulicy [regionalny]	46	Fizyczne katusze	105
Bez zmiękania [regionalny]	33	Zrozumienie portali [regionalny]	46	Geedla elektryczna pętla	105
Biegiłość w rzucaniu bronią [regionalny]	33	Przedmiotów	46	Generał nieumarłych	105
Biegiłość w sztuce [regionalny]	33	Zwinne nogi [regionalny]	46	Gwarancja życia	105
Blizniaczy czar [metamagia]	33	Rozdział 2: Klasy prestiżowe	47	Harmonia	105
Bliznie grzmotu [regionalny]	33	Klasy prestiżowe dla faerunskich postaci	47	Jaśniejąca kula Nchaser	106
Brawurowa szarża [regionalny]	37	Adept cienia	48	Kamienna wędrówka	106
Czary tematyczne [ogólny]	37	Agent Harfari	49	Kamienne ciało	106
Długotrwali czar [metamagia]	37	Agent kościoła	51	Księżycowa sieć	106
Doskonalysz chowaniec [regionalny]	37	Boski sługa	52	Księżycowy luk Prespera	106
Dyscyplina [regionalny]	38	Cienisty złodziej z Amn	53	Kwasowa burza	107
Elokwencja [regionalny]	38	Ewreskański strażnik grobów	55	Lodowa kopia	107
Ethran [regionalny]	38	Hathran	56	Laska Ilmatra	107
Konny nomad [regionalny]	38	Inkantatiks	58	Matryca czarów Simbul	107
Kosmopolityzm [regionalny]	38	Inkantatiks	58	Miecz i miot	107
Kupieckie pochodzenie [regionalny]	38	Mistyczny wyznawca	60	Miecz i miot, potężniejszy	108
Leśna wspinaczka [regionalny]	38	Miot Moradina	61	Miecz praworządności	108
Magia Cienistego Spłotu [ogólny]	39	Mnich duchów śmierci	63	Mroczny sztych	108
Magia we krwi [regionalny]	39	Oko Horsa-Re	65	Nieumarły po śmierci	108
Magiczne rzemiosło [ogólny]	39	Pan portanka Lathandera	66	Nyбора delikatne przypomnienie	108
Magiczne wyszkolenie [regionalny]	39	Runotwórca	68	Nyбора łagodne upomnienie	108
Milicia [regionalny]	39	Rycerz Purpurowego Smoka	69	Nyбора surowa nagana	108
Mocno na nogach [regionalny]	39	Rycerz wiary	70	Oczy czaraki	109
Nieugiętość [regionalny]	40	Sędzia Tyra	72	Ognista dłoń	109
Nieustrasłość [regionalny]	40	Shaarski łowca	74	Oko mocy	109
Obczarnianie z magią [regionalny]	40	Strażnik czarów z Silvermoon	75	Olsniwające kule Elminstera	109
Odporność na trucizny [regionalny]	40	Szpieg Zhenitarimów	77	Opętanie zwierzęcia	109
Ognisty rodowód [regionalny]	40	Rozdział 3: Domeny i czary	79	Opoficza zaklęcie	110
Opóźnienie czarów [metamagia]	40	Czary specyficzne dla bóstw	79	Oręż zguby nieumarłych	110
Podstępna magia [metamagia]	41	Wprowadzony Bane'a [wprowadzenie]	79	Ostrzeżenie	110
Polowanie na wrogi [regionalny]	41	Wprowadzony Cyrica [wprowadzenie]	80	Oślepiająca płwocina	110
Przekute serce [regionalny]	41	Wprowadzony Gonda [wprowadzenie]	80	Pakt męczennictwa	111
Przerzający gniew [regionalny]	41	Wprowadzony Helma [wprowadzenie]	80	Pazur Caligarda'a	111
Przytrwanie [regionalny]	41	Wprowadzony Ilmatra [wprowadzenie]	80	Pazury bestii	111
Przygotowanie zaklęcia [ogólny]	42	Wprowadzony Lathandera [wprowadzenie]	81	Piecklo	111
Przystosowanie do świata dnia [ogólny]	42	Wprowadzony Malara [wprowadzenie]	81	Piersiści błyskawice	112
Rykie run [tworzenie przedmiotów]	42	Wprowadzony Mystry [wprowadzenie]	81	Piorun kulisty	112
Serce burzy [regionalny]	43	Wprowadzony natury [wprowadzenie]	81	Posuszna lawina	112
Sila czarów [regionalny]	43	Wprowadzony Selunc [wprowadzenie]	82	Pospieszne kroki	113
Skrwawienie [regionalny]	43	Wprowadzony Tyra [wprowadzenie]	82	Postać czarta	113
Smykałka do czarów [ogólny]	43	Pchna lista czarów	82	Potrąca maska	113
Srebrna dłoń [regionalny]	43	Zaklęcia barda	82	Przymiatane okno	113
Styl blizniaczy mieczy [regionalny]	43	Zaklęcia czarodzieja i zaklinacza	83	Przyzwanie symbolu	114
Szczęście bohaterów [regionalny]	43	Zaklęcia druida	87	Przyzwanie nieumarłego I	114
Szkoła magii wtajemniczeń [regionalny]	44	Zaklęcia hathran	88	Przyzwanie nieumarłego II	114
Szybko i cicho [regionalny]	44	Zaklęcia kapłana	89	Przyzwanie nieumarłego III	114
		Domeny kapłańskie	90	Przyzwanie nieumarłego IV	114
		Zaklęcia paladyna	100	Przyzwanie nieumarłego V	114
		Zaklęcia rycerza ciemności	101	Relikwiarz czar	115
		Zaklęcia skrytości	101	Równowaga natury	115
		Zaklęcia tropiciela	101	Różowy płaszcz	115
		Czary	102	Rubynowy promień odczyszczenia	115
		Bitewny zryw	102	Schron mocy	116
				Skwencja czarów Simbul	116
				Seria czarów Simbul	116

Sila bestii	116	Światło gwiazd dla ludu	140	Władca szlamów	186
Stworzenie magicznego tatuazu	117	Zabójczy wiatr Tolodine'a	140	Yathrinshce	187
Ściana księżycowego blasku	117	Rozdział 6: Kosmologia Torilu	141	Plugawe i święte bóstwa	189
Ścianna piasku	117	Podróżowanie po planach	141	Arcyczary i doskonałości	189
Śłepowidzenie	118	Cechy międzyplanarne	142	Wariant: Rasy z dostosowaniem poziomu	189
Święta gwiazda	118	Losowa podróż planarna	142	Potężne rasy na 1. poziomie	190
Tarcza Lathandera	118	Cechy planów	142	Słabsze wersje	190
Tarcza Lathandera, późniejsza	118	Opisy planów	142	Spis tabel	9
Tarcza ochrony przed czarami	118	Arvandor	144	1-1: Regiony Wiedzy	9
Uzdrowiające drzewo	118	Bramy Księżycza	145	1-2: Regiony ludzi	11
Widmowy rogacz	118	Centrum	146	1-3: Regiony krasnoludów	19
Wieloszczęki	119	Cieni, plan	146	1-4: Regiony elfów	22
Wschód słońca	119	Clangor	147	1-5: Regiony gnomów	24
Wyjacy łańcuch	119	Demoniczne Otcłanie	148	1-6: Regiony półelfów	25
Wyzwicy Mystry	120	Dom Natury	148	1-7: Regiony niziołków	26
Wzmacniacz czarów	120	Dom Trójcy	149	1-8: Regiony orków i półorków	27
Zabezpieczenie przed ogniem	120	Dom Wiedzy	150	1-9: Regiony planokrystów	29
Zrozumienie urządzenia	120	Dziwięk Piekieł	151	1-10: Regiony innych ras	30
Żmijodek	120	Głębokie Pieczary	151	1-11: Losowy wiek początkowy	31
Rozdział 4: Przedmioty magiczne	121	Heliopolis	152	1-12: Efekty starzenia się	31
Specjalne moce pancerzy	121	Jasna Woda	153	1-13: Losowy wzrost i waga	32
Magiczne pancerze i tarcze	121	Jotunheim	153	1-14: Atuty	34
Specjalne moce broni	121	Krasnoludzki Dom	154	1-15: Atuty regionalne	36
Magiczna broń	122	Krwawa Szczelina	155	2-1: Klasy prestiżowe dla faerunskich postaci	47
Pierścienie	124	Najwyższy Tron	156	2-2: Adept cienia	48
Berła	124	Nishrek	156	2-3: Agent Harfiazry	50
Laski	125	Odpoczynek Wojownika	157	2-4: Agent kościoła	51
Cudowne przedmioty	125	Otcłania	158	2-5: Boski sługa	53
Konkretna magiczna broń	127	Plan Letargu	159	2-6: Cienisty złodziej z Amn	54
Słaby artefakt	128	Ponury Młot	159	2-7: Evereskański strażnik grobów	55
Rozdział 5: Epickie poziomy w Faerunie	129	Pustkowie Zagłady i Rozpacz	160	2-8: Hathran	56
Epickie klasy prestiżowe	129	Serce Dwomera	161	2-9: Inkantatriks	58
Epicka hathran	129	Serce Furi	162	2-10: Mistyczny wyznawca	60
Epicka inkantatriks	130	Smocze Gniazdo	163	2-11: Młot Moradina	63
Epicki adept cienia	130	Zielone Pola	163	2-12: Mnich długiej śmierci	64
Epicki młot Moradina	131	Złote Wzgórza	164	2-13: Oko Horsa-Re	65
Epicki mnich długiej śmierci	131	Złotowie Głębie	164	2-14: Pan poranka Lathandera	66
Epicki pan poranka Lathandera	132	Inne plany	165	2-15: Runotwórcza	68
Epicki runotwórcza	132	Rozdział 7: Kalendarium kampanii	166	2-16: Rycerz Purpurowego Smoka	69
Epicki sędzia Tyra	133	Wykorzystanie fabuły świata w grze	166	2-17: Rycerz wiary	72
Epicki shaarski łowca	133	Ostatnie wydarzenia	166	2-18: Sędzia Tyra	72
Epickie oko Horsa-Re	134	Powrót arcy maga	167	2-19: Shaarski łowca	75
Hierofanta magicznego ognia	134	Wojna pajejczy królowej	169	2-20: Strażnik czarów z Silverymoon	76
Netheryski arkanista	135	Kalendarium	170	2-21: Szpieg Zhentariów	77
Nowe atuty epickie	137	Spiski i plotki	171	3-1: Epicka hathran	130
Aksjomatyczny cios [epicki]	137	Dodatek: Rozszerzona rozgrywka	172	3-2: Epicka inkantatriks	130
Boskie przenikanie czaarem [epicki]	137	Psonika w Faerunie	172	3-3: Epicki adept cienia	131
Doskonalsza wspólna metamagia [epicki]	137	Psonika i Splot	172	3-4: Epicki młot Moradina	131
Doskonalsze pochwytywanie czarów [epicki]	137	Organizacje psoników	172	3-5: Epicki mnich długiej śmierci	132
Doskonalszy dostęp do źródeł czarów [epicki]	137	Psoniczna klasa prestiżowa	174	3-6: Epicki pan poranka Lathandera	132
Epicka zarliwość [epicki]	137	Święte myśli	175	3-7: Epicki runotwórcza	133
Epickie kontrzarowanie [epicki]	137	Święte czyny i plugawy mrok	175	3-8: Epicki sędzia Tyra	133
Epickie władanie magicznym ogniem [epicki]	138	Atuty	175	3-9: Epicki shaarski łowca	134
Ryć epickich run [epicki]	138	Blagosławieństwo Liiry [święty]	176	3-10: Epickie oko Horsa-Re	134
Specjalizacja w wybranej broni [epicki]	138	Blagosławieństwo Siedmiu Sióstr [święty]	176	3-11: Hierofanta magicznego ognia	135
Spotegowanie efektu [epicki]	138	Dar rozróżniania [święty]	176	3-12: Netheryski arkanista	137
Nowe czary epickie	138	Doty nienawiści [plugawy]	176	3-13: Losowa podróż planarna	142
Epickie czary	138	Ukaszanie pajaka [plugawy]	176	A-1: Złodziej myśli	177
Cudowne światło odnowy	139	Ułubieniec zulkirów [plugawy]	177	A-2: Celebrant Shares	177
Dar sojuszników	139	Plugawe i święte klasy prestiżowe	177	A-3: Znane czary celebranta Shares	179
Pieści Enevahra	139	Celebrant Shares	177	A-4: Harfiazr doskonaly	180
Proctiva poruszenie góry	139	Harfiazr doskonaly	179	A-5: Łowca czarnej krwi	184
Strasliwa armia trupów	139	Łowca czarnej krwi	181	A-6: Męczennik Ilmatara	184
		Męczennik Ilmatara	182	A-7: Panna bólu	185
		Panna bólu	184	A-8: Władca szlamów	186
				A-9: Yathrinshce	188
				A-10: Plugawe i święte domeny	189



WSTĘP

Po ziemiach Faerunu kroczą mocarni bohaterowie, których zmagania i zwycięstwa rodzą nowe legendy. Na Północy wytrwale, zbrojne krasnoludy tarczowe toczą wojnę z hordami krwiożerczych orków. Magowie słonecznych elfów z odległego Evermeet studiują tajemne sztuki elfiej wysokiej magii. Sprytni calishyccy lotrzykowie przemykają się po uliczkach i bazarach cudownych miast. Okazji do przygód jest co niemiara.

Przewodnik Gracza po Faerunie oferuje szeroki wybór ras, klas prestiżowych, atutów, czarów, przedmiotów magicznych, potworów i rozszerzeń zasad do wykorzystania w scenarii ZAPOMNIANYCH KRAIN. Książka stawia sobie dwa główne cele. Po pierwsze, jest uaktualnieniem świata ZAPOMNIANYCH KRAIN do wersji 3,5. Po drugie, stanowi najlepszy zbiór wiedzy i sekretów Faerunu dla graczy, co pozwala tworzyć nieskończenie zróżnicowane postacie.

Jak wykorzystać tę książkę w grze

Przewodnik Gracza po Faerunie zawiera wszystko, czego potrzebujesz do tworzenia i odgrywania postaci w świecie ZAPOMNIANYCH KRAIN.

Rozdział 1, Regiony i atuty: Pierwszy rozdział prezentuje nieco zmieniony system regionów pochodzenia postaci oraz poszerzoną listę atutów regionalnych, a także uaktualnienie dawnych atutów do wersji 3,5. Znajdują się tu dziesiątki nowych, bardziej szczegółowych regionów postaci, pozwalających lepiej zobrazować różnorodność kultur i dziedziny rozrzuconych po Faerunie.

Rozdział 2, Klasy prestiżowe: Tutaj znajdują się klasy prestiżowe znane z rozdziału 1 *Opisu Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN* uaktualnione do wersji 3,5. Pojawiają się też kilka nowych klas prestiżowych, m.in. Oko Horusa-Re.

Rozdział 3, Domeny i czary: Trzeci rozdział aktualizuje charakterystyczne dla Torilu domeny i czary z rozdziału 2 *Opisu Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN*, a także niektóre czary pochodzące z dodatku *Magia Faerunu*. Zawiera również kilka zaklęć istniejących w świecie ZAPOMNIANYCH KRAIN znanych z wcześniejszych edycji gry, których dotąd nie ujęto w nowszym wydaniu DUNGEONS & DRAGONS.

Rozdział 4, Przedmioty magiczne: Bogaty wybór magicznych przedmiotów z dawniejszych materiałów do Zapomnianych KRAIN, a także kilka przedmiotów z *Magii Faerunu*, uaktualnionych tak, by były w pełni zgodne z zasadami DUNGEONS & DRAGONS 3,5.

Rozdział 5, Epickie poziomy w Faerunie: Ten rozdział omawia epicki materiał specyficzny dla świata ZAPOMNIANYCH KRAIN.

Rozdział 6, Kosmologia Torilu: Rozdział szósty przedstawia układ planów w scenarii ZAPOMNIANYCH KRAIN.

Rozdział 7, Kalendarium kampanii: Tutaj znajdziesz główne elementy tocących się wydarzeń z aktualnej historii świata ZAPOMNIANYCH KRAIN, a także poradnik, jak je wykorzystać we własnych sesjach gry.

Dodatek: Rozszerzona gra: Ostatnia sekcja zawiera specyficzne dla Torilu atuty i klasy prestiżowe, które wykorzystują materiał z *Podręcznika Psioniki*, *Księgi Pługawego Mroku* i *Księgi Świętych Czynów*, a także różne dostosowania poziomów dla popularnych ras.

czego potrzeba do gry

Opis Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN, *Podręcznik Gracza 3,5*, *Przewodnik Mistrza Podziemi 3,5* oraz *Księga Potworów 3,5* są niezbędne, aby w pełni wykorzystać *Przewodnik Gracza po Faerunie*. Niniejsza książka uaktualnia sporą część kilku innych podręczników do ZAPOMNIANYCH KRAIN, m.in. takich tytułów jak *Rasy Faerunu* i *Magia Faerunu*.

Przewodnik Gracza po Faerunie nawiązuje wreszcie do kilku innych podręczników do świata ZAPOMNIANYCH KRAIN. Gdzie to możliwe, podajemy informacje na temat specyficznych zastosowań *Podręcznika Psioniki*, *Podręcznika Epickich Przygód* oraz *Księgi Planów* w scenarii ZAPOMNIANYCH KRAIN.

poprzednie produkty do zapomnianych krain

Wprowadzenie wersji 3,5 wiązało się z szeregiem stosunkowo niewielkich zmian i aktualizacji systemu gry, jednak większość istniejących dodatków i podręczników do ZAPOMNIANYCH KRAIN dla trzeciej edycji nie straciło swej przydatności.

Opis Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN – Rozdziały od 1 do 3 *Przewodnika Gracza* po *Faerunie* uaktualniają i poprawiają informacje z rozdziałów 1 i 2 *Opisu Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN*. Reszta wspomnianej pozycji nie uległa zmianom związanym z wydaniem wersji 3,5 *DUNGEONS & DRAGONS*. Jednak w rozdziale 7 *Przewodnika Gracza* po *Faerunie* (pt. „Kalendarium kampanii”) pojawiają się nowe wiadomości związane z rozwojem głównych wątków historii znanych z serii powieściowych *Powrót arcymagów* i *Wojna Pajęczej Królowej*.

Kompedium Potworów: Potwory Faerunu – Sieciowy dodatek prezentuje aktualizację faerunskich istot opisanych w *Kompedium Potworów*.

Magia Faerunu – Jeżeli atut, klasa prestiżowa, czar czy przedmiot magiczny z *Magii Faerunu* nie został zmodyfikowany w *Przewodniku Gracza* po *Faerunie*, nadal można używać ich w oryginalnej formie. Rozdziały 3, 4 i 5 niniejszej książki uaktualniają znaczną partię materiału z *Magii Faerunu*.

Władcy Mroku – Podobnie do *Opisu Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN*, w *Władcy Mroku* zmiany w zasadach źródłowych miały znikomy wpływ.

Wyznania i Panteony – Wiele opisów bóstw zmieniło się wraz z poprawkami pod-

ręczników źródłowych (na przykład, zmiany w klasie tropiciela wpływają na wszystkie bóstwa mające poziom w wspomnianej klasie). Większość modyfikacji jest dość drobna i bez większych problemów można używać pierwotnych opisów bogiń czy bogów, aczkolwiek mogą wystąpić kłopoty z rozpoznaniem nazw czarów, które zmieniły się w *Podręczniku Gracza 3,5* (szczegółowe informacje dotyczące konwersji statystyk bóstw na reguły wersji 3,5 znajdziecie w darmowym pliku do *Bóstw i Półbogów* na stronie internetowej Wizards of the Coasts).

Klasy prestiżowe opisane w rozdziale 4 nadają się do użytku bez modyfikacji, ale trzeba uważać na zmiany w nazewnictwie, na przykład w przypadku czarów i umiejętności.

Srebrne Marchie: Tylko niewielką część tej książki dotknęły zmiany pojawiające się w podręcznikach źródłowych albo w *Przewodniku Gracza* po *Faerunie*.

Miasto Pajęczej Królowej: Można rozegrać tę przygodę „jak jest”, ale gracze pewnie woliciliby wykorzystać nowe właściwości klasowe, czary, atuty i potwory z podręczników głównych. Jeżeli chcecie zagrać w *Miasto Pajęczej Królowej* zgodnie z poprawkami wersji 3,5, musicie poświęcić trochę czasu na konwersję potworów i BN.

Ostatnie wydawnictwa: Rasy Faerunu oraz *Odległy Wschód* powstały, mając już na widoku większość poprawek z wersji 3,5, a *Podmrok* pojawił się już po zmianach w podręcznikach źródłowych. Cały materiał z trzech wymienionych pozycji bez trudności winien nadawać się do użytku, aczkolwiek rozdział 1 niniejszej książki przedstawia szereg drobnych zmian w regionach i atutach regionalnych, które po raz pierwszy opisano w *Rasach Faerunu* i *Odległym Wschodzie*.



Vbaerun walczy z Seboetarmem

czemu służy ta książka?

Uogólniając, poprawki wprowadzone do podręczników źródłowych w wersji 3,5 nie wyłączają z użycia poprzednich produktów. Wnosząc jednak tyle drobnych zmian – jak choćby włączenie atutu Ukradkowość do *Podręcznika Gracza* (i zmiana jego nazwy ze Skradania), nowy sposób liczenia punktów wytrzymałości konstruktorów czy modyfikacje sposobu przydzielania potworom atutów i umiejętności – że wydaje się wskazane wypisać dokładnie, w jakim zakresie D&D 3,5 modyfikują scenę ZAPOMNIANYCH KRAIN. *Przewodnik Gracza* po *Faerunie* obejmuje zmiany zasad wprowadzone w podręcznikach źródłowych D&D 3,5 i aktuali-

zuje podstawowe informacje o świecie zgodnie z najnowszymi regulami.

Autorzy dokonali także wyboru najlepszego materiału do ZAPOMNIANYCH KRAIN z edycji 1 i 2, którego dotąd nie przeniesiono do edycji 3, i przekonwertowali od razu na wersję 3,5. Starzy wydawcy i fani świata gry przekonają się, że wiele dawnych ulubionych elementów pojawia się znnowu po wielu latach. Pojawia się także kilka całkiem nowych potworów, czarów, klas prestiżowych i przedmiotów magicznych, które wzbogacą scenę ZAPOMNIANYCH KRAIN o nowe detale specyficzne dla Faerunu.

REGIONY I ATUTY

niektóre ukazują warunki czy możliwości unikalne dla Faerunu, na przykład Cienisty Splot.

W

Faerunie istnieją setki kultur różniących się językiem, historią, obyczajami, technologią i magią. Narowie

i Uthgardowie zasłynęli jako zaciekli barbarzyńcy. Niemniej pierwsi z wymienionych to wędrowni jeźdźcy pustyni i hodowcy najlepszych koni w Faerunie. Ughardowie zaś władają lasami i górami Północy. Ludzcy barbarzyńcy bardzo różnią się między sobą wyglądem, zależnie od tego, czy wychowali się na stepach Narfell czy pod spowitymi mgłą gałęziami Chłodnego Lasu.

System regionów daje graczom możliwość „umiejscowienia” postaci w Faerunie poprzez opis specjalnych zalet i cech charakterystycznych wielu potencjalnych ojczyzn. Oprócz wyboru pod-rasy czy pochodzenia etnicznego, możesz na podobnej zasadzie wybrać region będący ojczyzną bohatera.

Wybór regionu zapewnia kilka informacji na temat postaci. Określa znany przez nią język i daje dostęp do specjalnych regionalnych atutów, które odzwierciedlają niektóre zalety oraz właściwości danego narodu. W miarę stopniowego poznawania świata ZAPOMNIANYCH KRAIN wybór ojczyzny dla postaci otwiera także dodatkowe możliwości rozwoju i odgrywania bohatera. Lud Rashemen z dawien dawna żywi nienawiść do czarodziejów z Thay, a więc gracz prowadzący postać z Rashemen może odgrywać głęboko zakorzenioną podejrzliwość wobec wszystkich napotykanym Thayczyków lub wykazywać nadmierny lęk przed thayską magią. Z drugiej strony, może powziąć postanowienie przełamania naturalnych uprzedzeń i zacząć osądzać Thayczyków zależnie od czynów, jakich dokonali, a nie w oparciu o zaborczą historię ich kraju.

Jako że regiony są ściśle związane z atutami, niniejszy rozdział zawiera także atuty dostępne faerunskim postaciom poza tymi z *Podręcznika Gracza*. Wiele z nich to atuty regionalne, ale

Region postaci

Jedną z cech wyróżniających dany świat gry jest prosta prawda, że każda postać *skądś* pochodzi. Przecież ludy wielu faerunskich królestw, miast i dzikich terenów są rozpoznawane po swoich regionalnych odrębnościach – językach, którymi mówią, preferowaną bronią, szczególną taktyką czy zdolnościami, jakimi zasłynęły.

Niniejsza książka uporządkowuje liczne opcje ras, regionów i atutów, występujących w poprzednich dodatkach do ZAPOMNIANYCH KRAIN 3 edycji – na przykład, region Altumbel z *Odległego Wschodu* i rasy postaci wprowadzone w *Podmroku*. Tabele regionów zawierają wiele atutów z *Ras Faerunu* i *Odległego Wschodu*, a więc można w pełni wykorzystywać tamte książki według opisanych tutaj, zmodyfikowanych zasad odnośnie regionów. Niemniej każdy region postaci zapewni także kilka atutów do wyboru, a te nie wywodzą się z innych publikacji, więc tworząc postać do ZAPOMNIANYCH KRAIN nie potrzebujesz tamtych książek. Nie przedrukowano tutaj nowych ras z innych dodatków, jeśli więc chcesz zagrać aarakrą lub orogiem, będziesz musiał skorzystać z *Ras Faerunu*. Za to wszystkie te rasy ujęto w tabelach, a więc grając nimi i tak można korzystać z poprawionych zasad dotyczących regionów.

Jak wybrać region

Opisane w tym rozdziale regiony ułożono według ras postaci. Na przykład, jeśli stworzysz postać krasnoluda, będziesz szukać odpowiadającego ci regionu w tabeli 1-3 „Regiony krasnoludów”.

ZALECANA RASA LUB NARODOWOŚĆ

Jeśli ojczyzną twojej postaci jest Narfell, będzie ona najprawdopodobniej Narem. Tabela regionu zawiera pozycję „Zalecana podrasa lub narodowość”, w której widnieje szczególnie podrasa lub grupa etniczna powszechnie występująca w regionie. Jeśli chcesz wybrać region niepasujący do pod-rasy postaci, zapytaj o zgodę



Mistrza Podziemi. Nie będzie to wbrew zasadom, bo przecież – mimo przytaczającej przewagi niektórych ras na danych obszarach – Faerun jest zróżnicowaną krainą z wieloma powiązanymi wzajemnie miastami i królestwami. Jest możliwe, aby postać złoto krasnoluda jako region ojczysty wybrała Cormyr, czyli ludzki region. Aczkolwiek tak nietypowe pochodzenie wymaga zapewne jakiegoś wyjaśnienia w historii postaci. Na przykład, bohater może być potomkiem kupców lub płatnerzy z Wielkiej Rozpadliny, którzy założyli sklep w Suzail jedno czy dwa pokolenia wcześniej, aby sprzedawać swe wyroby czy towary ludzom z królestwa. Nie należy jednak całkowicie ignorować złoci rasowych. Jeżeli nikt w drużynie nie miałby pochodzić z tradycyjnej ojczyzny danej rasy, wybieranie regionów byłoby pozbawione sensu.

Tworzenie nowych regionów

Nic nie stoi na przeszkodzie, aby stworzyć nowe regiony postaci, by uszczegółowić świat gry lub dodać więcej opcji do wyboru. Bagienicy z Beczkowych Mokradel nie są zbyt podobni do przedsiębiorczych kupców i światowych poszukiwaczy przygód typowych dla Zachodnich Ziemi Centralnych, a więc warto by było opisać zamieszkiwany przez nich obszar jako osobny region. Każda populacja wyróżniająca się własnym językiem, talentami czy technologią może stanowić samodzielny region.

Korzyści regionalne

Wybór regionu określa startowe języki znane postaci oraz dostępne premie języki. Zapewnia także dwie dodatkowe korzyści: dostęp do atutów regionalnych i premiovego ekwipunku.

Języki

Wszystkie postacie graczy znają wspólny. Poza tym każda postać zna automatyczne języki przypisane do jej regionu.

Postać o Intelcie wartości przynajmniej 12 może w procesie tworzenia postaci wybrać języki premiove. Ma prawo wziąć jeden język premiovy na każdy punkt początkowej premii z Intelktu, a więc gdy startowy Intelkt wynosi 16 (premia +3), bohater ma

prawo do trzech języków premiovych. Trzeba je jednak wybrać z listy podanej przy oczyszczeniu regionie postaci.

Postać zawsze może wziąć dodatkowy język, inny niż automatyczne i premiove, wykupując rangi w umiejętności Język obcy. Lista języków powszechnie używanych w Faerunie znajduje się w rozdziale 3 *Opisu Świata ZAPOMNIANTYCH KRAIN*.

Atuty regionalne

Atuty regionalne odzwierciedlają przewagę, talenty lub cechy szczególne ludów zamieszkujących dany obszar. Nie są to atuty premiove – wolno wziąć któryś z nich tylko jako jeden z atutów dostępnych 1-poziomowemu bohaterowi. Wybór atutu regionalnego nie jest obowiązkowy. Można wybrać tylko jeden taki atut, nawet jeśli normalnie na 1. poziomie bohater ma prawo do kilku. A więc nawet jeśli 1-poziomowy człowiek wojownik może posiadać trzy atuty, ma prawo wziąć tylko jeden regionalny. Pozostałe dwa muszą być nieregionalne. Atut regionalny wolno wybrać jedynie na 1. poziomie.

Ekwipunek premiovy

W prezentacji każdego regionu podano dwie opcje ekwipunku premiowego. Na 1. poziomie masz prawo wybrać jedną z nich, ale nie obie. Może się jednak okazać, że żadna z opcji ekwipunku nie jest zbyt atrakcyjna dla klasy twojej postaci. Wynika to z tego, że niektóre krainy słyną z czarodziejów, inne zaś znane są z wojowników lub lotrzyków. Jeżeli nie chcesz brać żadnego ekwipunku premiowego, możesz zamiast tego dodać sobie 100 sz. do początkowego majątku. Gwiazdka (*) oznacza przedmiot mistrzowsko wykonany.

Regiony i umiejętności

Regiony pełnią jeszcze jedną funkcję w świecie ZAPOMNIANTYCH KRAIN – określają, jak daleko rozciąga się wiedza postaci związana z atutem Wiedza (miejscowa). Umożliwiają także specjalizację w innych dziedzinach Wiedzy.

Gdy bierzesz rangi w Wiedzy (miejscowej), musisz określić region, do którego się ona odnosi. Większość regionów można znać

przyczyną zmian regionów

Poprawki dokonane w podstawowych źródłach D&D objęły przeniesienie do *Podręcznika Gracza* szeregu atutów, które wcześniej były zastrzeżone dla konkretnych regionów postaci (np. Ukradkowość, zwana wcześniej Skradaniem). Teraz udostępniono je wszystkim. Poza tym w praktyce okazało się, że skomplikowane zależności między rasami, ulubioną klasą i klasą postaci utrudniały graczom posługiwanie się systemem atutów regionalnych. Niełatwo było znaleźć właściwą kombinację, by obdarzyć bohatera upragnionymi atutami.

Zamieszczone tutaj poprawki do systemu regionów postaci obejmują cztery główne zmiany w stosunku do poprzedniej

wersji. Po pierwsze, zestawienie tabelowe znacznie ułatwia odśzukiwanie pożądaných zależności między regionem a atutami. Po drugie, usunięcie etapu ulubionej klasy powinno zmniejszyć liczbę „falstartów”, częstych w poprzednim systemie regionów. Po trzecie, system wzbogacono o nowe dane regionalne wzięte z kilku innych dodatków do ZAPOMNIANTYCH KRAIN (jak *Rasy Faerunu*, *Odległy Wschód* i *Podmrok*). Po czwarte i ostatnie, atuty regionalne celowo zaprojektowano jako bardziej atrakcyjne niż odpowiednie atuty nieregionalne, aby nagrodzić graczy za lepsze zakorzenienie postaci w świecie ZAPOMNIANTYCH KRAIN.

leżeć w tabeli 1-2 „Regiony ludzi”, ale niektóre (jak Evermeet czy Dymiące Góry) są zdominowane przez nie ludzi. Znajdują się więc w tabelach dla innych ras.

Podmrok dzieli się na siedem regionów, reprezentujących rozległe, styczne ze sobą obszary faeruńskiego podziemnego świata. Postać znająca dobrze Podmrok pod Halruaa nie będzie obeznana z podziemiami poniżej Grzbietu Świata. Regiony Podmroku szerzej opisano w dodatku do ZAPOMNIANYCH KRAIN pt. *Podmrok*.

TABELA 1-1: REGIONY WIEDZY

Region

Aglarond (obejmuje Altumbel, Sildëyuir, Przesmyk Czarodziejów i Puszczę Yuir)
 Amn
 Anauroch
 Calimshan
 Chessenta
 Chult
 Cormyr
 Damara (obejmuje góry Galeny)
 Dambrath
 Dymiące Góry
 Evermeet*
 Halruaa
 Impiltur
 Jezioro Pary
 Kraina Dolin (obejmuje drowów z Cormanthoru, Elfi Dwór)
 Lantan
 Lapaliiya
 Luiren*
 Morze Księżycowe
 Morze Wewnętrzne*
 Morze Zewnętrzne*
 Mulhorand
 Narfell
 Nimbral
 Pasma
 Podmrok (Korzeń Ziemi)
 Podmrok (Migoczące Morze)
 Podmrok (Mroczne Ziemie)
 Podmrok (Północny Mrok [obejmuje Menzoberranzan])
 Podmrok (Stare Shanatar)
 Podmrok (Wielki Bhaerynden)
 Podmrok (Zasypane Królestwa)
 Pomroczny
 Póhnoć
 Przesmyk Vilhon
 Puszczą Chondal*
 Rashemen
 Samarach
 Sembia
 Shaar
 Smocze Wybrzeże
 Srebrne Marchie (obejmują Silverymoon i Grzbiet Świata)
 Tashalar

Tethyr
 Tharsult
 Thay
 Thesk
 Thindol
 Unther
 Vaasa
 Vast
 Waterdeep
 Wielka Dolina (obejmuje Las Lethyr)
 Wielki Lodowiec (obejmuje Sossal i Gniazdo Śnieżnych Orłów)
 Wybrzeże Mieczy
 Wysoki Las*
 Wyspy Moonshae
 Wyspy Nelanther
 Zachodnie Ziemie Centralne (obejmują Everskę)
 Zielony Miecznik
 Ziemie Hordy
 Złota Woda
 *Region nie ludzi.

Synergia Wiedzy: Jeśli masz przynajmniej 5 rang w Wiedzy (miejscowej) dla danego regionu, zyskujesz premię +2 do wszystkich innych testów Wiedzy odnoszących się do tego regionu. Na przykład, mając 5 rang w Wiedzy (miejscowej – Cormyr), zyskujesz premię +2 do Wiedzy (geografii), Wiedzy (historii), Wiedzy (szlachta i władcy) oraz wszystkich innych testów Wiedzy związanych z tematami czy pytaniami odnośnie Cormyru.

Zasada ta zastępuje regułę skupienie w regionie ze strony 9 *Opisu Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN*.

definicje regionu

Regiony z racji swej natury są szeroko i nieostro zdefiniowane. Postać wychowaną w małej wiosce na zachodnim brzegu Smoczego Morza można uznać za mieszkańca Cormyru, Smoczego Wybrzeża, a może nawet Zachodnich Ziem Centralnych. Przedstawione dalej elementy definicji pokrótce obrazują ogólną, podstawową charakterystykę każdego regionu. Dzięki temu gracze będą lepiej wiedzieć, który odpowiada najlepiej ich postaciom.

Niektóre regiony pojawiają się na kilku listach rasowych. Na przykład, Wielki Lodowiec jest regionem ludzi i regionem krasnoludów. Nie są to regiony identyczne – krasnoludzki region Wielki Lodowiec daje dostęp do innych atutów regionalnych i ekwipunku niż ludzki. Oba regiony odzwierciedlają dwie różne kultury, które występują na jednym obszarze geograficznym.

Informacje pochodzące z innych dodatków w tym rozdziale oznaczono skrótem w górnym indeksie: *Rasy Faerunu* (RAS), *Odległy Wschód* (ODL), *Podmrok* (POD) i *Opis Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN* (EK).

Wiedza (miejscowa): Regiony, które zawierają się w większym obszarze geograficznym lub które są ściśle związane z drugim obszarem, umieszczono w tabeli 1-1 w nawiasach. Wskazują one, że jeden region obejmuje inny, co jest istotne dla potrzeb kupowania rang Wiedzy (miejscowej). Na przykład, elfi region Las Lethyr jest

ściśle związany z ludzkim regionem Wielka Dolina. A więc postać nie musi kupować rang Wiedzy (miejscowej – Las Lethyr), może bowiem wnieść rangi Wiedzy (miejscowej – Wielka Dolina), która obejmuje zarówno Las Lethyr, jak i większy okoliczny region Wielkiej Doliny.

Ludzie

W porównaniu z większością ras nie ludzi, które generalnie dobrze się dogadują z pobratymcami, ludzie Faerunu dzielą się na niezliczone rywalizujące narody, państwa, sekty, religie, księstwa zbroje i plemiona. Wszczynają oni konflikty z byle powodu, przy każdej okazji biorą się do walki, a pośród licznych ludzkich bogów niejednej aktywnie zachęca do takich właśnie zachowań.

Długowieczne elfy i krasnoludy darzą szacunkiem niektórych ludzi, ale niekoniecznie rasę jako całość. Elfom trudno zapomnieć, że pierwsze ludzkie imperia – Netheril, Raumathar, Narfell i inne – prastare krainy – zbudowano dzięki magicznym sekretom zapożyczonym lub wykradzionym ich przodkom. Nie pociesza elfów nawet to, że owe pierwsze ludzkie imperia nieodmiennie niszczyły się same złą magią. Krasnoludy – zwłaszcza tarczowe z północnego Faerunu – szanują ludzi jako dzielnych wojowników, ale obawiają się, że w świecie zdominowanym przez tę rasę niewiele będzie dla nich miejsca.

Ludzie postrzegają to wszystko inaczej. Najwięksi bohaterowie tej rasy przyćmiewają nawet bóstwa, a czasem nawet nimi zostają.

Niestety, to samo można rzec o największych ludzkich złoczyńcach – temu wyzwaniu musi sprostać każdy poszukawiec przygód tej rasy. Jak wszystko, co cenne, potęga ma swój koszt.

Cechy rasowe: Ludzkie postacie, niezależnie od regionu, mają wszystkie opisane w *Podręczniku Gracza* cechy rasowe ludzi.

Ludzkie narodowości

W przeciwieństwie do innych ras humanoidów, ludzie nie dzielą się na łatwo rozpoznawalne podrasy o odmiennych cechach, mimo że różnią się bardzo wyglądem i kulturą. Wszelkie różnice między ludzkimi narodami są zwykle trudne do dostrzeżenia, ponieważ po stuleciach osadnictwa i podbojów żaden podział nie jest absolutnie ścisły. A jednak powszechnie rozróżnia się siedem głównych ludzkich grup etnicznych: Calishytów, Chondatan, Damaran, Illuskan, Mulan, Rasemitów i Tetheryczyków.

Calishyci: Ci ludzie pochodzą od niewolników pradawnych dzinni, władców Calimshanu. Stanowią największą grupę wśród mieszkańców Królestw Granicznych, miast Jeziora Pary, Wyp Nelanther i Calimshanu. Niżsi i drobniejszej budowy niż większość innych ludzi, mają ciemnobrazową skórę, włosy i oczy. Uważają się za prawowitych władców wszystkich ziem na południe i zachód od Morza Spadających Gwiazd, a kultury północnych krain postrzegają jako nietrawne barbarzyńskie królestwa, niewarte większej uwagi. Większość Calishytów pragnie jedynie wygodnego życia i szacunku w społeczności.

rys. Steve Prescott



Calishyta

Chondatanin

Damaran

Illuskańczyk

Mulan

Rasemita

Tetheryczyk

TABELA I-2: REGIONY LUDZI

Region	Zalecane podrasy	Automatyczne języki	Premiowe języki	Ulubione bóstwa	Atuty regionalne	Premiowy ekwipunek
Aglarond	Chondatanie, Damaranie, Rashemici	aglarondzki	chessentski, damarski, elfi, leśny, mulhorandzki, orkowy, smoczy, untherski	Chauntea, Selune, Valkur	Dyscyplina, Leśna wspinaczka, Szczęście bohaterów	(A) ćwiekowana skórzania* i 20 strzał* lub (B) zwój sieci i ochrony przed strzałami
Altumbel	Chondatanie, Damaranie, Mulanie	aglarondzki	chessentski, chondathski, rashemi, serusyjski, untherski, wodny	Chauntea, Selune, Valkur	Milicja, Serce burzy, Upór	(A) miecz długi* bądź włócznia* lub (B) koszulka kolcza* i mistrzowska lutnia
Amn	Calishyci, Tethyrczy	chondathski	alzhedo, elfi, giganci, goblini, nexalski, orkowy, shaarski	Bane, Chauntea, Cyric, Selune, Shar, Sune, Waukeen	Kosmopolityzm, Kupieckie pochodzenie, Srebrna dłoń, Znajomość ulicy	(A) narzędzia złodziejskie, ręczna kusza i 10 bełtów* lub (B) miecz długi* bądź miecz krótki*
Anauroch	Bedyni	midani	chondathski, damarski, gnolli, netheryjski, orkowy, smoczy	Beshaba, Kelemvor, Selune, Talos	Nieustraszość, Walka na noże, Przetrwanie	(A) sejmikar* lub sztylet* lub (B) łuk krótki refleksyjny (S+2) i 10 strzał*
Calimshan	Calishyci, Tethyrczy	alzhedo	chondathski, chultski, płomienny, powietrzny, shaarski, smoczy, tashalski	Azuth, Ilmater, Shar, Shares, Siamorfe, Talos, Tyr	Obeznanie z magią, Ognisty rodowód, Szkoła haremu ^{RAS} , Umysł ponad ciałem, Wiedza o dzinni ^{RAS} , Znajomość ulicy	(A) różdżka magicznych pocisków (1. PC, 20 ładunków) lub (B) koszulka kolcza* i eliksir leczenia lekkich ran
Chessenta	Mulanie, Turanici	chessentski	aglarondzki, chondathski, mulhorandzki, smoczy, turmski, untherski	Anhur, Azuth, Czerwona Rycerka, Hoar, Lathander, Tiamat, Waukeen	Biegłość w sztuce, Szkoła magii wtajemniczeń, Wykształcenie, Znajomość ulicy	(A) miecz krótki* bądź długa włócznia* lub (B) zwój zamazania i lewitacji
Chult	Chultanie, Tashalczy	chultski	alzhedo, goblini, krasnoludzki, leśny, shaarski, smoczy, tashalski	Shar, Thard Harr, Ubtao	Polowanie na wrogów (goblinoidy), Przetrwanie, Wężowa krew	(A) kukri* bądź krótka włócznia* lub (B) 2 dawki jadu dużego potwornego skorpiona
Cormyr	Chondatanie, Tethyrczy	chondathski	damarski, elfi, gnomi, goblini, niziolczy, orkowy, turmski	Chauntea, Deneir, Helm, Lathander, Lliira, Milil, Selune, Silvanus, Tempus, Tymora, Tyr, Waukeen	Brawurowa szarża, Dyscyplina, Polowanie na wrogów (goblinoidy), Przewodzenie karawanom ^{RAS} , Wytrawne jeździectwo	(A) miecz długi* bądź ciężki buzdigan* lub (B) zbroja kryta*
Damara	Damaranie, Chondatanie	damarski	chondathski, giganci, goblini, krasnoludzki, orkowy, ulicki	Ilmater, Silvanus, Tempus	Jotunbrud ^{RAS} , Nieugiętość, Przystosowanie do mroźno ^{RAS} , Upór, Złowrogi wygląd ^{RAS}	(A) miecz półtoraręczny* bądź topór wojenny* lub (B) 2 zwoje leczenia średnich ran

Region	Zalecane podraszy	Automatyczne języki	Premiowe języki	Ulubione bóstwa	Atuty regionalne	Premiowy ekwipunek
Dambrath	Illuskanie, Shaaryjczycy	dambrathski	krasnoludzki, elfi, niziolczy, halruański, gnolli, illuskański, shaarski, podwspólny	Loviatar, Tempus	Odporność na trucizny, Walka na noże, Wytrawne jeździectwo	(A) lekka kusza* bądź rapier* lub (B) 3 dawki trucizny drewów
Halruaa	Halruańczycy, Shaaryjczycy, Tashalczycy	halruański	dambrathski, elfi, goblinski, niziolczy, shaarski, tashalski	Azuth, Mystra, Shar	Magiczne wyszkolenie, Obeczenie z magią, Szkoła magii wtajemniczeń	(A) zwój sieci i sześciu 1-poziomowych czarów wtajemniczeń lub (B) różdżka uspienia (1. PC, 20 ładunków)
Impiltur	Chondatanie, Damaranie	damarski	aglarondzki, chesentski, chondathski, giganci, goblinski, krasnoludzki, mulhorandzki, turmski	Ilmater, Selune, Tymora, Valkur, Waukeen	Milicja, Nieugiętość, Polowanie na wrogów (demony)	(A) miecz półtoraręczny* bądź morgensztern* lub (B) narzędzia złodziejskie* i ćwiekowana skórzna
Jezioro Pary	Calishyci, Shaaryjczycy	shaarski	alzhedo, chondathski, goblinski, krasnoludzki, tashalski	Bane, Chauntea, Cyric, Lathander, Sune, Tyr, Waukeen	Serce burzy, Walka na noże, Wężowa krew	(A) sejmitar*, bulat* bądź giewia* lub (B) eliksir widzenia w ciemnościach lub niewidzialności
Kraina Dolin	Chondatanie, Vaasanie	chondathski	damarski, elfi, giganci, gnolli, leśny, orkowy	Chauntea, Lathander, Mielikki, Oghma, Shaundakul, Silvanus, Tempus, Torm, Tyr	Milicja, Przewodzenie karawanom ^{RAS} , Skrwawienie, Szczęście bohaterów, Znajomość lasów	(A) łuk długi refleksyjny (S+2) lub (B) łuk długi*, włócznia* bądź drag*
Lantan	Lantanie	Lantański	alzhedo, chondathski, gnolli, illuskański, krasnoludzki, płomienny, shaarski	Azuth, Gond	Kupieckie pochodzenie, Szkoła magii wtajemniczeń, Wyształcenie	(A) pistolet, róg z prochem i 10 kul* lub (B) ciężka kusza*
Lapaliya	Shaaryjczycy, Tashalczycy	tashalski	alzhedo, chultski, gnolli, halruański, shaarski, yuan-ti	Ilmater, Kelemvor, Selune, Talos, Waukeen	Odporność na trucizny, Serce burzy, Wężowa krew	(A) sejmitar* bądź oszczep* lub (B) ćwiekowana skórzna* i eliksir niewidzialności
Morze Księżycowe	Chondatanie, Damaranie, Vaasanie	damarski	chesentski, chondathski, giganci, goblinski, orkowy, smoczy	Bane, Cyric, Loviatar, Maska, Talona, Talos, Tyr	Polowanie na wrogów (orkowie), Zbirowatość, Znajomość ulicy	(A) miecz krótki* bądź miecz dwuostrzowy* lub (B) kusza ręczna i 2 dawki zielonokrwiste-go oleju
Mulhorand	Durparczycy, Mulanie	mulhorandzki	aglarondzki, chesentski, durpari, goblinski, smoczy, tuigański, untherski	panteon mulhorandzki, Czerwona Rycerka, Maska, Mystra	Szkoła magii wtajemniczeń, Teokratyzm ^{RAS} , Umysł ponad ciałem	(A) sierp*, bulat* bądź khopesh lub (B) dwa zwoje 2-poziomowych czarów objawień

Region	Zalecane podrasy	Automatyczne języki	Premiowe języki	Ulubione bóstwa	Atuty regionalne	Premiowe ekwipunek
Narfell	Damaranie, Narowie	damarski	gobliński, orkowy, rashemi, tuigański, uluicki	Talos, Tempus, Waukeen	Przetrawianie, Przystosowanie do mrozów ^{RAS} , Wytrawne jeździectwo	(A) lekkie koń bojowy, uzda i wędzido, siodło żołnierskie, ladry z ćwiekowanej skórzni lub (B) lekka kopia* bądź długa włócznia*
Nimbral	Halruaanie	halruański	chultski, dambrathski, durparski, midani, niziołczy, tashalski	Azuth, Cyric, Mystra	Magiczne wykształcenie, Obeznanie z magią, Szkoła magii wtajemniczeń, Wytrawne jeździectwo	(A) zwój z niewidzialnością i 6 1-poziomowych czarów wtajemniczeń lub (B) różdżka milczącego obrazu (1. PC, 20 ładunków)
Pasmo	Narowie, Vaasanie	damarski	chondathski, giganci, gobliński, orkowy, rashemi	Malar, Talos, Selune, Tempus	Bez zmęczenia, Brawurowa szarża, Konny nomad	(A) lekkie koń bojowy, uzda i wędzido, siodło żołnierskie, ladry z ćwiekowanej skórzni lub (B) topór wojenny* bądź włócznia*
Podmrok (Stare Shanatar)	Calishyci, Tethyrzycy	krasnodulski	alzhedo, chondathski, elfi, podwspólny, wodny	Grumbar, Maska, Shar, Shaundakul, Talona, Talos Shar	Nieugiętość, Odporność na trucizny, Szybko i cicho	(A) Topór wojenny* bądź sztylet* lub (B) koszulka kolcza*
Pomroczeni	Netheryjczycy, pomroki	netheryjski	chondathski, damarski, smoczy, elfi, loross, thorass	Shar	Dyscyplina, Obeznanie z magią	(A) runka* bądź miecz krótki* lub (B) różdżka uspienia (1. PC, 20 ładunków)
Północ	Illuskanie	illuskański	chondathski, elfi, giganci, gobliński, krasnodulski, orkowy	Auril, Deneir, Eldath, Lurue, Malar, Mielikki, Milil, Mystra, Oghma, Selune, Shaundakul, Shiallia, Silvanus, Talos, Tempus	Biegiłość w rzucaniu bronią, Jotunbrud ^{RAS} , Polowanie na wrogów (orkowie), Przystosowanie do mrozów ^{RAS} , Wytrawne jeździectwo	(A) topór wojenny*, ciężki buzdygan* bądź miecz długi* lub (B) ćwiekowana skórzni* i 20 strzał*
Przesmyk Czarodziejów	Chondatanie, Mulanie, Rashemici	untherski	aglarondzki, chesstesski, elfi, mulhorandzki, orkowy, serusyjski	Hoar, Mystra, Selune, Shar, Tiamat, Tyr, Umberlee, Valkur	Obeznanie z magią, Szkoła magii wtajemniczeń, Znajomość ulicy	(A) ćwiekowana skórzni* i 10 beltów + 1 lub (B) zwój z jednym 2-poziomowym czarem i 3 kamienie grzmotów
Przesmyk Vilhon	Chondatanie, Shaaryjczycy, Turamici	chondathski	chesstesski, damarski, elfi, shaarski, smoczy, turmski	Eldath, Helm, Lliira, Malar, Nobanion, Silvanus, Talos, Tempus, Tyr	Odporność na zarazę ^{RAS} , Srebrna dłoń, Wężowa krew, Zbirowatość	(A) rapier* bądź sztylet* lub (B) koszulka kolcza i 20 beltów*
Rashemen	Narowie, Rashemici	rashemi	aglarondzki, damarski, mulhorandzki, tuigański	Chauntea, Mielikki, Mystra	Ethran, Potęga czerpana z ziemi ^{ODL} , Przeróżający gniew, Szkolenie Vremyonni ^{ODL} , Upór, Wizja przeszłości ^{RAS}	(A) topór dwuręczny* bądź miecz dwuręczny* lub (B) różdżka wykrycia magii* bądź różdżka światła (1. PC, 20 ładunków)

Region	Zalecane podrasy	Automatyczne języki	Premiowe języki	Ulubione bóstwa	Atuty regionalne	Premiowy ekwipunek
Samarach	Chultanie, Tashalczycy	chultski	smoczy, krasnoludzki, gobliniński, tashalski, tuan-ti	Kossuth, Lathander, Malar, Set, Sharess, Ubtao	Polowanie na wrogów, Milicja, Wężowa krew	(A) Sejmitar* bądź łuk krótki refleksyjny lub (B) <i>eliksir wytrzymałości niedźwiedzia</i> (A) 300 sz lub (B) rapier* bądź sztylet*
Semia	Chondatanie	chondathski	chessentski, damulski, gnomi, mulhorandzki, niziołczy, shaarski, turmski	Azuth, Deneir, Lathander, Mystra, Sune, Tymora, Tyr, Waukeen	Kupieckie pochodzenie, Przewodzenie karawanom ^{RAS} , Srebrna dłoń, Styl	(A) 300 sz lub (B) rapier* bądź sztylet*
Shaar	Calishyci, Shaaryjczycy	shaarski	alzhedo, dambrathski, durpari, gnolli, halruański, krasnoludzki, tashalski, untherski	Akadi, Maska, Shar, Tempus	Konny nomad, Przetrawianie, Zwinne nogi	(A) ćwiekowana skórzna* i oszczep* lub (B) lekki koń bojowy, uzda i wędzido, siodło żołnierskie, ladry z ćwiekowanej skóry
Shou, emigranci	Shou	shou	durpari, gobliniński, mulhorandzki, rashemi, smoczy, tuigański	Niebiańskie Władze (bez oddania konkretnemu bóstwu)	Dyscyplina, Kupieckie pochodzenie, Umysł ponad ciałem	(A) katana (mistrzowski miecz półtoraręczny) lub (B) nunczaku* bądź kukri*
Silverymoon	Chondatanie, Illuskanie	chondathski	elfi, giganci, illuskański, krasnoludzki, leśny, orkowy	Deneir, Lurue, Mielikki, Milil, Mystra, Oghma, Silvanus	Elokwencja, Skrwawienie, Wykształcenie	(A) miecz długi*, rapier* bądź łuk długi* lub (B) ćwiekowana skórzna* i zwój 2-poziomowego czaru (wtajemniczeń albo objawień)
Smocze Wybrzeże	Chondatanie, Tethyrczycy	chondathski	aglarondzki, chessentski, damarski, gobliniński, niziołczy, orkowy, turmski	Helm, Maska, Nobanion, Sune, Tempus, Tymora, Umberlee	Serce burzy, Srebrna dłoń, Zbirowatość	(A) lekka kusza* bądź rapier* lub (B) <i>eliksir zamazania</i> lub <i>lewitacji</i>
Tashalar	Chultanie, Shaaryjczycy, Tashalczycy	tashalski	alzhedo, chultski, illuskański, orkowy, shaarski, smoczy, yuan-ti	Chauntea, Malar, Savras, Set, Waukeen	Kupieckie pochodzenie, Polowanie na wrogów (yuan-ti), Wężowa krew	(A) lekka kusza* lub (B) zbroja skórzana* i duża tarcza z ciemnodrzewu
Tethyr	Calishyci, Tethyrczycy	chondathski	alzhedo, elfi, gobliniński, lantański, orkowy	Helm, Ilmater, Siamorfe, Torm, Tyr	Brawurowa szarża, Skrwawienie, Szczęście bohaterów	(A) <i>eliksir leczenia średnich ran</i> lub (B) koleczuga
Tharsult	Calishyci, Shaaryjczycy	alzhedo	chultski, niziołczy, tashalski, wodny, yuan-ti	Ilmater, Selune, Shar, Tyr, Valkur, Waukeen	Kupieckie pochodzenie, Serce burzy, Srebrna dłoń, Wężowa krew	(A) Kord* bądź but z ostrzem* lub (B) ćwiekowana skórzna* i <i>eliksir rozmocy</i>
Thay	Mulanie, Rashemici	mulhorandzki	chessentski, damarski, gnolli, piekielny, rashemi, tuigański, untherski	Bane, Gargauth, Kossuth, Loviatar, Shar, Talona	Dyscyplina, Tatuaz mocy, Umysł ponad ciałem	(A) dwa zwoje 2-poziomowych czarów wtajemniczeń lub (B) jeden zwój z 2-poziomowymi i sześć z 1-poziomowymi czarami wtajemniczeń

Region	Zalecane podrasy	Automatyczne języki	Premiowe języki	Ulubione bóstwa	Atuty regionalne	Premiowy ekwipunek
Thesk	Damaranie, Rashemici, Tuiganie	damarski	aglarondzki, chondathski, giganci, gnolli, mulhorandzki, orkowy, rashemi, shou, tuigański	Chauntea, Maska, Shaundakul, Waukeen	Elokwencja, Kupieckie pochodzenie, Przewodzenie karawanom ^{RAS} , Srebrna dłoń	(A) ćwiekowana skórznia* i narzędzia złodziejskie* lub (B) zbroja łuskowa* i zestaw uzdrowiciela
Thindol	Chultanie, Tashalczyzy	tashalski	chultski, goblinski, krasnoludzki, shaarski, yuan-ti	Lathander, Lliira, Malar, Savras, Set, Tymora	Bez zmczenia, Milicja, Polowanie na wrogów, Wężowa krew, Zwinne nogi	(A) Kord* bądź but z ostrzem* lub (B) ćwiekowana skórznia* i <i>eliksir rozmycia</i>
Turmish	Chondatanie, Turamici	turmski	chessentski, chondathski, krasnoludzki, płomienny, shaarski, smoczy	Lliira, Silvanus, Talos, Tyr	Kupieckie pochodzenie, Milicja, Szczęście bohaterów	(A) zbroja płytkowa i ciężka stalowa tarcza* lub (B) pięć klejnotów po 50 sz
Unther	Mulanie, Turamici	untherski	chessentski, mulhorandzki, orkowy, shaarski, smoczy	panteon, mulhorandzki, Banie, Mystra, Tiamat	Szkola magii wtajemniczeń, Teokratyzm ^{RAS} , Zbirowatość, Znajomość ulicy	(A) napierśnik* lub (B) zwój <i>wykrycia myśli</i> i <i>płomienny promień</i>
Uthgarskie plemiona	Illuskanie	illuskański	chondathski, elfi, giganci, krasnoludzki, orkowy	Uthgar	Brawurowa szarża, Duch przodka ^{RAS} , Mocno na nogach, Szybko i cicho, Ustna historia ^{RAS}	(A) topór wojenny* bądź topór dwuręczny* lub (B) ćwiekowana skórznia* i 20 strzał*
Vaasa	Damaranie, Vaasanie	damarski	giganci, goblinski, orkowy, otchłanny, uluicki	Auril, Orkus, Talos	Bez zmczenia, Biegiłość w rzucaniu bronią, Przystosowanie do mroźów ^{RAS}	(A) zbroja płytkowa* lub (B) ćwiekowana skórznia* i 20 strzał*
Vast	Chondatanie, Damaranie	damarski	aglarondzki, chondathski, giganci, goblinski, krasnoludzki, orkowy, rashemi	Chauntea, Eldath, Mystra, Torm, Tymora, Umberlee, Waukeen	Kupieckie pochodzenie, Szczęście bohaterów, Zbirowatość	(A) trzy eliksiry <i>leczenia lekkich</i> ran i 20 strzał* lub (B) zbroja kryta ze szpikulcami
Waterdeep	Chondatanie, Illuskanie, Tethyrczyzy	chondathski	elfi, giganci, illuskański, krasnoludzki, niziolczy, orkowy	panteon, faeruński	Biegiłość w sztuce, Elokwencja, Kosmopolityzm, Kupieckie pochodzenie, Srebrna dłoń, Styl bliźniaczych mieczy, Wykształcenie	(A) miecz długi*, rapier* bądź miecz krótki* lub (B) dwa zwoje z dowolnymi czarami 2-poziomowymi
Wielka Dolina	Chondatanie, Damaranie, Narowie	damarski	giganci, goblinski, leśny, mulhorandzki, rashemi	Shaundakul, Silvanus, Talona	Nieugiętość, Upór, Znajomość lasów	(A) łuk długi* bądź łuk krótki* lub (B) zestaw uzdrowiciela, 2 antytoksyny i 20 strzał*
Wielki Lodowiec	Uluici, Sosrimowie	uluicki	damarski, elfi, giganci, krasnoludzki, powietrzny	Auril, Ulutiu	Biegiłość w rzucaniu bronią, Duch przodka ^{RAS} , Mocno na nogach, Przetrwanie	(A) włócznia* bądź oszczep* lub (B) zbroja skórzana* i <i>eliksir leczenia średnich ran</i>
Wybrzeże Mieczy	Illuskanie, Tethyrczyzy	illuskański	chondathski, giganci, krasnoludzki, niziolczy, orkowy	Bane, Beshaba, Chauntea, Lathander, Maska, Mystra, Tempus	Kosmopolityzm, Serce burzy, Walka na noże	(A) miecz długi* bądź styllet* lub (B) pistolet, róg z prochem i 10 kul*

Region	Zalecane podraszy	Automatyczne języki	Premiowe języki	Ulubione bóstwa	Atuty regionalne	Premiowy ekwipunek
Wyspy Moonshae	Illuskanie		illuskański, giganci, leśny, orkowy, wodny	Chautnea, Tempus	Biegłość w rzucaniu bronią, Nieugiętość, Siła ducha, Ustna historia ^{RAS}	(A) ćwiekowana skórznia* i 20 strzał* lub (B) toporek*, topór wojenny* lub topór dwuręczny*
Wyspy Nelanther	Calishyci, Chondatanie, Illuskanie	chondathski	alzhedo, goblini, illuskański, elfi, lantański, orkowy, shaarski elfi, giganci, goblini, illuskański, midani, orkowy, turmski	Beshaba, Cyric, Talos, Tempus, Umberlee	Serce burzy, Skrwawienie, Zbirowatość	(A) sejmitar* bądź sztylet* lub (B) pistolet, róg z prochem i 10 kul*
Zachodnie Ziemi Centralne	Calishyci, Chondatanie	chondathski, tethyrski		Dencir, Helm, Kelemvor, Lathander, Oghma, Tempus	Biegłość w sztuce, Cienista pieśń ^{RAS} , Ośłona przed cieniem ^{RAS} , Przewodzenie karawanom ^{RAS} , Spacer wśród wież ^{RAS} , Upór, Wrośnięcie krew, Wytrawne jeździectwo	(A) miecz półtoraręczny* bądź miecz dwuręczny* lub (B) eliksir słabszego przywrócenia energii życiowej
Ziemi Hordy	Tuiganie, Rashemici	tuigański	damarski, emigrancki, shou, goblini, mulhorandzki, rashemi	Akadi, Grumbar, Malar, Selune	Bez zmęczenia, Konny nomad, Wytrawne jeździectwo	(A) łuk krótki refleksyjny* lub (B) lekki koń bojowy, uzda i wędzidło, siodło żołnierskie, ladry z ćwiekowanej skórzni
Złota Woda	Durparczycy	Durpari	giganci, halruański, krasnoludzki, mulhorandzki, ni-ziolczy, shaarski, smoczy	Gond, Selune, Torm, Waukeen	Kosmopolityzm, Srebrna dłoń, Szkoła magii wtajemniczeń	(A) sejmitar*, kukri* bądź bułat* lub (B) różdżka leczenia lekkich ran (1. PC, 20 dadunków)

* Przedmiot mistrzowsko wykonany.

Chondatanie: Pochodzą od pierwotnych mieszkańców Przesmyku Vilhon. Ten twardy lud rozprzestrzenił się i zasiedlił większość zachodniego oraz centralnego regionu Morza Wewnętrznego, a także wiele Zachodnich Ziemi Centralnych. Chondatanie stanowią trzon populacji Altumbel, Cormyru, południowej części Krainy Dolin, Smoczego Wybrzeża, Wielkiej Doliny, i obu brzegów Przesmyku Vilhon, Wypię Pirackich Morza Wewnętrznego, Sembii i Sepsch. Są ludem szczupłym, brązowoskórym, o włosach kasztanowych lub barwy od bliskiej blond do niemal czarnej. Większość jest wysoka, ma zielone lub brązowe oczy, ale nie są to cechy obecne u wszystkich. Chondathska dominacja w środkowym Faerunie powstała nie wskutek podboju, lecz dzięki ożywieniu handlowi i osadnictwu. Wielu Chondatan zajmują się jakimś handlem, nie boją się podejmować ryzyka, podróżować czy zasiedlać obcych terenów.

Damaranie: Dumni i uparci ludzie pochodzący od rozproszonych niedobitków, którzy przetrwali upadek Narfell – przeważnie od grup Narów, Sossrimów i Rashemitów, którzy walczyli o przetrwanie, gdy fala chondathskiej emigracji zasiedlała ziemie Wschodniego Przesmyku. Te cztery narody stopniowo zlały się w nową grupę etniczną, która obecnie stanowi trzon populacji Damary, Impilitur, Thesk i Vast. Damaranie są średniego wzrostu i budowy ciała, mają skórę różniącą się odcieniem od opalonej do jasnej. Ich włosy zwykle bywają czarne lub brązowe, a kolor oczu rozmaity, choć najczęściej brzo-

wy. Damaranie postrzegają świat w czarno-białych barwach – widzą niewypowiedziane zło (często zrodzone z pychy dawno upadłych imperiów) naprzeciw niezłomnego, bezkompromisowego dobra. Większość Damaran to rolnicy, drwale i górnicy żyjący na surowych oraz bezwzględnych ziemiach.

Illuskanie: Wojownicy, żeglarski lud Północnego Wybrzeża Mieczy, Beźdrożnego Morza i doliny rzeki Dessarin to naród wysoki i jasnoskóry, o białych lub stalowoszarzych oczach. Na wyspach Beźdrożnego Morza i w Dolinie Lodowego Wichru przezwają włosy koloru blond, rude bądź jasnobrązowe. Jednakże na kontynencie na południe od Grzbietu Świata najczęściej spotyka się kruczoczarne. Illuskanie są ludem dumnym, zwłaszcza ze zdolności przetrwania w surowym środowisku północnej ojczyzny. Większość południowców uważają za słabych i zniewieściących. Illuskanie zajmują się rolnictwem, rybołówstwem, górnictwem, żeglarsstwem. Są wśród nich także skaldowie i runotwórcy.

Mulanie: Ta grupa etniczna zdominowała wybrzeża Morza Spadających Gwiazd już po upadku starożytnego Imaskaru. Na różnych etapach swej burzliwej historii zajęli miejsca elity władzy w Ashanecie, Chessencie, Wschodnim Shaar, Murghómie, Rashemen, Semfarze, Thay, Thesk i miastach Przesmyku Czardziejów na południe od Puszczy Yuir. Mulanie są na ogół wysocy, szczupli i żółtoskórzy, o oczach piwnych lub orzechowych. Włosy

miewają czarne i ciemnobrązowe, ale wszyscy mularnicy szlachcice i wielu niearystokratów regularnie goli całe ciała. Jako rasa Mula nie są pyszni, konserwatywni, przekonani o kulturowej wyższości nad resztą Faerunu.

Rasheimi: Ten naród jest krzepki, twardy, zaadaptowany do życia w srogi i nieogrzanych i nieogrzanych północno-wschodnich obszarach Faerunu. Wywodzą się z koczowniczych plemion, które zwyciężyły w wojnach orkowej bramy i założyły imperium Raumathar. Rasheimi dominują w Rasheim i Thay, stanowią także liczącą się mniejszość na obszarze Aglarundu, Nieskończonych Pustkowi, Theski i Przesmyku Czarodziejów. Przeważnie są niscy, krepki i muskularni. Skórę mają zwykle ciemną, ciemne oczy i gęste, czarne włosy. Kultuwają silne związki rodzinne oraz więź z ziemią, doceniając jej piękno i szanując srogość. Nie wykazują pychy typowej dla innych grup, których przodkowie władali niedgęś imperiami.

Tethyrzycy: Kultura tethyrska to mieszanina elementów calishyckich, chondathkańskich, illuskańskich i dolnetheryjskich. Skutkiem tak wyjątkowego pochodzenia Tethyrzycy należą do najbardziej tolerancyjnych, choć skrajnie niezależnych grup etnicznych Faerunu. Zamieszkują rozległe terytorium rozciągające się od Calimshanu do Silvermoon i od Morza Mieczy do Morza Spadających Gwiazd. Tethyrzycy są średniego wzrostu i budowy, o ciemnej skórze, coraz jaśniejszej im dalej na północ. Kolory oczu i włosów mają rozmaite, ale przeważają brązowe włosy oraz niebieskie oczy. Tethyrzycy są dumni ze zróżnicowanego dziedzictwa i strzegą swej wolności, więc na ogół nie ufają potężnym królestwom i imperiom.

Inne ludzkie narody: Inne ludzkie grupy w Faerunie to Bedyni – koczownicy z Anaurochu; szczerzy wysokich osobników z Chult; Durpaczycy z Lśniącego Południa; Lłud z Wysp Moonshae; koczownicy Gurowie z Zachodnich Ziem Centralnych; Halruaańscy; starożytni Imaskari, Lantanie z południowych wysp Morza Mieczy; ludy Maztiki; Narowie wywodzący się ze starożytnego Narfell; prawdziwe ludy Netherjczyków; Raumviranie z regionu Jeziora Mgiei; koczownicy Shaaryjczy z Shaar; Shou i inne ludy z Kara-Tur; Sossirmowie z dalekiego północnego-wschodu; zaginionieni Talfirzycy z Zachodnich Ziem Centralnych; Tashalczy z Wybrzeża Tashtan; nomadyczycy Tuiganie z Nieskończonych Pustkowi; Turamici z Turmish; Uluiści z najdalszych północnych krańców; Vaasanie z Księżycowego Morza i Vaasa; wreszcie zakharscy tubylcy.

REGIONY LUDZI

Większość ludzkich regionów szczegółowo przedstawiono w *Opisie Świata ZAPOMNIANYCH KRAJIN*.

Aglarond: Ludzie z Aglarundu mieszkają na północnym wybrzeżu półwyspu, pozostawiając zieloną Puszczę Yuir elfom i półelfom.

Altumbel: Zamieszany przez ludzkie klany i kupców-piratów Altumbel leży blisko centrum Morza Spadających Gwiazd. *Wiedza (miejscowa – Aglarond)*.

Amn: Najdalej wysunięty na północ skrawek Ziem Intryg. Ludnie i potężne państwo kupieckie, aktualnie zmagające się z plagą potworów.

Anauroch: Wielka pustynia Anauroch jest domem dzikich nomadów znanych jako Bedyni.

Calimshan: Jedno z najstarszych i najgęściej zaludnionych ludzkich królestw, kraina potężnych czarodziejów i ludzi z domieszką krwi dzinów.

Chessenta: Wysunięty najdalej na zachód skrawek Starych Imperiów, podzielona kraina ważniejszych miast-państw.

Chult: Lud Chult zamieszkuje pozabawione królestw, zdrażliwe dżungle południowego Faerunu.

Cormyr: Cormyr, zwany też Leśnym Królestwem, to silny kraj szlachetnych rycerzy i wielkich możnowładców.

Damara: Na północ od Impilturu leży Damera – obecnie młode i kwitnące królestwo, doświadczone dekadami wojny z królestwami czarnoksiężnikami z Vaasa.

Dambrath: Region zasiedlony przed wiekami przez Narów i grupę Illuskan, którzy przeszli przez *portale* na Wzgórzach Rady. Dambrath dostał się we władanie miasta drowów T'indhet i kultu Loviatara. Ludzie bez domieszki drowiej krwi w najlepszym razie mogą tu być szlachcymi.

Halruaa: Kraina, której każdy mieszkaniec zdaje się wiedzieć coś o sztuce czarodziejstwa. Leży na południowym wybrzeżu Faerunu.

Impiltur: Kwitnące królestwo na północnym brzegu Morza Wewnętrzznego. Ma za sobą konflikt z wojowniczymi humanoidami z pobliskich gór i z zapomnianymi demonami pradawnych imperiów.

Jezioro Pary: Rojne miasta-państwa Jeziora Pary są bogate i silne, lecz wiszą nad nimi cień złych bóstw.

Kraina Dolin: Doliny, rozproszone pod gąszciami pradawnej puszczy Cormanthor, to skupisko kraków z silnymi tradycjami niezależności.

Księżycowe Morze: Ponura ziemia pędów, hut i obozów górniczych, ze złowrogimi miastami – Twierdzą Zenthli i Mulmaster.

Lantan: Kraina słynna z racji powstających na jej obszarze mechanicznych cudów; leży na północy półwyspu Chult.

Lapaliiya: Mieszkańcy Lapalskiej Ligi żyją na południowo-wschodnim brzegu Lśniącego Morza, pomiędzy Sammaresh a Orpurnem. Ich teren sięga w głąb kontynentu do Dżungli Mhair, Bandyckich Pustkowi i Brunatnych Wzgórz.

Mulhorand: Ten starożytny kraj leży na wschodnim krańcu Morza Spadających Gwiazd. Od wielu stuleci nieśmiertelni królowie-bogowie rządzą nim niczym faraonowie.

Narfell: Zimna i dzika stepowa kraina na południe od Wielkiego Lodowca, znana jako ojczyzna najlepszych jeźdźców Faerunu.

Nimbral: Tajemniczą krainę uchodźców z Halruaa spowija załostona iluzja. Kraj Latających Łowców najbardziej słynie z odzianych w szkło jeźdźców dosiadających pegazów.

Pasmo: Na północ od Księżycowego Morza i na południe od Umęczonej Ziemi ciągnie się zielona nizinna znana jako Pasma – ojczyzna wielu wędrujących barbarzyńskich plemion.

Podmrok (Stare Shanatar): Pokolenia ludzi z Calimshanu i Jeziora Pary znalazły się w niewoli beholderów z Zokiru i drowów z Guallidurth. Wielu uciekło w ciemności Podmroku za przewodem Ibrandula, Przyciążającego Boga. Wciąż budują domy w pozabawionych światła krainach, które stały się ich ojczyzną.

Pomroczeni: Lud miasta Pomrok nosi miano Pomroczych. Ich tathia miasto obecnie spoczywa na lądzie, na brzegach Morza Cieni, w sercu Anauroch.

Pótnoc: Region ludzi mieszkających w górnych partiach dolin rzek Delimbiyr i Dessarin, od Brodu Szyletu po Llorh i od Czerwonego Modrzewia do Mirabar. Lud Neverwinter, Luskan i Wrót Baldura przynależą do regionu Wybrzeża Mieczy; Silverymoon dotyczy mieszkańców Srebrnych Marchii; Waterdeep obejmuje dolną część doliny Dessarin.

Przesmyk Czarodziejów: Miasta Przesmyku Czarodziejów leżą na południowym brzegu Półwyspu Aglarondzkiego. Skupisko niezależnych miast-państw, które od dawna próbują zdobyć Chessenta, Unther i Thay.

Przesmyk Vilhon: Region zdominowany przez starą, chylącą się ku upadkowi krainę Chondat; ziemia pełna sprzeczności. Trwa tu wieczny konflikt między wyrafinowanymi książętami-kupcami a potężnym kręgiem druidów, który postanowił ograniczyć ludzką ekspansję.

Rashemen: Dziką i piękną krainą na dalekim wschodzie, ojczyzną dzikich berserkerów i tajemniczych, zamaskowanych Czarownic z Rashemen (u samych Rashemitów określanych nazwą wychłan).

Samarach: W basenie Sanrach, na południowym brzegu półwyspu Chult, leży ksenofobiczny kraj Samarach – wasalne państwo Nimbralu.

Sembia: Chyba najbogatsze i najpotężniejsze królestwo na zachód od Morza Wewnętrznego; wyrafinowany kraj szermierzy, kupców i złodziei.

Shaar: Rozległa sawanna ciągnąca się przez ponad 1500 kilometrów na południowym Faerunie. W Shaar żyje wiele koczowniczych plemion, ale jest również garstka stałych osiedli.

Shou, emigranci: Daleko na wschód od Faerunu, na końcu Złotego Szlaku, żyje wiele dziwnych królestw i imperiów. Z tamtych odległych ziem przybyła grupa kupców, osadników i dyptomatów, szukających nowych możliwości na Zachodzie. *Wiedza (miejscowa – Thest).*

Silverymoon: Miasto często zwane Klejnotem Północy, miejsce magii i wiedzy, stojące na brzegu rzeki Rauvin, na dalekiej Północy. Główne miasto Srebrnych Marchii, ligi ludzkich miast i krasnoludzkich cytafel.

Smocze Wybrzeże: Kraina garstki bogatych i wykwintnych miast-państw i skrzyżowanie szlaków biegnących przez Faerun.

Tashalar: Położony na północnych brzegach półwyspu Chult Tashalar to słoneczna kraina oliwnych gajów, winnic i potężnych rodów kupieckich. Zagrażają jej chyttry yuan-ti z pobliskich dżungli.

Tethyr: Duże królestwo szlachetnych rycerzy i wielkich możnowładców, niedawno zjednoczone pod rządami króla i królowej po okropnej wojnie domowej.

Tharsult: Wypiskiarski kraj Tharsult stanowi centrum handlu morskiego na Lśniącym Morzu.

Thay: Odpychająca i tajemnicza kraina Odległego Wschodu; ojczyzna budzących lęk Czerwonych Magów.

Thest: Luźna konfederacja kupieckich miast-państw wyrosła dzięki Złotemu Szlakowi, nękana przez Mistrzów Cieni z Tel-flamm – potężną gildię złodziejską.

Thindol: Na południowym brzegu półwyspu Chult leży kupieckie państwo Thindol, zamieszkałe przez sztykonogich Tashalczyków i Chultan.

Turmish: Bogaty kraj na północnych brzegach Przesmyku Vilhon, zdominowany przez Turamitów.

Unther: Jedno z trzech Starych Imperiów południowo-wschodniego Faerunu, niegdyś przez stulecia znajdowało się we władzy złego boga-króla Gilgeama, który zginął w Czasie Kłopotów. Teraz Unther rozpadła się pod podwójnym naciskiem mulhorandzkiej inwazji i wewnętrznych waśni między możnymi a kapłanami.

Uthgarów, plemiona: Barbarzyńcy Uthgarowie wędrują po lasach i wzgórzach Północy. *Wiedza (miejscowa – Pótnoc).*

Vaasa: Zimna, surowa ziemia, którą uprzednio władał straszliwy król-czarnoksiężnik. Nie jest już bastionem zła – ale także miejscem dla kogoś niebądnęcego gotowego bronić się mieczem i magią.

Vast: Ojczyzna małych, niezależnych miast-państw w rodzaju Tantras i Kruczego Urwiska. Ma reputację krainy, w której poszukiwacze przygód mogą zdobyć sławę.

Waterdeep: Największe miasto Wybrzeża Mieczy i kosmopolityczna metropolia kwitnącego handlu, sprytnych lotrzyków oraz potężnych czarodziejów. Wzniesione nad straszliwym labiryntem zwanym Podgórzem, którym od dawna interesują się poszukiwacze przygód.

Wielka Dolina: Na setkach kilometrów pomiędzy lasami Lethyr a Rawlins rozciąga się Wielka Dolina – ojczyzna niegościnych ludzkich klanów i potężnych druidów.

Wielki Lodowiec: Ta surowa kraina to dom Uluitów – wytrwałych myśliwych i nomadów, którzy umieją przetrwać w najtrudniejszych warunkach. Na wschodzie leży odcięte od świata Sossal, czyli kraj zimnolubnych Sossrimów.

Wybrzeże Mieczy: Region ciągnący się od Luskan na północ do Wrót Baldura na południe. Wybrzeże Mieczy to kraina odizolowanych miast-państw, zajeżdżanych rywalizujących w handlu i skłonnych do jawnego rozbójnictwa.

Wyspy Moonshae: Na zachód od Faerunu leżą Wyspy Moonshae, których ludność dzieli się na miejscowy Lłud i illuskańskich najeźdźców.

Wyspy Nelanther: Nękane przez piratów i maruderów Wyspy Nelanther leżą na zachód od tethyrskiego półwyspu Velen.

Zachodnie Ziemie Centralne: Rozciągają się od Smoczego Wybrzeża do niższych partii doliny Chionthar. Rozproszone są po nich osady i domostwa, a także miasta karawan, jak Iriaebor i Scornubel.

Ziemie Hordy: Znane też pod nazwą Nieskończonych Pustkowi. Region zamieszkały przez dzikie plemiona Tuigan.

Złota Woda: Na brzegach Złotej Wody, daleko na południu leżą wschodnie krainy Estagund, Durpar, Złoty Var i Ulgrath.

REGIONY KRASNOLUDÓW

Większość faerunskich krasnoludów pochodzi z któregoś z terenów wymienionych dalej.

Chult: Dzikie krasnoludy żyją w dżungli Chult, a także w pobliskiej dżungli Mhair.

Dymiące Góry: Złote krasnoludy z Wielkiej Rozpadliny stworzyły twierdze, huty i odlewnie blisko wulkanicznych ognii Dymiących Gór i untherskiej Równiny Czarnego Popiołu.

Galeny, Góry: Te otoczone przez Impiltur, Damarę i Vast góry (oraz niedalekie Góry Ziemnej Ostrogi) przecinają liczne korytarze tarzawych krasnoludów. *Wiedza (miejscowa – Damara)*

Grzbiet Świata: Siedziba najsłynniejszych królestw krasnoludów tarzawych Północy. Tam znajdują się twierdze Cytafela

TABELA 1-3: REGIONY KRASNOLUDÓW

Region	Zalecane podraszy dziki krasnolud	Automatyczne języki chultski, krasnoludzki	Premiowe języki gobliniński, plomienny, shaarski, smoczy, tashalski	Ulubione bóstwa Thard Harr	Atuty regionalne	Premiowe ekwipunek
Chult					Przetrawianie, Przeżycie w dżungli ^{RAS} , Roślinne pęta ^{RAS}	(A) toporek* bądź krótka włócznia* lub (B) 3 dawki jadu czarnej zmi
Dymiące Góry	złoty krasnolud	krasnoludzki	chessentski, gobliniński, mulhorandzki, podwspólny, untherski	panteon krasnoludzki	Bliźnię grzmotu, Nieugiętość, Przekute serce, Ustna historia ^{RAS}	(A) koszulka kolcza* lub (B) różdżka leczenia lekkich ran (1. PC, 20 ładunków)
Góry Galeny	tarczowy krasnolud	damarski, krasnoludzki	chondathski, giganci, gobliniński, orkowy, podwspólny	panteon krasnoludzki	Bez zmęczenia, Bliźnię grzmotu, Nieugiętość, Polowanie na wrogów (gobliny), Znawstwo ska ^{RAS}	(A) ciężki nadziak* bądź krasnoludzki urgrosh* lub (B) kolczuga*
Grzbiet Świata	arktyczny krasnolud, tarczowy krasnolud, urdunnir	krasnoludzki	chondathski, giganci, gobliniński, illuskański, orkowy, smoczy	panteon krasnoludzki	Bliźnię grzmotu, Polowanie na wrogów (orkowie), Upór, Ustna historia ^{RAS}	(A) młot bojowy* bądź krasnoludzki topór bojowy* lub (B) napierśnik i 2 eliksiry leczenia lekkich ran
Oldonnar	urdunnir	krasnoludzki	giganci, podwspólny, smoczy, ziemny	Dumathoin	Magia we krwi, Siła ducha, Znawstwo ska ^{RAS}	(A) ciężki nadziak* bądź ciężki buzdygan* lub (B) kolczuga*
Podmrok (Korzeń Ziemi)	tarczowy krasnolud	krasnoludzki, podwspólny	elfi, giganci, gobliniński, orkowy, ziemny	Moradin	Nieugiętość, Skrwawienie, Upór	(A) topór wojenny* bądź lekka kusza* lub (B) eliksir leczenia lekkich ran i zbroja łuskowa
Podmrok (Mroczne Ziemie)	szary krasnolud	krasnoludzki, podwspólny	chondathski, giganci, gobliniński, smoczy, wodny	Duerra	Kupieckie pochodzenie, Magia we krwi, Pajęczce jeździectwo ^{RAS} , Żelazny umysł ^{RAS}	(A) młot bojowy* bądź miecz krótki* lub (B) zbroja płytkowa*
Podmrok (Północny Mrok)	szary krasnolud	krasnoludzki, podwspólny	giganci, gobliniński, orkowy, smoczy, ziemny	Laduguer	Odporność na trucizny, Upór, Zbirowatość	(A) koszulka kolcza* i 10 beltów* lub (B) toporek* lub topór wojenny*
Podmrok (Stare Shanatar)	tarczowy krasnolud	krasnoludzki, podwspólny	elfi, gnomi, smoczy, wodny, ziemny	Dumathoin	Azerska krew ^{RAS} , Bez zmęczenia, Bliźnię grzmotu, Nietoperze jeździectwo ^{RAS} , Nieugiętość	(A) ciężki buzdygan* bądź krasnoludzki urgrosh* lub (B) kolczuga*
Turmish	złoty krasnolud, tarczowy krasnolud	krasnoludzki, turmski	chondathski, elfi, giganci, gnomi, niziolczy	panteon krasnoludzki	Nieugiętość, Srebrna dłoń, Znawstwo ska, Bliźnię grzmotu	(A) zbroja płytkowa i ciężka stalowa tarcza* lub (B) pięć sztab złota po 50 sz
Waterdeep	tarczowy krasnolud	krasnoludzki	alzhedo, chondathski, elfi, illuskański, niziolczy, orkowy	panteon krasnoludzki	Bliźnię grzmotu, Kosmopolityzm, Srebrna dłoń, Zbirowatość	(A) koszulka kolcza* i 50 sz lub (B) ciężki buzdygan* bądź topór wojenny*

Region	Zalecane podraszy	Automatyczne języki	Premiowe języki	Ulubione bóstwa	Atuty regionalne	Premiowy ekwipunek
Wielka Rozpadlina	złoty krasnolud	krasnoludzki	giganci, gnomi, goblini, shaarski, untherski, ziemny	Moradin, panteon krasnoludzki	Bliźnię grzmotu, Metalurgia ^{RAS} , Podniebne jeździectwo ^{RAS} , Srebrna dłoń, Upór	(A) zwój siły byka i 5 kamieni grzmotów lub (B) ciężki buzdygan* bądź krasnoludzki topór bojowy*
Wielki Lodowiec	arktyczny krasnolud, tarczowy krasnolud	krasnoludzki, uluicki	damarski, giganci, powietrzny, smoczy, wodny	Talos, Ulutio	Biegleść w rzucaniu bronią, Przetwarzanie, Ustna historia ^{RAS}	(A) lekki nadziak* bądź krótka włócznia* lub (B) piesz wierzchowy i zbroja skórzana*
Wybrzeże Mieczu	tarczowy krasnolud	krasnoludzki, illuskański	chondathski, elfi, giganci, gnomi, orkowy	Dumathoin, Marthammor Duin, Moradin	Bez zmęczenia, Bliźnię grzmotu, Metalurgia ^{RAS} , Pochodzenie kupieckie, Przekute serce	(A) toporek* bądź topór dwuręczny* lub (B) pięć sztab złota po 50 sz

* Przedmiot mistrzowsko wykonany.

Adbar, Cytadela Felbarr i Mithrilowa Hala. *Wiedza (miejscowa – Srebrne Marchie).*

Oldonnar: Pod górami Alamir leży słynne królestwo Oldonnar, ojczyzna rzadkich krasnoludów urdunnirów (lub złobirudów). *Wiedza (miejscowa – Podmrok [Stare Shanatar]).*

Podmrok (Korzeń Ziemi): Głęboko pod Górami Ziemnej Ostrogi leżą pozostałości królestwa krasnoludów tarczowych o nazwie Zienna Opoka.

Podmrok (Mroczne Ziemie): Dunspeirrin, potężne miasto duergarów pod górami Orsraun, należy do najstarszych i najsilniejszych krain szarych krasnoludów. Region ten może wybrać szary

krasnolud z dowolnego miasta z kultem Duerry z Podziemi, zwłaszcza jeśli interesuje się sztukami psionicznymi.

Podmrok (Północny Mrok): Pod Wiecznymi Wrzosowiskami leży Grackstugh, Głębiny Królestwo duergarów. Region ten może wybrać szary krasnolud z dowolnego miasta, w którym kult Ladugera przeważa nad kultem Duerry z Podziemi.

Podmrok (Stare Shanatar): Pradawne Shanatar, dawna ojczyzna krasnoludów tarczowych, upadło przed wieloma wiekami. Wciąż istnieje jednak Ilkazar, Mithrilowe Królestwo.

Turmish: W górach Afrunn i Orsraun żyje wiele krasnoludów tarczowych.

Ryc. Steve Prescott



Złoty krasnolud

Tarczowy krasnolud

Szary krasnolud

Waterdeep: Waterdeep i jego bezpośrednie okolice, m.in. Zapomniane Wzgórza i Góry Miecza, zamieszkuje kilka dużych, rozmaitych klanów krasnoludów tarzawych.

Wielka Rozpadlina: Najpotężniejsza z krain tej rasy i pradawna ojczyzna złotych krasnoludów. *Wiedza (miejscowa – Sbaar)*

Wielki Lodowiec: W skrajnych lodach górach tego regionu mieszkają legendarni Inugaalikurici, czyli krasnoludy arktyczne.

Wybrzeże Mieczy: W ludzkich miastach Wybrzeża Mieczy, jak Mirabar i Neverwinter mieszka wielu krasnoludów tarzawych kupców, kowali i wytwórców broni.

REGIONY ELFÓW

Cale rzesze elfów schroniły się w odległym Evermeet, lecz wielu przedstawicieli tej rasy pozostało w Faerunie.

Drowy z Cormanthor: Drowy z rodu Jaelre i klanu Auzkovyn, skuszone starożytną magią elfów z powierzchni ziemi, zajęły stare fornice głęboko w lasach. *Wiedza (miejscowa – Kraina Dolin).*

Elfi Dwór: Nie wszystkie cormanthyrskie elfy z powierzchni opuściły pradawną ojczyznę. Wiele elfów księżycowych, leśnych i dzikich wciąż żyje w takich miejscach, jak Semberholme, Splątane Drzewa i sam Elfi Dwór. *Wiedza (miejscowa – Kraina Dolin).*

Evereska: Spustoszona przez faerimów z Anauroch kraina elfów słonecznych i księżycowych powoli odradza się ze zniszczeń po zaciętych bitwach mających miejsce rok temu. *Wiedza (miejscowa – Zachodnie Ziemie Centralne).*

Evermeet: Legendarna wyspa Evermeet leży daleko na zachodnim oceanie. To ostatni azyl i bastion złotych, srebrnych i zielonych elfów.

Gniazdo Śnieżnych Orłów: Ukryty azyl avarieli leży poza skutymi lodem szczytami Gór Lodowej Obręczy w północnowschodnim Faerunie. *Wiedza (miejscowa – Sossal).*

Las Lethyr: Głęboko w lasach Odległego Wschodu kryją się plemiona leśnych elfów. *Wiedza (miejscowa – Wielka Dolina).*

Menzoberranyr: Miasto Menzoberranzan, położone kilometry pod wyższą partią doliny Surbrin, ma chyba najgorszą sławę wśród krain faerunskich drowów. Region ten może wybrać każdy drow z miasta zdominowanego przez Lolth. *Wiedza (miejscowa – Podmrok [Północny Mrok]).*

Morze Wewnętrzne: Po wodach zachodniego i środkowego Morza Spadających Gwiazd są rozproszone dziesiątki osad wodnych elfów, w tym wielkie miasto Myth Nantar.

Morze Zewnętrzne: Na zachód od Faerunu leży Bezdrożne Morze, a na południu Wielkie Morze. W obu mieszka wielu wodnych elfów.

Puszcza Chondal: Knieję będącą niegdyś obszarem Nikerymath, krainą zielonych elfów, obecnie zamieszkuje kilka wędrownych plemion dzikich elfów.

Puszcza Yuir: Wiele elfów z Yuir to elfy gwiazdne, mieszkające w Sildęyiur, ale sama Puszcza Yuir jest domem populacji elfów dzikich. *Wiedza (miejscowa – Aglarond).*

Sildęyiur: Położona w głębi Puszczy Yuir pozaplanarna kraina Sildęyiur to dom odludnych gwiazdnych elfów. *Wiedza (miejscowa – Aglarond).*

Silverymoon: Miasto Silverymoon, zwane też Klejnotem Północy, to bastion nadziei, bezpieczeństwa i wiedzy wśród dzicych Północy. Jest domem znacznej populacji elfów księżycowych. *Wiedza (miejscowa – Srebrne Marchie).*

Ryc. Steve Prescott



Drow

Dzikie elfy

Słoneczny elf

Leśny elf

Księżycowy elf

TABELA I-4: REGIONY ELFÓW

Region Drowy z Cormanthor	Zalecane podrasy drow	Automatyczne języki elfi	Premiowe języki chondathski, leśny, migowy drowów, orkowy, otchlanny, pod- wspólny, smoczy	Ulubione bóstwa Eilistraee, Vhaeraun	Atuty regionalne Skrwawienie, Szybko i cicho	Premiowy ekwipunek (A) rapier* bądź lekka kusza* lub (B) ręczna kusza* i 3 dawki obezwładniającej trucizny drowów
Elfi Dwór	dziki elf, księżycowy elf, leśny elf	chondathski, elfi	damarski, giganci, gnomi, leśny, orkowy	panteon elfi	Nieustraszość, Szczęście bohaterów, Siła ducha, Walka w lesie ^{ODL}	(A) koszulka kolcza* lub (B) zwój <i>korowej skóry</i> i <i>drzewnego kształtu</i>
Evereska	księżycowy elf, stoneczny elf	chondathski, elfi	giganci, goblini, illuskański, orko- wy, powietrzny, smoczy	panteon elfi	Dar języków ^{RAS} , Dyscyplina, Magiczne wyszkolenie	(A) koleczuga* i 20 strzał* lub (B) <i>różdżka deszczu kolorów</i> (1. PC, 20 ładunków)
Evermeet	księżycowy elf, leśny elf, stoneczny elf	elfi	chondathski, illuskański, leśny, niebiański, powietrzny, wodny	panteon elfi	Magiczne wyszko- lenie, Obeznanie z ma- gią, Wykształcenie, Z innego świata	(A) zwój <i>kołatki</i> i <i>niewidzialności</i> lub (B) miecz długi* lub tuk długi*
Gniazdo Śnieżnych Ortów	avarie ^{RAS}	powietrzny, elfi	damarski, giganci, leśny, rashemi, smoczy, tuigański	Aerdrie Faenya	Biełość w sztuce, Nieustraszość, Umysł ponad ciałem, Wykształcenie	(A) rapier* bądź miecz długi* lub (B) <i>różdżka</i> <i>leczenia lekkich ran</i> (1. PC, 20 ładunków)
Las Lethyr	leśny elf	damarski, elfi	giganci, gnolli, gnomi, orkowy, rashemi	panteon elfi	Szczęście bohaterów, Znajomość lasów, Zwinne nogi	(A) ćwiekowana skórzni* lub (B) eliksiry <i>leczenia lekkich ran</i> lub (B) zbroja skórzana* i zwój <i>rozgrzania metalu</i>
Menzoberranyr drow		elfi, podwspólny	goblini, illuskański, migowy drowów, otchlanny, smoczy	Lolth	Magia we krwi, Paje- cze jeździectwo ^{RAS} , Skrwawienie, Styl bliź- niaczych mieczy	(A) ręczna kusza i 20 betrów* lub (B) zwój dwóch czarów 2-poziomowych
Morze Wewnętrzne	wodny elf	elfi, serusyjski	chondathski, giganci, leśny, smoczy, wodny	Sashelas z Głębin	Obeznanie z ładem ^{RAS} , Skrwawienie	(A) trójzab* bądź długa włócznia* lub (B) wodny tuk długi ^{RAS} *
Morze Zewnętrzne	wodny elf	elfi, wodny	alzhedo, chondathski, illuskański, smoczy	Sashelas z Głębin	Przetrawianie, Skrwawienie	(A) trójzab* bądź szytyl* lub (B) eliksir <i>leczenia średnich ran</i> i ćwiekowana skórzni*
Puszcza Chondal	dziki elf	elfi	chessentski, chon- dathski, gnolli, leśny, niziołczy, shaarski, untherski	Rillifane Rallathil	Leśna wspinaczka, Przetrawianie, Znajomość lasów	(A) ćwiekowana skórzni* i 20 strzał* lub (B) <i>zbroja skradania</i> lub (B) krótka włócznia*
Puszcza Yuir	gwiezdny elf ^{ODL} , leśny elf	aglarondzki, elfi	chessentski, da- marski, leśny, mulhorandzki, smoczy, untherski	panteon elfi	Dyscyplina, Leśna wspinaczka, Szczęście bohaterów	(A) ćwiekowana skórzni* i 20 strzał* lub (B) zwój <i>korowej skóry</i> i <i>drzewnego kształtu</i>
Sildëyuir	gwiezdny elf ^{ODL}	aglarondzki, elfi	leśny, mulho- randzki, otchlanny, piekielny, powietrzny, rashemi	Corellon Larethian	Biełość w sztuce, Walka w lesie ^{ODL} , Z innego świata, Znajomość lasów	(A) miecz długi* bądź rapier* lub (B) koszulka kolcza* i mistrzowska lutnia

Region	Zalecane podraszy	Automatyczne języki	Premiowe języki	Ulubione bóstwa	Atuty regionalne	Premiowy ekwipunek
Silverymoon	księżycowy elf, słoneczny elf	elfi, illuskański	chondathski, giganci, krasnoludzi, leśny, orkowy	panteon elfi	Siła ducha, Umysł ponad ciałem, Wykształcenie	(A) miecz długi* bądź rapier* lub (B) napierśnik i 20 strzał*
Waterdeep	księżycowy elf	chondathski, elfi	alzhedo, illuskański, krasnoludzi, niziołczy, orkowy	panteon elfi	Elokwencja, Kosmopolityzm, Styl bliźniaczych mieczy	(A) rapier* bądź sztylet* lub (B) różdżka magicznych pocisków (1. PC; 20 ładunków)
Wysoki Las	leśny elf	elfi	gnolli, goblini, illuskański, leśny, niziołczy	panteon elfi	Leśna wspinaczka, Znajomość lasów, Zwinne nogi	(A) miecz długi* bądź huk długi* lub (B) huk długi refleksyjny (S+2)
Zielony Matecznik	dziki elf, leśny elf	chondathski, elfi	alzhedo, giganci, goblini, shaarski, smoczy	panteon elfi	Szybko i cicho, Walka w lesie ^{ODL} , Zwinne nogi	(A) huk długi* lub (B) koszulka kolcza* i eliksir leczenia lekkich ran

* Przedmiot mistrzowsko wykonany.

Waterdeep: Wiele księżycowych elfów mieszka w lasach i na wzgórzach w dolnych biegach dolin rzek Delimibiy i Dessarin. Są częstymi gośćmi rojnego ludzkiego miasta Waterdeep.

Wysoki Las: Wysoki Las, niegdyś podzielony między starożytne elfie królestwa Eaelrann, Siluvane i Sharven, teraz jest ojczyzną wielu licznych i prężnych populacji leśnych oraz księżycowych elfów, które pozostały w północnym Faerunie.

Zielony Matecznik: Dom dzikich i leśnych elfów, będący znaczną częścią ludzkiego kraju o nazwie Tethyr.

REGIONY GNOMÓW

Gnomy, zwane Zapomnianym Ludem, żyją w wielu miejscach Faerunu, ale większe populacje zdarzają się bardzo rzadko.

Lantan: Ojczyzna największej faerunskiej populacji gnomów — wyspiarski kraj cudownych wynalazków i kwitnącego handlu na północ od półwyspu Chult.

Podmrok (Północny Mrok): Obecnie zrujnowane miasto svirfneblinów, Blingdenstone, leży pod dolną częścią doliny Ravuin na Północy. Mniejsze osiedla podziemnych gnomów są rozproszone



Podziemny gnom

Skalny gnom

TABELA I-5: REGIONY GNOMÓW

Region	Zalecane podraszy skalny gnom	Automatyczne języki gnomi, lantański	Premiowe języki alzhedo, chondathski, illuskański, krasnoludzki, płomienny, smoczy	Ulubione bóstwa Gond	Atuty regionalne Kupieckie pochodzenie, Nieustraszonosć, Wykształcenie	Premiowy cwikpunek (A) pistolet, róg z prochem i 10 kul* lub (B) ciężka kusza*
Lantan						
Podmrok (Północny Mrok)	podziemny gnom	gnomi, podwspólny	elfi, illuskański, krasnoludzki, smoczy, ziemny	Callarduran Gładkoręki	Kupieckie pochodzenie, Magia we krwi, Siła ducha	(A) sztyler*, lekki nadziak* bądź ciężki nadziak* lub (B) koszulka kolcza* i 10 bełtów*
Thesk	skalny gnom	aglarondzki, gnomi	damarski, elfi, gobliński, leśny, orkowy, smoczy	panteon gnomi	Biegłość w sztuce, Elokwencja, Magia we krwi	(A) lekki buzdygan* bądź miecz długi* lub (B) ćwickowana skórzina*, 7 kamieni grzmotów i 2 eliksiry leczenia lekkich ran
Wielka Dolina	leśny gnom, skalny gnom	damarski, gnomi	elfi, gnolli, gobliński, leśny, orkowy, smoczy	Baervan Włóczyki	Magia we krwi, Znajomość lasów, Zwierzęcy przyjaciele ^{RAS}	(A) lekki buzdygan* bądź krótka włócznia* lub (B) różdżka leczenia lekkich ran (1. PC, 20 ładunków)
Zachodnie Ziemie Centralne	skalny gnom	gnomi, chondathski	gobliński, illuskański, krasnoludzki, leśny, smoczy, ziemny	panteon gnomi	Biegłość w sztuce, Dyscyplina, Siła ducha	(A) pistolet, róg z prochem i 10 kul* lub (B) zwój niewidzialności i lustrzanego odbicia

* Przedmiot mistrzowsko wykonany.

po północnym Podmroku. Region ten może wybrać podziemny gnom z dowolnego miasta podobnego do Blingdenstone z czasów przed upadkiem.

Thesk: Miasto-państwo Milvarune i okoliczne Góry Smoczey Paszczy są domem wielu dużych klanów skalnych gnomów.

Wielka Dolina: Leśne i skalne gnomy występują powszechnie na Odległym Wschodzie.

Zachodnie Ziemie Centralne: Gnomie wioski i osady są rozrzucone w dolinach rzeki Chionthar i Krętej Wody.

REGIONY PÓŁELFÓW

Półelf wychowany przez jedno z rodziców mógłby uznać za ojczystą dowolny region elfów bądź ludzi. Niemniej dalej wymienione tereny słyną z licznej populacji półelfów.

Aglarond: W Puszczy Yuir żyje największa faeruńska populacja półelfów gwiazdnych i dzikich.

Dambrath: To ludzkie państwo podbite przed wiekami przez drowy obecnie zamieszkuje wielu półdrowów.

Kraina Dolin: Półelfy są powszechnie spotykane w wielu Dolinach, ale w Głębokiej Dolinie półelfów księżycowych i leśnych jest więcej niż gdziekolwiek w okolicy setek kilometrów.

Silverymoon: Silverymoon, spadkobierca domów upadłych elfich królestw Północy, jest domem wielu osób mieszanę krwi ludzi i elfów księżycowych. *Wiedza (miejscowa – Srebrne Marchie):*

Smocze Wybrzeże: Na niemal każdej ziemi wokół Morza Spadających Gwiazd można spotkać drobne grupy półelfów wodnych, ale najwięcej żyje ich na wybrzeżach Cormyru, Smoczego Wybrzeża i Sembii.

Waterdeep: Elfy i ludzie Smoczego Wybrzeża żyją obok siebie od wieków, więc półelfy księżycowe są zwykłym widokiem w Mieście Wspaniałości.

Wysoki Łas: W Wysokim Lesie i mieście Głośna Woda mieszka wiele półelfów księżycowych i leśnych, potomków mieszkańców starożytnych elfich królestw Eaelrann, Siluvanedi i Sharven. W zrujnowanym mieście Karse w Wysokim Lesie żyje garstka półdrowów.

REGIONY NIZIOŁKÓW

Niziołki wędrują po Faerunie, osiedlając się na krótko w różnych krainach zdominowanych przez ludzi. Niemniej prawdziwie mieście ojczyście rzeczonej rasy to przedstawione dalej regiony.

Amn: Niziołcza kraina Mieritin leżała niegdyś na wschodnim brzegu jeziora Esmel. Nadal w tym regionie mieszka wielu lekostopych.

Calimshan: Lekkostopie niziołki trafiły do Calimshanu przed tysiącami lat jako niewolnicy dzinów, a wielu wciąż tu pozostało.

Dolina Channath: Pomiędzy zachodnim Shaar a tajemniczą krainą Halruaa leży dolina rzeki Channath i las Amtar. W tym

regionie powszechnie spotyka się małe wsie niziołków zjawomysłnych i waleczniaków. *Wiedza (miejsce) – Shaar*.

Luiren: Południowa kraina Luiren to ojczyzna niziołków waleczniaków i kraj przodków wszystkich faerunskich hinów.

Północ: Osady niziołków lekkostopych osiadły brzegi dolnego biegu rzeki Delimbiyr, a najczęściej skupiają się wokół wsi Se-comber.

Puszcza Chondal: Rozległe, ciepłe lasy na południe od Chondathu i Chessenty od ponad tysiąca lat są domem niziołków zjawomysłnych.

Zachodnie Zieme Centralne: Niziołczych osadników spotyka się wszędzie w Zachodnich Ziemiach Centralnych, a zwłaszcza w dolinie na zachód od Odległych Wzgórz.

REGIONY ORKÓW I PÓŁORKÓW

Tak jak półorki, półorkowie występują w niewielkiej liczbie prawie wszędzie. Nie mają własnych, prawdziwych krain, za to duże i trwałe populacje tego dzielnego ludu można znaleźć w środkowym i północnym Faerunie.

TABELA I-6: REGIONY PÓŁELFÓW

Region	Zalecane podrasy	Automatyczne języki	Premiowe języki	Ulubione bóstwa	Atuty regionalne	Premiowe ekwipunek
Aglarond	półelf księżycowy	aglarondzki, elfi	chessentski, damarski, leśny, mulhollandzki, orkowy, smoczy, untherski	Mielikki, Rillifane, Rallathil, Silvanus	Leśna wspinaczka, Milicja, Szczęcie bohaterów, Znajomość lasów	(A) łuk długi* bądź miecz długi* lub (B) zbroja skórzana* i duża tarcza z ciemnodrzewu*
Dambrath	półdrow	dambrathski, elfi	gnolli, halruański, niziołczy, podwspólny, shaarski, smoczy	Lolth, Loviatar	Drowie oczy ^{RAS} , Siła ducha, Walka na noże	(A) koszulka kolcza* i 1 dawka trucizny drowów lub (B) kolczasty łańcuch* bądź batog*
Kraina Dolin	półdrow, półelf księżycowy	chondathski, elfi	giganci, goblini, krasnoludzki, leśny, podwspólny	Eilistraee, Mielikki, Silvanus, Sune	Biegłość w sztuce, Siła ducha, Zwinnę nogi	(A) łuk długi* bądź włócznia* lub (B) łuk długi refleksyjny (S+2)
Silverymoon	półelf księżycowy	elfi, illuskański	chondathski, giganci, krasnoludzki, leśny, orkowy	panteon elfi, Mystra, Oghma, Selune, Sune	Siła ducha, Umysł ponad ciałem, Wykształcenie	(A) miecz długi* bądź rapier* lub (B) napierśnik i 20 strzał*
Smocze Wybrzeże	półelf wodny	elfi, serusyjski	chondathski, giganci, goblini, turski, wodny	Sashelas z Głębin	Polowanie na wrogów (smoki), Walka na noże	(A) trójzab* bądź krótka włócznia* lub (B) pięć pereł po 50 sz.
Waterdeep	półelf księżycowy	chondathski, elfi	alzhedo, illuskański, krasnoludzki, niziołczy, orkowy	Angarradh, Sheanane, Księżycowy Łuk, Selune, Sune	Elokwencja, Kosmopolityzm, Styl blizniaczych mieczy	(A) rapier* bądź sztylet* lub (B) koszulka kolcza* i 50 sz.
Wysoki Łas	półelf księżycowy, półelf leśny	elfi, illuskański	chondathski, giganci, goblini, leśny, orkowy	Lurue, Mielikki, Rillifane, Rallathil, Silvanus	Leśna wspinaczka, Znajomość lasów, Zwinnę nogi	(A) łuk długi refleksyjny* bądź miecz długi* lub (B) <i>eliksir leczenia średnich ran</i> i <i>ćwiekowana skórzana*</i>

* Przedmiot mistrzowsko wykonany.

Amn: Amn od dawna nękała najazdy humanoidów, którzy gnieźdzą się w łańcuchach górskich otaczających ten kraj.

Chessenta: W miastach Powietrzna Ostroga i Reth oraz w pobliskich górach żyje wiele orkowych plemion, które od stuleci wojują i handlują z Chessentczykami.

Morze Księżycowe: Wielka Szara Ziemia Thar na północ od Morza Księżycowego słynie z liczebności bitnych plemion górskich orków.

Podmrok (Północny Mrok): Pod wyżej położoną częścią doliny Delimbiyr znajdują się ruiny starożytnego Ammarindaru, królestwa krasnoludów tarczowych. Obecnie gnieźdzą się tam piekielne legiony Kaanyra Vhoka, Berla, a więc wielu tana-ruków.

Północ: Twierdza Mrocznej Strzały króla Oboulda to tylko jedna z wielu orkowych twierdz położonych na wzgórzach i w wysokich dolinach Grzbietu Świata.

Thesk: Dwanaście lat temu legion zhenyjskich zbrojnych górskich orków rozproszył się po Thesk, udzieliwszy wcześniej pomocy w obronie tej ziemi przed hordą Yamun Kahana.



Niziołek zjawomyślny

Niziołek lekkostopy

Niziołek waleczeniak

TABELA I-7: REGIONY NIZIOŁKÓW

Region	Zalecane podraszy niziołek lekkostopy	Automatyczne języki chondathski	Premiowe języki alzhedo, smoczy, giganci, illuskański, orkowy	Ulubione bóstwa panteon niziołczy	Atuty regionalne Kosmopolityzm, Kupieckie pochodzenie, Srebrna dłoń, Znajomość ulicy	Premiowy ekwipunek (A) lekka kusza* bądź sztylet* lub (B) eliksir leczenia średnich ran i ćwiekowana skórzni*
Amn						
Calimshan	niziołek lekkostopy, niziołek waleczeniak	alzhedo	powietrzny, chondathski, smoczy, płomienny, shaarski	Brandobaris	Kupieckie pochodzenie, Znajomość ulicy	(A) sejmitar* bądź sztylet* lub (B) eliksir lewitacji i 3 kamienie grzmotu
Dolina Channath	niziołek zjawomyślny, niziołek waleczeniak	niziołczy, shaarski	dambrathski, elfi, gnolli, halruaarski, krasnoludzki	panteon niziołczy	Nieustraszość, Siła ducha, Szczęście bohaterów, Walka na nóż	(A) ćwiekowana skórzni* i 1 dawka jadu czarnej zmił lub (B) proca*
Luiren	niziołek lekkostopy	niziołczy	dambrathski, durpari, elfi, gnolli, halruaarski, krasnoludzki, shaarski	Yondalla	Dyscyplina, Milicja, Przenikliwość ^{CRAS} , Siła ducha	(A) miecz krótki* bądź miecz długi* lub (B) duża tarcza z ciemnodrzewu i 3 płożonożne worki
Północ	niziołek lekkostopy	illuskański	chondathski, elfi, giganci, krasnoludzki, orkowy	panteon niziołczy	Polowanie na wrogów, Szybko i cicho	(A) huk długi refleksyjny bądź miecz krótki lub (B) koszulka kolcza*
Puszcza Chondal	niziołek zjawomyślny	chondathski, niziołczy	chessentski, elfi, gnolli, leśny, shaarski	Sheela Peryroyl, Urogalan	Leśna wspinaczka, Skrwawienie, Szybko i cicho, Znajomość lasów	(A) huk krótki*, huk długi* bądź krótka włócznia* lub (B) 3 dawki błękitnego winnisu
Zachodnie Ziemie Centralne	niziołek lekkostopy, niziołek waleczeniak	chondathski, niziołczy	alzhedo, gnomi, goblirski, illuskański, krasnoludzki	panteon niziołczy	Nieustraszość, Przenikliwość ^{CRAS} , Szczęście bohaterów	(A) lekka kusza* bądź huk krótki* lub (B) koszulka kolcza*

* Przedmiot mistrzowsko wykonany.

TABELA I-8: REGIONY ORKÓW I PÓLORKÓW

Region	Zalecane podrasy półork	Automatyczne języki chondathski, orkowy	Premiowe języki alzhedo, giganci, gnolli, niziołczy, smoczy	Ulubione bóstwa Bane, Cyric, Tempus, Tyr, Waukeen	Atuty regionalne Mocno na nogach, Nieugiętość, Zbirowatość	Premiowy ekwipunek (A) topór wojenny* bądź orkowy topór podwójny* lub (B) koszulka kolcza i ciężka stalowa tarcza* (A) miecz półtoraczyny* bądź orkowy topór bądź buta* lub (B) napierśnik* (A) topór dwuręczny* bądź orkowy topór podwójny* lub (B) koszulka kolcza i ciężka stalowa tarcza* (A) miecz dwuręczny* bądź włócznia* lub (B) zbroja kryta* ze szpikulcami (A) zbroja kryta* ze szpikulcami lub (B) straszny korbacz*, topór dwuręczny* bądź orkowy topór podwójny* (A) włócznia* bądź topór dwuręczny* lub (B) kolczuga* ze szpikulcami (A) włócznia* bądź orkowy topór podwójny* lub (B) koszulka kolcza i ciężka stalowa tarcza* (A) włócznia* bądź topór dwuręczny* lub (B) ćwiekowana skórzina* i eliksir siły byka
Amn						
Chessenta	górski ork, półork	chessentski, orkowy	chondathski, giganci, smoczy, turmski	Hoar, Tiamat, Tempus, Tyr	Brawurowa szarża, Nieugiętość	
Morze Księżycowe	górski ork, orog, półork	damarski, orkowy	chondathski, giganci, krasnoludzki, smoczy	panteon orkowy, Bane, Cyric, Talona, Talos	Biegłość w rzucaniu bronią, Mocno na nogach, Odporność na trucizny	
Podmrok (Północny Mrok)	górski ork, orog, tanarukk	orkowy	giganci, gobliński, illuskański, otchłanny, podwspólny	panteon orkowy	Biegłość w rzucaniu bronią, Skrwawienie, Zbirowatość	
Północ	górski ork, orog, półork, tanarukk	illuskański, orkowy	giganci, gobliński, krasnoludzki, smoczy	panteon orkowy, Bane, Malar, Tempus	Odporność na trucizny, Szybko i cicho	
Thesk	górski ork, półork, szary ork	damarski, orkowy	giganci, gnolli, gnomi, mulhorandzki, rashemi	Bane, Shaundakul, Waukeen	Walka na noże, Zbirowatość	
Vaasa	górski ork, półork	damarski, orkowy	giganci, gobliński, krasnoludzki, podwspólny, uluicki	panteon orkowy, Bane	Mocno na nogach, Nieugiętość, Skrwawienie	
Ziemie Hordy	półork, szary ork	orkowy, rashemi	damarski, gnolli, mulhorandzki, tuigański	panteon orkowy	Bez zmęczenia, Nieustraszonosc	

* Przedmiot mistrzowsko wykonany.

Vaasa: Półorkowie z Vaasa, niedysiejsi żołnierze króla-czarnoksiężnika, to silny i twardy lud, który potrafi przetrwać w tej niegościnnej ziemi.

Ziemie Hordy: Wędrownie bandy szarych orków ze wschodu spotyka się od Wielkiego Lodowca po granice Murghóm.

REGIONY PLANOKRWISTYCH

Aasimarów, diablęta i genasi można czasami spotkać w różnych zakątkach Faerunu, ale szczególnie często trafiają się jedynie w kilku regionach.

Calimshan: Na pustyniach Calimshanu przetrwał niejeden ród z domieszka krwi dzinów i ifrytów.

Chessenta: Osamotnione wybrzeża Threskel, z dawną ziemie sporne między Chessentą i Untherem, są ojczyzną wielu wodnych genasi.

Impiltur: Demonolodzy Narów sprowadzili do Wschodniego Przesmyku wiele demonów, a diablęce potomstwo owych gości żyje obecnie na pobrzeżu Impilturu.

Mulhorand: Wielu Mulhorandczyków, od tysięcy lat rządzących przez wcielenia bóstw, ma domieszkę boskiej krwi.

Srebrne Marchie: Od stłęci Twierdzą Piekieni Brama władają demony, a ich diablęcy potomkowie żyją dziś na Srebrnych Marchiach i w górnej części doliny Delimbiyr.

Thay: Od wieków potężni czarodzieje z Thay krzyżowali niewolników z różnego typu przybyszami, aby stworzyć idealne sługi.

Unther: Jak lud Mulhorandu, tak i Untherczycy byli pod rządami wcieleni bóstw, które często wiały się ze śmiertelnymi.

Zachodnie Centralne: Od otwarcia portalu do Dziewięciu Piekieł w Roku Robaka, w bliskości Zamku Smocza Włócznia żyje rosnąca liczba diablę, potomków diablę.



Półelf książycowy

Półork

Półdrow



Aasimar

Genasi ziemny

Genasi powietrzny

Genasi wodny

Genasi ogniowy

Diabeł

TABELA I-9: REGIONY PLANOKRWISTYCH

Region	Zalecane podraszy ognio- genasi	Automa- tyczne języki	Premiowe języki	Ulubione bóstwa	Atuty regionalne	Premiowy ekwipunek
Calim-shan	powietrzny genasi	alzhedo	chondathski, gobi- liński, płomienny, po- wietrzny, shaarski, tashalski	Ilmater, Shar, Sharess, Talos, Tyr	Magia we krwi, Ognisty rodowód, Umysł ponad ciałem	(A) sejmitar* bądź bułat* lub (B) różdżka magicznych poisków (1. PC, 20 ładunków)
Chessenta	aasimar, wodny genasi	ches- sentski	aglarondzki, chonda- thski, mulhorandz- ki, smoczy, turmski, untherski	Anhur, Azuth, Czerwona Ry- cerka, Hoar, La- thander, Tiamat	Szkoła magii wta- jemniczeń, Walka na noże, Znajomość ulicy	(A) miecz krótki* bądź włócznia* lub (B) napierśnik
Impiltur	diabłą	damar- ski	aglarondzki, chessent- ski, chondathski, go- bliński, krasnoludzki, otchlanny, turmski	Bane, Cyric, Ilmater, Tymora, Waukeen panteon	Przerażający gniew, Zbirowatość	(A) miecz półtoraręczny* bądź morgenszttern lub (B) narzędzia złodziejskie* i ćwiekowana skórzna*
Mulho- rand	aasimar, diabłą, ziemny genasi	mulho- randzki	aglarondzki, niebiański, rashemi, shaarski, untherski	mulhorandzki	Dyscyplina, Magia we krwi, Teokratyzm ^{RAS}	(A) bułat* bądź khopesh* lub (B) zwój starszego przywrotaenia energii życiowej i duchowej broni
Srebrne Marchie	diabłą	illuskań- ski	chondathski, elfi, giganci, gobiński, krasnoludzki, orkowy, otchlanny	Bane, Cyric, Lathander, Oghma, Silvanus, Talos	Przerażający gniew, Zbirowatość	(A) miecz długi* bądź rapier* lub (B) zwój z czarem 2. po- ziomu (wtajemniczeń bądź objawień) i ćwiekowana skór- nia*
Thay	diabłą, genasi (każdy)	mulho- randzki	aglarondzki, damiarski, gnolli, piekielny, rashemi	Bane, Cyric, Kos- suth, Loviatar, Shar	Przerażający gniew, Tatuaż mocy, Umysł ponad ciałem	(A) zwój niewiedzialności i płomiennego promienia lub (B) napierśnik*
Unther	aasimar, dia- błą, ognio- genasi	unther- liński, orkowy, otchlanny, shaarski	chessentski, krasno- ludzki, orkowy, ot- chlanny, shaarski	Anhur, Bane, Mystra, Tem- pus, Tiamat	Magia we krwi, Teokratyzm ^{RAS} , Zbirowatość	(A) zbroja huskowa* i 20 strzał z zimnego żelaza lub (B) 3 dawki jadu czarnej żmii
Zachod- nie Ziemie Centralne	diabłą	chonda- thski	alzhedo, elfi, giganci, gobiński, orkowy, piekielny	Bane, Cyric, La- thander, Maski, Oghma, Tempus	Przerażający gniew, Zbirowatość, Znajomość ulicy	(A) miecz półtoraręczny* bądź miecz dwuręczny* lub (B) eliksir starszego przywrota- enia energii życiowej

* Przedmiot mistrzowsko wykonany.

REGIONY INNYCH RAS

Przedstawione dalej regiony służą mniej typowym rasom posta-
ci, wprowadzonym w *Rasach Faerunu*, *Odległym Wschodzie* lub
Podmroku.

Ashane: Na zimnych brzegach jeziora Ashane, na Odległym
Wschodzie, mieszka wielu ludzi-duchów. *Wiedza (miejscowa*
– Rasbemen).

Burzowe Rogi: Wiele wynanych z Gwiezdnych Gór przez smo-
ka aarakor założyło nowe gniazda w Górach Burzowych Rogów
w Cormyrze. *Wiedza (miejscowa – Cormyr)*.

Dolina Delimbiyr: Górne odcinki doliny nawiedzają fey'ri,
czające się w tajemnych leżach położonych w okolicach Wyo-
skiego Lasu.

Góry Lodowej Obręczy: Zamarznęte stoki i mgły Lodowej
Obręczy na Wschodzie nawiedzają dzicy rzeźnacy (patrz: *Odległy*
Wschód). *Wiedza (miejscowa – Rasbemen)*.

Góry Ziemnej Opoki: Goblino, hobgoblino i niedźwiedzi nę-
kają Góry Ziemnej Opoki między Vast i Damara.

Las Lethyr: Centaury i volodni, czyli sosnoludy, występu-
ją w większości lasów Odległego Wschodu. *Wiedza (miejscowa*
– Wielka Dolina).

Odległe Wzgórza: Na Zachodnich Ziemach Centralnych znaj-
dują się ukryte gniazda kir-lananów, a na Odległych Wzgórzach
i w Górach Zachodzącego Stońca mieszczą się ich gniazda. *Wie-*
dza (miejscowa – Zachodnie Ziemie Centralne).

Płaskowyż Thay: Wiele thayskich gnolli pochodzi z dzikich
północno-zachodnich krańców tej nieogócinnej ziemi. Dawniej
po płaskowyżu swobodnie wędrowały centaury, ale dziś więk-
szość z nich służą Czerwonym Magom. *Wiedza (miejscowa –*
Thay).

Podmrok (Fluvenilstra): Fluvenilstra, zwana Miastem-Ogro-
dem Podmroku, leży pod Shaar. Ten piękny region jest domem
tajemniczych ras znanej jako chytraki. *Wiedza (miejscowa – Pod-*
mrok [Wielki Bhaerynden]).

Podmrok (Podziemny Imaskar): Ukryta krypta zagrzebana
głęboko pod Nieskończonymi Pustkowiami, zamieszkała przez

TABELA I-10: REGIONY INNYCH RAS

Region	Zalecane podraszy człowiek-duch ^{ODL}	Automatyczne języki	Premiowe języki	Ulubione bóstwa	Atuty regionalne	Premiowy ekwipunek
Ashane		rashemi, leśny	giganci, goblini, mulhollandzki, powietrzny, rashemi, shou, tuigański, wodny	Mielikki, Selune, Silvanus	Magia we krwi, Umysł ponad ciałem, Z innego świata	(A) kolczasty łańcuch*, nunczaku* bądź siangham* lub (B) różdżka wykrycia magii lub różdżka światła (1. PC, 20 ładunków)
Burzowe Rogi	arakokra ^{RAS}	powietrzny	chondathski, elfi, leśny, orkowy, smoczy	Aerdrie Faenya	Brawurowa szarża, Nieustraszonosć	(A) oszczep*, włócznia* bądź długa włócznia* lub (B) latająca kopia ^{RAS} *
Dolina Delimbiyr	feyr ^{RAS}	elfi	otchłanny, chondathski, krasnoludzki, giganci, illuskański	Ghaunadaur, Shevarash	Magia we krwi, Skrwawienie	(A) miecz długi* bądź sztylet* lub (B) koszulka kolcza*
Góry Lodowej Obręczy	rzezacz ^{ODL}	giganci	damarski, krasnoludzki, powietrzny, rashemi, tuigański	Auril, Loviatar	Bitewny skok ^{ODL} , Przetrawianie, Upór	(A) maczuga dwuręczna* lub (B) zbroja skórzana* i 6 dawek śmierdzącego tłuszczu rzezacza
Góry Ziemnej Opoki	goblin ^{RAS} , hobgoblin ^{RAS} , niedźwiedź ^{RAS}	gobliński	damarski, giganci, krasnoludzki, orkowy, podwspólny	Hruggek, Maglubiyet	Odporność na trucizny, Szybko i cicho, Walka na noże	(A) ćwiekowana skórzna* i 2 dawki zielonokrwistego oleju lub (B) miecz krótki* bądź włócznia*
Las Lethyr	volodni ^{ODL}	damarski, leśny	drzewców, gobliński, mulhollandzki, orkowy, rashemi, smoczy	Silvanus	Daleki zasięg ^{ODL} , Walka w lesie ^{ODL} , Znajomość lasów	(A) łuk długi* bądź włócznia* lub (B) zbroja skórzana* i zwój oziębienia metalu
Odlegie Wzgórza	kir-lanan ^{RAS}	kir-lanański	otchłanny, chondathski, smoczy, giganci, piekielny, orkowy	brak	Magia we krwi, Przeróżający gniew	(A) długa włócznia* bądź kolczasty łańcuch* lub (B) koszulka kolcza*
Płaskowyż Thay	centaur ^{RAS} , gnoll ^{ODL}	gnolli	gobliński, mulhollandzki, otchłanny, piekielny, rashemi, smoczy	Yeenoghu	Daleki zasięg ^{ODL} , Skrwawienie, Zbirowatość	(A) topór wojenny* bądź krótka włócznia* lub (B) zbroja łuskowa* ze szpikulcami
Podmrok (Fluvenilstra)	chytraki ^{POD}	podwspólny	elfi, gnomi, krasnoludzki, wodny, ziemny	Chauntea, Grumbar, Shar	Dyscyplina, Nieugiętość, Przetrawianie	(A) zbroja skórzana* i duża drewniana tarcza* lub (B) koszulka kolcza* i eliksir leczenia lekkich ran
Podmrok (Podziemny Imaskar)	podziemny Imaskari ^{POD}	roshoum	niebiański, otchłanny, podwspólny, smoczy, wodny, ziemny	Chauntea, Grumbar, Kossuth, Mystra, Shar	Szkoła magii w tajemniczeń, Z innego świata	(A) jeden zwój czaru 2-poziomowego i 3 kamienie grzmotów lub (B) różdżka wykrycia magii bądź różdżka światła (1. PC, 20 ładunków)
Podmrok (Reeshov)	grimlok ^{POD}	podwspólny, ziemny	elfi, kuo-toa, orkowy, otchłanny	Shar	Mocno na nogach, Skrwawienie, Zbirowatość	(A) topór wojenny* lub (B) zbroja łuskowa* ze szpikulcami
Podmrok (Sloopdilmopolop)	kuo-toa ^{POD}	kuo-toa, podwspólny	elfi, krasnoludzki, smoczy, wodny	Blibdoolpoolp	Przeróżający gniew, Przetrawianie	(A) szczypcowy drąg ^{POD} * bądź włócznia* lub (B) zwój wytrzymałości niedźwiedzia i odporności na energię
Podmrok (Yathchol)	chityniak ^{POD}	podwspólny	elfi, kuo-toa, migowy drowów, orkowy	Lolth	Dyscyplina, Odporność na trucizny, Walka na noże	(A) miecz krótki* bądź oszczep* lub (B) eliksir starszego przywrócenia energii życiowej

Region	Zalecane podraszki wemik ^{RAS}	Automatyczne języki	Premiowe języki gnolli, krasnoludzi, niziołczy, shaarski, untherski	Ulubione bóstwa	Atuty regionalne	Premiowy ekwipunek
Shaar				Nobanion	Bez zmęczenia, Brawurowa szarża, Szybko i cicho	(A) maczuga* bądź włócznia* lub (B) duża drewniana tarcza* i 3 eliksiry leczenia lekkich ran
Sphur Upa	zmierzcho-wiec ^{POD}	podwspólny	elfi, krasnoludzi, leśny, smoczy, wodny, ziemny	brak	Elokwencja, Nieustrasżoność, Szczęście bohaterów	(A) ćwiekowana skórziana* i 20 strzał* lub (B) zwoj niewidzialności i kołatk
Surkh	jaszczuro-ludź ^{POD}	smoczy	chondathski, go-blirński, illuskarński, orkowy, wodny	Semuanya	Bez zmęczenia, Bieglność w rzucaniu bronią, Nieugiętość	(A) oszczep* lub (B) zbroja skórzana* i duża drewniana tarcza*
Wysoki Las	centaur ^{RAS}	leśny	chondathski, elfi, giganci, illuskarński, orkowy, smoczy	Lurie, Mielliki, Rillifaneza, Rallathil, Silvanus	Brawurowa szarża, Znajomość lasów	(A) luk długi refleksyjny* bądź maczuga dwuręczna* lub (B) ćwiekowana skórziana*

* Przedmiot mistrzowsko wykonany.

Podziemnych Imaskari – lud fizycznie przesączony magią głębin ziemi. *Wiedza miejscowa* – (Podmrok [Korzeń Ziemi]).

Podmrok (Reeshov): Głęboko pod Węzowymi Wzgórzami leży Reeshov, miasto grimloków. *Wiedza miejscowa* – (Podmrok [Północny Mrok]).

Podmrok (Sloopdilonopol): Miejsce uznawane za największe miasto kuo-toa leży pod Zatoką Ognistego Smoka, blisko wybrzeża Tethyru. *Wiedza miejscowa* – (Podmrok [Stare Shanatar]).

Podmrok (Yathchol): Pod Szarymi Wierchami mieści się kraina chityniaków o nazwie Yathchol. *Wiedza miejscowa* – (Podmrok [Północny Mrok]).

Shaar: Szlachetni wemikowie uważają Shaar za własne tereny łowieckie. *Wiedza miejscowa* – (Shaar).

Sphur Upa: Istniejące na połny na Planie Cieni, a na połny na Planie Materialnym Sphur Upa to miasto zmierzchowców (patrz: Podmrok). *Wiedza miejscowa* – (Podmrok [Korzeń Ziemi]).

Surkh: Jaszczurolidzie polują na wielu moczarach, ale miasto Surkh na brzegach Głębokiego Przesmyku to siedziba rojnej cywilizacji tych luskowatych żołnierzy. *Wiedza miejscowa* – (Przesmyk Vilbon).

Wysoki Las: Tę knięję przemierzają centaury.

ważne statystyki

Przedstawione dalej dane to rozszerzenie informacji potrzebnych do losowania początkowego i maksymalnego wieku, wzrostu i wagi bohaterów graczy (jak to zaprezentowano w rozdziale 6 „Opis” w *Podręczniku Gracza*), uwzględniające wszystkie rasy z niniejszego rozdziału.

Wiek: Możesz wybrać początkowy wiek postaci lub wylosować go w tabeli 1-11 „Losowy wiek początkowy”. Tabela 1-11 dzieli klasy postaci na kategorie: proste, średnie i trudne. Przypisy podają, która klasa należy do jakiej kategorii. W tabeli 1-12 znajduje się rozpisko lat dla poszczególnych kategorii wiekowych i odpowiednie modyfikacje wartości atrybutów.

Wzrost i waga: Wzrost i wagę możesz wybrać z przedziałów podanych w tabeli 1-13 „Losowy wzrost i waga”, opierając się na wartościach atrybutów postaci – lub po prostu wylosować.

TABELA I-II: LOSOWY WIEK POCZĄTKOWY

Rasa	Dorosłość	Prosta*	Średnia**	Trudna†
Człowiek	15 lat	+1k4	+1k6	+2k6
Elf (każdy)	110 lat	+4k6	+6k6	+10k6
Gnom, podziemny	20 lat	+4k6	+6k6	+9k6
Gnom, skalny	40 lat	+4k6	+6k6	+9k6
Krasnolud (każdy)	40 lat	+3k6	+5k6	+7k6
Niziołek	20 lat	+2k4	+3k6	+4k6
Planokrysty (każdy)	15 lat	+1k6	+1k8	+2k8
Półelf	20 lat	+1k6	+2k6	+3k6
Półork	14 lat	+1k4	+1k6	+2k6

* Klasy proste to barbarzyńca, łotrzyk i zaklinacz.

** Klasy średnie to bard, paladyn, tropiciel i wojownik.

† Klasy trudne to czarodziej, druid, kapłan i mnich.

TABELA I-12: EFEKTY STARZENIA SIĘ

Rasa	Wiek średni*	Wiek Starty**	Wiek sędziwy†	Wiek Maksymalny
Człowiek	35 lat	53 lata	70 lat	+2k20 lat
Elf (inny)	175 lat	263 lata	350 lat	+4k% lat
Elf (słoneczny)	210 lat	315 lat	420 lat	+6k% lat
Gnom, podziemny	80 lat	120 lat	160 lat	+2k% lat
Gnom, skalny	100 lat	150 lat	200 lat	+3k% lat
Krasnolud (każdy)	125 lat	188 lat	250 lat	+2k% lat
Niziołek	50 lat	75 lat	100 lat	+5k20 lat
Planokrysty (każdy)	45 lat	68 lat	90 lat	+3k20 lat
Półelf	62 lata	93 lata	125 lat	+3k20 lat
Półork	30 lat	45 lat	60 lat	+2k10 lat

* –1 S, Bd i Zr; +1 Int, Rzt i Cha.

** –2 S, Bd i Zr; +1 Int, Rzt i Cha.

† –3 S, Bd i Zr; +1 Int, Rzt i Cha.

TABELA I-13: LOSOWY WZROST I WAGA

Rasa	Bazowy wzrost		Bazowy modyf. wzrostu	Bazowa waga		Bazowy modyf. wagi
	Mężczyzna	Kobieta		Mężczyzna	Kobieta	
Człowiek, Calishyta ¹	143 cm	130 cm	+5k10	58 kg	40 kg	×(1k4) kg
Człowiek, Chondatanin ²	150 cm	138 cm	+6k8	60 kg	43 kg	×(1k4) kg
Człowiek, Damaranin ³	145 cm	133 cm	+5k10	60 kg	43 kg	×(1k4) kg
Człowiek, Illuskanin ⁴	155 cm	143 cm	+5k8	70 kg	53 kg	×(1k4) kg
Człowiek, Mulanin ⁵	148 cm	135 cm	+5k10	60 kg	43 kg	×(1k4) kg
Człowiek, Rashemita ⁶	145 cm	133 cm	+5k8	65 kg	48 kg	×(1k4) kg
Człowiek, Tetheryczyk ⁷	145 cm	133 cm	+5k10	63 kg	45 kg	×(1k4) kg
Krasnolud, złoty	113 cm	108 cm	+5k4	65 kg	50 kg	×(1k6) kg
Krasnolud, szary	113 cm	108 cm	+5k4	55 kg	40 kg	×(1k4) kg
Krasnolud, tarczowy	125 cm	120 cm	+5k4	73 kg	55 kg	×(1k6) kg
Elf, drow	133 cm	133 cm	+5k6	43 kg	40 kg	×(1k3) kg
Elf, księżycowy	145 cm	133 cm	+5k10	45 kg	35 kg	×(1k4) kg
Elf, słoneczny	145 cm	133 cm	+5k10	45 kg	35 kg	×(1k4) kg
Elf, dziki	145 cm	133 cm	+5k10	50 kg	40 kg	×(1k4) kg
Elf, leśny	145 cm	133 cm	+5k10	50 kg	40 kg	×(1k4) kg
Gnom, podziemny	85 cm	80 cm	+5k4	20 kg	18 kg	×1 kg
Gnom, skalny	90 cm	85 cm	+5k4	20 kg	18 kg	×1 kg
Półelf, półdrow	138 cm	133 cm	+5k8	50 kg	40 kg	×(1k4) kg
Półelf, inny	145 cm	133 cm	+5k10	55 kg	40 kg	×(1k4) kg
Półork	145 cm	133 cm	+5k12	75 kg	55 kg	×(1k6) kg
Niziołek	80 cm	75 cm	+5k4	15 kg	13 kg	×1 kg
Planokrwały, aasimar	145 cm	133 cm	+5k10	60 kg	43 kg	×(1k4) kg
Planokrwały, powietrzny genasi	145 cm	133 cm	+5k10	60 kg	43 kg	×(1k3) kg
Planokrwały, ziemny genasi	145 cm	133 cm	+5k10	60 kg	43 kg	×(1k6) kg
Planokrwały, ogniowy genasi	145 cm	133 cm	+5k12	60 kg	43 kg	×(1k4) kg
Planokrwały, diable	145 cm	133 cm	+5k10	60 kg	43 kg	×(1k4) kg
Planokrwały, wodny genasi	145 cm	133 cm	+5k8	60 kg	43 kg	×(1k4) kg

1 Statystyki Calishytów dotyczą również Durparczyków i Zakharczyków.

2 Statystyki Chondatan dotyczą również Maztikan (Nexalan) i Turamitów.

3 Statystyki Damaran dotyczą również Halruańczyków, Lan-tańczyków, Netheryczyków, Shaaryczyków, Shou, Tashalan,

Tuigan i Vaasan.

4 Statystyki Illuskan dotyczą również Chultan.

5 Statystyki Mulan dotyczą również Sossrimów.

6 Statystyki Rashemitów dotyczą również Gurów, Narów, Raum-viran i Uluitów.

7 Statystyki Tetheryczyków dotyczą również Lludu.

Atuty

Postacie żyjące w świecie ZAPOMNIANYCH KRAIN mają dostęp do szeregu unikatowych atutów, które odzwierciedlają specjalne talenty, sztuczki i wiedzę Faerńczyków. Wszystkie przedstawione dalej atuty opisano według formatu z *Podręcznika Gracza*.

Atuty regionalne

Atut regionalny prezentuje specjalną, wyjątkową zdolność lub talent spotykany pośród mieszkańców konkretnego miejsca, przedstawicieli narodowości czy innej odróżniającej się grupy. W przypadku tych atutów w ich prezentacji obok nazwy podano w nawiasie informację „regionalny”.

Przy każdym atucie regionalnym podano jedną lub kilka opcji ras postaci i regionu jako wymagania. Aby wybrać dany atut, postać musi te wymagania spełniać. Na przykład, postać, która chce posiadać atut, którego wymagania regionalne brzmią „Krasnolud

(Grzbiet Świata)”, musi być krasnoludem, którego ojczystym regionem jest Grzbiet Świata.

Wybierając region ojczysty na etapie tworzenia postaci możesz wziąć jeden atut regionalny z listy dostępnej dla postaci o takim pochodzeniu. Nawet jeśli na 1. poziomie możesz wybrać kilka atutów (człowiek lub niziołek walecznik ma prawo do dwóch atutów na 1. poziomie), tylko jeden z nich może być regionalny.

Atuty regionalne nie są premiovymi – zdobywasz je tak jak normalne atuty.

Automatyczne kontrczarowanie [ogólny]

Umiesz szybko reagować, by skontrczarować zaklęcia przeciwników.

Wymagania: Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze kontrczarowanie.

Korzyści: Raz w rundzie możesz kontrczarować jedno zaklęcie przeciwnika, nawet jeśli nie przygotowałeś ku temu stosownej akcji. Akcją kontrczarowania zastępuje swoją następną turę. Nie możesz używać tego atutu będąc nieprzygotowanym.

Normalnie: Osoba nieposiadająca tego atutu musi przygotowywać stosowną akcję w każdej rundzie, w której zamierza użyć kontrczaru.

Bez zmęczenia [regionalny]

Nigdy nie wiesz, kiedy powiedzieć „dość”.

Wymagania: Człowiek (Pasma, Thindol, Vaasa lub Ziemia Hordy), jaszczuroludź (Surkh), krasnolud (Galeny, Podmrok [Stare Shanar] lub Wybrzeże Mieczy), ork (Ziemia Hordy), bądź wemik (Shaar).

Korzyści: Zmniejszasz efekty zmęczenia i wyczerpania o jeden stopień. Jeśli w danych okolicznościach normalnie uległbyś wyczerpaniu (jak po zaklęciu fali wyczerpania), jesteś tylko zmęczony. Jeżeli coś wywołałoby zwykle zmęczenie (np. koniec działania barbarzyńskiego szatu), stan ten nie działa na ciebie wcale.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

Biegłość w rzucaniu bronią [regionalny]

Potrąfisz rzucać ciężką bronią z zabójczą skutecznością.

Wymagania: Człowiek (Północ, Vaasa, Wielki Lodowiec lub Wyspy Moonshae), jaszczuroludź (Surkh), krasnolud (Wielki Lodowiec), bądź ork (Morze Księżycowe lub Podmrok [Północny Mrok]).

Korzyści: Gdy wykonujesz atak dystansowy bronią rzucającą (toporem, włócznią, oszczepem itp.), możesz dodać do testu ataku premię z Siły zamiast ze Zręczności.

Normalnie: Postać walcząca bronią dystansową dodaje do testu ataku premię ze Zręczności.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

Biegłość w sztuce [regionalny]

Twój lud słynie z talentów pieśniarskich i gawędziarskich.

Atuty regionalne a materiał z innych publikacji

Zaprezentowany tu system regionów unowocześnie oraz zastępuje zasady dotyczące atutów regionalnych i regionów przedstawione w *Opisie Świata ZA POMIANTCH KRAIN*. Niemniej dodatkowe regiony i związane z nimi atuty występują także w *Rasach Faerunu* i *Odległym Wschodzie*. Wszystkie atuty z tamtych publikacji, w których pojawia się pozycja „Region”, należy uznać za atuty regionalne, podlegające tym samym ograniczeniom wyboru jak inne atuty z przypiskiem „regionalny”.

System regionów z niniejszej książki pozwala dać bohaterowi tylko jeden jedyny atut regionalny, który można wybrać wyłącznie na 1. poziomie. Zasada ta anuluje tę ze strony 28 *Opisu Świata ZA PO-*

Wymagania: Człowiek (Chessenta, Waterdeep lub Zachodnie Ziemia Centralne), elf (Gniazdo Śnieżnych Orłów lub Sildyuir), gnom (Thesk lub Zachodnie Ziemia Centralne), bądź półelf (Kraina Dolin).

Korzyści: Zyskujesz premię +2 do wszystkich testów Występów i do testów jednej umiejętności Rzemięsla związanej ze sztuką, jak kaligrafia, malarstwo, rzeźbiarstwo lub taktwo. Ponadto, jeśli dysponujesz zdolnością muzyka bardów, możesz ją stosować dziennie więcej o trzy razy. Na przykład, bard 3. poziomu dzięki temu atutowi mógłby używać muzyki bardów sześć razy dziennie.

Normalnie: Postać może grać muzykę bardów raz dziennie na poziomie w klasie barda.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

Blizniaczy czar [metamagicja]

Możesz rzucić jednocześnie dwa identyczne czary.

Wymagania: Dowolny inny atut metamagiczny.

Korzyści: Czar objęty tym atutem działa dwukrotnie, jakbyś jednocześnie rzucił to samo zaklęcie dwa razy w jedno miejsce lub na jeden cel. Wszystkie zmienne zaklęcia (cele, kształtowanie obszaru itd.) pozostają identyczne w obu jego wersjach. Ofiara (bądź ofiary) podlega efektom obu czarów z osobną i wykonuje niezależne rzuty obronne.

W niektórych wypadkach, choćby bliźniaczy *zawrozczenie osoby*, porażka obu rzutów obronnych skutkuje pojedynczym efektem. Niemniej sojusznik zaurcozonego musi wykonać dwa udane testy rozproszenia, aby zanegować podwojony efekt. Analogicznie jak w przypadku innych atutów metamagicznych, podwojenie zaklęcia nie wpływa na jego wrażliwość na kontrczarowanie (na przykład, kontrowanie zwykłym, niebliźniaczym czarem nie oznacza negacji tylko połowy bliźniaczego zaklęcia).

Bliźniaczy czar wykorzystuje komórkę na czary o cztery poziomy wyższą niż właściwy poziom zaklęcia.

Bliznię grzmotu [regionalny]

Należysz do pokolenia krasnoludzkich bliźniaków urodzonych po Moradynowym Błogosławieństwie Grzmotu w Roku Grzmotu.

MNANTCH KRAIN, gdzie pozwolono bohaterowi zyskać kolejny atut regionalny za każde 2 rangi w umiejętności Wiedza (miejscowa). Tutaj atuty zaprojektowano z założeniem, że postać ma dostęp tylko do jednego. Większa ich liczba groziłaby zachwianiem równowagi.

W tabelach regionów w niniejszym rozdziale wszystkie atuty regionalne pojawiają się przy odpowiednich obszarach. Przydzielenie atutów do regionów dokonane w tej książce jest nadzadne wobec wszystkich poprzednich publikacji, ale nie wszystkie opisy atutów z poprzednich publikacji przedrukowano tutaj. Większości atutów, o których nie wspomina niniejsza książka, można używać bez modyfikacji.

TABELA I-14: ATUTY

Nazwa atutu	Wymagania	Korzyści
Aksjomatyczny cios ¹	właściwość klasowa ugodzenie anarchii, charakter praworządny	Każda broń w twoich rękach staje się aksjomatyczna.
Automatyczne kontrczarowanie	Doskonała inicjatywa, Doskonalsze kontrczarowanie	Kontrczar raz w rundzie bez przygotowania na to akcji.
Bliźniaczy czar	dowolny inny atut metamagiczny	Czar działa na obszar lub cel dwukrotnie.
Błogosławieństwo Lliiry ²	Wyzwalanie się 1 ranga, Aureola światła	Premia uświęcona +2 do testów Wyzwalania się i rzutów obronnych przeciw efektom paraliżującym, unieruchamiającym i oplatującym.
Błogosławieństwo Siedmiu Sióstr ³	zdolność rzucania 6-poziomowych czarów wtajemniczeń	Zwiększa listę czarów wybranej klasy pozwalającej rzucać zaklęcia wtajemniczeń.
Boskie przenikanie czarem ¹	Rzt 21, Doskonalsze zaklęcia związane z charakterem, charakter zgodny z wybranym komponentem, zdolność rzucenia czarów objawień 9. poziomu.	+4 poziomy czarującego na pokonanie odporności na czary za pomocą zaklęć związanych z wybranym charakterem.
Czary tematyczne	1. poziom w klasie posługującej się czarami wtajemniczeń	+4 do ST Czarostwa na rozpoznanie twoich czarów, +1 poziom czarującego przy zaklęciach tematycznych.
Dar rozróżniania ³	—	Podwaja wiedzę uzyskaną z <i>relikwiarza wierności</i> .
Długotrwały czar	Przedłużenie czaru	Wydłuża czas działania czaru do 24 godzin.
Doskonała wspólna metamagia ¹	Czarostwo 30 rang, Przyspieszenie czaru, Unieruchomienie czaru, Wyciszenie czaru właściwość klasowa wspólna metamagia	Możesz użyć Przyspieszenia czaru, Unieruchomienia czaru lub Wyciszenia czaru względem czarów sojusznika.
Doskonalsze pochwylenie czaru ¹	Czarostwo 40 rang, Wiedza (tajemna) 40 rang, Epickie skupienie na umiejętności (Czarostwo), właściwość klasowa pochwylenie czaru	Potęguje lub kontroluje pochwycony przez ciebie czar, jakbyś sam go rzucił.
Doskonalszy chowaniec	<i>patrz: Przewodnik Mistrza Podziemi</i>	Zdobywasz specjalnego chowańca.
Doskonalszy dostęp do źródeł czarów ¹	Czarostwo 30 rang, Wiedza (tajemna) 30 rang, zdolność rzucania czarów ze źródeł czarów	Zwiększa szansę znalezienia pożądanego zaklęcia w źródle czarów.
Dotyk nienawiści ²	Spługawienie czaru, zdolność rzucania 5-poziomowych czarów objawień, wyznawca Bane'a	Możesz dotknięciem zmienić zwierzę w bestię Bane'a.
Epicka żarliwość ¹	Rzt 21, Żelazna wola, charakter inny niż przeciwnik, wiara w boga nieakceptującego kapłanów z danym składnikiem charakteru	Premia +4 do rzutów obronnych przeciw czarom z wybranym określnikiem.
Epickie kontrczarowanie ¹	Czarostwo 30 rang, Automatyczne kontrczarowanie, Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze kontrczarowanie, Przyspieszenie czaru, Zmysł walki	Możesz kontrczarować dowolną liczbę czarów w rundzie, nawet bez przygotowania akcji.
Epickie władanie magicznym ogniem ¹	Koncentracja 20 rang, Krzepa, Władanie magicznym ogniem	Twoja Budowa liczy się jakby była o 4 wyższa na potrzeby określania limitu zgromadzonych poziomów energii magicznego ognia.
Magia Cienistego Splotu	Rzt 15 lub wiara w Shar	+1 do ST rzutów obronnych i przenikania czarem zaklęciami oczarowania, iluzji i nekromancji; -1. poziom czarującego przy czarach wywoływania i przemian; niemożność używania czarów światła
Magiczne rzemiosło	dowolny atut tworzenia przedmiotu	Tworzenie przedmiotów za 75% kosztów.
Nieustępliwa magia	Magia Cienistego Splotu	W przypadku użytkowników Splotu ST rozproszenia twoich czarów to 15 + twój poziom.
Opóźnienie czaru	dowolny inny atut metamagiczny	Daje czarom opóźnienie od 1 do 5 rund od rzucenia.
Podstępna magia	Magia Cienistego Splotu	Użytkownik Splotu musi wykonać test poziomu, by wykryć twoje czary.
Przygotowanie zaklęcia	Rzucanie czarów wtajemniczeń jako bard lub zaklinacz	Szybciej stosujesz atuty metamagiczne do przygotowanych czarów.
Przystosowanie do światła dnia	—	Pozwala ignorować wrażliwość na światło dnia i jasne światło.

Nazwa atutu	Wymagania	Korzyści
Ryć epickich run ¹	Int 19, Rzemiosło (odpowiednie) 24 rangi, Ryć run	Możesz wyręć runę przekraczając normalne ograniczenia mocy.
Ryć run	Int 13, Rzemiosło, 3. poziom klasy posługującej się czarami objawień	Ryć magicznych run.
Smykałka do czarów	—	Podstawowy atrybut odpowiadający za rzucanie czarów należy na potrzeby zaklęć premiiowych i ST rzutów obronnych traktować jakby miał wartość o 2 większą. Premia +2 do testów obrażeń zadanych wybraną bronią bóstwa.
Specjalizacja w wybranej broni ¹	domena wojny, Epickie wyszkolenie, Skupienie na broni (wybrana broń bóstwa)	
Spotęgowanie efektu ¹	Czarostwo 30 rang, Wiedza (tajemna) 30 rang, Skupienie na umiejętności (Czarostwo), właściwość klasowa efekt metamagiczny	Możesz zmodyfikować zmienne wybranego efektu długotrwałego czaru.
Ukaszanie pajaka ²	Przyjaciół robactwa, wyznawca Lolth	Twoja ślina staje się jadowita.
Ulubieniec zulkirów ²	Czerwony Mag 5. poziomu, Spaczenie czaru	Zmniejsza o 1 punkt obniżenie wartości atrybutu wywołane rzuceniem spalonego czaru.
Wprowadzony Bane'a ⁴	Kapłan 5. poziomu, wyznawca Bane'a	Zdolność groza, więcej zaklęć na liście czarów kapłańskich.
Wprowadzony Cyrica ⁴	Kapłan 3. poziomu, wyznawca Cyrica	Niepodatność na strach, więcej zaklęć na liście czarów kapłańskich.
Wprowadzony Gonda ⁴	Kapłan 1. poziomu, wyznawca Gonda	Otwieranie zamków i Unieszkodliwianie mechanizmów umiejętnościami klasowymi kapłana, więcej zaklęć na liście czarów kapłańskich.
Wprowadzony Helma ⁴	Kapłan lub paladyn 5. poziomu, wyznawca Helma	Korzyści atutu Zmysł walki, więcej zaklęć na liście czarów kapłańskich lub paladyńskich.
Wprowadzony Ilmatara ⁴	Kapłan lub paladyn 7. poziomu, wyznawca Ilmatara	Zapewnia tymczasowe punkty wytrzymałości wraz z czarami <i>leczenia ran</i> , więcej zaklęć na liście czarów kapłańskich lub paladyńskich.
Wprowadzony Lathandera ⁴	Kapłan 1. poziomu, wyznawca Lathandera	Spontaniczne rzucanie czarów światła, więcej zaklęć na liście czarów kapłańskich.
Wprowadzony Malara ⁴	Kapłan lub druid 3. poziomu, wyznawca Malara	Korzyści atutu Skuteczniejsze przyzywanie, więcej zaklęć na liście czarów kapłańskich lub druidycznych.
Wtajemniczony Myster ⁴	Kapłan 3. poziomu, wyznawca Myster	Rzucanie czarów nawet w strefie martwej magii i <i>polu antymagii</i> , więcej zaklęć na liście czarów kapłańskich.
Wprowadzony natury ⁴	Kapłan lub druid 5. poziomu, wyznawca Eldath, Mielikki lub Silvanusa	Karcenie/rozkazywanie stworzeniom roślinnym, więcej zaklęć na liście czarów kapłańskich lub druidycznych.
Wprowadzony Selune ⁴	Kapłan, druid, agent Harfiarzy, hathran lub tropiciel 3. poziomu, wyznawca Selune	+5 poziomów czarującego dla zaklęć <i>przepowiednia</i> i <i>proroctwo</i> , więcej zaklęć na liście czarów kapłana, druida, agenta Harfiarzy, hathrana lub tropiciela.
Wprowadzony Tyra ⁴	Kapłan 7. poziomu, wyznawca Tyra, domena wojny	Premia +1 do obrażeń zadawanych mieczem długim, więcej zaklęć na liście czarów kapłańskich.
Wrodzony czar	Unieruchomienie czaru, Wyciszenie czaru	Jedno zaklęcie 3/dzień jako zdolność czaropodobna.
Wyuczony czar	Mistrzostwo w czarach	Spontaniczna zmiana przygotowanych czarów na wybrane zaklęcie.
Zgubna magia	Magia Cienistego Splotu	+4 do przenikania czarem względem użytkowników Splotu.
Zrozumienie portali	Stworzenie cudownego przedmiotu	Tworzenie <i>portalu</i> za 50% kosztów, stabilizowanie niesprawnych <i>portali</i> .
1 Atut epicki; opis w rozdziale 5.		3 Atut święty; opis w dodatku.
2 Atut plugawy; opis w dodatku.		4 Atut wtajemniczenia; opis w rozdziale 3.

Wymagania: Krasnolud (Dymiące Góry, Galeny, Grzbiet Świata, Podmrok [Stare Shanatar], Turmish, Waterdeep, Wielka Rozpadlina lub Wybrzeże Mieczy).

Korzyści: Posiadasz bliźniaczego brata lub siostrę (jedno- lub dwujajowe). Jeśli bliźniak żyje i przebywa na tym samym planie, możesz po udanym teście Roztropności o ST 12 wyczuć, w jakim kierunku go szukać. Po takim teście wyczuwasz kierunek, po-

święcąc na to akcje ruchu, co masz prawo czynić dowolnie często przez najbliższą godzinę. Po godzinie test możesz powtórzyć.

Ponadto zyskujesz premię +2 do testów Dyplomacji i Zastraszania.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

TABELA I-15: ATUTY REGIONALNE

Postać, aby wybrać taki atut, musi pochodzić z regionu podanego w wymaganiach danego atutu. Czasami obowiązują dodatkowe warunki. Szczegóły w opisach poszczególnych atutów.

Nazwa	Korzyści
Szkoła magii wtajemniczeń	Używanie magicznych przedmiotów uruchomienia czarów dla jednej z klas posługujących się zaklęciami wtajemniczeń.
Biegłość w sztuce	+2 do testów Występów i Rzemiosła, dodatkowo 3 użycia muzyki bardów dziennie.
Biegłość w rzućaniu bronią	Modyfikator z S zamiast Zr w testach ataku bronią rzućaną.
Skrwawienie	+2 do inicjatywy i Spostrzegawczości, niepodatność na wstrząśnienie.
Ognisty rodowód	+4 do rzutów obronnych przeciw efektom ognia, +2 do ST rzutów obronnych dla czarów [ognia].
Upór	+2 do rzutów obronnych na Wole, niepodatność na wstrząśnienie.
Kosmopolityzm	+2 do testów Błefowania, Wycucia pobudek i Zbierania informacji.
Nieugiętość	+5 punktów wytrzymałości.
Dyscyplina	+2 do rzutów obronnych na Wole i testów Koncentracji.
Przerazający gniew	Zyskujesz grozę, gdy atakujesz.
Wykształcenie	+2 do dwóch dowolnych umiejętności Wiedzy, wszystkie umiejętności Wiedzy są klasowe.
Ethran	+2 do testów Postępowania ze zwierzętami i Sztuki przetrwania, +2 do opartych na Charyzmie testów względem Rashemitów, możliwość uczestniczenia w magii kręgu.
Nieustraszonosć	Niepodatność na efektu strachu.
Zwinne nogi	+3 m do szybkości naziemnej.
Polowanie na wrogów	+2 do testów Błefowania, Nasłuchiwania, Spostrzegawczości, Sztuki przetrwania, Wycucia pobudek i obrażeń zadawanych bronią względem określonego przeciwnika.
Znajomość lasów	+1 do testów Cichego poruszania się, Nasłuchiwania, Spostrzegawczości i Ukrywania się (+3 na terenie zalesionym).
Przekute serce	Odporność na ogień 5.
Brawurowa szarża	Premia +4 do ataków w szarży.
Konny nomad	Biegłość w kopii, sejmitarze i krótkim huku refleksyjnym, +3 do testów Jeździectwa.
Walka na noże	Żadnych kar za użycie lekkiej broni walczącej w zwrzuciu.
Szczeście bohaterów	Premia ze szczęścia +1 do wszystkich rzutów obronnych i do KP.
Magia we krwi	Używanie zdolności czaropodobnej 3/dzień zamiast 1/dzień.
Magiczne wyszkolenie	Rzucanie trzech 0-poziomowych czarów dziennie.
Kupieckie pochodzenie	Sprzedawanie przedmiotów za 75% podanej ceny; 1/miesiąc zakup jednego przedmiotu za 75% oferowanej ceny.
Milicja	Biegłość w każdej broni żołnierskiej.
Umysł ponad ciałem	Modyfikator z Int lub Cha do obliczania pw na 1. poziomie; +1 pw przy każdym pozyskaniu atutu metamagicznego; premia z oślnienia +1 do KP.
Z innego świata	Typ zmienia się na przybysz [rodowity].
Odporność na trucizny	Premia +4 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciw truciznom.
Wytrawne jeździectwo	Możesz skorzystać z reguły 10 w testach Jeździectwa, a wyniku testu Jeździectwa używać jako rzutu obronnego na Refleks.
Srebrna dłoń	Premia +2 do testów Błefowania, Szacowania i Wycucia pobudek.
Elokwencja	Kara -5 do pospiesznych testów Dyplomacji zamiast -10.
Wężowa krew	Premia +2 do rzutów obronnych na Refleks i premia +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciw truciznom.
Znajomość ulicy	Premia +2 do testów Wycucia pobudek, Zastraszania i Zbierania informacji.
Obecznanie z magią	Premia +2 do testów Czarostwa i Wiedzy (tajemnej), +2 do rzutów obronnych przeciw czarom i efektom iluzji.
Serce burzy	Premia +2 do testów Zachowania równowagi i Zawodu (żeglarz), premia unikowa +1 na pokładzie statku, brak kary do ruchu na pokładzie statku.
Siła ducha	Premia +1 do rzutów obronnych na Wytrwałość i Wole lub +3 względem zabójczych efektów, wyszcząpania energii i ataków wyszcząpanych atrybuty.
Mocno na nogach	Premia +2 do testów Skakania i Wspinaczki, brak kary w poruszaniu się po lodzie i zboczach.
Przetrwanie	Premia +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość i testów Sztuki przetrwania.
Szybko i cicho	Brak kary do testów Cichego poruszania się i Ukrywania się przy ruchu z normalną szybkością.
Tatuaż mocy	Premia +1 do ST rzutów obronnych i przenikania czałem w szkole danej specjalizacji.
Zbirowatość	Premia +2 do testów inicjatywy oraz Szacowania i Zastraszania.
Bliźnię grzmotu	Premia +2 do testów Dyplomacji i Zastraszania, bliźniak.
Bez zmęczenia	Ignorujesz stan zmęczenia, a wyczerpanie działa jak zmęczenie.
Leśna wspinaczka	Premia +2 do testów Wspinaczki i Zachowania równowagi, premia ze Zr do KP działa podczas wspinania.
Styl bliźniaczych mieczy	Premia z tarczy +2 do KP względem wybranego wroga podczas walki dwoma mieczami.

Brawurowa szarża [regionalny]

Twój lud słynie z zamilowania do boju. Rzadko marnuje czas na krzyżowanie z wrogiem mieczy. Umiecie maksymalnie wykorzystywać efekt szarży.

Wymagania: Aarakokra (Burzowe Rogi), centaur (Wysoki Las), człowiek (Cormyr, Pasma, Tethyr lub plemiona Uthgarów), ork (Chessenta) lub wemik (Shaar).

Korzyści: Zyskujesz premię +4 do testu ataku, który wykonujesz na końcu szarży.

Normalnie: Postać po szarży zyskuje +2 do testu ataku.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.



Bliźnię grzmotu

Długotrwały czar [metamagia]

Możesz sprawić, że twój czar działać będzie całą dobę.

Wymagania: Przedłużenie czaru.

Korzyści: Długotrwały czar będzie działał przez 24 godziny. Musi on jednak mieć zasięg osobisty lub ustalony (jak, na przykład, *rozumienie języków lub wykrycie magii*). Czary o działaniu natychmiastowym oraz zaklęcia, których efekty ulegają wyładowaniu się, nie podlegają wpływowi niniejszego atutu. Nie musisz koncentrować się na czarach typu *wykrycie magii* lub *wykrycie myśli*, aby mieć świadomość samej obecności lub nieobecności wykrywanego obiektu. Niemniej do zyskania dodatkowych informacji potrzebujesz normalnej koncentracji. A skupienie na takim czarze to akcja standardowa, nieprowokująca okazjonalnego ataku. Długotrwały czar wykorzystuje komórkę na czary o sześć poziomów wyższą niż właściwy poziom zaklęcia.

czary tematyczne [ogólny]

Twoje zaklęcia cechuje pewien konkretny temat lub wygląd.

Wymagania: Minimum 1. poziom w klasie pozwalającej rzucać czary tajemniczeń.

Korzyści: Z racji nietypowego wyglądu twoich czarów, ST testów Czarostwa na rozpoznanie któregoś z nich rośnie o +4. Ponadto możesz wybrać jedno znane ci zaklęcie z każdego poziomu czarów na tzw. czar tematyczny i rzucać je, mając poziom czarującego o +1 wyższy. W miarę zyskiwania dostępu do wyższych poziomów zaklęć, możesz decydować się na kolejne czary tematyczne – nie musisz za każdym razem wybierać tego atutu.

Niemal wszystkie tematy są dozwolone, jeżeli tylko umiesz opisać wizualne cechy wspólne. Przykładowe tematy to „błyskawice”, „kule” lub „wrzeszczące czaszki”. Jeśli na temat wybierzesz kule, twoje magiczne pociski mogą wyglądać jak jaskrawe kule światła, a wzywane potwory mogą wyłaniać się z tajemniczych, tęczowych sfer.

Jeżeli tematem są „błyskawice”, twoje przyspieszenie może manifestować się jako jasnozielona iskra przeskakująca z jednego sojusznika na drugiego.

Niniejszy atut nie pozwala uczynić manifestujących się efektów czarów niewidzialnymi. Tematyka nie zmienia też rodzaju obrażeń zadawanych przez zaklęcie, bez względu na jego wygląd.

Atut ten anuluje wersję przedstawioną w *Magii Faerunu*.

doskonalszy chowaniec [regionalny]

Zajrzyj do opisu atutu Doskonalszy chowaniec na stronie 200 *Przewodnika Mistrza Podziem*. Oprócz podanych tam opcji wyboru, w świecie ZAPOMNIANYCH KRAIN są dostępne także takie oto chowaniec:



Brawurowa szarża

Chowaniec	Charakter	Poziom
Jaszczurka, plujący pelczacz ^{2K}	Neutralny	3
Latający wąż ^{RAS}	Neutralny	3
Oskup ^{RAS}	Neutralny zły	5
Rys ^{RAS}	Neutralny	3
Śmierciokiel ^{RAS}	Neutralny zły	9
Tressym	Neutralny dobry	5

Doskonalsze chowaniec nie zapewniają panom żadnych specjalnych zdolności oprócz atutu Czujność, więzi empatycznej i korzystania ze wspólnych czarów.

dyscyplina [regionalny]

Twój lud jest podziwiany za bezwzględną determinację i jasno określone cele. Trudno rozproszyć twą uwagę za pomocą zaklęcia czy ataku.

Wymagania: Chityniak (Podmrok [Yathchol]), chytrak (Podmrok [Fluvenilstra]), człowiek (Aglarond, Cormyr, emigrant Shou, Pomroczny lub Thay), elf (Evereska lub Puszcza Yuir), gnom (Zachodnie Ziemie Centralne), niziołek (Luiren), bądź planokrysty (Mulhorand).

Korzyści: Premia +2 do rzutów obronnych na Wolę i testów Koncentracji.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

elokwencja [regionalny]

Twoi rodacy rzadko muszą wyciągać miecze, by rozprawić się z potencjalnym przeciwnikiem. Z większością problemów umiesz poradzić sobie dzięki zwinnemu językowi.

Wymagania: Człowiek (Silvermoon, Thesk lub Waterdeep), elf (Waterdeep), gnom (Thesk), półelf (Waterdeep), bądź zmierzchoć^{POD} (Sphur Upra).

Korzyści: Gdy wykonujesz test Dyplomacji w akcji całorundowej, kara wynosi tylko -5.

Normalnie: Test Dyplomacji zwykle wymaga co najmniej 1 minuty. Możesz spróbować pospiesznego testu Dyplomacji w akcji całorundowej, ale podlegasz wówczas karze -10.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

ethran [regionalny]

Wtajemniczono cię w sekrety Czarownic z Rashemen jako członka Ethran („nieszkołonych”).

Wymagania: Kobieta, człowiek (Rashemen).

Korzyści: Premia +2 do testów Postępowania ze zwierzętami i Sztuki przetrwania. W kontaktach z Rashemitami zyskujesz premię +2 do testów umiejętności i zdolności opartych na Charyzmie. Ponadto możesz uczestniczyć w magii kręgów (patrz „Magia kręgów” na stronie 59 *Opisu Świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*).

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

konny nomad [regionalny]

Wychowałeś się w kulturze, w której najwyżej ceni się umiejętność jeździeckie i strzeleckie.

Wymagania: Człowiek (Pasmo, Shaar lub Ziemie Hordy).

Korzyści: Zyskujesz biegłość w krótkim łuku refleksyjnym, kopii i sejmitarze. Otrzymujesz premię +3 do wszystkich testów Jeździectwa.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

kosmopolityzm [regionalny]

Okłamywano cię więcej razy niż możesz zliczyć. Jesteś doskonale obeznany z oszustwem, podstępami i krętactwem miastowych.

Wymagania: Człowiek (Amn, Wybrzeże Mieczy, Waterdeep lub Złota Woda), elf (Waterdeep), krasnolud (Waterdeep), niziołek (Amn), bądź półelf (Waterdeep).

Korzyści: Premia +2 do testów Blefowania, Wycucia pobudek i Zbierania informacji.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

kupieckie pochodzenie [regionalny]

Pochodzisz z zamożnej rodziny o rozległych kontaktach handlowych, a także znajomościach w gildiach rzemieślniczych rojnych miast Faerunu. Umiesz robić dobre interesy na niemal wszystkim, czym handlujesz.

Wymagania: Człowiek (Amn, emigrant Shou, Lantan, Sembia, Tashalar, Tharsult, Thesk, Turmisk, Vast lub Waterdeep), gnom (Lantan lub Podmrok [Północny Mrok]), krasnolud (Podmrok [Mroczne Ziemie] lub Wybrzeże Mieczy), bądź niziołek (Amn lub Calimshan).

Korzyści: Gdy sprzedajesz broń, magiczne przedmioty czy inny ekwipunek poszukiwaczy przygód, uzyskujesz 75% podanej ceny, a nie 50%. Raz w miesiącu możesz kupić jeden przedmiot za 75% oferowanej ceny. Wreszcie podczas tworzenia postaci otrzymujesz dodatkowe 300 sz, które możesz dowolnie spożytkować.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

leśna wspinaczka [regionalny]

Twój lud swobodnie czuje się na drzewach i wysokości. Możesz podjąć taką wspinaczkę, na jaką mało kto się odważy.

Wymagania: Człowiek (Aglarond), elf (puszcza Chondal, puszcza Yuir lub Wysoki Las), niziołek (puszcza Chondal), bądź półelf (Aglarond lub Wysoki Las).

Korzyści: Premia +2 do testów Wspinaczki i Zachowania równowagi. Podczas wspinania się nie tracisz premii ze Zręczności do KP, a atakujący nie otrzymują żadnych premii atakując cię, gdy to czynisz.

Normalnie: Wspinająca się postać traci premię ze Zręczności do KP, a atakujący otrzymuje premię +2 do wymierzonych w nią ataków.
Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

magia cienistego splotu [ogólny]

Poznałeś niebezpieczne sekrety Cienistego Splotu.

Wymagania: Rzt 15 lub wiara w Shara.

Korzyści: Odtąd twoje zaklęcia nie korzystają ze Splotu, lecz z Cienistego Splotu. Możesz też bez ryzyka obrażeń aktywować magiczne przedmioty, które wykorzystują Cienisty Splot.

ST rzutu obronnego na wszystkie rzucane przez ciebie czary ze szkół oczarowania, iluzji i nekromancji rosną o +1. Otrzymujesz także premię +1 do testów poziomu czarującego wykonywanych na potrzeby przełamania odporności na czary zaklęciami z tych szkół.

Cienisty Splot jest mniej skuteczny w przypadku efektów wykorzystujących energię lub materię. Twój efektywny poziom czarującego dla rzucanych przez ciebie zaklęć ze szkół wywoływanie i przemiany (z wyjątkiem czarów z określnikiem ciemność) maleje o jeden. W efekcie 1-poziomowy użytkownik Cienistego Splotu nie może w ogóle rzucić zaklęć z tych szkół.

Tracisz zdolność rzucania czarów z określnikiem światło. Niezależnie od szkół specjalizacji, automatycznie nie udaje ci się ich rzucić. Ograniczeniu podlega też zdolność używania magicznych przedmiotów wytwarzających światło – nie możesz uruchomić światła z danego przedmiotu, jeśli aktywuje się on poprzez ukończenie czaru lub uruchomienie czaru.

Wszystkie tworzone przez ciebie przedmioty magiczne są odtąd przedmiotami Cienistego Splotu (patrz rozdział 2 *Opisu Świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*).

magia we krwi [regionalny]

Masz talent do wykorzystywania wrodzonych zdolności magicznych. Możesz ich używać częściej niż twoi pobratymcy.

Wymagania: Człowiek-duch (Ashane), elf (Menzoberranyr), fey-ri (dolina Delimbiyr), gnom (Podmrok [Północny Mrok], Thesk, Wielka Dolina), krasnolud (Oldonnar lub Podmrok [Mroczne Ziemie]), bądź planokrysty (Calimshan, Mulhorand lub Unther).

Korzyści: Możesz wykorzystywać rasowe zdolności czaropodobne częściej niż normalnie. Wszystkie zdolności dostępne raz dziennie masz prawo wykorzystywać do trzech razy dziennie.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

magiczne rzemiosło [ogólny]

Do perfekcji doprowadziłeś sztukę tworzenia przedmiotów magicznych pewnego rodzaju.

Wymagania: Dowolny atut tworzenia przedmiotu.

Korzyści: Wybierz jeden posiadany atut tworzenia przedmiotu. Kreując rzeczy danego typu, dzięki Magicznemu rzemiosłu, płać tylko 75% normalnego kosztu tworzenia.

Zasady specjalne: Możesz wybrać Magiczne rzemiosło kilkakrotnie, ale za każdym razem dotyczyć on będzie innego atutu tworzenia przedmiotu.

magiczne wyszkolenie [regionalny]

Pochodziś z krainy, w której sztuczki uczą się wszyscy uzdolnieni magicznie. Tu chyba każdy rzemieślnik i wytwórca zna jeden czy dwa pomniejsze zaklęcia.

Wymagania: Int 10 lub Cha 10, elf (Evereska lub Evermeet) lub człowiek (Halruaa lub Nimbral).

Korzyści: Możesz rzucić trzy 0-poziomowe czary wtajemniczeń dziennie, jak zaklinacz lub czarodziej (sam wybierasz, jeśli tylko wartość atrybutu odpowiadająca za rzucanie czarów danej klasy wynosi minimum 10). Decyzyj podejmujesz, wybierając nieinny niż ten atut. Odtąd nosząc pancerz podlegasz ryzyku niepowodzenia czaru wtajemniczeń. Określając zależne od poziomu zmienne rzucanego zaklęcia należy cię traktować jak zaklinacza lub czarodzieja o poziomie czarującego wtajemniczeń równym twojemu poziomowi (minimum 1).

Jeżeli rzucasz czary jako zaklinacz, ST rzutów obronnych przeciw nim wynosi 10 + twój modyfikator z Charyzmy. Znasz dwa 0-poziomowe czary z listy czarodzieja/zaklinacza (sam je wybierasz).

Jeśli zdecydowałeś się na czarodzieja, ST rzutów obronnych przeciw twoim zaklęciom wynosi 10 + twój modyfikator z Intellektu. Posiadasz księgę zaklęć z trzema 0-poziomowymi czarami z listy czarodzieja/zaklinacza (sam je wybierasz). Przygotowujesz zaklęcia dokładnie tak jak czarodziej.

Zasady specjalne: Jeśli już masz poziomy w klasie czarodzieja lub zaklinacza, dzienna liczba dostępnych 0-poziomowych czarów rośnie o trzy.

Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

milicja [regionalny]

Twój lud w obronie kraju polega na dobrze wyszkolonej i uzbrojonej milicji. Posługiwanie się różną bronią nie jest ci obce.

Wymagania: Człowiek (Altumbel, Kraina Dolin, Impiltur, Thindol lub Turmish), niziołek (Luiren), bądź półelf (Aglarond).

Korzyści: Zyskujesz biegłość we wszystkich rodzajach broni żołnierskiej.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

mocno na nogach [regionalny]

Przywykłeś walczyć na stromych zboczach i zdradliwych powierzchniach.

Wymagania: Człowiek (Wielki Lodowiec lub plemiona Uthgarów), grimlok (Podmrok [Reeshov]), bądź ork (Amn, Morze Księżykowe lub Vaasa).

Korzyści: Premia +2 do testów Skakania i Wspinaczki. Ignorujesz kary wynikające z utrudnienia ruchu po lodzie i stromiznach

(patrz „Ruch” w rozdziale 9 *Podręcznika Gracza*). Jeśli powierzchnia jest jednocześnie oblodzona i stroma, koszt ruchu wynosi dla ciebie $\times 2$ zamiast $\times 4$.

Normalnie: W przypadku postaci idącej po lodzie lub stromiznie każde pole ruchu liczy się jak dwa.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

nieugiętość [regionalny]

Potrąfisz przetrwać mając więcej ran niż inni i wciąż trzymać się na nogach.

Wymagania: Chytrak (Podmrok [Fluvenilstra]), człowiek (Damara, Stare Shanatar, Wielka Dolina, Impiltur lub Wyspy Moonshae), jaszczuroludź (Surkh), krasnolud (Dymiące Góry, Galeny, Podmrok [Korzeń Ziemi], Podmrok [Stare Shanatar] lub Turmish), bądź ork (Amn, Chessenta lub Vaasa).

Korzyści: Zyskujesz +5 punktów wytrzymałości.

Zasady specjalne: Tego atutu nie można wybrać po raz drugi, ale jego premie kumulują się z atutem Twardość. Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

nieustępliwa magia [ogólny]

Dzięki Cienistemu Splotowi możesz sprawić, że twoje czary będą trudniejsze do rozproszenia przez użytkowników Splotu.

Wymagania: Magia Cienistego Splotu.

Korzyści: Twoje czary opierają się próbom rozproszenia przez użytkowników Splotu. Za wykorzystujące Splot uważa się wszystkie stworzenia posługujące się zaklęciami bądź zdolnościami czarodobnymi i niedysponujące atutem Magia Cienistego Splotu. Gdy użytkownik Splotu wykonuje test rozproszenia twojego czaru (np. kontrczarujecie *rozproszeniem magii* rzucane przez ciebie zaklęcie), ST wynosi 15 + twój poziom czarującego. Korzyści nie działają względem rzucanych przez ciebie czarów ze szkół wywoływania i przemiany.

nieustrasżoność [regionalny]

Strach jest ci obcy. Nie nie zachwieje twej odwagi.

Wymagania: Aarakokra (Burzowe Rogi), człowiek (Anauroch lub Impiltur), elf (Elfi Dwór lub Gniazdo Śnieżnych Orłów), gnom (Lantan), niziołek (Dolina Channath lub Zachodnie Ziemie Centralne), ork (Ziemie Hordy), bądź zmierzchowiec^{POD} (Sphur Upra).

Korzyści: Jesteś odporny na efekty strachu – magiczne i inne.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

obeznanie z magią [regionalny]

Wychowałeś się w krainie pełnej potężnych czarodziejów. W twej ojczyźnie każdy choć trochę zna się na magii. Nauczyłeś się, że rzeczy czasem nie są tym, czym się wydają.

Wymagania: człowiek (Calimshan, Halruaa, Nimbral, Pomroczny, Prześmyk Czarodziejów lub Samarach), bądź elf (Evermeet).

Korzyści: Premia +2 do wszystkich testów Wiedzy (tajemnej) i Czarostwa. Także premia +2 do rzutów obronnych przeciw czarom lub efektom iluzji.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

odporność na trucizny [regionalny]

Twoi rodacy przywykli do wielu zabójczych substancji – albo poprzez świadome uoduparnianie małymi dawkami, albo wskutek wrogości naturalnego środowiska. Umiesz oprzeć się truciznom, które innym by zabijały.

Wymagania: Chityniak (Podmrok [Yathcholl]), człowiek (Dambroth, Lalapiya lub Stare Shanatar), goblin (Góry Ziemnej Opoki), krasnolud (Podmrok [Północny Mrok]), niedźwiedź (Góry Ziemnej Opoki), bądź ork (Morze Księżycowe lub Północ).

Korzyści: Premia +4 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciw truciznom.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

ognisty rodowód [regionalny]

Jesteś potomkiem ifrytów, którzy dawno temu władali Calimshanem.

Wymagania: Człowiek (Calimshan) lub planokrysty (Calimshan).

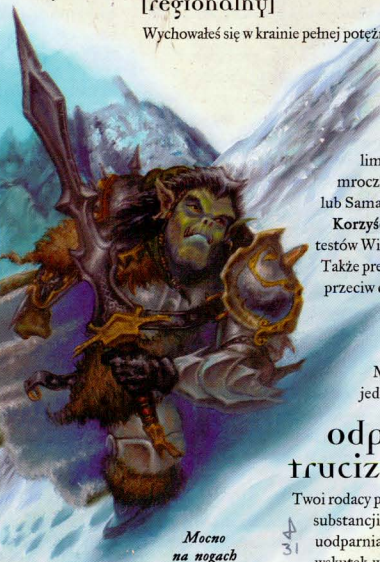
Korzyści: Premia +4 do rzutów obronnych przeciw efektom ognia. Poza tym rzucasz zaklęcia z określnikiem ognia na poziomie czarującego o +2 wyższym.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

opóźnienie czaru [metamagia]

Możesz rzucać czary, które zaczną działać z krótkim opóźnieniem.

Wymagania: Dowolny inny atut metamagiczny.



Mocno
na nogach

4
31

Ryc. Jim Paehler

Korzyści: Opóźniony czar uruchomi się po upływie od 1 do 5 rund po zakończeniu rzucania. Sam określasz czas opóźnienia na koniec procesu rzucania zaklęcia. Opóźnienia nie można odłąd zmienić. Czar uruchamia się tuż przed twoją turą w wskazanej rundzie. Atut ten można stosować tylko do zaklęć o zasięgu dotykowym lub osobistym oraz obszarowych.

Wszelkie decyzje co do zmiennych zaklęcia (testy ataku, wskazywanie celów, ustalanie i kształtowanie obszaru) trzeba podjąć podczas jego rzucania. Wszystkie efekty działające na podmiot (w tym rzuty obronne) rozstrzyga się w momencie aktywacji zaklęcia. Jeżeli w czasie od rzucenia do aktywacji zmienia się warunki w sposób uniemożliwiający zadziałanie czaru (np. gdy wskazany cel wyjdzie poza zasięg lub obszar działania zaklęcia), ten kończy się niepowodzeniem.

Opóźniony czar można rozproszyć normalnie podczas okresu opóźnienia, a zaklęcia w rodzaju *wykrycia magii* ujawniają go normalnie na obszarze lub na celu. Opóźnione zaklęcie zajmuje komórkę na czary o trzy poziomy wyższą niż jego aktualny poziom.

podstępna magia [metamagia]

Możesz korzystać z Cienistego Splotu, aby twoje czary były trudniejsze do wykrycia dla użytkowników Splotu.

Wymagania: Magia Cienistego Splotu.

Korzyści: Użytkownik Splotu, który zastosuje zaklęcie szpiegowania (np. *wykrycia magii*), zdolność czaropodobną lub przedmiot magiczny zdolny wykryć magiczną aurę jednego z twoich zaklęć, musi wykonać test poziomu (ST 11 + twój poziom czarującego) – udany oznacza, iż jego działanie się powiodło. Podobnie, gdy użytkownik Splotu chce odkryć efekty któregoś z twoich zaklęć czarem poznania (np. *zobaczenie niewidzialnego*), musi wykonać udany test poziomu czarującego. Użytkownik Splotu wykonuje test dla każdego czaru szpiegowania tylko raz, niezależnie ile efektów twoich zaklęć działa na danym obszarze. Za wykorzystujące Splot uważa się wszystkie stworzenia posługujące się zaklęciami bądź zdolnościami czaropodobnymi i niedysponujące atutem Magia Cienistego Splotu.

Korzyść nie wpływa na rzucane przez ciebie czary ze szkoły wywoływania i przemian.

polowanie na wrogów [regionalny]

Na terenie zagrożonym przez okrutnych najeźdźców nauczyłeś się skutecznie walczyć z określonym wrogiem. Znasz zwyczaje tych nieprzyjaciół i wiesz, jak ich zwyciężać.

Wymagania: Człowiek (Chult, Cormyr, Impiltur, Morze Księżycowe, Północ, Samarach, Tashalar lub Thindol), krasnolud (Galeny lub Grzbiet Świata), niziołek (Północ), półelf (Smocze Wybrzeże).

Korzyści: Zdobysz preferowanego wroga. Efekt działania atutu jest analogiczny do zdolności tropiciela o tej właśnie nazwie. Różnica polega na tym, iż wrogie stworzenie ustalasz zależnie od ojczystego regionu, co przedstawia poniższa tabela.

Region ojczysty

Chult
Cormyr
Galeny
Grzbiet Świata
Impiltur
Morze Księżycowe
Północ
Samarach
Smocze Wybrzeże
Tashalar
Thindol

Preferowany wróg

Humanoidy (goblinoid)
Humanoidy (goblinoid)
Humanoidy (goblinoid)
Humanoidy (ork)
Demony
Humanoidy (ork)
Humanoidy (ork)
Yuan-ti
Yuan-ti
Smoki
Yuan-ti
Yuan-ti

Zasady specjalne: Jeżeli jesteś tropicielem, którego preferowany wróg nakłada się z przeciwnikiem wynikającym z posiadania niniejszego atutu, to premie się kumulują.

przekute serce [regionalny]

Przywykłeś do piekielnego gorąca swej ojczyzny i potrafisz przetrwać wybuch ognia, który zabiłby inne stworzenie.

Wymagania: Krasnolud (Dymiące Góry lub Wybrzeże Mieczy).

Korzyści: Zyskujesz odporność na ogień 5.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

przerażający gniew [regionalny]

Stanowisz straszny widok w bitwie i mało który przeciwnik mierzy się z tobą bez lęku.

Wymagania: Człowiek (Rashemen), kir-lanan (Odległe Wzgórza), kuo-toa (Podmrok [Słopidilmonopol]) lub planokwisty (Impiltur, Srebrne Marchie, Thay lub Zachodnie Ziemi Centralne).

Korzyści: Gdy wykonujesz szarżę, całkowity atak lub rzucasz czar celujący we wroga (lub ogarniający wroga obszarem), na daną rundę zyskujesz zdolność groza. Każdy przeciwnik w promieniu 6 metrów od ciebie musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 10 + 1/2 twojego poziomu + twój modyfikator z Charyzmy) – nieudany oznacza wstrząśnięcie na 1 minutę. Bez względu na wynik rzutu obronnego, stworzenie objęte opisanym efektem staje się na najbliższe 24 godziny niepodatne na twoją grozę. Jest to nadzwyczajny efekt oparty na morale.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

przetrwanie [regionalny]

Twoj lud żyje w miejscach, które dla innych wręcz nie nadają się do zamieszkania. Znasz wiele sekretów dzikich ostępów.

Wymagania: Chytrak (Podmrok [Fluvenilstra]), człowiek (Anau-roch, Chult, Narfell, Shaar lub Wielki Lodowiec), elf (Morze Wewnętrzne, Morze Zewnętrzne lub Puszcza Chondal), krasnolud (Chult lub Wielki Lodowiec), kuo-toa (Podmrok [Słopidilmonopol]), bądź rzecacz^{ODL} (Góry Lodowej Obřęczy).

Korzyści: Premia +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość i testów Sztuki przetrwania.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

przygotowanie zaklęcia [ogólny]

Możesz zawczasu przygotować zaklęcia wtajemniczeń, jak czaro-dzieje. Wówczas nie potrzebujesz przy rzucaniu danego czaru poświęcać dodatkowego czasu na użycie atutów metamagicznych.

Wymagania: Zdolność rzucania czarów wtajemniczeń bez przygotowania.

Korzyści: Każdego dnia możesz wykorzystać jedną lub kilka komórek na czary do przygotowania znanych zaklęć (zazwyczaj czynisz to w celu użycia względem nich atutu metamagicznego). Później możesz rzucić dany czar w standardowej akcji, nawet jeśli zastosujesz względem niego podczas rzucania atut metamagiczny.

Przygotowanie czaru zajmuje komórkę na czar odpowiedniego

poziomu. Po przygotowaniu zaklęcia nie możesz używać tej komórki na czary do innych celów, dopóki zaklęcie nie zostanie rzucone.

Normalnie: Zaklinacz lub bard, stosując względem zaklęcia atut metamagiczny, rzuca je w akcji calorundowej, nie w standardowej.

przystosowanie do światła dnia [ogólny]

Przyzwyczaiłeś się do bolesnego słonecznego światła świata powierzchni.

Korzyści: Inaczej niż twoi pobratymcy, nie ulegasz oślnieniu ani oślepieniu w jasnym świetle czy blasku słońca. Niemniej czary i efekty działające na wszystkie stworzenia niezależnie od rasy, jak *słoneczny promień* lub *słoneczny wybuch*, normalnie na ciebie wpływają.

bycie run [tworzenie przedmiotów]

Umiesz tworzyć magiczne runy, które przechowują czary do momentu aktywacji.

Wymagania: Int 13, odpowiednia umiejętność Rzemiosła, 3. poziom w klasie pozwalającej rzucać czary objawień.

Korzyści: Rzucaasz dowolny znany czar objawień jako runę. Zaklęcie do wyrzycia w runie musisz wpiąć przygotować, a także wykorzystać wszelkie potrzebne do niego koncentraty i komponenty materialne. Jeżeli rzucenie czaru zmniejsza zdobyte przez ciebie PD, ponosisz rzeczony koszt przy rozpoczęciu tworzenia runy, niezależnie od kosztu w PD za samo jej wyrzycie. Podczas zapisywania runy używasz komponenty materialnej, ale nie koncentraty. Więcej o runach i magii runicznej znajdziesz w rozdziale 2 *Opisu Świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*.

Na pojedynczy przedmiot rozmiaru średniego lub mniejszy można nanieść tylko jedną runę. Duży obiekt zmieści jedną runę na 2,25 metra kwadratowego powierzchni. Run nie da się ryc na stworzeniach, ale można na noszonym przez nie ekwipunku.

Ryc. Carl Frank



Przystosowanie do światła dnia

zmianę w atutach zaprezentowanych w opisie świata

Oprócz modyfikacji systemu atutów regionalnych, rozdział ten wprowadza także pewne zmiany w innych atutach z *Opisu Świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*. Większość to drobne metamorfozy nazw. Oto zaś zmiany kluczowe.

Leśnik: Korzyści wynikające z tego atutu powtarzają się z tymi zapewnianymi przez Samowystarczalność, która pojawia się w *Podręczniku Gracza*. Tutaj pojawia się działający inaczej atut Znajomość lasów.

Potężniejszy chowaniec: Nie drukujemy całego opisu tego atutu, ponieważ pojawił się on w *Przewodniku Mistrza Podziemi* pod nazwą Doskonałszy chowaniec.

Przyjazna magokracja: Nazwa atutu zmienia się na Obeczenie z magią, jako że po poprawkach ma niewiele wspólnego z przyjaźnią.

Skradanie: Ten atut przeniesiono do *Podręcznika Gracza*,

zmieniając jego nazwę na Ukradkowość. Tutaj pojawia się atut Szybko i cicho.

Sprawniejsze kontrzarowanie: Ten atut pojawia się w *Podręczniku Gracza* pod nazwą Doskonałsze kontrzarowanie i dlatego nie znajdziesz go tutaj.

Stworzenie portalu: *Portale* uważa się odtąd za cudowne przedmioty, tworzone dzięki atutowi Stworzenie cudownego przedmiotu. Nowy atut Zrozumienie portali ułatwia postaciom budowanie portali.

Wzmocnione przenikanie czaru: Ten atut pojawia się w *Podręczniku Gracza* pod nazwą Potężniejsze przenikanie czarem i dlatego nie znajdziesz go tutaj.

Wzmocnione zogniskowanie czaru: Ten atut pojawia się w *Podręczniku Gracza* pod nazwą Potężniejsze skupienie na czarze i dlatego nie znajdziesz go tutaj.

Koszt runy to jej poziom czaru $\times$ poziom czarującego $\times 50$ zł (czar 0-poziomowy liczy się jak 1/2 poziomu). Musisz wydać 1/25 tej sumy w PD i zużyć surowce o wartości połowy tej ceny.

Uwaga: Mnożnik w sztukach złota (50 zł) zastępuje poprzedni, podany w *Opisie Świata ZAPOMNIANTCH KRAIN* (100 zł).

serce burzy [regionalny]

Masz morze we krwi. Morskie pościgi i krew płynąca po pokładzie to dla ciebie znajomy widok.

Wymagania: Człowiek (Altumbel, Jezioro Pary, Lapaliya, Smocze Wybrzeże, Tharsult, Wybrzeże Mieczy lub Wyspy Nelanther).

Korzyści: Premia +2 do testów Zachowania równowagi i Zawodu (żeglarz). Ignorujesz wszelkie kary za utrudnienia ruchu wynikające z walki na chwiejnym czy śliskim pokładzie. Ponadto zawsze otrzymujesz premie unikową +1 do Klasy Pancerza walcząc na łodziach czy statkach.

Normalnie: W przypadku postaci chodzącej po ruchomej lub zdradliwej powierzchni każde pole ruchu liczy się jak dwa.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

siła ducha [regionalny]

Posiadasz wrodzoną odporność na złą magię i ataki nadnaturalne. Trudno oddzielić dusze od ciał twoich rodaków.

Wymagania: Człowiek (Wyspy Moonshae), elf (Elfi Dwór i Silverymoon), gnom (Podmrok [Północny Mrok] lub Zachodnie Ziemie Centralne), krasnolud (Oldonnar), niziołek (dolina Channath lub Luiren), bądź półelf (Dambraith, Kraina Dolin lub Silverymoon).

Korzyści: Premia +1 do wszystkich rzutów obronnych na Wytrwałość i Wolę. Względem efektów zabójczych, wyszcząpania energii i wyszcząpania wartości atrybutów owa premia rośnie do +3.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

skrwawienie [regionalny]

Wiesz, co to walka o życie. Znasz znaczenie, jakie ma szybkie orientowanie się w sytuacji i jeszcze szybsze podejmowanie działań, gdy wrogowie sięgają po broń i nuca zabójcze zaklęcia.

Wymagania: Centaur (Płaskowyż Thay), człowiek (Kraina Dolin, Silverymoon, Tethyr lub Wyspy Nelanther), elf (drowy z Cormanthor, Menzoberranyr, Morze Wewnętrzne lub Morze Zewnętrzne), fey'ri (dolina Delimbri), gnoll (Płaskowyż Thay), grimlok (Podmrok [Reeshov]), krasnolud (Podmrok [Korzeń Ziemi]), niziołek (Puszcza Chondal) bądź ork (Podmrok [Północny Mrok] lub Vaasa).

Korzyści: Zyskujesz premię +2 do testów inicjatywy i Spostrzegawczości. Nie wpływa na ciebie wstrząśnięcie – ignorujesz efekty tego stanu. Podlegasz jednak przerwaniu i panice.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

smykałka do czarów [ogólny]

Masz wyjątkowy dar magiczny.

Korzyści: Przy obliczaniu zaklęć premiovych wartość twojego atrybutu odpowiedzialnego za czarowanie (Charyzma u bardów i zaklinalczy, Roztropność w przypadku magii objawień, a Intelpekt u czarodziejów) uznaje się za wyższą o 2.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie. Za każdym razem będzie odnosić się do innego atrybutu związanego z rzucaniem czarów. Wolno po niego sięgnąć nawet nie posiadając jeszcze poziomów w danej klasie pozwalającej rzucać zaklęcia.

Po ten atut może sięgnąć tylko postać 1-poziomowa.

srebrna dłoń [regionalny]

Kultura twojego ludu opiera się na targowaniu i sztuce ubijania in-
teresów.

Wymagania: Człowiek (Amn, Przesmyk Vilhon, Sembia, Smocze Wybrzeże, Tharsult, Thesk, Waterdeep lub Złota Woda), krasnolud (Turmish, Waterdeep lub Wielka Rozpadlina), bądź niziołek (Amn).

Korzyści: Premia +2 do wszystkich testów Błefowania, Szacowania i Wyczucia pobudek.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

styl bliźniaczych mieczy [regionalny]

Opanowałeś defensywny styl walki dwoma orężami trzymanymi w obu w rękach.

Wymagania: Człowiek (Sembia lub Waterdeep), elf (Menzoberranyr lub Waterdeep), bądź półelf (Waterdeep); biegłość w bronii żołnierskiej.

Korzyści: Walcząc dwoma ostrzami (szytyletem, mieczem długim, rapierem, sejmitem lub mieczem krótkim – w dowolnej kombinacji), możesz w swej akcji wybrać jednego przeciwnika, z którym walczysz wręcz, by otrzymać premię z tarczy +2 do Klasy Pancerza względem jego ataków. Premia kumuluje się z premią z tarczy wynikającej z posiadania puklerza lub żywej tarczy. Zmiana wyboru przeciwnika to akcja darmowa, którą możesz wykonać w swojej turze. Tracisz premię, gdy jesteś nieprzygotowany lub z jakichś przyczyn straciłeś premię ze Zręczności do KP.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

szczęście bohaterów [regionalny]

Twoja ojczyzna zrodziła wielu prawdziwych herosów. Dzięki odwadze, determinacji i wytrwałości potrafisz przetrwać w chwilach, gdy inni nie dają ci żadnych szans.

Wymagania: Człowiek (Aglarond, Kraina Dolin, Tethyr, Turmish lub Vast), elf (Elfi Dwór, Las Tethyr lub Puszcza Yuir), niziołek (dolina Channath lub Zachodnie Ziemie Centralne), półelf (Aglarond), bądź zmierzchnowiec^{POP} (Spður Upra).

Korzyści: Otrzymujesz premię ze szczęścia +1 do wszystkich rzutów obronnych oraz premię ze szczęścia +1 do Klasy Pancernia.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

szkoła magii wtajemniczeń [regionalny]

W twojej ojczyźnie wszyscy wykazujący uzdolnienia w Sztuce mogą przejść szkolenie na maga wtajemniczeń. Dlatego też wiele postaci zapoznaje się z naukami barda, zaklinacza lub czarodzieja.

Wymagania: Człowiek (Chessenta, Halruaa, Lantan, Mulhorand, Nimbral, Przesmyk Czarodziejów, Unther lub Złota Woda), planokrysty (Chessenta), bądź Podziemny Imaskari (Podmrok [Podziemny Imaskari]).

Korzyści: Wybierz jedną klasę posługującą się czarami wtajemniczeń (barda, zaklinacza lub czarodzieja). Możesz aktywować magiczne przedmioty uruchomienia czaru tak, jakbyś miał 1. poziom w wybranej klasie. Staje się ona też twoją drugą ulubioną, niezależnie od innej ulubionej klasy, którą masz lub wybierasz. Na przykład, dwuklasowy człowiek wojownik/lotrzyk, który dzięki temu atutowi wybierze klasę czarodzieja, będzie mógł zdobywać poziomy czarodzieja bez kary do punktów doświadczenia za trójklasowość.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

Jeśli jesteś czarodziejem specjalistą i wybierzesz klasę czarodzieja lub zaklinacza, to możesz aktywować przedmioty uruchomienia czaru z przeciwnej szkoły.

szybko i cicho [regionalny]

Cień jest twoim przyjacielem, a szelest twoich kroków to szepot śmierci.

Wymagania: Człowiek (plemiona Uthgarów lub Stare Shantar), elf (drow z Cormanthor lub Zielony Miecznik), goblin (Góry Ziemi Opoki), niedźwiedź (Góry Ziemi Opoki), niziołek (Północ lub puszcza Chondal), ork (Północ), bądź wemik (Shaar).

Korzyści: Możesz poruszać się z normalną szybkością, wykorzystując bez żadnych kar Ciche poruszanie się lub Ukrywanie się.

Normalnie: Postać poruszająca się szybciej niż z połową normalnej prędkości podlega karze –5 do testów Cichego poruszania się i Ukrywania się.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

tatuaż mocy [regionalny]

Nosisz potężne magiczne tatuaże Czerwonego Maga z Thay.

Wymagania: Specjalizacja w szkole magii, człowiek (Thay) lub planokrysty (Thay).

Korzyści: ST rzutu obronnego przeciw czarom z twojej szkoły specjalizacji rośnie o 1. Masz ponadto premię +1 do testów poziomu czarującego wykonywanych na potrzeby przełamywania odporności na czary, jeżeli rzucasz zaklęcie z tejże szkoły. Ponadto możesz uczestniczyć w magii kręgów Czerwonych Magów.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

umysł ponad ciałem [regionalny]

Estetycy i mistycy twojej ojczyzny nauczyli się pokonywać słabość ciała nieczłowieką potęgą umysłu.

Wymagania: Człowiek (Calimshan, emigrant Shou, Mulhorand lub Thay), człowiek-duch (Ashane), elf (Gniazdo Śnieżnych Orłów lub Silverymoon), planokrysty (Calimshan lub Thay), bądź półelf (Silverymoon).

Korzyści: Na 1. poziomie możesz określić premie punkty wytrzymałości na podstawie modyfikatora z Intelaktu lub Charyzmy (twój wybór). Na kolejnych poziomach używasz, jak każdy, modyfikatora z Budowy. Ponadto otrzymujesz +1 punkt wytrzymałości za każdym razem, gdy używasz atut metagagiczny. Wreszcie, jeśli rzucasz czary wtajemniczeń, otrzymujesz premię z ośnienia +1 do Klasy Pancernia.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

upór [regionalny]

Upór i zdecydowanie istot twojego pokroju jest wręcz legendarne. Cechująca cię wyjątkowa konsekwencja sprawia, iż trudno cię zawrócić z obranej drogi.

Wymagania: Człowiek (Altumbel, Damara, Rashemen, Wielka Dolina lub Zachodnie Ziemie Centralne), krasnolud (Grzbiet Świata), Podmrok [Korzeń Ziemi], Podmrok [Północny Mrok] lub Wielka Rozpadlina, bądź rzeźnicz^{ODL} (Góry Lodowej Obręczy).

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do wszystkich rzutów obronnych na Wole. Jesteś niepodatny na wstrząśnienie – ignorujesz skutki tego stanu.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

walka na noże [regionalny]

Jesteś ekspertem w walce bronią podczas zwańcia.

Wymagania: Chityniak (Podmrok [Yathchol]), człowiek (Anauroch, Dambrath, Jezioro Pary lub Wybrzeże Mieczy), goblin (Góry Ziemi Opoki), hobgoblin (Góry Ziemi Opoki), niedźwiedź (Góry Ziemi Opoki), niziołek (dolina Channath), ork (Thesk), planokrysty (Chessenta), bądź półelf (Dambrath lub Smocze Wybrzeże).



Korzyści: Możesz atakować wroga w zwarciu bronią lekką bez kary do testu ataku. Ponadto nie musisz wygrać w teście zwarcia, aby będąc w zwarciu dobyć lekkiego oręza – poświęcając na to jedynie akcję ruchu. Jeżeli masz bazową premię do ataku przynajmniej +6, podczas zwarcia możesz wykonać akcję całkowitego ataku lekką bronią, którą już wcześniej dobyłeś.

Normalnie: Postać w zwarciu podlega karze –4 do testów ataku, gdy uderza we wroga w zwarciu bronią lekką. Dobycie oręza podczas zwarcia wymaga zwycięstwa w teście zwarcia i w tej rundzie nie można wykonać całkowitego ataku.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

wężowa krew [regionalny]

W twych żyłach płynie krew yuan-ti. Tego dziedzictwa nie zdradzają żadne oznaki zewnętrzne, ale jesteś czymś więcej – lub mniej – niż zwykły człowiek.

Wymagania: Człowiek (Chult, Jezioro Pary, Lapaliya, Przesmyk Vilhon, Samarach, Tashalar, Tharsult, Thindol lub Zachodnie Ziemie Centralne).

Korzyści: Premia +2 do rzutów obronnych na Refleks i premia +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciw truzinom.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.



Wężowa krew

wrodzony czar [metamagia]

Opanowałeś jedno zaklęcie tak gruntownie, że możesz używać go jak zdolności czaropodobnej.

Wymagania: Unieruchomienie czaru, Wyciszenie czaru.

Korzyści: Wybierz jedno znane ci zaklęcie. Możesz go odtąd używać trzy razy dziennie jak zdolności czaropodobnej. Jeśli wybrane zaklęcie ma koszt w PD, ponosisz go przy każdym użyciu. Jeżeli wymaga koncentratora, będzie ci on potrzebny do wykorzystania czaru w opisany tu sposób. Jeśli wrodzone zaklęcie ma kosztowny komponent materialny, musisz mieć przedmiot wart 50 razy więcej, który będzie pełnił rolę koncentratora zdolności czaropodobnej. Prócz tych wyjątków, nie potrzeba komponentów do rzucania używania wrodzonego zaklęcia jako zdolności czaropodobnej.

Wrodzone zaklęcie na stałe zajmie jedną komórkę na czary danego poziomu. Nie możesz używać tej komórki do innych celów – co oznacza, że dziennie rzucasz o jedno zaklęcie danego poziomu mniej niż byś mógł, gdybyś nie miał wrodzonego czaru. Na przykład, jeśli normalnie rzucasz trzy 3-poziomowe czary dziennie, a weźmiesz *kulę ognistą* jako czar wrodzony, odtąd możesz rzucić tylko dwa 3-poziomowe zaklęcia na dzień, zyskując za to zdolność czaropodobną użycia trzech *kul ognistych* dziennie.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut więcej niż raz, ale za każdym dotyczyć on będzie innego czaru.

wykształcenie [regionalny]

Pochodziś z krainy, w której pióro ceni się bardziej niż miecz. W młodości uczęszczałeś do prawdziwej szkoły.

Wymagania: Człowiek (Chessenta, Lantan, Silverymoon lub Waterdeep), elf (Evermeet, Gniazdo Śnieżnych Orłów lub Silverymoon), gnom (Lantan), bądź półelf (Silverymoon).

Korzyści: Wszystkie Wiedze stają się umiejętnościami klasowymi dla twych aktualnych i przyszłych klas. Możesz też wybrać dwie dziedziny Wiedzy, które ulegają dodatkowemu rozwinięciu. Zyskujesz premię +2 do wszystkich testów obu wybranych Wiedzy. Jeżeli wybierzesz klasę, w której nie masz rang, nie zyskujesz na razie korzyści, ponieważ rzeczonyj umiejętności można używać tylko po przeszkoleniu. Niemniej dokonany wybór odzwierciedla twój zwiększony potencjał w danej Wiedzy.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

wytrawne jeździectwo [regionalny]

Spędziłeś niezliczone godziny, wprawiając się w sztuce powodowania wierzchowcem w bitwie.

Wymagania: Człowiek (Cormyr, Dambrath, Narfell, Nimbrial, Północ, Zachodnie Ziemie Centralne lub Ziemie Hordy).

Korzyści: Możesz skorzystać z zasady 10 w teście Jeździectwa, nawet jeśli się spieszysz lub coś ci zagraża.

Jeśli ty lub wierzchowiec wykonacie nieudany rzut obronny na Refleks podczas jazdy, masz prawo wykonać test Jeździectwa, próbując mimo wszystko skutecznie obronić się na Refleks. A uda ci się to, jeżeli wynik testu Jeździectwa będzie przynajmniej równy ST rzutu obronnego (w zasadzie możesz zamienić wynik rzutu obronnego na wynik testu Jeździectwa, jeśli ten ostatni będzie lepszy). Możesz dokonać takiej zamiany raz na rundę – dla siebie albo dla wierzchowca. Jeśli i tobie, i wierzchowcowi nie powiedzie się rzut na Refleks przeciw temu samemu efektowi (np. *kuli ognistej* lub smoczemu zionięciu, którego obszar ogarnia was obu), wynik twój testu Jeździectwa dotyczy jednocześnie dwóch rzutów obronnych – twój i wierzchowca.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

wyuczony czar [ogólny]

Znasz mistrzowsko opanowany czar tak gruntownie, że możesz zamienić nań inne przygotowane zaklęcia.

Wymagania: Mistrzostwo w czarach.

Korzyści: Wybierz jedno zaklęcie biegle opanowane dzięki atutowi Mistrzostwo w czarach. Będzie to twój wyuczony czar. Odtąd możesz zamienić nań przygotowane zaklęcie wtajemniczeń tego samego lub wyższego poziomu – analogicznie do dobrego kapłana spontanicznie rzucającego leczenie zamiast przygotowanego czaru.

Zasady specjalne: Możesz wybierać Wyuczony czar kilkakrotnie, jednak za każdym razem dotyczyć on będzie innego mistrzowsko opanowanego zaklęcia.

z innego świata [regionalny]

Twój lud słynie z mistycznej potęgi, dzięki której niemal przekracza granice narzucane przez śmiertelne ciała. Wewnętrzna moc czyni cię kimś więcej niż zwykłym śmiertelnikiem.

Wymagania: Człowiek-duch (Ashane), elf (Evermeet, Sildëyuir), bądź podziemny Imaskari (Podmrok [Podziemny Imaskari]).

Korzyści: Nie jesteś człowiekiem, tylko rodowitym przybyszem. Widzisz w ciemnościach na 18 metrów. Zyskujesz premię +2 do wszystkich testów Dyplomacji.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

zbirowatość [regionalny]

Masz dar do bycia pierwszym w rywalizacji i dyrygowania okolicznymi osobami. Gdy inni rozprawiają, ty działasz.

Wymagania: Centaur (Płaskowyż Thay), człowiek (Morze Księżycowe, Przesmyk Czarodziejów, Smocze Wybrzeże, Unther, Vast lub Wyspy Nelanther), gnoll (Płaskowyż Thay), grimlok (Podmrok [Reshov]), krasnolud (Podmrok [Północny Mrok] lub Waterdeep), ork (Amn, Podmrok [Północny Mrok] lub Thesk), bądź planokrysty (Impultr, Srebrne Marchie, Unther lub Zachodnie Zieme Centralne).

Korzyści: Premia +2 do testów inicjatywy oraz premia +2 do testów Szacowania i Zastraszania.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

złubna magia [metamagia]

Za pomocą Cienistego Splotu umiesz sprawić, że twoje czary są trudniejsze do odparcia dla użytkowników Splotu.

Wymagania: Magia Cienistego Splotu.

Korzyści: Uzyskujesz premię +4 do testów poziomu czarującego wykonywanych na potrzeby przełamania odporności na czary użytkownika Splotu. Za wykorzystujące Splot uważa się wszystkie stworzenia posługujące się zaklęciami bądź zdolnościami czaropodobnymi i nie-dysponujące atutem Magia Cienistego Splotu. Opisanie tu korzyści kumulują się z premiami wynikającymi z atutów Przenikanie czarem i Potężniejsze przenikanie czarem. Niniejszy atut nie wpływa jednakże na rzucane przez ciebie zaklęcia ze szkół wywoływanie i przemiany.

znajomość lasów [regionalny]

Jesteś jedną z potężnych puszczami Faerunu. Niewielu może się z tobą równać znajomością lasu bądź sprawnością na takim właśnie polu bitwy.

Wymagania: Centaur (Wysoki Las), człowiek (Kraina Dolin lub Wielka Dolina), elf (Las Lethyr, Puszcza Chondal, Sildëyuir lub Wysoki Las), gnoll (Wielka Dolina), niziołek (Puszcza Chondal), półelf (Aglarond lub Wysoki Las), bądź wolodni (Las Lethyr).

Korzyści: Premia +1 do testów Cichego poruszania się, Nasłuchiwania, Spozregawczości i Ukrywania się. Gdy jesteś na terenie zalesionym, premia rośnie do +3.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

znajomość ulicy [regionalny]

Wiesz jak docierać do informacji oraz jak zadawać pytania i kontaktować się z półświatkiem, nie budząc podejrzeń.

Wymagania: Człowiek (Amn, Calimshan, Chessenta, Morze Księżycowe, Przesmyk Czarodziejów lub Unther), niziołek (Amn lub Calimshan), bądź planokrysty (Chessenta lub Zachodnie Zieme Centralne).

Korzyści: Premia +2 do testów Wyczuwania pobudek, Zastraszania i Zbierania informacji.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

zrozumienie portali [tworzenie przedmiotów]

Jesteś szczególnie biegły w tworzeniu *portali* – trwałych magicznych urządzeń do natychmiastowej teleportacji z miejsca na miejsce. Faerun aż roi się od takich obiektów.

Wymagania: Stworzenie cudownego przedmiotu.

Korzyści: Budując *portal*, płacisz tylko 50% normalnego kosztu stworzenia takiego przedmiotu. Ta korzyść nie kumuluje się z atutem Magiczne rzemiosło.

Ponadto wiesz, jak bezpiecznie przechodzić przez *portale* złowrogie. W akcji standardowej możesz podjąć próbę tymczasowej stabilizacji niesprawnego *portalu*. Wykonujesz test Czarostwa i dodajesz wynik testu do rzutu k% na efekt źle działającego *portalu* (patrz tabela 2-2 w rozdziale 2. *Opisu Świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*). Wspomniany *portal* będzie stabilny przez 1 minutę. Możesz podejmować kolejne próby stabilizacji dowolnie często.

zwinne nogi [regionalny]

Jesteś nadzwyczaj szybki.

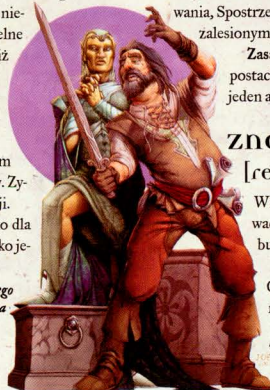
Wymagania: Człowiek (Shaar lub Thindol), elf (Las Lethyr, Wysoki Las lub Zielony Matecznik), bądź półelf (Kraina Dolin lub Wysoki Las).

Korzyści: Twoja naziemna szybkość rasowa rośnie o 3 metry. Korzyść działa tylko, gdy masz na sobie pancerz najwyżej lekkiej i nie dźwigasz dużego obciążenia. Premię dodaje się przed zmodyfikowaniem szybkości z racji obciążenia.

Zasady specjalne: Jeżeli właściwość klasowa również zwiększa twoją szybkość naziemną, to modyfikacja wynikająca z niniejszego atutu kumuluje się z tą, którą zawdzięczasz klasie.

Możesz wybrać ten atut tylko dla postaci 1-poziomowej. Ma ona prawo posiadać tylko jeden atut regionalny.

Z innego
świata



KLASY PRESTIŻOWE

W

tej książce klasy prestiżowe pojawiają się w trzech rozdziałach. Rozdział 2 prezentuje te ogólnie dostępne

wszystkim postaciom w Faerunie. Epickie klasy prestiżowe znajdują się w rozdziale 5, wraz z innym epickim materiałem poświęconym Torilowi. Z kolei klasy prestiżowe plugawe i święte trafiły do dodatku, gdzie zaprezentowano także resztę materiału odnoszącego się do *Księgi Plugawego Mroku* i *Księgi Świętych Czynów*. W pobliskiej tabeli 2-1 podaliśmy pełną listę klas prestiżowych występujących w tej książce oraz rozdziały, w których są opisane.

klasy prestiżowe dla faeruńskich postaci

Od tajemnych stowarzyszeń w rodzaju Harfiarzy czy Cienistych Złodziei po elitarne zakony wojskowe jak Purpurowe

Smoki i Strażnicy Czarów z Silvermoon – bohaterowie z Faerunu mają prawie nieograniczone możliwości zwiększania potęgi i prestiżu. Wojownicy oraz inne zorientowane na walkę postacie mogą nadal rozwijać się w podstawowej klasie lub zapisać się do gildii najemników czy armii jakiegoś państwa. Bohaterowie władający magią wtajemniczeń muszą wybierać pomiędzy dziesiątkami mistycznych szkół i filozofii, z których każda stara się zrozumieć Splot po swojemu. Kapłani mają do wyboru ponad setkę różnych bóstw i kościołów. Jeśli dodać do tego liczne opcje dostępne tylko dla członków konkretnych ras, zyskamy oszałamiający wachlarz ścieżek, którymi postać może podążyć.

TABELA 2-1: KLASY PRESTIŻOWE DLA FAERUŃSKICH POSTACI

Klasa	Źródło	Klasa	Źródło
Adept cienia	rozdział 2	Mnich Długiej Śmierci	rozdział 2
Agent Harfiarzy	rozdział 2	Netherijski arkanista	epicki; rozdział 5
Agent kościoła	rozdział 2	Oko Horusa-Re	rozdział 2
Boski sługa	rozdział 2	Pan poranka Lathandera	rozdział 2
Celebrant Sharess	święty; dodatek	Panna bólu	plugawy; dodatek
Cienisty Złodziej z Amn	rozdział 2	Runotwórca	rozdział 2
Evereskański strażnik grobów	rozdział 2	Rycerz Purpurowego Smoka	rozdział 2
Harfiarz doskonały	święty; dodatek	Rycerz wiary	rozdział 2
Hathran	rozdział 2	Sędzia Tyra	rozdział 2
Hierofanta magicznego ognia	epicki; rozdział 5	Shaarski łowca	rozdział 2
Inkantatrics	rozdział 2	Strażnik Czarów z Silvermoon	rozdział 2
Łowca czarnej krwi	plugawy; dodatek	Szpieg Zhentarimów	rozdział 2
Męczennik Ilmater	święty; dodatek	Władca szlamów	plugawy; dodatek
Mistyczny wyznawca	rozdział 2	Yathrinshée	plugawy; dodatek
Młot Moradina	rozdział 2	Złodziej myśli	psioniczny; dodatek

TABELA 2-2: ADEPT CINIENIA

Poziom	do ataku	Bazowa premia – Rzut obronny na –			Specjalne
		Wytr	Ref	Wolę	
1	+0	+0	+0	+2	Atuty cienia
2	+1	+0	+0	+3	Widzenie w słabym świetle
3	+1	+1	+1	+3	Obrona cieni +1
4	+2	+1	+1	+4	Tarcza cieni
5	+2	+1	+1	+4	—
6	+3	+2	+2	+5	Obrona cieni +2
7	+3	+2	+2	+5	Widzenie w ciemnościach, <i>przejdzie światem cieni</i>
8	+4	+2	+2	+6	Potężniejsza tarcza cieni
9	+4	+3	+3	+6	Obrona cieni +3
10	+5	+3	+3	+7	Kopia z cieni

Czary na dzień/znane czary
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1

Adept cienia

Niektórzy praktycy nauk magicznych, gdy odkrywają istnienie Cienistego Splotu, postępują się nim ostrożnie, powoli kształtują swą magię, aby móc go pożytecznie wykorzystać. Inni są bardziej lekkomyślni i rzucają się w otchłań Cienistego Splotu od razu, aby zagarnąć wszystkie dary dostępne po powierzchniowych studiach, ale odkrywają też sekrety odślanające się tylko najbardziej oddanym uczniom. Ta druga kategoria rzucających czary to adepci cienia, ponoszący wielkie ofiary w obszarze Sztuki na rzecz zyskania innych korzyści.

Większość adeptów cienia była uprzednio zaklinaczami lub czarodziejami – i to oni właśnie zyskują największą potęgę w tej klasie prestiżowej. Jednak do Cienistego Splotu może sięgnąć każda istota władająca czarami, zatem ścieżkę tę wybierają również niektórzy bardowie, druidzi i tropiciele. Jeśli chodzi o kapłanów, to wśród adeptów cienia rzadkością nie są jedynie słudzy Shar.

Kostka Wytrzymałości: 4.



Adept cienia

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać adeptem cienia, musi spełniać następujące wymagania:
Charakter: Dowolny nie-dobry.

Umiejętności: Czarostwo 8 rang, Wiedza (tajemna) 8 rang.

Atuty: Magia Cienistego Splotu, dowolny atut metamagiczny.

Czary: Zdolność rzucania 3-poziomych czarów wtajemniczeń lub objawień.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe adepta cienia (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Błefowanie (Bd), Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Przebijanie (Cha), Rzemiosło (Int), Ukrywanie się (Zr), Wiedza (wszystkie umiejętności traktowane niezależnie) (Int), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe adepta cienia:

Biegieść w broni i pancerzu: Adepci cienia nie zyskują biegieści w broni, pancerzach ani tarczach. Kara do testów z pancerza

co się zmieniło w wersji 3,5?

Oprócz kilku nowych klas prestiżowych powstałych z myślą o świecie ZAPOMNIANYCH KRAIN, rozdział niniejszy prezentuje wiele zmodyfikowanych klas prestiżowych, pierwotnie opublikowanych w *Opisie Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN*. W większości wypadków zmiany są drobne – poprawiona lista umiejętności, wprowadzenie erraty itd. Tylko dwie klasy zmieniły się w znacznym stopniu – zwiadowca Harfariży i hathran. Pierwszy z wymienionych – obecnie pod

nazwą agenta Harfariży – posiada więcej punktów umiejętności i lepiej rozwija posiadaną klasę pozwalającą rzucać czary, nie ma zaś własnej listy zaklęć. Zdolności hathran opracowano na nowo, aby lepiej pasowały do klimatu rashemickich wylchan.

Gracze poszukujący poprawionych wersji klas prestiżowych arcymaga, Czerwonego Maga i hierofanty znajdują na stronach 176, 177 i 179 *Przewodnika Mistrza Podziemi 3,5*.

cięższego niż skórzyna dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Pływanie.

Czary na dzień / Znane czary: Osiągając nowy poziom w tej klasie prestiżowej adept cienia zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucić czary, do której należał zanim zdecydował się na klasę prestiżową i w której miał dostęp do 3-poziomowych zaklęć. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w tej klasie (premiowych atutów metamagicznych bądź tworzenia przedmiotu, zwiększonej szansy odpędzania lub karcenia nieumarłych itp.), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego. Oznacza to w zasadzie tyle, że postać dodaje poziom w klasie prestiżowej adepta cienia do poziomu innej klasy umożliwiającej posługiwanie się magią, w której miała dostęp do zaklęć 3. poziomu, a na podstawie uzyskanej sumy oblicza czary na dzień, znane zaklęcia i poziom czarującego.

Jeśli postać, zanim została adeptem cienia, miała więcej niż jedną klasę zapewniającą dostęp do czarów wtajemniczeń 3. poziomu, gracz musi wybrać, do której z nich będzie dodawał poziom adepta cienia na potrzeby obliczania czarów na dzień i znanych zaklęć.

Atuty cienia: Na 1. poziomie adept cienia zyskuje takie oto premie atuty (jeżeli jeszcze ich nie ma): Nieustępliwa magia, Podstępna magia i Zgubna magia.

Widzenie w słabym świetle (zw): Na 2. poziomie adept cienia zaczyna widzieć w słabym świetle, jeśli jeszcze nie posiada tej zdolności.

Obrona cieni (zw): Na 3. poziomie adept cienia zyskuje odporność na te typy czarów, które są cenione przez Cienisty Spłot. Zdobywa premię bluźnierczą +1 do rzutów obronnych przeciw zaklęciom ze szkół oczarowania, iluzji i nekromancja oraz przeciw tym z określnikiem cieniem. Na 6. poziomie premia rośnie do +2, a na 9. do +3.

Tarcza cieni (zn): Przedstawiciel tej klasy prestiżowej przynajmniej 4. poziomu może w akcji standardowej otoczyć się sferą fioletowo-czarnej mocy. Owa tarcza cieni działa jak czar *tarcza*, zapewniając premię z tarczy +4 do KP i wchłaniając rzucane w adepta *magiczne pokiści*. Ponadto *tarcza cieni* zapewnia ukrycie (ryzyko chybienia 20%) względem ataków wręcz i dystansowym. Adept cienia widzi i może sięgać poprzez tarczę, więc nie zapewnia ona ani osłony, ani ukrycia jego przeciwnikom.

Adept cienia może dziennie używać tarczy cieni przez liczbę rund równą posiadanemu poziomowi czarującego. Czas działania nie musi być ciągły – przedstawiciel tej klasy prestiżowej ma prawo rozłożyć efekt na odcinki nie krótsze niż 1 runda, jeśli tego tylko chce. Stworzenie i odesłanie tarczy cieni to akcja standardowa.

Gdy adept cienia osiąga 8. poziom, tarcza zapewnia mu również odporność na czary równą 12 + poziom w opisywanej klasie prestiżowej, tak jakby był pod efektem zaklęcia *odporność na czary*.

Widzenie w ciemnościach (zn): Począwszy od 7. poziomu adept cienia widzi w ciemnościach jakby cały czas wpływał nań czar *widzenie w ciemnościach*.

Przebiec światem cieni (zc): Adept cienia przynajmniej 7. poziomu może raz dziennie użyć *przebiec światem cieni* (poziom czarującego równy poziomowi w opisywanej klasie prestiżowej).

Kopia z cieni (zn): Raz dziennie adept cienia 10. poziomu może w akcji standardowej stworzyć swego sobowtóra utkanego z materii cienia. Kopia ma identyczne wartości atrybutów, bazową KP, punkty wytrzymałości, rzuty obronne i premie do ataku, ale nie posiada ekwipunku (wszelkie widoczne na nim ubranie czy ekwipunek nie działa). Ponieważ sobowtór potrafi wszystko to, co jego twórca, może atakować wrogów tego ostatniego, jeśli wyposaży się go broń lub inne użyteczne przedmioty. Ewentualnie może działać jak cel czaru *projekcja duplikatu*, kopiując akcje twórcy i będąc źródłem rzucanych przez niego zaklęć (pod warunkiem, że jest w polu widzenia tego ostatniego). Mentalne rozkazywanie sobowtórowi to akcja darmowa. Wykorzystanie go jako źródła czaru liczy się (dla sobowtóra i dla twórcy) jak akcja odpowiednia do rzucenia danego zaklęcia. Jeśli kopia lub pierwowzór znajdują się na dwóch różnych planach, pierwszy z wymienionych znika.

Sobowtór istnieje przez 1 rundę na poziomie czarującego. Jego śmierć nie wpływa na adepta cienia i na odwrot. Jeśli twórca zginie, sobowtór będzie istniał do końca czasu działania.

Agent Harfiarzy

Członkowie na wpół tajnej organizacji Harfiarzy są rozsiani po całym Faerunie. Poświęcają się oni walce ze złem, szukaniu i przechowywaniu dawnej wiedzy oraz utrzymywaniu równowagi między naturą a cywilizacją. Przedstawiciele opisywanej tu klasy prestiżowej to tzw. „agenci polowi” organizacji, zbierający informacje i eliminujący zagrożenia dla większego dobra. Równie sprawnie działa-

za kulisami: poprawione klasy prestiżowe

Najczęstsza i najważniejsza zmiana w klasach prestiżowych w niniejszym rozdziale jest nowa definicja zdolności potęga czaru. Klasy prestiżowe Czerwony Mag i arcyomag – pierwotnie opublikowane w *Opisie Świata ZAPOMNIANYCH KRAJÓW* i zmodyfikowane w *Przewodniku Mistrza Podziemi wersja 3.5* – teraz, tak i inne klasy prestiżowe obdarzone wspomnianą zdolnością, zwiększają efektywny poziom czarującego, a nie ST rzutu obronnego. Przed tymi poprawkami okazywało się, że ST rzutów obronnych rosły w tempie o wiele szybszym niż

modyfikatory rzutów obronnych postaci i stworzeń. Skutkiem tego efekty Skupienia na czarze i Potężniejszego skupienia na czarze (odpowiedniki trzecioedycznych atutów Zogniskowanie czaru i Wzmocnione zogniskowanie czaru) obniżono do obecnych wartości, a zdolność potęga czaru zmieniono. W grze nadal istnieje kilka efektów zwiększających ST, jak atut Magia Cienistego Spłotu, ale ostatni obwarowano tyłoma ograniczeniami, że nie narusza równowagi gry. Klasa prestiżowa adepta cienia także nie potęguje tego efektu.

ją w pojedynkę, co w małych grupach, wykazując się niezrównaną wśczechstronnością.

Najwięcej kandydatów na agentów Harfiryzy to bardowie, ale nie jest to jedyna predysponowana klasa. Tropiciele, łotrzykowie, zaklinacze i czarodzieje też posiadają różnorodne umiejętności i zdolności potrzebne członkom niniejszej klasy prestiżowej. Kapłani – zwłaszcza Deneira, Lliiry i Tymory – także czasami podążają tą ścieżką, podobnie jak druidzi i mnisi. Barbarzyńcy, wojownicy i paladyni rzadko zostają agentami Harfiryzy, gdyż brakuje im niezbędnej w tej pracy subtelności.

Kostka Wytrzymałości: k6.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać agentem Harfiryzy, musi spełniać następujące wymagania:

Charakter: Dowlonny nie-zy.

Umiejętności: Dyplomacja 8 rang, Sztuka przetrwania 2 rangi, Wiedza (miejscowa – dowolny region) 4 rangi, Wyczucie pobudek 2 rangi.

Atuty: Negocjowanie.

Specjalne: Kandydat musi zostać wprowadzony przez zaufanego Harfiryzy i uzyskać akceptację Harfiryzy wysokiej rangi.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe agenta Harfiryzy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Błefowanie (Cha), Ciche poruszanie się (Zr), Dyplomacja (Cha), Język obcy (brak), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Przebieranie (Cha), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Szacowanie (Int), Sztuka przetrwania (Rzt), Ukrywanie się (Zr), Wiedza (wszystkie umiejętności traktowane niezależnie) (Int), Wspinaczka (S), Wyczucie pobudek (Rzt), Występy (Cha), Wyzwalanie się (Zr), Zawód (Rzt), Zbieranie informacji (Cha), Zręczna dłoń (Zr), Zwinność (Zr). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 6 + modyfikator z Int.

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe agenta Harfiryzy:

Biegłość w broni i pancerzu: Agenci Harfiryzy biegle posługują się każdą bronią prostą i lekkimi pancerzami. Kara do testów

z pancerza cięższego niż skórzna dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Pływania.

Czary na dzień/Znane czary: Począwszy od 2. poziomu, osiągając nowy poziom w tej klasie prestiżowej agent Harfiryzy zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucać czary, do której należał zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikają-



Agent Harfiryzy

cych z awansu w tej klasie (premiowych

atutów metamagicznych bądź tworzenia przedmiotu czy zwiększonej szansy odpędzania lub karcenia nieumarłych itp.), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego. Oznacza to w zasadzie tyle, że postać dodaje poziom w tej klasie prestiżowej agent Harfiryzy do poziomu innej klasy umożliwiającej posługiwanie się magią, a na podstawie uzyskanej sumy oblicza czary na dzień, znane zaklęcia i poziom czarującego.

Jeśli postać zanim została agentem Harfiryzy miała więcej niż jedną klasę zapewniającą dostęp do czarów, gracz musi wybrać, do której z nich będzie dodawać poziom agenta Harfiryzy na potrzeby obliczania czarów na dzień i znanych zaklęć.

Wiedza Harfiryzy (zw): Na 1. poziomie agent Harfiryzy ma dostęp do podobnej wiedzy co bard (i w podobny sposób). Niniejsza moc działa analogicznie do zdolności wiedza bardów, ale premia do testu jest równa poziomowi agenta Harfiryzy + jego modyfikator

TABELA 2-3: AGENT HARFIRYZY

Poziom do ataku	Bazowa premia		- Rzut obronny na -	
	Wytr	Ref	Wolę	
1	+0	+0	+2	Wiedza Harfiryzy
2	+1	+0	+0	Oko Deneira, serce Lliiry
3	+2	+1	+1	Uśmiech Tymory
4	+3	+1	+1	Głos Lurue
5	+3	+1	+1	Dar Mystry

Czary na dzień/znane czary
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1

z Int. Jeśli przedstawiciel opisywanej klasy prestiżowej posiada zdolność wiedza z racji innego źródła (np. dzięki poziomom barda lub mistrza wiedzy), to w testach wiedzy Harfariży poziomy w klasie agenta kumulują się z poziomami innych klas zapewniających podobną zdolność.

Oko Deneira (zn): Na 2. poziomie agent Harfariży zyskuje premię uświęconą +3 do rzutów obronnych przeciw giflom, ruinom i symbolom.

Serce Liiry (zn): Na 2. poziomie agent Harfariży zyskuje premię uświęconą +2 do rzutów obronnych przeciw efektom przymusów i strachu.

Uśmiech Tymory (zn): Na 3. poziomie agent Harfariży zyskuje raz dziennie premię ze szczęścia +2 do dowolnego wybranego rzutu obronnego. Premię można dodać już po rzucie kostką, gdy rozstrzygnięto sukces bądź porażkę rzutu obronnego.

Głos Lurue (zc): Począwszy od 4. poziomu agent Harfariży może trzy razy dziennie używać *rozmarwania ze zwierzętami* (poziom czartującego równa się poziomowi agenta Harfariży).

Dar Mistry (zn): Na 5. poziomie agent Harfariży dostaje premię uświęconą +2 do wszystkich rzutów obronnych przeciwko czarom.

BYLI AGENCI HARFARIŻY

Agent Harfariży, który złamie kodeks Harfariży, narazi na niebezpieczeństwo innego Harfariża wskutek zaniedbań lub świadomego działania, bądź też z własnej woli odwróci się od Harfariży, szybko zyskuje złą opinię w organizacji. Nie może odtąd awansować na poziomy w tej klasie prestiżowej. Ponadto przestaje korzystać ze zdolności oka Deneira, serca Liiry, *głosu Lurue*, daru Mistry i uśmiechu Tymory. Petycja złożona na ręce Harfariży wysokiej rangi, spełnienie wyznaczonych przez nich misji i *czar pokuta* bóstwa wskazanego przez Harfariży wysokich rangą przywracają zbłąkanego agenta do łask. Odzyskuje wówczas wszystkie zdolności klasowe i znowu może awansować na poziomy w opisywanej klasie prestiżowej.

Agent kościoła

Nawet bogowie czasami potrzebują dyskrekcji. Gdy działania skryte i podstępne są bardziej pożądane niż sprawność bojowa oraz święte czary, tam w tajnej misji palecęk przejmują agent kościoła. Zależnie od rodzaju religii, zleca się im sprowadzanie świętych relikwii z ziem kontrolowanych przez wrogów, dyskretne szpiegowanie kapłanów rywalizującej religii, a nawet potajemne zabójstwa heretyków bluźniących przeciwko bogu. Kluczem do działania agenta kościoła jest skrytość. Często potrafi wypełnić zadanie, nie pozostawiając najmniejszego śladu mogącego wskazać na powiązanie tej akcji z danym kościołem.

Agenci kościoła wywodzą się z różnych klas postaci, ale najczęściej spośród mnichów, tropicieli i lotrzyków. Czasami dość umiejętności wykazują barbarzyńcy i bardowie, ale im brakuje niezbędnej subtelności. Z rzadka agentami kościoła zostają zaklinacze i czarodzieje, choć niejednokrotnie mają trudności z uzyskaniem odpowiednich umiejętności.

Kostka Wytrzymałości: k6.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać agentem kościoła, musi spełniać następujące wymagania:

Umiejętności: Ciche poruszanie się 10 rang, Spostrzegawczość 5 rang, Ukrywanie się 8 rang, Wiedza (religia) 3 rangi.

Atry: Ukradkowość.

Patron (bóstwo opiekuńcze): Przedstawiciel tej klasy prestiżowej musi mieć bóstwo opiekuńcze, któremu służy jako agent kościoła.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe agenta kościoła (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Ciche poruszanie się (Zr),

Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Plywanie (S), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Spostrzegawczość (Rzt), Sztuka przetrwania (Rzt), Ukrywanie się (Zr), Używanie lin (Zr), Wiedza (geografia) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wspinaczka (S), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

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



Agent kościoła

TABELA 2-4: AGENT KOŚCIOŁA

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na – Wytr	Ref	Wolę
1	+0	+0	+2	+2
2	+1	+0	+3	+3
3	+2	+1	+3	+3
4	+3	+1	+4	+4
5	+3	+1	+4	+4

Specjalne

Uświęcona skrytość, omijanie magicznych pułapek
Uświęcona obrona +1, podstępny atak +1k6
Zlokalizowanie stworzenia, zlokalizowanie przedmiotu
Boska nieugiętość, uświęcona obrona +2
Znalezienie ścieżki, podstępny atak +2k6

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe agenta kościoła:

Biegłość w broni i pancerzu: Agent kościoła biegle posługuje się każdą bronią prostą oraz lekkim pancerzem, ale nie tarczami. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzna dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Pływania.

Uświęcona skrytość (zn): Na 1. poziomie agent kościoła może sięgnąć po boską moc, która osłoni go przed wścibskimi oczami i uszami. W standardowej akcji może zyskać premię uświęconą (lub bluźnierczą, jeśli służy złemu bóstwu) +10 do testów Cichego poruszania się i Ukrywania się. Korzyść trwa tyle minut dziennie, ile wynosi jego modyfikator z Charyzmy (minimum 1 minutę dziennie). Czas działania nie musi być ciągły – agent kościoła może odzyskać ten okres na odcinki nie krótsze niż 1 runda. Zakończenie działania efektu to akcja darmowa.

Omijanie magicznych pułapek (zw): Na 1. poziomie agent kościoła zyskuje premię +3 do wszystkich testów Przeszukiwania i Unieszkodliwiania mechanizmów wykonywanych w związku z wykrywaniem, rozbrajaniem lub omijaniem magicznych pułapek.

Uświęcona obrona (zw): Począwszy od 2. poziomu, agent kościoła zyskuje premię +1 do rzutów obronnych przeciw zaklęciom objawień oraz czaropodobnym i nadnaturalnym zdolnościom przybysz. Na 4. poziomie premia ta rośnie do +2.

Podstępny atak (zw): Zdolność funkcjonuje analogicznie do identycznej właściwości klasowej łotrzyka. Dodatkowe zadane obrażenia rosną o +1k6 na 2. poziomie i na 5. poziomie. Jeśli agent kościoła posiada podstępny atak z racji innej klasy (np. jako łotrzyk), premie do obrażeń się kumulują. Ponadto poziomy agenta kościoła kumulują się z innymi odpowiednimi poziomami klasowymi (np. łotrzyka czy skrytobójcy) na potrzeby negowania zdolności doskonalszy nieświadomy unik.

Zlokalizowanie stworzenia (zc): Począwszy od 3. poziomu agent kościoła może raz dziennie użyć *zlokalizowania stworzenia* (poziom czarującego równy poziomowi agenta kościoła + jego modyfikator z Cha).

Zlokalizowanie przedmiotu (zc): Począwszy od 3. poziomu, agent kościoła może raz dziennie użyć *zlokalizowania przedmiotu* (poziom czarującego równy poziomowi agenta kościoła + jego modyfikator z Cha).

Boska nieugiętość (zn): Gdy punkty wytrzymałości agenta kościoła przynajmniej 4. poziomu spadną do –1 lub poniżej tej liczby,

automatycznie odzyskuje on ich część – dokładnie 3k6 + premia z Charyzmy (jeśli jakąś posiada). Moc działa raz dziennie.

Znalezienie ścieżki (zc): Agent kościoła 5. poziomu może raz dziennie użyć *znalezienia ścieżki* (poziom czarującego równy poziomowi agenta kościoła + jego modyfikator z Cha).

boski sługa

Pośród wyznawców każdej religii znajdują się nieliczne jednostki, których oddanie bóstwu znacznie wykracza ponad przeciętną. Boski sługa to żywe wcielenie swego boga na Torilu. U szczytu potęgi wznosi się on ponad zwykłych śmiertelników i staje się ucie-

leśnieniem osobistej relacji inteligentnej istoty z bogiem – bez względu na to czy nadal służy bogu w Faerunie, czy porzuca śmiertelną powłokę, by skąpać się w blasku jego prawdziwej bliskości.

Wszyscy boscy słudzy wywodzą się z szeregów praktyków magii objawień. Najczęściej byli wcześniej kapłanami lub druidami, ale czasami trafiają się żarliwie wierzący paladyni i tropiciele. W przypadku mrocznych religii złych bogów boskimi sługami stają się niekie-dy rycerze ciemności.

Kosztka Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać boskim sługą, musi spełniać następujące wymagania:

Umiejętności: Dyplomacja 5 rang, Wiedza (religia) 8 rang.

Czary: Zdolność rzucania 4-poziomych czarów objawień.

Patron (bóstwo opiekuńcze): Przedstawiciel tej klasy prestiżowej musi mieć bóstwo opiekuńcze, któremu służy jako boski sługa.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe boskiego sługi (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Rzemiosło (Int), Sztuka przetrwania (Int), Wiedza (historia) (Int), Wiedza (natura) (Int), Wiedza (planety) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe boskiego sługi:

Biegłość w broni i pancerzu: Boscy słudzy nie zyskują nowych biegłości w broni, pancerzach ani tarczach. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzna dotyczy umiejętności Ciche poruszanie



Boski sługa

TABELA 2-5: BOSKI SŁUGA

Poziom	Bazowa premia – Rzut obronny na –				Specjalne	Czary na dzień/znane czary
	do ataku	Wytr	Ref	Wół		
1	+0	+2	+0	+2	Boski wysłannik	poziom obecnej klasy magii objawień +1
2	+1	+3	+0	+3	Uświęcona obrona +1	poziom obecnej klasy magii objawień +1
3	+2	+3	+1	+3	<i>nadanie zdolności czarowania</i>	poziom obecnej klasy magii objawień +1
4	+3	+4	+1	+4	Domena, uświęcona obrona +2	poziom obecnej klasy magii objawień +1
5	+3	+4	+1	+4	Transcendencja	poziom obecnej klasy magii objawień +1

się, Skkanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Pływania.

Czary na dzień/ Znane czary: Osiągając nowy poziom w tej klasie prestiżowej boski sługa zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jakby wykształcał na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucić czary objawień, do której należał zanim zdecydował się na klasę prestiżową i w której miał dostęp do 4-poziomowych zaklęć objawień. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w tej klasie (zwiększonej szansy odpędzenia czy karcenia nieumarłych itp.), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego. Oznacza to w zasadzie tyle, że postać dodaje poziom w klasie prestiżowej boskiego sługi do poziomu innej klasy umożliwiającej posługiwanie się magią objawień, w której miała dostęp do zaklęć 4. poziomu, a na podstawie uzyskanej sumy oblicza czary na dzień, znane zaklęcia i poziom czarującego.

Jeśli postać zanim została boskim sługą miała więcej niż jedną klasę zapewniającą dostęp do czarów objawień 4. poziomu, gracz musi wybrać, do której z nich będzie dodawać poziom boskiego sługi na potrzeby obliczania czarów na dzień i znanych zaklęć.

Boski wysłannik (zw): Od 1. poziomu przedstawiciel opisywanej klasy prestiżowej może porozumiewać się telepatycznie na odległość do 18 metrów z każdym przybysem takiego samego charakteru lub służącemu temu samemu bóstwu. Telepatia będąca elementem tej właściwości klasowej jest zdolnością nadnaturalną.

Postać zyskuje także premię równą swemu poziomowi w klasie prestiżowej boskiego sługi do wszystkich testów umiejętności i atrybutów opartych na Charyzmie, jakie wykonuje w kontaktach z przybyszami mającymi taki sam charakter lub tego samego boga.

Uświęcona obrona (zw): Począwszy od 2. poziomu, boski sługa zyskuje premię +1 do rzutów obronnych przeciw zaklęciom objawienia oraz czaropodobnym i nadnaturalnym zdolnościom przybysz. Na 4. poziomie premia ta rośnie do +2.

Nadanie zdolności czarowania (zc): Przedstawiciel rzeczonej klasy prestiżowej co najmniej 3. poziomu może stosować *nadanie zdolności czarowania* (poziom czarującego równy poziomowi czarującego boskiego sługi). Ponieważ jest to zdolność czaropodobna, boski sługa nie musi poświęcać na nią komórki na zaklęcie 4. poziomu. Niemniej same zaklęcia, które stanowią element nadania zdolności czarowania, jak zwykle zajmują komórki stosownych poziomów. Tej zdolności postać może używać raz dziennie.

Domena: Na 4. poziomie opisywany może wybrać domenę, do której dostęp zapewnia jego bóstwo. Jeżeli już ma dwie domeny jako kapłan, zyskuje prawo wzięcia trzeciej. Niezależnie od rodzaju poprzedniej klasy pozwalającej rzucić czary objawień, otrzymuje zesłaną moc nowej domeny, a efekty oparte na poziomie oblicza,

dodając poziom boskiego sługi do poziomów kapłańskich (jeśli jakieś posiada). Jeżeli boski sługa ma poziomy kapłana, zyskuje na każdym poziomie trzeci czar do wyboru – do wykorzystania wraz z domenową komórką. Druidzi, paladyni i tropiciele nie zyskują dodatkowych komórek na czary domenowe, ale mogą przygotowywać zaklęcie domenowe w zwykłych komórkach na czary.

Transcendencja (zn): Na 5. poziomie, wskutek częstych kontaktów z przybyszami i bezpośrednimi interwencjami bóstwa, przedstawiciel niniejszej klasy prestiżowej porzuca śmiertelną skorupę i staje się przybyszem o podtypie rodowity. Ten rodzaj apoteozy zapewnia niepodatność na wszystkie czary i efekty, które nie działają na przybyszy (np. *zawrocenie osoby*) oraz widzenie w ciemnościach w promieniu 18 metrów (jeśli postać jeszcze tej mocy nie posiada). Niemniej ze względu na rodowity podtyp, bohater wciąż musi jeść, oddychać i spać, można go także poddać *reinkarnacji, wskrzeszeniu czy zmartwychwstaniu*. Zyskuje także wszelkie podtypy związane z charakterem, które odpowiadają składnikom charakteru identycznym jak u boga, jakiego wyznaje. A zatem chaotyczny neutralny boski sługa chaotycznego złego bóstwa zyskuje podtyp chaotyczny, a boski sługa neutralnego bóstwa nie zyskuje dodatkowych podtypów.

cienisty złodziej z Amn

Organizacja pod nazwą Cieniści Złodzieje to największa i najbogatsza gilda złodziejska w całym Faerunie. Sukces osiągnęła dzięki systemowi zaszczepianych się cechów, poświęconych dwóm celom – powiększaniem zysków i władzy. Z centralnej siedziby w Amn szereg gildii kontroluje Iwłą część wszystkich działań przestępczych na Wyrbrzezu Mieczu, sięgając również do wielu innych zakątków Faerunu. Cienisty Złodziej z Amn, czyli członek rzeczonej organizacji, zna tylko własnych podwładnych, współpracowników oraz zwierzchnika. Sieć tajemnicy dobrze chroni gildię, bo pojmami członkowie są w stanie wydać tylko kilkoro innych.

Większość Cienistych Złodziei z Amn wcześniej była lotrzykami, ale specjaliści w niektórych dziedzinach zbrodni częściej rekrutują się spośród wojowników lub tropicieli. Kapłani złych bogów (zwłaszcza Maski i Shar) również wypełniają pewne zadania polowe, a ważną rolę odgrywają też czarodzieje i zaklinacze. Cieniści Złodzieje umieją skutecznie pracować z innymi, zastraszając prosty lud, stosując karne pobicia i zdobywając ważne kontakty.

Kostka Wytrzymalości: 6k.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać Cienistym Złodziejem z Amn, musi spełniać następujące wymagania:

Umiejętności: Błefowanie 3 rangi, Ciche poruszanie się 3 rangi, Ukrywanie się 8 rang, Zastraszanie 3 rangi, Zbieranie informacji 3 rangi.

Atuty: Sugestywność.

Specjalne: Kandydat musi być członkiem gildii Cienistych Złodziei.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe Cienistego Złodzieja z Amn (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Błefowanie (Cha), Ciche poruszanie się (Zr), Dyplomacja (Cha), Fałszerstwo (Int), Nastuchiwanie (Rzt), Otwieranie zamków (Zr), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Spozostawczość (Rzt), Szacowanie (Int), Unieszkodliwianie mechanizmów (Zr), Używanie lin (Zr), Wiedza (miejscowa) (Int), Wspinaczka (S), Wyczucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt), Zręczna dłoń (Zr). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 6 + modyfikator z Int.

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe Cienistego Złodzieja z Amn:

Biegłość w broni i pancerzu: Cienisty Złodzieja z Amn biegle posługują się każdą bronią prostą i lekkimi pancerzami. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzna dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność; a podwójna kara dotyczy testów Pływania.

Dwulicowość (zw): Cienisty Złodzieja z Amn dzięki wygadaniu potrafi wykręcić się z różnych opałów. Na 1. poziomie otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Błefowania i Dyplomacji.

Podstępny atak (zw): Zdolność funkcjonuje analogicznie do identycznej właściwości klasowej łotrzyka. Dodatkowe zadane obrażenia rosną o +1k6 na 3. poziomie i na 5. poziomie. Jeśli Cienisty Złodzieja z Amn posiada podstępny atak z racji innej klasy (np. jako łotrzyk), premie do obrażeń się kumulują. Ponadto poziomy Cienistego Złodzieja z Amn kumulują się z innymi odpowiednimi poziomami klasowymi (np. łotrzyka czy skrytobójcy) na potrzeby negocjowania zdolności doskonalszy nieświadomy unik.

Premiowy atut: Na 2. oraz na 4. poziomie Cienisty Złodzieja z Amn zyskuje premiowy atut, który wybiera spośród następujących (musi spełniać jego wymagania): Akrobatyka, Biegłość w broni egzotycznej (kusza ręczna lub surziken), Błyskawiczny refleks, Cwaniactwo, Czujność, Doskonała finta, Finezja w broni, Gibkość, Negocjowanie, Skupienie na broni (dowolnej), Skupienie na umiejętności (dowolna klasowa zdolność gildii), Sugestywność, Tropienie, Ukradkowość, Unieruchomienie czaru, Walka na osłep, Wyciszenie czaru, Wyszakowanie w walce, Zdolności przywódcze, Zwinne palce, Zwinne ręce.

Nieświadomy unik (zw): Począwszy od 2. poziomu, Cienisty Złodzieja z Amn reaguje na niebezpieczeństwo, zanim normalnie pozwoli mu na to zmysły. Oznacza to, że zachowuje premię ze Zręczności do KP (jeżeli takową posiada), nawet jeśli został zaskoczony nieprzygotowany lub gdy atakuje go niewidzialny przeciwnik. Traci jednak wspomnianą premię ze Zręczności do KP, gdy jest unieruchomiony. Jeżeli bohater posiada nieświadomy unik z racji innej klasy, automatycznie otrzymuje doskonalszy nieświadomy unik (patrz opis klasy łotrzyka w *Podręczniku Gracza*).

Reputacja (zw): Zła sława Cienistego Złodzieja z Amn zapewnia mu od 3. poziomu premię +1 do wartości Zdolności przywódcze (patrz opis atutu Zdolności przywódcze na stronie 106 *Przewodnika Mistrza Podziemi*). Premia rośnie do +2 na 4. poziomie i do +3 na 5. poziomie. Zazwyczaj przedstawiciel tej klasy prestiżowej, który jest zainteresowany zbieraniem popleczników, utrzymuje

w mieście stałą bazę operacyjną, zapewniającą dodatkową premię +2 do wartości Zdolności przywódczych.

Doskonalszy nieświadomy unik (zw): Począwszy od 6. poziomu, Cienistego Złodzieja z Amn nie można dłużej flankować, z równą łatwością reaguje bowiem na ataki wrogów stojących po jego przeciwnych stronach, co na ciosy jednego przeciwnika. Chroni go przed podstępnym atakiem flankującego łotrzyka, chyba że atakujący posiada o cztery poziomy łotrzyka więcej niż ofiara poziomów w tej klasie prestiżowej.

Jeżeli bohater już posiada doskonalszy nieświadomy unik, to poziomy w klasach zapewniających wspomnianą zdolność kumulują się na potrzeby określania minimalnego poziomu łotrzyka pozwalającego flankować postać.



Cienisty Złodzieja z Amn

TABELA 2-6: CIENISTY ZŁODZIEJ Z AMN

Poziom	Bazowa premia – Rzut obronny na –				Specjalne
	do ataku	Wytr	Ref	Wolę	
1	+0	+0	+2	+0	Dwulicowość, podstępny atak +1k6
2	+1	+0	+3	+0	Premiowy atut, nieświadomy unik
3	+2	+1	+3	+1	Reputacja +1, podstępny atak +2k6
4	+3	+1	+4	+1	Premiowy atut, reputacja +2
5	+3	+1	+4	+1	Doskonalszy nieświadomy unik, reputacja +3, podstępny atak +3k6

evereskański strażnik grobów

Dla elfów z Evereski nie ma chyba większych świętości niż ciała ich zmarłych. Niezliczeni wielcy wodzowie, herosi i uczeni Warownego Domu spoczywają w grobowcach rozproszonych po całym regionie. Elfy zaś uważają, że miejsce pochówku nikt nie ma prawa kłaść. Niestety, w grobach leżą też bezcenne magiczne skarby, dzieła starożytnych przodków, i na myśl o takim łupie niejeden rabuś odważy się wypróbować zabezpieczenia długowiecznej rasy. Evereskańscy strażnicy grobów są niejako przykładem owych zabezpieczeń najwyższej jakości. Każdy z nich składa uroczystą przysięgę, że będzie tropił rabusiów nekropolii na sam koniec Faerunu, a nawet dalej – i nie spocznie, póki nie ubije świętokradcy.

Bezspornie najlepszymi kandydatami na strażników grobów są lotrzykowie/zaklinacze i tropiciele/zaklinacze, aczkolwiek czasami obierają tę klasę prestiżową mnisi, zaklinacze i czarodzieje. Wojownikom, kapłanom i paladynom rzadko udaje się spełnić wymagania związane z rzucaniem czarów, a barbarzyńcy są zbyt gwałtowni.

Kostka Wytrzymałości: k6.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać evereskańskim strażnikiem grobów, musi spełniać następujące wymagania:

Rasa: Elf.

Region: Evereska.

Bazowa premia do ataku: +4.

Umiejętności: Ciche poruszanie się 5 rang, Nasłuchiwanie 2 rangi, Spostrzegawczość 2 rangi, Sztuka przetrwania 5 rang, Ukrywanie się 5 rang.

Attuty: Czujność, Tropienie.

Czary: Zdolność rzucania 2-poziomowych czarów wtajemniczeń.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe evereskańskiego strażnika grobów (i atrybuty kluczowy dla każdej z nich): Ciche poruszanie się (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Odcyfrowywanie zapisów (Int), Otwieranie zamków (Zr), Pływanie (S), Przyszukiwanie (Int), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Spostrzegawczość (Rzt), Ukrywanie się (Zr),

Unieszkodliwianie mechanizmów (Int), Używanie lin (Zr), Wiedza (geografia) (Int), Wiedza (miejscowa – Zachodnie Ziemie Centralne) (Int), Wspinaczka (S), Wyzucie pobudek (Rzt), Wyzwalanie się (Zr), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt), Zbieranie informacji (Cha), Zręczna dłoń (Zr), Zwinność (Zr). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe evereskańskiego strażnika grobów:

Biegłość w broni i pancerzu: Evereskańscy strażnicy grobów nie zyskują biegłości w broni, pancerzach ani tarczach. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzna dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Pływanie.

Czary na dzień/Znane czary: Osiągając nowy poziom w tej klasie prestiżowej evereskański strażnik grobów zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucać czary wtajemniczeń, do której należał zanim zdecydował się na klasę prestiżową i w której miał dostęp do 2-poziomowych zaklęć wtajemniczeń. Nie otrzymuje jednak żadnych

innych korzyści wynikających z awansu w tej klasie (premiowych attutów metamagicznych bądź tworzenia przedmiotu, zdolności barda czy skrytobójcy itp.), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego. Oznacza to w zasadzie tyle, że postać dodaje poziom w klasie prestiżowej strażnika grobów do poziomu innej klasy umożliwiającej posługiwanie się magią wtajemniczeń, w której miała dostęp do zaklęć 2. poziomu, a na podstawie uzyskanej sumy oblicza czary na dzień, znane zaklęcia i poziom czarującego.

Jeśli postać, zanim została evereskańskim strażnikiem grobów, miała więcej niż jedną klasę zapewniającą dostęp do czarów wtajemniczeń 2. poziomu, gracz musi wybrać, do której z nich będzie dodawać poziom evereskańskiego strażnika grobów na potrzeby obliczania czarów na dzień i znanych zaklęć.



Evereskański strażnik grobów

TABELA 2-7: EVERESKĄŃSKI STRAŻNIK GROBÓW

Bazowa premia – Rzut obronny na –

Poziom	do ataku	Wytr	Ref	Wolę	Specjalne
1	+0	+0	+2	+2	Święty obowiązek
2	+1	+0	+3	+3	Nieustrasliwy pościg, premia unikowa +1
3	+2	+1	+3	+3	Wprawne tropienie
4	+3	+1	+4	+4	Premia unikowa +2
5	+3	+1	+4	+4	Milczący strażnik

Czary na dzień/znane czary

poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1

Święty obowiązek (zn): Przedstawiciel tej klasy prestiżowej zyskuje premię uświęconą +2 do testów Cichego poruszania się, Sztuki przetrwania, Ukrywania się i Zbierania informacji wykonywanych w regionie Everski. Będąc wewnątrz evereskańskiego grobowca zyskuje też premię uświęconą +2 do testów ataków, a do testów obrażeń premię uświęconą równą poziomowi w opisywanej klasie prestiżowej.

Nieustępliwý pościg (zw): Ścigając rabusia evereskańskiego grobu, przedstawiciel opisywanej klasy prestiżowej przynajmniej 2. poziomu również poza Evereską zachowuje premię do Cichego poruszania się, Sztuki przetrwania, Ukrywania się i Zbierania informacji (zyskane dzięki światemu obowiązkowi). Zachowuje też wspomniane premie do testów ataków i obrażeń, ale tylko wobec winnego grabieży grobu.

Premia unikowa (zw): Począwszy od 2. poziomu, strażnik grobów zyskuje premię unikową +1 do KP, jeśli ma na sobie najwyżej lekkie pancerz. Premia rośnie do +2 na 4. poziomie.

Wprawne tropienie (zw): Evereskański strażnik grobów co najmniej 3. poziomu nie podlega już karze -5 do testów Sztuki przetrwania wykonywanych podczas tropienia z normalną szybkością. Jeśli zaś tropiąc porusza się z podwójną normalną szybkością, kara do testu wynosi tylko -10 (zamiast normalnych -20).

Milczący strażnik (zw): Na 5. poziomie strażnik grobów umie dostrzec się do wyglądu i dźwięków otoczenia. Po trwającej 10 minut koncentracji poświęconej zaznajomieniu się z terenem, zyskuje premię +4 do testów Cichego poruszania się, Nasłuchiwania, Spostęgowości i Ukrywania się, jeśli tylko przebywa nie dalej niż 30 metrów od miejsca, w którym był podczas skupienia.

hathran

W dalekiej egzotycznej krainie Rashemen istnieje organizacja kobiet władających potężną magią – tak objawień jak i wtajemniczeń. Walczy ona w obronie ludu przed machinacjami Thay i przewodzi życiu duchowemu. Hathran – czy Czarownice z Rashemen, jak brzmi lepiej znana nazwa – są nicofialną władzą w swej odległej, wschodniej ojczyźnie, gdzie mają potężną mistyczną moc. Hathran podróżujące poza Rashemen zawsze noszą maski, ukrywając twarze przed zewnętrznym światem.

TABELA 2-8: HATHRAN

Bazowa premia – Rzut obronny na –

Poziom	do ataku	Wytr	Ref	Wolę	Specjalne	Czary na dzień/znane czary
1	+0	+2	+0	+2	Premia do Zdolności przywódczych, rashemicka magia duchów, tabu	poziom obecnej klasy +1
2	+1	+3	+0	+3	Język duchów	poziom obecnej klasy +1
3	+1	+3	+1	+3	Respekt wychlarana –2, uniwersalna magia duchów 1/dzień	poziom obecnej klasy +1
4	+2	+4	+1	+4	Uгода z duchami	poziom obecnej klasy +1
5	+2	+4	+1	+4	Przywódczyni kręgu	poziom obecnej klasy +1
6	+3	+5	+2	+5	uniwersalna magia duchów 2/dzień	poziom obecnej klasy +1
7	+3	+5	+2	+5	Respekt wychlarana –4	poziom obecnej klasy +1
8	+4	+6	+2	+6	Pękanie duchów	poziom obecnej klasy +1
9	+4	+6	+3	+6	Uniwersalna magia duchów 3/dzień	poziom obecnej klasy +1
10	+5	+7	+3	+7	Respekt wychlarana –6, przywódczyni wielkiego kręgu	poziom obecnej klasy +1

Większość hathran wywodzi się z klasy zaklinacza lub kapłana. Bardki, czarodziejki i druidki są rzadkością, ale też się zdarzają. Paladynki ani tropicielek praktycznie nie ma. Bez względu na pierwotną klasę, hathran uważają rywalizację między osobami rzucającymi czary za ostateczną głupotę. Żadnej z siostr nie grozi złe traktowanie ze względu na źródło jej magii.

Kostka Wyrzymałości: k4.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać hathran, musi spełniać następujące wymagania:

Charakter: Praworządny dobry, praworządny neutralny lub neutralny dobry.

Płeć: Kobieta.

Region: Rashemen.

Umiejętności: Wiedza (miejscowa – Rashemen) 4 rangi.

Atuty: Ethran, Zdolności przywódcze.

Czary: Zdolność rzucania 4-poziomowych czarów objawień lub wtajemniczeń.

Patron (bóstwo opiekuńcze): Chauntea, Mielikki lub Mystra.

Specjalne: Kandydatka musi być poważanym członkiem Czarownic z Rashemen i nie może posiadać innego atutu tworzenia przedmiotu niż Zapisanie zwoju.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe hathran (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Język obcy (brak), Koncentracja (Bd), Pływanie (S), Rzemiosło (Int), Sztuka przetrwania (Int), Wiedza (wszystkie umiejętności traktowane niezależnie) (Int), Występy (Cha), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe hathran:

Biegłość w broni i pancerzu: Hathran biegle posługują się bronią, ale żadną inną bronią już nie. Nie umie również używać ani pancerzy, ani łańcuch. Kara do testów z pancerza cięższego niż skór-

nia dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skkanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Pływania.

Czary na dzień / Znane czary: Osiągając nowy poziom w tej klasie prestiżowej hathran zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jakby awansowała na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucać czary, do której należała zanim decydowała się na klasę prestiżową i w której miała dostęp do 4-poziomowych zaklęć. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w tej klasie (premiowych atutów metamagicznych bądź tworzenia przedmiotu, zwiększonej szansy odpędzania czy karcenia nieumarłych itp.), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego. Oznacza to w zasadzie tyle, że postać dodaje poziom w klasie prestiżowej hathran do poziomu innej klasy pozwalającej posługiwanie się magią, w której miała dostęp do zaklęć 4. poziomu, a na podstawie uzyskanej sumy oblicza czary na dzień, znane zaklęcia i poziom czarującego.

Jeśli postać, zanim została hathran, miała więcej niż jedną klasę zapewniającą dostęp do czarów 4. poziomu, gracz musi wybrać, do której z nich będzie dodawać poziom hathran na potrzeby obliczania czarów na dzień i znanych zaklęć.

Ponadto pewną liczbę czarów dodaje się do listy dowolnej klasy, w której hathran ma dostęp do zaklęć 4. poziomu.

Premia do Zdolności przywódczych (zw): Już na 1. poziomie hathran zyskuje premię +2 do wartości Zdolności przywódczych przy pozyskiwaniu kompanów, pod następującymi warunkami: kompan musi być Rashemitą oraz, w przypadku kobiety posiadać atut Ethran, a mężczyzny co najmniej jeden poziom barbarzyńcy.

Rashemiczna magia duchów (zw): Uczyć się unikalnej magii swej ojczyzny, hathran zyskuje niezwyklej elastyczność. Już od 1. poziomu przedstawicielka tej klasy prestiżowej przygotowująca zaklęcia może spontanicznie rzucić dowolny znany czar zamiast innego przygotowanego zaklęcia tego samego poziomu, nawet jeśli jest z innej listy. Jeżeli hathran normalnie nie przygotowuje zaklęć, zamiast tego może używać atutów metamagicznych, nie poświęcając dodatkowego czasu na rzucenie takiego czaru (normalnie zajmuje to więcej czasu). Niemniej zmodyfikowane atutem zaklęcia tak jak zwykle zajmuje komórkę na czary wyższego poziomu. Hathran, aby korzystać z tej mocy, musi przebywać na obszarze Rashemen. Nie ma limitu dziennych użyć.

Tabu: W społeczeństwie Rashemitów tworzenie magicznych przedmiotów jest zastrzeżone dla posługujących się magią męż-

czyzn. Oprócz Zapisania zwoju, hathran nie może posiadać żadnych atutów tworzenia przedmiotu.

Język duchów (zn): Począwszy od 2. poziomu hathran potrafi rozmawiać ze wszystkimi stworzeniami zaliczanymi do podtypu duch, które ponadto rozumie. Moc działa niezależnie od rodzaju języka, jakiego naprawdę używają do porozumienia. W kontaktach z duchami hathran ma także premię +2 do testów wszystkich zdolności i umiejętności opartych na Charyzmie.

Respekt wychłarzan (zw): Na 3. poziomie hathran uzyskuje taką potęgę i aurytety, że Rashemitom niełatwo przyjdzie wystąpić przeciw niej. Każda postać z regionu Rashemen, której poziom jest niższy lub równy poziomowi hathran, podlega karze -2 do testów ataków i spornych testów umiejętności wykonywanych względem przedstawicieli opisywanej klasy prestiżowej. Kara rośnie do -4 na 7. poziomie i -6 na 10. poziomie.

Uniwersalna magia duchów (zw): Począwszy od 3. poziomu hathran zna magię duchów tak biegle, że może porozumiewać się z duchami również poza obszarem Rashemen. Raz dziennie może użyć rashemicznej magii duchów poza granicami wspomnianego regionu. Od 6. poziomu hathran ma prawo to uczynić dwa razy dziennie, a od 9. poziomu trzy razy.

Ugoda z duchami (zw): Hathran przynajmniej 4. poziomu rzuca wszystkie czary należące do ciągu *planarny sojusznik* na poziomie czarującego o +1 wyższym.

Hathran



Przywódczyni kręgu (zw): Na 5. poziomie hathran może stać się przywódczynią kręgu i funkcjonować jako koncentrator rashemicznej magii kręgów. Więcej o magii kręgów znajdziesz na 59 stronie *Opisu Świata ZATONIANTCH KRAIN*.

Pętanie duchów: Hathran przynajmniej 8. poziomu rzuca wszystkie czary należące do ciągu *planarne pętanie* na poziomie czarującego o +1 wyższym.

Przywódczyni wielkiego kręgu (zw): Na 10. poziomie hathran osiąga mistrzowskie opanowanie magii kręgów i może przeprowadzić wielkiemu kręgowi, który może liczyć dziewięć uczestników zamiast pięciorga.

LISTA CZARÓW HATHRAN

Podane dalej zaklęcia należy dodać do klasowej listy czarów dowolnej klasy magii objawień lub wtajemniczeń, w której hathran ma dostęp do zaklęć 4. poziomu.

- 0. poziom: *Obserwacja natury.*
- 1. poziom: *Rozrzucenie, widzenie w słabym świetle.*
- 2. poziom: *Jedność z ziemią, księżycowy promień, ognisty sztylet.*

3. poziom: *Księżycowe ostrze, rozbłysł.*
4. poziom: *Łono ziemi, słabszy planarny sojusznik.*
5. poziom: *Księżycowa ścieżka, słabsze planarne spotkanie.*
6. poziom: *Planarne spotkanie, planarny sojusznik.*
8. poziom: *Potężniejsze planarne spotkanie.*

BYŁE HATHRAN

Hathran, która sprzeniewierzy się swemu charakterowi, dopuści się zdrady państwa Rashemen lub wychłanów, bądź też wybierze atut tworzenia przedmiotu inny niż Zapisanie zwoju, nie może już awansować w tej klasie prestiżowej. Ponadto traci korzyści wynikające z premii do Zdolności przywódczych, a także z rashemickiej magii duchów i innych związanych z Rashemitami mocy opisywanej klasy prestiżowej. Czar *pokuta* rzucony przez kapłana odpowiedniego bóstwa pozwoli przywrócić zdolności klasowe i możliwości rozwoju. Jeżeli przestępstwem był wybór atutu tworzenia przedmiotu, hathran musi złożyć uroczystą przysięgę, że nigdy nie będzie z niego korzystał.

inkantatriks

Inkantatriksy to najlepsi praktycy metamagii w Faerunie. Poświęcają się nauce czarów i technik, które wpływają na inne zaklęcia. Posługują się magią w jej surowej postaci, przekształcając ją według własnych potrzeb, nie zaś podług jej praw. Głębokie zrozumienie metamagii umożliwia im modyfikowanie zaklęć rzucanych przez sojuszników, w tym za pomocą różdek czy lasek – a nawet czarów, które już zostały rzucone.

Większość inkantatriks była wcześniej biegłymi zaklinaczami lub czarodziejami, ale te studia magii podejmują nieraz również bar-dowie. Z kolei osoby władające magią objawień rzadko decydują się na tę klasę prestiżową – może dlatego, że – jak mówią inkantatriksy – ich magia jest naznaczona boską mocą, a więc mniej „czysta” niż magia wtajemniczeń. Większość opisywanych to kobiety. Nieliczni mężczyźni należący tej klasy noszą nazwę inkantatorów.

BN zaliczani do niniejszej klasy prestiżowej zwykle działają w pojedynkę, ale czasami łączą siły, gdy stają przed jakimś wspólnym problemem. Ponieważ nie lubią obcoplanarnych ingerencji na

Planie Materialnym, czują się powołani do niszczenia aktywnych portali wiodących do innych wymiarów. Jako że nie dysponują silną ofensywną magią bojową skuteczną przeciw normalnym stworze-niom, wolą unikać walki lub podrożować z towarzyszymi, których biegłości bojowe równoważą słabości inkantatriks.

Kostka Wytrzymałości: k4.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać inkantatriką, musi spełniać następujące wymagania:

Umiejętności: Czarostwo 8 rang, Koncentracja 4 rangi, Wiedza (tajemna) 8 rang.

Atuty: Żelazna wola, dowolny atut metamagiczny.

Czary: Zdolność rzucania 3-poziomowych czarów wtajemniczeń.

Specjalne: Nie można wybrać na zakazaną szkołę odrzucania.

UMIĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe inkantatriksy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (plany) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe inkantatriksy:

Biegłość w broni i pancerzu: Inkantatriksy nie zyskują biegłości w broni, pancerzach ani tarczach. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzna dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Pływanie.

Czary na dzień/Znane czary: Osiągając nowy poziom w tej klasie prestiżowej inkantatriksa zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucać czary wtajemniczeń, do której należał zanim zdecydo-

TABELA 2-9: INKANTATRIKS

Bazowa premia – Rzut obronny na –

Poziom	do ataku	Wytr	Ref	Wolę	Specjalne
1	+0	+0	+0	+2	Premiowy atut metamagiczny, wyspecjalizowane studia
2	+1	+0	+0	+3	Wspólna metamagia
3	+1	+1	+1	+3	Efekt metamagiczny
4	+2	+1	+1	+4	Premiowy atut metamagiczny
5	+2	+1	+1	+4	Metamagiczne uruchomienie czaru
6	+3	+2	+2	+5	Przejęcie koncentracji
7	+3	+2	+2	+5	Premiowy atut metamagiczny, natychmiastowa metamagia 1/dzień
8	+4	+2	+2	+6	Pochwycenie czaru
9	+4	+3	+3	+6	Natychmiastowa metamagia 2/dzień
10	+5	+3	+3	+7	Premiowy atut metamagiczny, doskonalsza metamagia

Czary na dzień/znane czary	poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
	poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
	poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
	poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
	poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
	poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
	poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
	poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
	poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
	poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1

wał się na klasę prestiżową i w której miał dostęp do 3-poziomowych zaklęć wtajemniczeń. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w tej klasie (premiowych atutów metamagicznych bądź tworzenia przedmiotu, zdolności barda czy skrytobójcy itp.), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego. Oznacza to w zasadzie tyle, że postać dodaje poziom w klasie prestiżowej inkantatriksy do poziomu innej klasy umożliwiającej posługiwanie się magią wtajemniczeń, w której miała dostęp do zaklęć 3. poziomu, a na podstawie uzyskanej sumy oblicza czarą na dzień, znane zaklęcia i poziom czarującego.

Jeśli postać zanim została inkantatriksą miała więcej niż jedną klasę zapewniającą dostęp do czarów wtajemniczeń 3. poziomu, gracz musi wybrać, do której z nich będzie dodawać poziom inkantatriksy na potrzeby obliczania czarów na dzień i znanych zaklęć.

Premiowy atut metamagiczny: Na 1. poziomie, a później na 4., 7 i 10. poziomie, inkantatriks może wybrać dowolny atut metamagiczny jako premiowy. Ma prawo wybierać spośród atutów, których wymagania spełnia.

Wyspecjalizowane studia (zw): Na 1. poziomie inkantatriks rezygnuje z jednej szkoły magii, aby lepiej skupić się na pozostałych. Jako szkołę zakazaną musi wybrać inną niż odrzucenie i poznanie. A więc wyspecjalizowana czarodziejka decydująca się na tę klasę prestiżową będzie mieć trzy zakazane szkoły zamiast dwóch.

Wspólna metamagia (zn): Na 2. poziomie inkantatriks zyskuje możliwość zastosowania dowolnego posiadanego atutu metamagicznego (z wyjątkiem Przyspieszenia czarą, Unieruchomienia czarą i Wyciszenia czarą) do zaklęcia rzucanego przez sojusznika, który chce przyjąć taką pomoc. Wspierany nie przygotowuje zaklęcia w formie metamagicznej ani w wyższej komórecie na czarę – inkantatriks po prostu modyfikuje czar podczas jego rzucania. Użycie tej mocy to standardowa akcja prowokująca okazyny atak, jak rzucanie zaklęcia. Niemniej inkantatriks może wykorzystywać Koncentrację wraz z opisywaną zdolnością i osiągnąć efekt defensywnego rzucania zaklęcia. Inkantatriks musi przygotować akcję, aby użyć wspólnej metamagii, gdy sojusznik zaczyna czarować. Ponadto musi przebywać na polu sąsiadującym z polem wspieranej osoby i wykonać udany test Czarostwa ($ST\ 18 + [3 \times \text{zmodyfikowany poziom czar}]$). „Zmodyfikowany poziom czar” to oczywiście poziom komórki na czarę, którą dane zaklęcie by zajmowało, gdyby przygotowywać je pod działaniem danego atutu metamagicznego. Każdy wzrost poziomu zaklęcia wynikający z atutów metamagicznych używanych przez rzucającego owo zaklęcie również wlicza się do zmodyfikowanego poziomu czarą. Na

przykład, gdy inkantatriks stosuje Maksymalizację czarą względem sojusznicznego *wyładowania tańców*, zmodyfikowany poziom czarą wynosi 9 (6 to poziom czarą i +1 za atut Maksymalizacja czarą), a zatem $ST\ \text{równa się } 18 + (3 \times 9) = 45$. Gdyby ten sam atut zastosować wobec wyciszonego *wyładowania tańców*, zmodyfikowany poziom czarą wyniósłby 10, ST Czarostwa zaś 48. Inkantatriks może używać tej mocy tyle razy dziennie, ile wynosi

jej modyfikator z Int + 3.

Efekt metamagiczny (zn):

Na 3. poziomie inkantatriks może spróbować użyć dowolnego posiadanego atutu metamagicznego na działający już czar o efekcie długotrwałym. Na przykład, wydłużyć czas działania *ściany mocy* Przedłużeniem czarą lub zmaksymalizować obrażenia od *zabójczej chmury* Maksymalizacją czarą. W celu użycia tej mocy musi znajdować się na polu sąsiadującym lub objętym działaniem efektu zaklęcia i wykonać udany test Czarostwa ($ST\ 18 + [3 \times \text{zmodyfikowany poziom czar}]$). „Zmodyfikowany poziom czar” to oczywiście poziom komórki na czarę, którą dane zaklęcie by zajmowało, gdyby przygotowywać je pod działaniem danego atutu metamagicznego. Wzrost poziomu komórki na czarę wynikający z użycia atutu metamagicznego zmieniającego sposób rzucania czarą (jak

Przyspieszenie czarą, Unieruchomienie czarą lub Wyciszenie czarą) nie wlicza

się w tym przypadku do zmodyfikowanego poziomu

czarą. Niemniej przypoziomu wynikający z metamagii zmieniającej efekt zaklęcia (np. Poszerzenie czarą, Powiększenie czarą czy Wzmocnienie czarą) już należy brać pod uwagę.

Na przykład, użycie Przedłużenia czarą względem *ściany ognia* oznacza, iż zmodyfikowany poziom czarą wynosi 5 (4 z racji poziomu zaklęcia, +1 za atut), zatem $ST\ \text{wyniesie } 18 + (3 \times 5) = 33$. Gdyby *ścianę ognia* rzucano z atutem Wyciszenie czarą, ST pozostałoby bez zmian (dalej wartość 33), bowiem atut ten dotyczy rzucania zaklęcia, a nie jego efektu. Za to gdyby wydłużyć wzmocnioną *ścianę ognia*, zmodyfikowany poziom czarą wzrósłby do 7, a ST Czarostwa do 39.

Inkantatriks może używać tej mocy tyle razy dziennie, ile wynosi jej modyfikator z Int + 3. Wykorzystanie opisanej zdolności to akcja całorundowa prowokująca okazyny atak.

Metamagiczne uruchomienie czarą (zn): Na 5. poziomie inkantatriks zyskuje moc stosowania posiadanych atutów metamagicznych względem efektów przedmiotów uruchomienia czarą (najczęściej są to różdżki). Wykorzystanie tej mocy wymaga, aby



Inkantatriks

miał odpowiedni atut tworzenia przedmiotu – pozwalający kreować przedmioty tego rodzaju, jakim właśnie się posługuje. Użycie magicznego uruchomienia czaru pochłania z przedmiotu tyle dodatkowych ładunków, ile wynosi liczba efektywnych poziomów czaru, które atut magiczny dodoby do zaklęcia. Na przykład, inkantatriks może Przyspieszeniem czaru zmodyfikować rzucając z różdżki zaklęcie, poświęcając 5 ładunków (1 + 4 dodatkowe ładunki za wzrost poziomu komórki na czary). Ewentualnie może dodać do efektu Wzmocnienie czaru poświęcając 3 ładunki, albo powołać do istnienia wyciszony efekt kosztem 2 ładunków. Atutu Umieruchomienie czaru nie da się wykorzystać wraz z przedmiotami uruchomienia czaru.

Inkantatriks nie może używać tej zdolności względem przedmiotów uruchomienia czaru, które nie posiadają ładunków, jak choćby *sznur modlitewny pociągów*.

Przejęcie koncentracji (zn): Na 6. poziomie inkantatriks użyć się przejmować kontrolę nad czarami wymagającymi koncentracji (jak *implozja*, *zaawansowany obraz* czy *przyszwanie pozu*), które rzuciła inna osoba w zasięgu 9 metrów. Jeśli rywal odda kontrolę dobrowolnie, do przejęcia dochodzi automatycznie. W przeciwnym razie inkantatriks i adwersarz wykonują sporny test poziomu czarującego (postać rzucająca zaklęcia objawień zyskuje w nim premię +2). Jeśli opisywany wygra, zyskuje kontrolę nad czarem dopóki pozostanie skupiony lub nie upełni oryginalny czas działania zaklęcia. Czar działa tak, jakby rzucił go inkantatriks (nawet jeżeli normalnie nie umie tego czynić), z tą tylko różnicą, że wszelkie zmienne określone przy rzucaniu zaklęcia (w tym poziom czarującego) pozostają niezmienione i zależne od tego, kto je rzucił. Osoba, która pierwotnie rzuciła dany czar, może teraz paść jego ofiarą, ale otrzymuje premię z okoliczności +2 do każdego dopuszczalnego rzutu obronnego. Jeżeli inkantatriks przerwie koncentrację przed upływem czasu działania zaklęcia, osoba, która je rzuciła, może odzyskać nad nim kontrolę, wykonując udany test poziomu czarującego (ST 15 + poziom czaru). Jeśli test się nie uda, zaklęcia nikt nie kontroluje.

Natychmiastowa metamagia (zn): Raz dziennie inkantatriks 7. lub wyższego poziomu może użyć posiadanego atutu metamagicznego względem zaklęcia bez uprzedniego przygotowania (jeśli przygotowuje czary) lub nie wydłużając czasu rzucania (jeżeli nie przygotowuje czarów). A zatem przygotowane zaklęcie czarodziejski działa tak, jakby przygotowała je z atutem metamagicznym, ale nie zajmuje komórki na czary wyższego poziomu. Z kolei zaklinczak lub bardka rzuci czar w normalnym czasie, choć ten zadziała jakby rzucono go z danym atutem metamagicznym. Inkantatriks 9. poziomu może używać tej mocy dwa razy dziennie. Niemniej przedstawiciel niniejszej klasy prestiżowej nie ma prawa

wykorzystać opisywanej zdolności, jeśli poddane działaniu metamagii zaklęcie zajęłoby komórki na czary wyższego poziomu niż jest on w stanie rzucić.

Pochwycenie czaru (zn): Na 8. poziomie inkantatriks może próbować przejąć kontrolę nad długotrwałym efektem stworzonym przez inną osobę rzucającą zaklęcia. Dotyczy to efektów nie opartych na koncentracji, ale w jakiś sposób polegających na lub zależnych od kontroli czarującego (np. *przyszwanie potwora* lub *dubowia broń*, ale już nie *ściana ognia* ani *obmura kwasu*). Ponadto efekt (ale niekoniecznie jego twórca) musi znajdować się w odległości do 9 metrów od inkantatriksy. Osoba, którą rzuciła czar oraz inkantatriks wykonują sporne testy poziomu czarującego (postać rzucająca zaklęcia objawień zyskuje doń premię +2). Jeśli inkantatriks zwycięży, zyska kontrolę nad zaklęciem do końca czasu jego działania. Czar działa tak, jakby rzucił go przedstawiciel niniejszej klasy prestiżowej (nawet jeżeli normalnie nie umie tego czynić), z tą tylko różnicą, że wszelkie zmienne określone przy rzucaniu zaklęcia (w tym poziom czarującego) pozostają niezmienione i zależne od tego, kto je rzucił. Osoba, która pierwotnie rzuciła dany czar, może teraz paść jego ofiarą, ale otrzymuje premię z okoliczności +2 do każdego dopuszczalnego rzutu obronnego. Jeśli zaklęcie można przerwać i inkantatriks zechce tak uczynić, musi zwyciężyć w drugim spornym teście poziomu czarującego. Jeżeli przegra, czar nadal działa, tyle że znów znajduje się pod kontrolą osoby, która go rzuciła.

Doskonalsza metamagia (zn): Na 10. poziomie inkantatriks opanowała metamagię do tego stopnia, że gdy używa atutu metamagicznego, wymagany wzrost poziomu zaklęcia (jeśli dotyczy) maleje o jeden (do minimum poziomu czaru +1). Na przykład, czarodziejka inkantatriks mogłaby przygotować przyspieszoną *kulę ognistą* jako czar 6., a nie 7. poziomu.

Korzyść dotyczy także innych zdolności klasowych inkantatriks. A zatem ST wykorzystywana metamagicznego efektu czy wspólnej metamagii zmniejsza się stosownie dla danych atutów metamagicznych, a przy metamagicznym uruchomieniu czaru zużywa się mniej ładunków.

MISTYCZNY WYZNAWCA

Wprawdzie kapłani i druidzi stanowią większość osób władających magią w obrębie faeruijskich religii, ale bynajmniej nie mają monopolu. Wielu pobożnych zaklinaczy i czarodziejów, a nawet niektórzy bardziej wybierając drogę wielkiego poświęcenia bóstwu, dorównując żarliwością bogobojnym kapłanom. Takie rzucające czary wtajemniczeń postaci również zyskują wgląd w magię objawień, co często budzi podziw ich mniej religijnych towarzyszy.

TABELA 2-10: MISTYCZNY WYZNAWCA

Bazowa premia – Rzut obronny na –					
Poziom	do ataku	Wytr	Ref	Wolę	Specjalne
1	+0	+0	+0	+2	Zasięg świętości
2	+1	+0	+0	+3	Uświęcona obrona +1
3	+1	+1	+1	+3	Boska synergia
4	+2	+1	+1	+4	Uświęcona obrona +2
5	+2	+1	+1	+4	Boski <i>catun</i>

Czary na dzień/znane czary

poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1

Mistyczni wyznawcy najczęściej trafiają się w kulsie Azutha i Mystry, przy czym ta ostatnia pociąga przede wszystkim czarodziejów, a pierwszy z wymienionych – zaklinaczy. Bardowie czasami zostają mistycznymi wyznawcami Liliiry lub innego muzycznego bóstwa. Krążą też pogłoski o skrytobójcach będących mistycznymi wyznawcami Bane'a.

Kostka Wytrzymałości: k4.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać mistycznym wyznawcą, musi spełniać następujące wymagania:

Umiejętności: Czarostwo 8 rang, Wiedza (religia) 5 rang.

Atuty: Powiększenie czaru.

Czary: Zdolność rzucania 4-poziomowych czarów wtajemniczeń.

Patron (bóstwo opiekuńcze): Postać musi posiadać bóstwo opiekuńcze, któremu służy jako mistyczny wyznawca.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe mistycznego wyznawcy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Odcyfrowywanie zapiszków (Int), Rzemiosło (Int), Wiedza (wszystkie umiejętności traktowane niezależnie) (Int), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe mistycznego wyznawcy:

Biegłość w broni i pancerzu: Mistyczni wyznawcy nie zyskują biegłości w żadnej broni, pancerzu ani tarczy. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzna dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Płyniania.

Czary na dzień/Znane czary: Osiągając nowy poziom w tej klasie prestiżowej mistyczny wyznawca zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucać czary wtajemniczeń, do której należał zanim zdecydował się na klasę prestiżową i w której miał dostęp do 4-poziomowych zaklęć wtajemniczeń. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w tej klasie (premiów, atutów metamagicznych bądź tworzenia przedmiotu, zdolności barda czy skrytobójcy itp.), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego. Oznacza to w zasadzie tyle, że postać dodaje poziom w klasie prestiżowej mistycznego wyznawcy do poziomu innej klasy umożliwiającej posługiwanie się magią wtajemniczeń, w której miała dostęp do zaklęć 4. poziomu, a na

podstawie uzyskanej sumy oblicza czary na dzień, znane zaklęcia i poziom czarującego.

Jeśli postać, zanim została mistycznym wyznawcą, miała więcej niż jedną klasę zapewniającą dostęp do czarów wtajemniczeń 4. poziomu, gracz musi wybrać, do której z nich będzie dodawał poziom mistycznego wyznawcy na potrzeby obliczania czarów na dzień i znanych zaklęć.

Zasięg świętości (zw): Na 1. poziomie mistyczny wyznawca może zastosować efekt atutu Powiększenie czaru do dowolnego zaklęcia, które rzuca. Nie musi z góry przygotowywać takiego czaru jako po-

większonego. Ponadto użycie tej zdolności nie wydłuża czasu rzucania i nie wymaga poświęcenia komórek na czary wyższego poziomu. Mistyczny wyznawca może używać tej mocy tyle razy dziennie, ile wynosi jego modyfikator z Charyzmy +1 (minimum raz dziennie).

Uświęcona obrona (zw): Począwszy od 2. poziomu, mistyczny wyznawca zyskuje premię +1 do rzutów obronnych przeciw zaklęciom objawień oraz czaropodobnym i nadnaturalnym zdolnościom przybysz.

Na 4. poziomie premia ta rośnie do +2.

Boska synergia (zw): Na 3. poziomie mistyczny wyznawca uczy się harmonizować swą magię z magią współwyznawców. Gdy staje się celem nieszkodliwego czaru rzuconego przez osobę władającą magią objawień i wyznającą to samo bóstwo co on, jeśli to możliwe, zaklęcie działa jakby pod wpływem atutu Wzmocnienie czaru. Zaklęcie musi jednak rzucić inna osoba – nawet jeśli mistyczny wyznawca ma poziomy w klasie władającej magią objawień, nie uzyskuje tych korzyści, rzucając czary objawień na samego siebie. Zaklęcie, którego nie da się ulepszyć Wzmocnieniem czaru, nie odnosi żadnych korzyści.

Boski czuch (zc): Raz dziennie 5-poziomowy mistyczny wyznawca może otoczyć się ciałem janiejającą, boskiej mocy, chroniącej przed wrogimi zaklęciami. Moc działa jak czar *odporność na czary* (poziom czarującego równy poziomowi czarującego magii wtajemniczeń), z tą różnicą, że *boski czuch* ma kolor odpowiedni do bóstwa opiekuńczego danego wyznawcy. Na przykład, mistyczny wyznawcy Tyra otaczają się stałym różowofioletowym blaskiem, a wyznawcy Cyrica pulsującą chmurą fioleto i czerni.

młot moradina

W komnatach Cytadeli Adbar na lodowatej Północy znajduje się siedziba elitarnego bractwa kapłanów-wojowników, gotowych do obrony krasnoludzkiego ludu przed napacją podłych gigantów, mrocznych elfów i goblinoidów. Członkowie owej organizacji zwą się młotami Moradina. Stanowią oni oddział wypadowy Cytadeli Adbar przeciwko najazdom nękających Północ stworzeń ciemności. Regularna armia, zwana Żelazną Gwardią, skutecznie broni sa-



Mistyczny wyznawca

mego miasta, ale młoty dokonują działań zaczepnych w położone dalej siedliska potworów, zanosząc słuszny gniew Kowala Dusza na próg siedzib wrogów.

Większość członków tej klasy prestiżowej to wojownicy/kapłani i paladyni, ale trafiają się także kapłani i mnisi. Tropiciiele i kapłani/lotrzykowie również są w stanie spełnić wymagania, ale większość woli wstąpić do Zwiadowców Podziemi – innego typu jednostki wchodzącej w skład armii Cytadeli Adbar. Przedstawiciele innych klas bardzo rzadko zostają młotami Moradina.

Paladynowie Moradina mogą bez przeszkód należeć również do opisywanej klasy prestiżowej.

Koszt Wytrzymałości: k10.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać młotem Moradina, musi spełniać następujące wymagania:

Rasa: krasnolud.

Region: Grzbiet Świata.

Bazowa premia do ataku: +7.

Umiejętności: Rzemiosło (zbroj-mistrzostwo) 10 rang.

Atuty: Skupienie na broni (młot bojowy), Żelazna wola.

Czary: Zdolność rzucania 2-poziomowych czarów objawień.

Patron (bóstwo opiekuńcze): Moradin.

Specjalne: Kandydat musi być członkiem młotów Moradina.

UMIĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe młota Moradina (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (historia) (Int), Wiedza (miejscowa – Srebrne Marchie), Wiedza (plany) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe młota Moradina:

Biegłość w broni i pancerzu: Młoty Moradina biegle posługują się każdą bronią prostą i żołnierską, wszystkimi typami pancerzy i tarcz. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzina dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zrzecza dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Pływanie.

Aura odwagi (zn): Począwszy od 1. poziomu, młot Moradina uzyskuje aurę odwagi, działającą jak zdolność paladyna o tej samej nazwie.

Rzut młotem (zw): Przedstawiciel tej klasy prestiżowej może używać młota bojowego jak broni rzucającej o przyroście zasięgu

6 metrów. Nie podlega żadnym karom, posługując się w ten sposób rzuconym orężem.

Goblinobójca (zn): Począwszy od 2. poziomu młot Moradina może w akcji ruchu nasaczyć dowolny młot bojowy mocą *zgnuba goblinoidów*. Zdolność działa raz na dzień, a efekt utrzymuje się tyle runde, ile wynosi modyfikator z Charyzmą przedstawiciela tej klasy prestiżowej.

Powracający młot (zn): Każdy młot bojowy rzucający przez przedstawiciela tej klasy prestiżowej przynajmniej 2. poziomu zyskuje specjalną moc *powracający oręż*. Powracający młot bojowy leci nad ziemią z powrotem do tego, kto nim cisnął, a wraca tuż przed następną turą członka opisywanej klasy prestiżowej (jest zatem gotów do ponownego użycia).

Pochwycenie wracającego młota to akcja darmowa. Jeśli przedstawiciel niniejszej klasy prestiżowej nie może złapać broni, albo jeżeli przemścił się po ciśnięciu orężem, broń upada na ziemię na polu, z którego została rzucona.

Redukcja obrażeń (zw): Na 3. poziomie młot Moradina zyskuje redukcję obrażeń 2/—, która rośnie do 4/— na 6. poziomie i do 6/— na 9. poziomie.

Potężny chwyt (zw): Na 3. poziomie młot Moradina zyskuje premię równą 1/2 premii z Siły (zaokrąglając w dół) do testów obrażeń, gdy walczy wręcz młotem bojowym. A zatem premia do testów obrażeń tą bronią wynosi premia z Siły razy 1,5, jeżeli walczy dzierżąc oręż w jednym ręku oraz premia z Siły razy 2, jeśli walczy oburącz.

Daleki strzał (zw): Rzucający młotem bojowym przedstawiciel tej klasy prestiżowej najniższej 4. poziomu zyskuje korzyści atutu Daleki strzał, co zwiększa przyrost zasięgu rzutu młotem do 9 metrów.

Trzęsienie (zn): Gwałtownie uderzając młotem bojowym (akcja standardowa), przedstawiciel tej klasy prestiżowej przynajmniej 4. poziomu tworzy falę uderzeniową, która silnie wstrząsa ziemią rozciągającą się przed nim. Każde stworzenie stojące na ziemi w 18-metrowym stożku od punktu uderzenia musi wykonać udany rzut obronny na Refleks (ST 10 + modyfikator z Siły młota Moradina) – udany ratuje przed upadkiem i zmianą stanu na leżący.

Drowobójca (zn): Przedstawiciel tej klasy prestiżowej co najniższej 5. poziomu, który używa zdolności goblinobójcy do nadania orężowi mocy *zgnuba drowów*, sprawia, iż broń zyskuje także cechę *zgnuba drowów*. Opisywana zdolność nie zwiększa liczby dziennych użyci mocy goblinobójcy i nie wydłuża czasu działania efektu, a jedynie poszerza jego zastosowanie.

Mocarny cios (zn): Począwszy od 5. poziomu młot Moradina może uderzać wroga z taką siłą, by wywołać otumanienie. Wymaga to wykonania normalnego testu ataku (gracz musi przed rzutem zadeklarować użycie niniejszej zdolności – nieudany test oznacza zmarnowanie próby). Udany atak powoduje normalne obrażenia. Ponadto każdy wróg raniony mocarnym ciosem musi wykonać rzut



Młot Moradina

TABELA 2-II: MŁOT MORADINA

Poziom	Bazowa pre-	Rzut obronny na				Specjalne
	mia do ataku	Wytr	Ref	Wole		
1	+1	+2	+0	+2	Aura odwagi, rzut młotem	
2	+2	+3	+0	+3	Goblinobójca, powracający młot	
3	+3	+3	+1	+3	Redukcja obrażeń 2/—, potężny chwyt	
4	+4	+4	+1	+4	Daleki strzał, trzesienie	
5	+5	+4	+1	+4	Drowobójca, mocarny cios 2/dzień	
6	+6	+5	+2	+5	Redukcja obrażeń 4/—	
7	+7	+5	+2	+5	Miażdźiciel chaosu, niezłomność	
8	+8	+6	+2	+6	Gigantobójca, gromem rażony	
9	+9	+6	+3	+6	Redukcja obrażeń 6/—, mocarny rzut	
10	+10	+7	+3	+7	Kości ziemi, mocarny cios 4/dzień	

obronny na Wytrwałość (ST 10 + modyfikator z S młota Moradina) — nieudany oznacza otumanienie na 1 rundę. Konstrukty, słuzi, rośliny, nieumarli, istoty bezcielesne i stworzenia nieopdatne na trafienia krytyczne niepodlegają otumanieniu. Zdolności tej pozostać może używać dwa razy dziennie od 5. poziomu i cztery razy dziennie od 10. poziomu.

Miażdźiciel chaosu (zn): Przedstawiciel tej klasy prestiżowej przynajmniej 7. poziomu może w akcji ruchu nasaczyć każdy młot bojowy specjalną mocą *oręż aksjomatyczny*. Moc tej ma prawo użyć raz dziennie, a efekt utrzymuje się tyle rund, ile wynosi jego modyfikator z Charyzmy.

Niezlomność (zn): Młoty Moradina słyną z tego, że idą naprzód w deszczu strzał lub wkraczają w tłum skrzeczących goblinów i wyłaniają się stamtąd nietknięci. Począwszy od 7. poziomu przedstawiciel tej klasy prestiżowej może raz dziennie w marmowej akcji dodać swój bazowy modyfikator rzutu obronnego na Wolę do KP. Korzyść trwa 1 rundę na poziomie młota Moradina.

Gigantobójca (zn): Przedstawiciel tej klasy prestiżowej co najmniej 8. poziomu, który używa zdolności goblinobójcy do nadania orężowi mocy *zgnia goblinoidów i drowów*, sprawia, iż broń zyskuje także cechę *zgnia gigantów*. Opisywana zdolność nie zwiększa liczby dziennych użyczeń mocy goblinobójcy i nie wydłuża czasu działania efektu, a jedynie poszerza jego zastosowanie.

Gromem rażony (zw): Gdy młot Moradina osiąga 8. poziom, jego ciosy są tak potężne, że pancerz nie dość, że stanowi kłopską osłonę, to nadto działa niczym przełącznik impetu uderzenia, sprawiając dodatkowy ból. Przedstawiciel opisywanej klasy prestiżowej, walcząc młotem bojowym, zyskuje premię do testów obrażeń w walce wręcz równą premii z pancerza przeciwnika (nie należy wliczać premii z tarczy ani z usprawnienia). A zatem trafienie w istotę noszącą napierśnik oznacza premię +5 do obrażeń.

Mocarny rzut (zn): Przedstawiciel tej klasy prestiżowej, począwszy od 9. poziomu, potrafi ciskać swym młotem z taką siłą, że uderza w kilka kolejnych stworzeń. Rzucając wspomnianym orężem, bohater wykonuje jeden test ataku dystansowego i porównuje wynik z KP każdej istoty znajdującej się w prostym odcinku długości 18 metrów, zaczynającym się w miejscu, w którym stoi. Następnie wykonuje test obrażeń dla każdego stworzenia, które trafił (zgodnie z wynikiem wcześniejszego testu ataku).

Kości ziemi (zc): Gdy przedstawiciel tej klasy prestiżowej awansuje na 10. poziom, otrzymuje potężne błogosławieństwo od samego Moradina. Korzyść działa jak zaklęcie *przeżycie światem cieni* (poziom czarującego równy poziomowi czarującego objawień młota Moradina), z tą różnicą, że zamiast po krawędzi Planu Cieni, postać podróżuje po skraju Planu Żywiołu Ziemi. Początkowy i końcowy punkt podróży musi znajdować się wewnątrz 1,5 metra trwałego, naturalnego kamienia. Tej zdolności można użyć raz dziennie.

BYŁE MŁOTY MORADINA

Młot Moradina, który sprzeniewierzy się swemu charakterowi lub zdradzi Cytadelę Adbar bądź swą organizację jako taką, traci wszystkie zdolności nadnaturalne i czaropodobne zyskane dzięki niniejszej klasie prestiżowej. Odzyska zdolności i prawo do awansu, jeśli odpokutuje za swe czyny (patrz czar *pokuta* na stronie 237 *Podręcznika Gracza*).

mnich długiej śmierci

Rozproszeni po Faerunie mnisi Długiej Śmierci to członkowie koszmarnego, tajemnego zakonu uczonych, poszukującego zrozumienia prawdziwej natury umierania. Nie interesują ich dusze ani żywot w zaświatach, lecz sam proces trwania życia, a zwłaszcza jego wpływ na żyjącą tkankę. Organizacja najsilniejsza jest w Thay, ale jej placówki rozsiane są po całym Faerunie, nie wyłączając Srebrnych Marchii.

Większość kandydatów do tej klasy prestiżowej to mnisi, ale dość powszechnie trafiają się kapłani mrocznych bogów śmierci (jak Velsharoon, Kiaransalee, a nawet marły bóg Myrkl). Smergów zakonu dopęniają nekromanci, skrytobójcy i inne postacie zafascynowane śmiercią.

Kostka Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać mnichem Długiej Śmierci, musi spełniać następujące wymagania:

Charakter: Dowolny nie-dobry.

Umiejętności: Leczenie 3 rangi, Rzemiosło (alchemia) 5 rang, Rzemiosło (wytwarzanie truciizn) 7 rang, Wiedza (tajemna) 8 rang.

Bazowa premia do rzutu na Wolę: +5.

Specjalne: Kandydat musi zostać wprowadzony w szeregi mnichów Długiej Śmierci w tajemnej ceremonii złożonej z różnych potwornych i złych aktów, mających sprawdzić jego zdecydowanie.

UMIEJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe mnicha długiej śmierci (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich): Błefowanie (Cha), Fałszerstwo (Int), Język obcy (Brak), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Odcyfrowywanie zapisów (Int), Przebieganie (Cha), Rzemiosło (Rzt), Skakanie (S), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Zachowanie równowagi (Zr), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt) i Zwinność (Zr). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe mnicha Długiej Śmierci:

Biegłość w broni i pancerzu: Mnisi Długiej Śmierci nie zyskują biegłości w broni, pancerzach ani tarczach. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzna dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zreczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Pływania.

Straż śmierci (zw): Na 1. poziomie mnich Długiej Śmierci zyskuje premię +1 do rzutów obronnych przeciw efektom zabójczym. Premia rośnie o 1 na każdym nieparzystym poziomie (+2 na 3. poziomie, +3 na 5. poziomie itd.).

Zdolności mnicha (zw): Przedstawiciel tej klasy prestiżowej uzyskuje obrażenia bez broni, premię do KP i szybkość bez pancerza

mnicha na poziomie równym posiadanemu poziomowi w opisywanej klasie prestiżowej (patrz tabela 3-11: „Mnich” w *Podręczniku Gracza*). Jeżeli postać posiada również poziomy zwykłego mnicha,

wówczas poziomy w obu klasach kumulują się na potrzeby wymienionych właściwości.

Stosowanie trucizny: Mnich Długiej Śmierci jest szkolony w posługiwaniu się truciznami – nigdy nie ryzykuje, że przypadkowo sam się zatruje, gdy nakłada toksynę na ostrze.

Całun makabry (zw): Mnisi długiej śmierci budzą niepokój, a nawet strach w zasadzie w każdym – kto ich zatem zobaczy, jak najprędzej stara się o tym zapomnieć. Gdy opisywany osiąga 2. poziom, ST dowolnego testu Zbierania informacji i wiedzy barów czy podobnych testów dotyczących zdobycia o nim informacji rośnie o liczbę równą poziomowi w tej klasie prestiżowej.

Ostatnie technienie (zc): Na 3. poziomie mnich Długiej Śmierci może raz dziennie rzucać *ostatnie technienie* (poziom czarującego równy poziomowi w tej klasie prestiżowej).

Zabójczy atak (zw): Na 6. poziomie mnich Długiej Śmierci zyskuje zdolność wyprowadzania zabójczych ataków, która działa jak właściwość klasowa skrytobójcy o tej samej nazwie. Różnica jest tylko taka, iż ST rzutu obronnego wynosi 10 + poziom mnicha

Długiej Śmierci + jego modyfikator z Int (więcej informacji na stronie 190 *Przewodnika Mistrza Podziemi*).

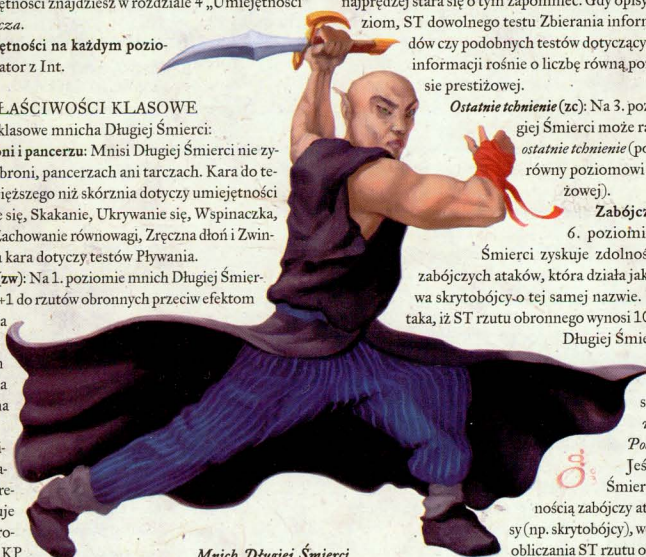
Jeśli mnich Długiej Śmierci dysponuje zdolnością zabójczy atak z racji innej klasy (np. skrytobójcy), wówczas na potrzeby obliczania ST rzutu obronnego poziomy wszystkich klas się kumulują.

Dotyk śmierci (zn): Raz dziennie mnich Długiej Śmierci 10. poziomu może wykonać zabójczy atak dotykowy. Zdolność działa tak jak zesłana moc domeny śmierci, z tą tylko różnicą, że wykonuje się rzut 1k6 na poziom w niniejszej klasie prestiżowej.

Jeżeli mnich Długiej Śmierci dysponuje zdolnością dotyk śmierci z racji innej klasy (np. kapłana), wówczas na potrzeby obliczania ST rzutu obronnego poziomy wszystkich klas się kumulują.

BYLI MNISI DŁUGIEJ ŚMIERCI

Każdy mnich długiej śmierci, który zdradzi tajemnice zakonu lub spróbuje odejść z organizacji, natychmiast staje się celem skrytobójców. Na początku ich PS jest równe poziomowi postaci mnicha Długiej Śmierci (pojedynczy skrytobójca tego samego poziomu lub kilku na niższych poziomach). Niemniej każde niedane skrytobójstwo podnosi PS następnej wysłanej grupy o 1. Jeśli były mnich Długiej Śmierci przeżyje próbę morderstwa z rąk grupy mającej PS o 5 większe niż jego poziom postaci, wówczas jego organizacja przestaje marnować siły na próbę zamordowania takiego osobnika.



Mnich Długiej Śmierci

TABELA 2-12: MNICH DŁUGIEJ ŚMIERCI

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na				Specjalne
		Wytr	Ref	Wolę		
1	+0	+0	+2	+2		Straż śmierci +1, zdolności mnicha, stosowanie trucizny
2	+1	+0	+3	+3		Całun makabry
3	+2	+1	+3	+3		Ostatnie technienie, straż śmierci +2
4	+3	+1	+4	+4	—	
5	+3	+1	+4	+4		Straż śmierci +3
6	+4	+2	+5	+5		Zabójczy atak
7	+5	+2	+5	+5		Straż śmierci +4
8	+6	+2	+6	+6	—	
9	+6	+3	+6	+6		Straż śmierci +5
10	+7	+3	+7	+7		Dotyk śmierci

OKO HORUSA-RE

Po Czasie Kłopotów główne bóstwo mulhorandzkiego panteonu bliżej zainteresowało się zwalczaniem agentów Seta poza polityczną sferą wpływów Mulhorandu. Horus-Re natchnął paladynów do służby w swej sprawie, a do krucjaty włączyło się również wielu kapłanów. Ci ostatni, znani jako oczy Horusa-Re, to doskonale soczewki skupiające świętą światłość boga. Są szermierzami dobra, zaprzysięgami wrogami Seta, biczem na nieumarłych.

Wszystkie oczy Horusa-Re to kapłani wspomnianego boga, a niektórzy mają też poziomy w klasie paladyna. Dość powszechnie trafiają się także kapłani/wojownicy, a zdarzają się i kapłani/czarodzieje, w służbie Horusa-Re używający ograniczonej liczby czarów tajemniczeń dla wsparcia magii objawień.

Oczy Horusa-Re konsekwentnie ignorują czysto polityczne sprawy Mulhorandu, stanowiąc jaskrawy kontrast z większością duchowieństwa rzezonego boga. Trzymają się własnej drabiny hierarchii, zamiast odpowiadać bezpośrednio przed faraonem. Oczy Horusa-Re BN można spotkać wszędzie, gdzie po ziemi kroczą słudzy Seta lub nieumarłe stworzenia. Część z nich wykazuje rosnące zainteresowanie działalnością yuan-ti w Hlondeth.

Kostka Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać okiem Horusa-Re, musi spełniać następujące wymagania:

Charakter: Praworządny dobry.

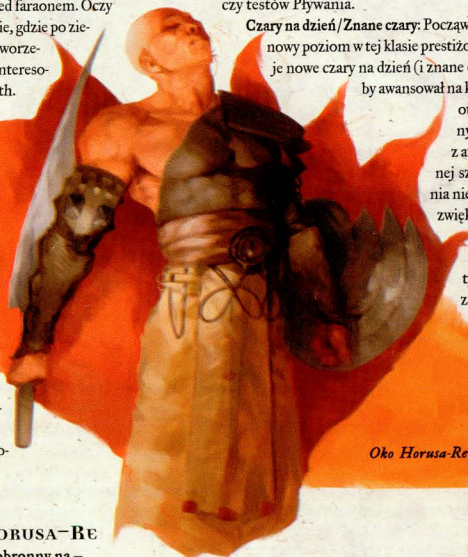
Region: Mulhorand.

Umiejętności: Sposstrzegawczość 4 rangi, Wiedza (religia) 9 rang.

Atrybuty: Czujność, Dodatkowe odpędzanie.

Czary: Zdolność rzucania 3-poziomych czarów objawień.

Domena: Stońce.



Oko Horusa-Re

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe oka Horusa-Re (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Sposstrzegawczość (Rzt), Wiedza (wszystkie umiejętności traktowane niezależnie) (Int) i Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe oka Horusa-Re:

Biegłość w broni i pancerzu: Oczy Horusa-Re nie zyskują biegłości w broni, pancerzach ani tarczach. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzna dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Pływania.

Czary na dzień/ Znane czary: Począwszy od 2. poziomu, osiągając nowy poziom w tej klasie prestiżowej jej przedstawiciel zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jakby awansował na kolejny poziom kapłana.

Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w tej klasie (zwiększonej szansy odpędzenia czy karcenia nieumarłych itp.), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego.

Oznacza to, że zasadzie tyle, że postać dodaje poziom w klasie prestiżowej oko Horusa-Re do poziomu kapłana, a na podstawie uzyskanej sumy oblicza czary na dzień, znane zaklęcia i poziom czarującego.

TABELA 2-13: OKO HORUSA-RE

Poziom	Bazowa premia		Rzut obronny na –		
	do ataku	Wytr	Ref	Wolę	
1	+0	+0	+0	+2	
2	+1	+0	+0	+3	
3	+2	+1	+1	+3	
4	+3	+1	+1	+4	
5	+3	+1	+1	+4	
6	+4	+2	+2	+5	
7	+5	+2	+2	+5	
8	+6	+2	+2	+6	
9	+6	+3	+3	+6	
10	+7	+3	+3	+7	

Specjalne

Potężniejsze odpędzanie, światłość, odpędzanie nieumarłych
Wieczne światło
Dotyk słońca
—
Domena
Przeszywające spojrzenie
—
Wybuch pozytywnej energii
—
Widzenie prawdy

Czary na dzień/znane czary

—
poziom w klasie kapłana +1
poziom w klasie kapłana +1
poziom w klasie kapłana +1
poziom w klasie kapłana +1
poziom w klasie kapłana +1
poziom w klasie kapłana +1
poziom w klasie kapłana +1
poziom w klasie kapłana +1
poziom w klasie kapłana +1
poziom w klasie kapłana +1

Potężniejsze odpędzanie (zn): Oprócz normalnej mocy odpędzania, oko Horusa-Re może posługiwać się potężniejszym odpędzaniem (zesłana moc domeny Słońce) tyle razy dziennie, ile wynosi jego modyfikator z Charyzmy +3.

Światłość (zn): Gdy oko Horusa-Re rzuca czar z określnikiem światło, emitowana jasność jest bardziej jaskrawa niż zwykle. Promień oświetlonego obszaru rośnie dwukrotnie, a czar należy traktować tak, jakby był na poziomie o jeden wyższym – pod każdym względem, również określając, czy jest w stanie skontrować lub rozproszyć zaklęcie ciemności. A więc *światło dnia* rzucone przez oko Horusa-Re rozświetla obszar w promieniu 36 metrów i liczy się jak czar 4-poziomowy. Może zatem skontrować lub rozproszyć dowolne zaklęcie ciemności 4. lub niższego poziomu.

Odpędzanie nieumarłych (zw): Postać dodaje swój poziom oka Horusa-Re do poziomów kapłańskich we wszystkich testach związanych z odpędzaniem nieumarłych.

Wieczne światło (zw): Na 2. poziomie oko Horusa-Re zyskuje widzenie w ciemnościach na 18 metrów i widzenie w słabym świetle, dzięki czemu może widzieć niemal w każdych warunkach.

Dotyk słońca (zn): Ataki oka Horusa-Re przynajmniej 3. poziomu (dowolnym orężem oraz uderzeniem bez broni) należy na potrzeby przebijania redukcji obrażeń uznawać za wykonywane bronią o dobrym charakterze.

Domena: Na 5. poziomie przedstawiciel tej klasy prestiżowej zyskuje dostęp do jednej dodatkowej domeny spośród oferowanych przez Horusa-Re. Otrzymuje zesłaną moc teje, w na potrzeby używania komórek na czary domenowe może wybierać zaklęcia z listy owej domeny na równi z tymi z poprzednich domen. Wciąż dziennie może rzucać tylko jedno zaklęcie domenowe na każdym poziomie (od 1. do 9.), ale oddać ma do wyboru trzy czary zamiast dwóch.

Przeszywając spojrzenie (zn): Na 6. poziomie wzrok oka Horusa-Re zyskuje na bystrości. Ignoruje ryzyko chybienia wywołane czarami bądź efektami ciemności i otrzymuje premię *atut Walka* na osłep. Ponadto dostaje premię uświęconą +5 do testów *Spostrzegawczości*.

Wybuch pozytywnej energii (zn): Kosztem dwóch dziennych prób odpędzenia nieumarłych oko Horusa-Re przynajmniej 8. poziomu może wywołać wybuch pozytywnej energii, który obejmie wszystkie nieumarłe istoty w rozprysku o promieniu 30 metrów wokół niego. Efekt zadaje każdemu nieumarłemu w zasięgu 1k6 obrażeń na poziom w tej klasie prestiżowej. Każdy objęty efektem nieumarły ma prawo do rzutu obronnego na Refleks (ST 20 + mo-

dyfikator z Cha oka Horusa-Re) – udany oznacza zmniejszenie liczby obrażeń o połowę.

Widzenie prawdy (zn): Oko Horusa-Re 10. poziomu widzi prawdziwą naturę wszystkich rzeczy, tak jakby nieustannie znajdował się pod wpływem czaru *widzenie prawdy*.

pan poranka Lathandera

Kościół Pana Poranka jest w Faerunie dobrze znany i wielce ceniony. Spórą część owego szacunku zawdzięcza elitarniej grupie kapłanów Lathandera, znanych jako panowie poranka. Są oni pod wieloma względami uosobieniem klasycznego archetypu kapłana – przyjaźni uzdrowiciele i doradcy, niezłomni obrońcy, zawzięci wrogowie nieumarłych. Wierzą, że mają obowiązek nieść światło Lathandera we wszystkie mroczne zakątki świata, a więc często podejmują dalekie podróże, głosząc chwałę swego boga wszystkim chętnym słuchaczom. Gromią wrogów Pana Poranka, gdzie tylko ich dopadną.

Większość kandydatów na panów poranka to kapłani, ale powołanie często odczuwają również paladyni Lathandera. Wieloklasi wojownicy i, rzadziej, tropiciele również dołączają do szeregów panów poranka, a przedstawiciele pozostałych klas spotka się niezwykle rzadko.

Paladyni Lathandera mogą bez żadnych ograniczeń stawać się wieloklasowcami panami poranka.

Kostka Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać panem poranka Lathandera, musi spełniać następujące wymagania:

Charakter: Dowolny dobry.

Umiejętności: Dyplomacja 7 rang, Rzemiosło (dowolne) 4 rangi, Wiedza (religia) 8 rang, Występy (dowolne) 2 rangi.

Atuty: Doskonałe odpędzanie.

Czary: Zdolność rzucania 3-poziomowych czarów objawień, spośród których musi być *światło dnia*.

Patron (bóstwo opiekuńcze): Lathander.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe pana poranka Lathandera (i atrybut klasowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Kon-

TABELA 2-14: PAN PORANKA LATHANDERA

Bazowa premia – Rzut obronny na –

Poziom	do ataku	Wytr	Ref	Wołę	Specjalne
1	+0	+2	+0	+2	Zguba nieukończonych, światło Lathandera
2	+1	+3	+0	+3	Twórczy ogień
3	+2	+3	+1	+3	<i>Światło dnia</i>
4	+3	+4	+1	+4	<i>Piekący promień</i>
5	+3	+4	+1	+4	Potężniejsze odpędzanie 1/dzień
6	+4	+5	+2	+5	Błogosławieństwo świtu
7	+5	+5	+2	+5	Maksymalizacja odpędzania
8	+6	+6	+2	+6	Odmłodzenie o świcie
9	+6	+6	+3	+6	Potężniejsze odpędzanie 1/dzień
10	+7	+7	+3	+7	Promienna aura

Czary na dzień/znane czary

poziom obecnej klasy magii objawień +1
poziom obecnej klasy magii objawień +1
poziom obecnej klasy magii objawień +1
poziom obecnej klasy magii objawień +1
poziom obecnej klasy magii objawień +1
poziom obecnej klasy magii objawień +1
poziom obecnej klasy magii objawień +1
poziom obecnej klasy magii objawień +1
poziom obecnej klasy magii objawień +1
poziom obecnej klasy magii objawień +1

centracja (Bd), Leczenie (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (historia) (Int), Wiedza (plany) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Występy (Cha), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe pana poranka Lathandera:

Biegłość w broni i pancerzu: Panowie poranka nie zyskują biegłości w broni, pancerzach ani tarczach. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzana dotyczy umiejętności Ciचे poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Pływania.

Czary na dzień/Znane czary: Osiągając nowy poziom w tej klasie prestiżowej pan poranka Lathandera zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jak by awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucać czary objawień, do której należał zanim zdecydował się na klasę prestiżową i w której miał dostęp do 3-poziomowych zaklęć tajemniczych. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w tej klasie (zwiększonej szansy odpędzania czy karcenia nieumarłych itp.), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego. Oznacza to w zasadzie tyle, że postać dodaje poziom w klasie prestiżowej pana poranka do poziomu innej klasy umożliwiającej posługiwanie się magią objawień, w której miała dostęp do zaklęć 3. poziomu, a na podstawie uzyskanej sumy oblicza czary na dzień, znane zaklęcia i poziom czarującego.

Jeśli postać zanim została panem poranka Lathandera miała więcej niż jedną klasę zapewniającą dostęp do czarów objawień 3. poziomu, gracz musi wybrać, do której z nich będzie dodawać poziom pana poranka na potrzeby obliczania czarów na dzień i znanych zaklęć.

Zguba nieukojujonych (zw): Przy próbach odpędzania poziomu w klasie pana poranka Lathandera kumulują się z poziomami w innych klasach zapewniających zdolność odpędzania nieumarłych.

Światło Lathandera (zn): Gdy pan poranka rzuca czar z określonym światłem, obszar jego działania ulega podwojeniu.

Twórczy ogień (zw): Panowie poranka to osoby niezwykle eksperyjne, podobnie jak ich bóg obdarzone zdolnościami twórczymi. Począwszy od 2. poziomu przedstawiciel tej klasy prestiżowej zyskuje premię równą uzyskanemu w niej poziomowi do wszystkich testów Rzemiosła i Występów.

Światło dnia (zc): Począwszy od 3. poziomu pan poranka Lathandera może raz dziennie rzucać *światło dnia* (poziom czarującego równy poziomowi w niniejszej klasie prestiżowej).

Piekące światło (zc): Pan poranka Lathandera przynajmniej 4. poziomu może raz dziennie użyć *piekącego światła* (poziom czarującego równy poziomowi w tej klasie prestiżowej). Względem nieumarłych ta zdolność zwiększa swą moc, jak gdyby była pod wpływem atutu Wzmocnienie czaru.

Późniejsze odpędzanie (zn): Raz dziennie pan poranka 5. lub wyższego poziomu może użyć potężniejszego odpędzania, które działa jak zesłana moc domeny słońce. Począwszy od 9. poziomu w opisywanej klasie prestiżowej jej członek może używać niniejszej mocy dwa razy dziennie. Jeśli pan poranka Lathandera ma już dostęp do domeny słońce, to zyskuje prawo do użycia tej zdolności dodatkowo raz dziennie na 5. poziomie, a później kolejny raz na 9. poziomie.

Błogosławieństwo świtu (zn): Widok wschodzącego słońca daje natchnienie wszystkim panom poranka.

Począwszy od 6. poziomu przedstawiciel tej klasy prestiżowej zyskuje premię z morale +2 do rzutów obronnych na Wole od wschodu aż do południa.

Moc działa tylko wtedy, gdy pan poranka widzi słońce. Efekt ulega stłumieniu na czas, gdy znika mu ono z oczu.

Maksymalizacja odpędzania (zn):

Raz dziennie pan poranka 7. lub wyższego poziomu może automatycznie uzyskać najwyższy możliwy wynik w teście odpędzania.

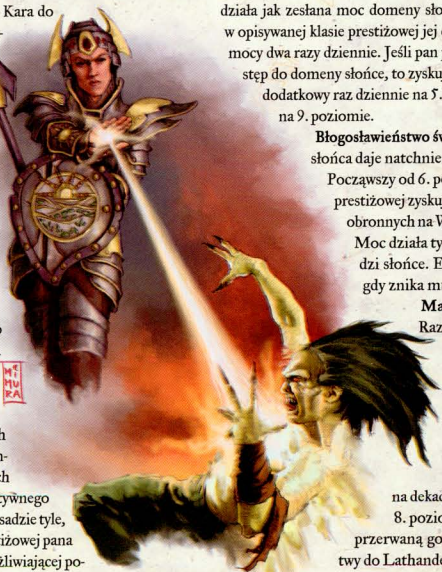
Odmłodzenie o świcie (zn):

Świt jest potężnym symbolem odrodzenia i odnowienia. Raz na dekadzie pan poranka przynajmniej 8. poziomu może poświęcić jedną nieprzerwaną godzinę przed świtem na modlitwy do Lathandera. Gdy po rytualnej modlitwie wszędzie słońce, pan poranka zyskuje jedną wybraną korzyść spośród niniejszych.

- Leczenie do pełnej normalnej liczby punktów wytrzymałości (tylko dla siebie).
- Usunięcie wszelkich trucizn i chorób (tylko na siebie). Efekt nie przywraca wartości atrybutów utraconych wskutek obniżenia lub wysyczenia spowodowanych trucizną czy chorobą.
- Pełne odnowienie atrybutów obniżonych w wyniku działania jednej trucizny lub choroby.

Jeśli panu poranka coś przerwie modlitwy choćby na 1 rundę, błaganie nie przynosi efektów. Na ponowną próbę trzeba czekać kolejny pełny dekadzie.

Promienna aura (zn): Gdy przedstawiciel tej klasy prestiżowej osiąga 10. poziom, światło Lathandera pada nań nieustannie. Bez względu na gęstość ciemności, pan poranka widzi tak dobrze, jak pod gołym niebem przy wschodzie słońca. Moc działa nierzadko widze-



Pan poranka Lathandera

nie w ciemnościach na zasięg 18 metrów, ale opisywany postrzega wszystko w kolorach. Zyskuje także premię uświęconą +2 do Klasy Pancerza względem ataków istot nieumarłych.

Runotwórca

Umiejętność tworzenia run, którą opracowały krasnoludy i giganty, zawędrowała daleko, docierając poza wzgórze i góry. Osoby dążące do mistrzostwa w tej dziedzinie, mianujące się runotwórcami, potrafią robić niewiarygodnie potężne symbole, które można zastosować wielokrotnie i aktywować samym dotykiem. Przedmioty posiadane przez zaawansowanego przedstawiciela opisywanej klasy prestiżowej zwykle zdobią liczne runy, nie tylko cieszące oczy, ale również stanowiące prawdziwe zagrożenie dla złodziei.

Ponieważ większość praktyków tej sztuki to krasnoludy i giganty, nie dziwnego, że wielu runotwórców wywodzi się z klas kapłana lub adepta. Tą ścieżką rozwoju podążają także niektórzy tropiciele i paladyni, zwłaszcza po Błogosławieństwie Grzmotu, gdy wiele młodych krasnoludów opuściło domy i wyruszyło na wędrowną. Na opisywaną klasę prestiżową bardzo rzadko decydują się druidzi – zwykle ci żyjący tam, gdzie jest ich mało i runy stają się niezbędne do ochrony większego obszaru. Tworzący takie magiczne znaki kapłani i paladyni wykorzystują pozyskane moce do strzeżenia świątyni i świętych przedmiotów. Z kolei tropiciele dzięki runom chronią ścieżki, sieliska zagrożonych zwierząt i naturę.

Kostka Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać runotwórcą, musi spełniać następujące wymagania:

Umiejętności: Czarostwo 8 rang, Rzemiosło (ju-bilerstwo, kaligrafia, obróbka metalu, rzeźbienie w drewnie lub rzeźbienie w kamieniu) 8 rang.

Atrybuty: Rycie run.

Czary: Zdolność rzucania 3-poziomowych czarów objawień.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe runotwórcy (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe runotwórcy:

Biegłość w broni i pancerzu: Runotwórcy nie zyskują biegłości w broni, pancerzach ani tarczach.

Czary na dzień/Znane czary: Osiągając nowy poziom w tej klasie prestiżowej runotwórcy zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucić czary objawień, do której należał zanim zdecydował się na klasę prestiżową i w której miał dostęp do 3-poziomowych zaklęć wtajemniczeń. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w tej klasie (zwiększonej szansy odpędzania czy karzenia nieumarłych itp.), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego. Oznacza to w zasadzie tyle, że postać dodaje poziom w klasie prestiżowej runotwórcy do poziomu innej klasy umożliwiającej posługiwanie się magią objawień, w której miała dostęp do zaklęć 3. poziomu, a na podstawie uzyskanej sumy oblicza czary na dzień, znane zaklęcia i poziom czarującego.

Runotwórca

Jeśli postać, zanim została runotwórcą, miała więcej niż jedną klasę zapewniającą dostęp do czarów objawień 3. poziomu, gracz

TABELA 2-15: RUNOTWÓRCA

Poziom	Bazowa premia		- Rzut obronny na -		Specjalne
	do ataku	Wytr	Ref	Wolę	
1.	+0	+2	+0	+2	Runiczny kunszt+1
2	+1	+3	+0	+3	Potęga runy +1
3	+2	+3	+1	+3	Doskonalsze runotworzenie
4	+3	+4	+1	+4	Runiczny kunszt+2
5	+3	+4	+1	+4	Potęga runy +2
6	+4	+5	+2	+5	Maksymalizacja runy
7	+5	+5	+2	+5	Runiczny kunszt+3
8	+6	+6	+2	+6	Doskonalsze runotworzenie
9	+6	+6	+3	+6	Potęga runy +3
10	+7	+7	+3	+7	Runiczny kantsyk

Czary na dzień/znane czary

poziom obecnej klasy magii objawień +1
poziom obecnej klasy magii objawień +1
poziom obecnej klasy magii objawień +1
poziom obecnej klasy magii objawień +1
poziom obecnej klasy magii objawień +1
poziom obecnej klasy magii objawień +1
poziom obecnej klasy magii objawień +1
poziom obecnej klasy magii objawień +1
poziom obecnej klasy magii objawień +1
poziom obecnej klasy magii objawień +1

musi wybrać, do której z nich będzie dodawać poziom runotwórcy na potrzeby obliczania czarów na dzień i znanych zaklęć.

Runiczny koszt (zw): Na 1. poziomie runotwórcy zyskuje premię +1 do testów Rzemiosła wykonywanych w związku z ryciem run. Premia rośnie do +2 na 4. poziomie i do +3 na 7. poziomie.

Liczba użył lub metoda aktywacji	Bazowy koszt	Poziom runotwórcy ³
Raz	Poziom czar ¹ × poziom czarującego × 50 sz	—
Ładunki ²	Poziom czar ¹ × poziom czarującego × ładunki × 50 sz	3
Ładunki dziennie ³	Poziom czar ¹ × poziom czarującego × ładunki × 400 sz	8
Permanentny (do rozproszenia) ⁴	Poziom czar ¹ × czarującego × poziom × 2000 sz	8
Dział po dotknięciu	Bazowy koszt	—
Dział po odczytaniu	Bazowy koszt × 2 lub po minięciu	3

1 Czar 0-poziomowy liczy się jak 1/2 poziomu.

2 Minimalny poziom runotwórcy wymagany do wyrzucia runy tego typu. „—” oznacza podstawową umiejętność wynikającą z atutu Rycie run.

3 Jeśli czar ma komponent lub koszt PD, do bazowego kosztu runy dodaj ten koszt przemnożony przez liczbę ładunków.

4 Jeśli czar ma komponent lub koszt PD, do bazowego kosztu runy dodaj ten koszt przemnożony przez 100.

Dokonsalsze runotworzenie (zn): W miarę awansu runotwórcy na poziomy, zyskuje on zdolność tworzenia run działających więcej niż raz i aktywowanych na różne sposoby. Dodatkowe właściwości zwiększają koszt runy, co pokazano w tabeli.

Dział po odczytaniu lub minięciu: Każda próba obejrzenia, identyfikacji lub analizy runy liczy się jak „minięcie”. Przejście przez dowolny portal strzeżony runą liczy się jak „minięcie”. Runę, aby zadziałała na cel, musi z nim łączyć nieprzerwana linia efektu i musi on znajdować się od niej w promieniu 9 metrów.

Runę aktywowaną w chwili minięcia można obwarować niemal dowolnym specjalnym warunkiem. Można ustawić ją tak, by zadziałała, kierując się cechą fizyczną (np. wzrostem lub wagą), typem stworzeń, podtypem czy rasą (np. drowy lub wynaturzenia). Runy mają prawa uruchamiać się zależnie od dobra, zła, prawowistości czy chaosu albo bóstwa wyznawanego przez istotę. Nie da się ich natomiast nastawić w zależności od klasy, Kostek Wytrzymałości ani poziomu. Runy reagują na niewidzialne istoty normalnie, ale nie na istoty mijające się eteryicznie. Ryjąc runę aktywowaną poprzez minięcie runotwórcy może ustalić hasło lub frazę, która powstrzyma symbol przed zadziałaniem.

Potęga runy (zw): Gdy runotwórcy osiąga 2. poziom, jego runy zyskują na potęgę. ST wszystkich prób wymazania, rozproszenia lub rozbrojenia stworzonej przezeń runy oraz testy poziomu czarującego wykonywane na potrzeby pokonania odporności na czary celów rosną o +1. Premia ta nie liczy się względem ST rzutu obron-

nego (jeśli jest) na oparcie się efektowi runy. Premia rośnie do +2 na 5. poziomie i do +3 na 9.

Maksymalizacja runy (zw): Przedstawiciel tej klasy prestiżowej co najmniej 6. poziomu może tworzyć runy ze zmaksymalizowanymi efektami, analogicznie do działania atutu Maksymalizacja czarui, lecz nie zmieniając poziomu zaklęcia użytego w samej runie. Maksymalizacja runy zwiększa o 5 ST testu Rzemiosła wymaganego do wyrzycie znaku.

Runiczny kanyk (zw): Przedstawiciel tej klasy prestiżowej 10. poziomu może rzucać wszelkie dostępne mu zaklęcia objawień na poziomie czarującego o +1 wyższym poprzez nakreślenie runy w powietrzu, co liczy się jak dodatkowy komponent somatyczny. W przypadku czarów o czasie rzucania 1 akcja użycie tej mocy zwiększa ich czas rzucania do 1 całej rundy. Użycie runicznego kanyku zwiększa czas rzucania wszystkich innych zaklęć o 1 rundę. Nie wolno używać tej mocy na unieruchomionych czarach. Nie działa ona również razem z maksymalizacją runy.

Rycerz purpurowego smoka

Słynne Purpurowe Smoki stanowią trzon zawodowej armii Cormyru. Świetnie wyszkoleni żołnierze do spółki z groźnymi Wojennymi Czarodziejami z Cormyru bronią Leśnego Królestwa przed wszelkimi zagrożeniami – od dzikich humanoidów po tajemnicze pomroki. Rycerz Purpurowego Smoka, jeden z wyższych rangą oficerów wojskowych, ma na polu bitwy pod rozkazami od dziesięciu do stu i więcej żołnierzy. Przyznanie rangi rycerza Purpurowego Smoka jest dla każdego Cormyryczyka wielkim zaszczytem.

Wiekłość rycerzy Purpurowego Smoka to wojownicy, tropiciele i paladyni, a nie liczni wywodzą się spośród bardów, kapłanów i lotrzyków. Czarodzieje i zaklinacze, chociaż nie zakazano im w żaden sposób wstępowania w szeregi, niemal zawsze wybierają Wojennych Czarodziejów – elitarną kompanię przeszkolonych do toczenia bojów osób rzucających czary. Barbarzyńcy, druidzi i mniszki rzadko zostają rycerzami Purpurowego Smoka, brakuje im bowiem dyscypliny lub ucylizowania.

Posiadanie poziomów w tej klasie prestiżowej wiąże się z choćby formalnym cormyryckim stopniem wojskowym, zatem jej przedstawiciel może nie pasować do wszystkich kampanii.

Kostka Wytrzymałości: k10.

TABELA 2-16: RYCERZ PURPUROWEGO SMOKA

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytr	Ref	Wołę	Specjalne
1	+1	+2	+0	+0	Bohaterska tarcza, mobilizujący okrzyk
2	+2	+3	+0	+0	Inspirowanie odwagi 1/dzień
3	+3	+3	+1	+1	Strach
4	+4	+4	+1	+1	Inspirowanie odwagi 2/dzień, przysięga gniewu
5	+5	+4	+1	+1	Ostatni bój

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać rycerzem Purpurowego Smoka, musi spełniać następujące wymagania:

Charakter: Dowolny nie-zły i nie-chaotyczny.

Region: Kandydat musi wybrać Cormyr jako region ojczyzny i mieć 8 rang w umiejętności Wiedza (miejscowa – Cormyr).

Bazowa premia do ataku: +4.

Umiejętności: Dyplomacja lub Zastraszanie 1 ranga, Jeździectwo 2 ranga, Nasłuchiwanie 2 ranga, Spostrzegawczość 2 ranga.

Atrybuty: Walka z wierzchowca, Zdolności przywódce.

Specjalne: Kandydat musi być członkiem Purpurowych Smoków.

UMIĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe rycerza Purpurowego Smoka (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Pływanie (S), Skakanie (S), Wiedza (miejscowa – Cormyr) (Int), Wiedza (tatyka) (Int), Wspinaczka (S), Zastraszanie (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe rycerza Purpurowego Smoka:

Biegiłość w broni i pancerzu: Rycerze Purpurowego Smoka nie zyskują biegiłości w broni, pancerzach ani tarczach. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzna dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Winięcie, a podwójna kara dotyczy testów Pływania.

Bohaterska tarcza (zw): Kiedy rycerz Purpurowego Smoka przynajmniej 1. poziomu używa akcji pomagania sprzymierzeńcowi (patrz strona 155 *Podręcznika Gracza*), by zwiększyć KP sojusznika, rzeczona akcja zapewnia premię z okoliczności +4 zamiast zwykłych +2.

Mobilizujący okrzyk (zn): Trzy razy dziennie rycerz Purpurowego Smoka może wydać z siebie potężny krzyk (zwykle: „Za Cormyr!”), oddającą gromią premię z morale +1 do następnego testu ataku i zwiększający szybkość naziemną o 1,5 metra aż do następnej tury. Te same korzyści rozciągają się na wszystkich sojuszników w promieniu 18 metrów od przedstawicieli tej klasy prestiżowej. Mobilizujący okrzyk tradycyjnie używa się w chwili, gdy formacja żołnierzy rozpoczyna szarżę. Jest to zdolność wpływająca na umysł.

Inspirowanie odwagi (zn): Raz dziennie od 2. poziomu rycerz Purpurowego Smoka może wygłosić budzącą natchnieniem przemowę, by

pokrzepić sojuszników i siebie samego przeciwko strachowi, zwiększając przy tym możliwości bojowe całej grupy. Zdolność działa jak funkcja okrzyku bardów o tej samej nazwie. Każde stworzenie obiektu niniejszą mocą, również sam rycerz, zyskują premię z morale +2 do rzutów obronnych przeciw *zauroczeniu* i efektom strachu oraz premię z morale +1 do testów ataków i obrażeń zadawanych przez broń. Sojusznik, aby uzyskać wspomniane premie, musi słuchać przemowy rycerza przez 1 całą rundę. Efekt utrzymuje się dopóki sprzymierzeniec słyszy słowa rycerza i jeszcze 5 rund później. Podczas przemowy rycerz Purpurowego Smoka może walczyć, ale nie ma prawa

rzucać czarów ani aktywować magicznych przedmiotów ukończenia czaru (np. zwojów) lub słowa rozkazu (jak różdżki).

Począwszy od 4. poziomu rycerz Purpurowego Smoka może inspirować odwagę dodatkowy raz dziennie.

Strach (zc): Raz dziennie przedstawiciel tej klasy prestiżowej 3. lub wyższego poziomu może wzbudzać efekt *strachu*, działający jak czar o tej samej nazwie (poziom czarujący równy poziomowi postaci rycerza Purpurowego Smoka).

Przysięga gniewu (zn): Na 4. poziomie rycerz Purpurowego Smoka może wybrać jednego przeciwnika w promieniu 18 metrów i poprzysiąć, że go pokona. A czas danego spotkania przedstawicieli opisywanej klasy prestiżowej zyskuje premię z morale +2 do testów ataku wręcz, testów obronnych i testów umiejętności wykonywanych względem wskazanego adwersarza. Efekt natychmiast

się kończy, jeśli rycerz Purpurowego Smoka zaatakuje lub wyceluje czarem w inne wrogie stworzenie. Ataki okazyjne i zaklęcia rzucane na sojuszników się nie liczą, podobnie jak czary typu *kula ognista*, mogące objąć obszarem inne stworzenia. Rycerz Purpurowego Smoka może używać przysięgi gniewu raz dziennie.

Ostatni bój (zn): Raz dziennie przedstawiciel tej klasy prestiżowej 5. poziomu może poderwać żołnierzy do heroicznego wysiłku. Gdy rycerz Purpurowego Smoka używa tej mocy, on sam i każdy jego sojusznik w promieniu 3 metrów otrzymują 2k10 tymczasowych punktów wytrzymałości. Niniejsza moc wpływa maksymalnie na tyle stworzeń, ile wynosi poziom postaci opisywanego + jego modyfikator z Cha. Efekt utrzymuje się przez taką samą liczbę rund.

Rycerz wiary

Rycerz wiary jest zbrojnym ramieniem swego boga. Strzeże świętych miejsc, chroni pielgrzymów, prowadzi hufce na krucjaty. W wielu kościołach o dobrym charakterze tę rolę pełni paladyni, lecz rycerz wi-



Rycerz Purpurowego Smoka

ry może podnieść sztandar dowolnego boga, bez względu na charakter czy etos. Rywalizacja między rycerzami wiary dwóch zwalczających się religii od stuleci była tematem legend snuty przez bardów. Święci wojownicy cieszą się wielką miłością współwyznawców, za to wrogowie kościoła darzą ich nie mniejszą nienawiścią.

Większość rycerzy wiary ma za sobą waleczną, często żołnierską przeszłość. Barbarzyńcy, wojownicy, paladyni i tropiciele to typowi kandydaci.

Często trafiają się też mnisi, kapłani i co bardziej wojowniczo nastawieni druidzi.

Wielu rycerzy wiary służących złym bogom to zarazem rycerze ciemności. Ponadto rycerze wiary wszelkich charakterów często mają poziomy w klasach prestiżowo-specyficznych ich religii. Bardowie, lotrzykowice, zaklinacze i czarodzieje rzadko zostają rycerzami wiary – czynią tak tylko jednostki ponad miarę waleczne.

Kostka Wytrzymałości: k10.

WYMAGANIA
Postać, która chce zostać rycerzem wiary, musi spełniać następujące wymagania:

Bazowa premia do ataku: +7.

Umiejętności: Wiedza (religia) 3 rangi.

Atrybuty: Skupienie na broni (ulubiona broń bóstwa).

Patron (bóstwo opiekuńcze): Przedstawiciel tej klasy prestiżowej musi posiadać bóstwo opiekuńcze, któremu służy jako rycerz wiary.

UMIĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe rycerza wiary (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Jeździectwo (Zr), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Wiedza (religia) (Int), Wspinaczka (S), Zastraszanie (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności”.

Podręcznika Gracza.

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

konflikty między bogami

Wrogów rycerza wiary można określić na podstawie przeciwstawności charakterów, ale na Torilu istnieje wiele bóstw nienawidzących się żarliwie, nawet jeśli nie mają całkiem przeciwnego światopoglądu. Niniejsza tabelka zawiera listę najpopularniejszych bóstw czczonych przez Faerunńczyków wraz z kilkoma wrogami. W przypadku bogów czy bogiń niewymienionych w tabeli MP może wybrać odpowiedniego boskiego rywal lub poszukać informacji w podręczniku *Wyznania i panteony*.

Bóstwo	Wrogię bóstwa
Azuth	Cyric, Mask
Bane	Cyric, Helm, Ilmater, Lathander, Mystra, Oghma, Torm, Tyr
Chauntea	Auril, Malar, Talos, Umberlee
Cyric	Bane, Kelemvor, Mystra, Torm
Eilistraee	Panteon drowów (wybierz jedno)
Gond	Talos
Helm	Bane, Cyric, Malar, Talos
Ilmater	Cyric, Loviatar, Talona, Talos
Kelemvor	Cyric, Talona, Velsharoon
Kossuth	Istishia

Lathander	Bane, Cyric, Malar, Shar, Talos, Velsharoon
Lolth	Eilistraee, panteon elfów (wybierz jedno), Ghaunadaur, Gruumsh
Malar	Chauntea, Helm, Mielikki
Mask	Helm, Oghma, Torm, Selune
Mielikki	Malar, Talos, Talona
Mystra	Bane, Cyric, Helm, Shar
Oghma	Bane, Cyric, Mask, Talos
Selune	Mask, Shar, Umberlee
Shar	Lathander, Selune, Shaundakul
Shaundakul	Beshaba, Shar
Silvanus	Malar, Talos, Talona
Sune	Auril, Malar, Talos, Talona, Umberlee
Talos	Chauntea, Helm, Ilmater, Lathander, Shaundakul, Silvanus
Tempus	Garagos
Torm	Bane, Cyric, Mask
Tymora	Bane, Beshaba, Loviatar
Tyr	Bane, Cyric, Mask, Talos, Talona
Umberlee	Chauntea, Selune, Sune, Valkur
Uthgar	Auril, Helm, Ilmater, Malar, Torm, Tyr
Waukeen	Graz'zt, Mask

TABELA 2-17: RYCERZ WIARY

Poziom	Bazowa premia – Rzut obronny na –				Specjalne
	do ataku	Wytr	Ref	Wolę	
1	+1	+2	+0	+0	Nakładanie rąk
2	+2	+3	+0	+0	Premiowy atut, uświęcona obrona +1
3	+3	+3	+1	+1	Ugodzenie niewiernego
4	+4	+4	+1	+1	Premiowy atut, uświęcona obrona +2
5	+5	+4	+1	+1	Boski gniew

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe rycerza wiary:

Biegłość w broni i panczeru: Rycerze wiary biegle posługują się każdą bronią prostą i żołnierską, ale nie zbrojami i tarczami. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzni dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Pływanie.

Nakładanie rąk (zn): Począwszy od 1. poziomu, rycerz wiary może leczyć rany (własne lub współwyznawcy) dotykiem. Zdolność działa tak jak paladynskie nakładanie rąk.

Jeśli rycerz wiary posiada zdolność nakładanie rąk z racji innej klasy (np. paladyna), dzienny limit zastosowań gwarantowany tamtą klasą nie podlega powyższemu ograniczeniu. Jedynie nakładanie rąk uzyskane z klasy rycerza wiary jest zastrzeżone dla wyznawców tego samego boga co bóstwo przedstawiciela opisywanej klasy prestiżowej.

Premiowy atut: Na 2. poziomie i potem na 4. poziomie rycerz wiary może wybrać premiowy atut z następującej listy: Biegłość w broni egzotycznej, Doskonałsza inicjatywa, Doskonałsze odpędzanie, Doskonałsze trafienie krytyczne, Skupienie na broni, Szybkie dobywanie broni, Walka na oślep, Wyszkołnienie w walce, Zmysł walki. Postać musi spełniać wszystkie wymagania danego atutu.

Uświęcona obrona (zw): Począwszy od 2. poziomu, rycerz wiary zyskuje premię +1 do rzutów obronnych przeciw zaklęciom objawień oraz czaropodobnym i nadnaturalnym zdolnościom przybysz. Na 4. poziomie premia ta rośnie do +2.

Ugodzenie niewiernego (zn): Raz dziennie rycerz wiary 3. lub wyższego poziomu może w pojedynczym ataku wręcz spróbować ugodzić stworzenie wyznające inne bóstwo. Istoty o Intellektie wartości 2 lub mniej nie posiadają patrona i nie podlegają działaniu niniejszej zdolności. Natomiast na stworzenia o Intellektie przynajmniej 3, które nie wybrały bóstwa opiekunczego, opisywana zdolność już działa.

Godzący niewiernego rycerz wiary dodaje premię z Charyzmy (jeśli jakąś posiada) do testu ataku i zadaje 1 dodatkowy punkt obrażeń na poziom w niniejszej klasie prestiżowej. Na przykład, 4-poziomowy rycerz wiary zbrojny w miecz długi zadawałby 1k8+4 obrażenia, plus ewentualne dodatkowe premie z wysokiej wartości Siły lub efektów magicznych. Jeśli rycerz wiary przypadkowo ugodzi stworzenie, które nie ma przeciwnastawego charakteru ani boga, niniejsza moc nie wywiera efektu, ale i tak tego dnia liczy się jak wykorzystana.

Jeśli rycerz wiary dysponuje zdolnością ugodzenia wynikającą z innej klasy (na przykład jako kapłan lub paladyn), może wówczas użyć tej zdolności dodatkowy raz na dobe.

Boski gniew (zn): Raz dziennie rycerz wiary 5. poziomu może sięgnąć po moc swego bóstwa i znacznie zwiększyć posiadane możliwości bojowe. Na liczbę rund równą modyfikatorowi z Charyzmy (minimum 1 rundę) zyskuje redukcję obrażeń 5 / – i premię +3 do testów ataków, obrażeń i rzutów obronnych. Rzeczne modyfikatory to premie uświęcone, gdy bóg rycerza wiary jest dobrego charakteru lub bluźnierczy, jeżeli jest zły. W przypadku bóstw neutralnych o bluźnierczym lub uświęconym rodzaju premii decyduje charakter rycerza wiary. Jeśli i bóg, i rycerz wiary są neutralni, bohater sam decyduje w chwili uzyskania niniejszej zdolności czy premie będą uświęcone, czy bluźniercze.

sędzia tyra

Kapłani Tyra, jako słudzy boga sprawiedliwości, mają stanowić wzór prawa i porządku, ucieleśnienie zasad nauczanych wszędzie przez Okaleczonego Boga. Sędziowie zaś to ścisła elita śmiertelnych sług owego bóstwa, zachowująca się niczym żywe wcielenie atrybutów swego patrona. Zwalczają oni bezprawie i niesprawiedliwość z równym zapalem, jak paladyni zwalczają zło. Dążą do zaprowadzenia w Faerunie doskonałego, utopijnego ładu, nie zadając pytań i nie dając pardonu. Niektó-

TABELA 2-18: SĘDZIA TYRA

Poziom	Bazowa premia – Rzut obronny na –				Specjalne	Czary na dzień/zneane czary
	do ataku	Wytr	Ref	Wolę		
1		+2	+0	+2	Wykrycie chaosu, ugodzenie anarchii 1/dzień	poziom obecnej klasy magii objawień +1
2	+1	+3	+0	+3	Wiedza urzędnicza	poziom obecnej klasy magii objawień +1
3	+2	+3	+1	+3	Aksjomatyczne czary +1	poziom obecnej klasy magii objawień +1
4	+3	+4	+1	+4	Ujawienie kłamstw	poziom obecnej klasy magii objawień +1
5	+3	+4	+1	+4	Dar Okaleczonego Boga, ugodzenie anarchii 2/dzień	poziom obecnej klasy magii objawień +1
6	+4	+5	+2	+5	—	poziom obecnej klasy magii objawień +1
7	+5	+5	+2	+5	Ład i spokój	poziom obecnej klasy magii objawień +1
8	+6	+6	+2	+6	Ostrze sprawiedliwości	poziom obecnej klasy magii objawień +1
9	+6	+6	+3	+6	Aksjomatyczne czary +2	poziom obecnej klasy magii objawień +1
10	+7	+7	+3	+7	Aura prawa absolutnego, ugodzenie anarchii 3/dzień	poziom obecnej klasy magii objawień +1

rzy sędziowie są na stałe przydzielani do dużych miast, w których wpływ Tyra jest znaczny. Innym zleca się podróże do regionów pogranicznych, na przykład na Północ, aby ustanawiali porządek i ład społeczny w miasteczkach rozsianych po dzikich obszarach Faerunu. Wysoko-poziomowi sędziowie czasami wyprawiają się na plany Chaosu, gdzie uderzają bezpośrednio w przybyszów w rodzaju slaadów czy demonów.

Ogromną większość sędziów Tyra stanowią kapłani i paladyni, ale część rekrutuje się spośród wieloklasowych wojowników/kapłanów, niektórzy zaś wcześniej byli tropicielami. Sędziowie totrzykowie/kapłani to rzadkość, choć się zdarzają. Częściej tą ścieżką podążają wieloklasowi mnisi, zaklinacze i czarodzieje. Ze względu na wymagania odnośnie charakteru, barbarzyńcy, bardowie i druidzi nigdy nie zostają sędziami Tyra.

Paladyni Tyra mogą być żadnych ograniczeń stawiać się wieloklasowcami sędziami Tyra.

Kostka Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać sędzią Tyra, musi spełniać następujące wymagania:

Charakter: Praworządny dobry.

Bazowa premia do ataku: +5.

Umiejętności: Dyplomacja 7 rang,

Wiedza (miejscowa – dowolny region)

4 rangi, Wiedza (religia) 6 rang.

Czary: Zdolność rzucania 2-pozio-mowych czarów objawień.

Patron (bóstwo opiekuńcze): Tyra.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe sędziego Tyra (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (miejscowa) (Int), Wiedza (plany) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe sędziego Tyra:

Biegłość w broni i pancerzu: Sędziowie Tyra biegle posługują się każdą bronią prostą i żołnierską, ale nie zbrojami ani tarczami. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzana dotyczy umiejętności Ci-che poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność, a podwo-jna kara dotyczy testów Pływania.

Czary na dzień/Znane czary: Osiągając nowy poziom w tej klasie prestiżowej sędzia Tyra zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalają-cej rzucać czary objawień, do której należał; zanim zdecydował się na klasę prestiżową, w której miał dostęp do 2-poziomowych zaklęć ob-jawień. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w tej klasie (premiowych autów metamagicznych bądź two-

rzania przedmiotu, zdolności barda czy skrytobójcy itp.), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego. Oznacza to w za-sadzie tyle, że postać dodaje poziom w klasie prestiżowej sędziasz Tyra do poziomu innej klasy umożliwiającej posługiwanie się magią objawień, w której miała dostęp do zaklęć 2. poziomu, a na podstawie uzyska-nej sumy oblicza czary na dzień, znane zaklęcia i poziom czarującego.

Jeśli postać, zanim została sędzią Tyra, miała więcej niż jedną kla-sę zapewniającą dostęp do czarów objawień 2. poziomu, gracz musi wybrać, do której z nich będzie dodawać poziom sędziego Tyra na po-trzeby obliczania czarów na dzień i znanych zaklęć.

Wykrycie chaosu (zc): Przedstawiciel tej klasy prestiżowej może od 1. poziomu na życzenie używać *wykrycia chaosu* (poziom czarującego równy poziomowi czarującego objawień sędziego Tyra).

Ugodzenie anarchii (zn): Raz dziennie sędzia Tyra przynajmniej 1. poziomu może w pojedynczym ataku wręcz spróbo-wać ugodzić chaotycznego przeciwnika. Dodaje wów-czas premię z Charyzmy (jeśli jakąś posiada) do testu ataku i zadaje 1 dodatkowy punkt obrażeń na poziom w niniej-szej klasie prestiżowej. Na przykład, 4-poziomowy sędzia Tyra zbrojny w miecz długi zadawałby 1k8+4 obrażeń, plus ewentualne dodatkowe premie wynikające z dużej wartości Siły lub z efektów magicznych. Jeśli sędzia przypadkowo ugodzi stworzenie nie-chaotyczne, opisywana moc nie wywiera efektu, ale i tak tego dnia liczy się ją jak wyko-rzystaną na dany dzień. Sędzia może używać ugodze-nia anarchii dwa razy dziennie na 5. poziomie i trzy razy dziennie, gdy awansuje na 10. poziom.

Wiedza urzędnicza (zw): Choć podstawową misją sędziego Tyra jest walka z siłami chaosu, to musi on również biegle znać się na procedu-rach prawnych całego Faerunu. Począwszy od 2. poziomu, postać zyskuje premię równą po-ziomowi w opisywanej klasie prestiżowej do wszystkich testów Wiedzy i Zbierania infor-macji odnoszących się do prawa lub procedur formalnych (np. w celu ustalenia, czy noszenie broni jest legalne w danym mieście albo też poprawnego zanalizowania dworskiej etykiety). Ta sama premia dotyczy testów umiejętności opartych na Charyzmie wyko-nywanych podczas dyskusji nad kwestiami prawnymi.

Aksjomatyczne czary (zw): Gdy sędzia Tyra awansuje na 3. poziom, poświęcenie sprawie prawa przenika i zasila jego zaklęcia. ST rzutów obronnych na rzucane przez niego czary z określnikiem prawto rośnie o +1. Na 9. poziomie wspomniana premia zwiększa się do +2.

Ujawnienie kłamstw (zc): Przedstawiciel tej klasy prestiżowej może od 4. poziomu na życzenie używać *ujawnienia kłamstw* (poziom czarującego równy poziomowi czarującego objawień sędziego Tyra).

Dar Okaleczoności Boga (zn): Dłoń Tyra chroni najwierniej-sze służby, broni ich przed furją bezprawia i anarchii. Na 5. po-zioomie przedstawiciel tej klasy prestiżowej zyskuje premię rów-ną premii z Charyzmy (jeśli jakąś posiada) do wszystkich rzutów obronnych na zaklęcia z określnikiem chaos oraz na czaropodob-ne i nadnaturalne zdolności chaotycznych przybyszów. Rzecz-o na premia kumuluje się z premią za paladynską zdolność boska fa-ska (zatem paladyn/sędzia Tyra przeciw efektom chaotycznym dodaje do rzutów obronnych podwojoną premię z Charyzmy).



Sędzia Tyra

Ład i spokój (zn): Raz dziennie sędzia Tyra 7. lub wyższego poziomu może dotykem zanęgać dowolny z takich oto efektów: *bezrozm, szat, symbol obłędu*, każdy efekt strachu lub barbarzyńska zdolność szat. Jeżeli podmiot ładu i spokoju sprzeciwia się zadziałaniu opisywanej mocy, sędzia musi wykonać udany atak dotykowy wręcz, a ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Wole (ST 10 + 1/2 poziomu sędziego Tyra + jego modyfikator z Cha) – sukces oznacza uniknięcie zanęgowania.

Ostrze sprawiedliwości (zn): Począwszy od 8. poziomu sędzia Tyra może nasaczyć broni do walki wręcz pierwotną mocą sprawiedliwości. Raz dziennie na punkt premii z Charyzmy (minimum raz) może sprawić, że dowolna dzierżona przezeń broń do walki wręcz staje się *orężem akjomatycznym* (zadaje dodatkowo +2k6 obrażeń chaotycznym wrogom). Jeśli broń sędziego już jest tak umagiczniona, to nie zyskuje dodatkowych korzyści. Każde użycie niniejszej mocy to akcja darmowa, a efekt utrzymuje się 1 rundę.

Aura prawa absolutnego (zn): Na 10. poziomie sędzia Tyra tak świeci przykładem prawa i sprawiedliwości, iż chaos nie jest w stanie mu sprostać. Otacza go nieustanny efekt *rozproszania chaosu*. Odesłanie chaotycznego przybysza na rodzimy plan lub rozproszenie chaotycznego zaklęcia ze szkoły oczarowań tymczasowo rozładowuje i kończy działanie aury. Niemniej sędzia może ją odwrócić w darmowej akcji już w swej następnej turze.

BYLI SĘDZIOWIE TYRA

Sędzia Tyra, który zmieni charakter na inny niż praworządny lub świadomie dopuści się niesprawiedliwego czynu (grabieży, napadów czy zabójstwa niewinnego), traci dostęp do zdolności rzucania zaklęć i do wszystkich zdolności klasowych, z wyjątkiem biegłości w broni oraz wiedzy urzędniczej. Odzyska stracone zdolności i prawo do awansu, jeśli odpokutuje winy (patrz, czar *pokuta* w *Podręczniku Gracza*).

shaarski łowca

Shaaryjczycy prawie nigdy nie opuszczają ojczyzny, lecz mimo to cieszą się reputacją chytrych bandytów, wspaniałych jeźdźców i wytrawnych myśliwych. Pomówienia o bandytyzm nie zawsze są słuszne. Niemniej każdy zdrowy Shaaryjczyk jest dobrym jeźdźcą, a znaczną ich liczbą faktycznie okazuje się być biegłymi myśliwymi, potrafiącymi świetnie podążać za śladami. Shaarscy łowcy dosiadający śmigłych koni potrafią dognać najszybszą zwierzyńnię i nadziąć ją na kopie lub ubić strzałami w biegu. Większość przedstawicieli opisywanej klasy prestiżowej pozostaje w ojczyźnie, zdobywając żywność i surowce dla swoich plemion. Nieliczni natomiast wyprawiają się w głąb Faerunu na poszukiwanie przygód. Tacy nomadzi zazwyczaj zostają przewodnikami po dzikich ostępach lub łowcami nagród.

Większość członków do tej klasy prestiżowej to tropiciele i barbarzyńcy, ale dość powszechni są też łotrzykowie. Druidzi bardzo rzadko

obierają życie myśliwego, a przedstawiciele innych klas prawie nigdy nie mają wystarczających umiejętności przetrwania w dziczy.

Kostka Wytrzymałości: k10.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać shaarskim łowcą, musi spełniać następujące wymagania:

Region: Shaar.

Bazowa premia do ataku: +5.

Umiejętności: Jeździectwo 6 rang, Postępowanie ze zwierzętami 4 rangi, Sztuka przetrwania 8 rang.

Atuty: Przyjaźń, Zwiast, Strzelanie z wierzchowca, Tropienie, Walka z wierzchowca.

UMIĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe shaarskiego łowcy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Ciche poruszanie się (Zr), Jeździectwo (Zr), Leczenie (Rzt), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (dowolne) (Int), Skakanie (S), Sportrzegawość (Rzt), Sztuka przetrwania (Rzt), Ukrywanie się (Zr), Używanie lin (Zr), Wiedza (miejscowa – Shaar) (Int), Wiedza (natura) (Int), Wspinaczka (S), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

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

Shaarski łowca

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe shaarskiego łowcy:

Biegłość w broni i pancerzu: Shaarscy łowcy nie zyskują biegłości w broni, pancerzach ani tarczach. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzniatka dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zrzecina dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Pływania.

Premia do Jeździectwa (zw): Na 1. poziomie shaarski łowca otrzymuje premię z biegłości +2 do testów Jeździectwa, która rośnie do +4 na 4. poziomie, +6 na 7. poziomie i +8 na 10. poziomie.

Tropienie z siodła (zw): Shaarscy łowcy potrafili biegle śledzić trop, nie zsiadając z konieskiego grzbietu. Począwszy od 2. poziomu, przedstawiciel tej klasy prestiżowej może jechać z połową normalnej szybkości wierzchowca, nie podlegając karom do testów Sztuki przetrwania wykonywanym z związku z tropieniem. Na co najmniej 6. poziomie może jechać z pełną szybkością, również bez kar do testów związanych z tropieniem.

Nagle przyspieszenie (zw): Począwszy od 3. poziomu, shaarski łowca może na 1 rundę skłonić wierzchowca do ruchu z podwójną normalną szybkością. Podczas tej rundy stworzenie szarżuje z podwójną nową prędkością, a biegnie z począwną nową prędkością. Zdolności tej można używać raz dziennie bez ryzyka dla wierzchowca. Jeśli łowca spróbuje wykorzystać ją drugi raz tego samego dnia, stworzenie

TABELA 2-19: SHAARSKI ŁOWCA

Bazowa premia		Rzut obronny na			
Poziom	do ataku	Wytr	Ref	Wolę	Specjalne
1	+1	+2	+2	+0	Premia do Jeździectwa +2
2	+2	+3	+3	+0	Tropienie z siodła (połowa szybkości)
3	+3	+3	+3	+1	Nagłe przyspieszenie
4	+4	+4	+4	+1	Celność w siodle +2, premia do Jeździectwa +4
5	+5	+4	+4	+1	Porywająca szarża
6	+6	+5	+5	+2	Tropienie z siodła (pełna szybkość)
7	+7	+5	+5	+2	Długotrwała jazda, premia do Jeździectwa +6
8	+8	+6	+6	+2	Urodzony w siodle
9	+9	+6	+6	+3	Celność w siodle +4
10	+10	+7	+7	+3	Premia do Jeździectwa +8

musi wykonać rzut obronny na Wytrzymałość (ST 20) – nieudany oznacza, iż otrzymuje 1k6 obrażeń. Każde dodatkowe użycie tej zdolności danego dnia wymaga od wierzchowca kolejnego rzutu na Wytrzymałość o tej samej ST, a obrażenia rosną o 1k6 punktów w stosunku do poprzedniej próby. A zatem trzecie użycie opisywanej mocy danego dnia powoduje 2k6 obrażeń, czwarte 3k6 punktów obrażeń i tak dalej.

Celność w siodle (zw): Shaarscy łowcy siedząc w siodle strzelają z luków z precyzją dorównującą niemal legendarnej Tuigańskiej Hordzie. Począwszy od 4. poziomu przedstawiciel tej klasy prestiżowej zyskuje premię z biegiłości +2 do testów ataków dystansowych z końskiego grzbietu. Na 9. poziomie premia rośnie do +4.

Porywająca szarża (zw): Na 5. poziomie shaarski łowca otrzymuje premiovą atut Porywająca szarża, jeżeli wcześniej go jeszcze nie miał. Nie musi spełniać wymagań tego atutu.

Długotrwała jazda (zw): Na 7. poziomie shaarski łowca potrafi namówić swego wierzchowca do jeszcze większego wysiłku, a w efekcie może jechać dłużej i to z większą przeciętną prędkością. W ruchu podróznym wierzchowiec porusza się z 150% normalnej szybkości podróży. Zdolność ta nie zwiększa szybkości wierzchowca w walce.

Urodzony w siodle (zw): Gdy shaarski łowca osiąga 8. poziom, biegiłość w jeździectwie umożliwia mu dokonywanie niewiarygodnych wyczynów kaskaderskich. Raz dziennie, siedząc w siodle, może zdecydować się na test Jeździectwa zamiast testu ataku, rzutu obronnego lub testu umiejętności. Używa wszystkich modyfikatorów do Jeździectwa, ale nie zyskuje modyfikatorów z innych źródeł (np. premii z usprawnienia broni lub atutu zwiększającego premię do rzutu obronnego).

strażnik czarów z silverymoon

Miasto Silverymoon to bastion cywilizacji na dzikiej Północy. Z tej racji zwraca na siebie uwagę wiele nikczemnych istot zamieszkujących pokryte śniegiem lasy. Złe giganty, trolle, mroczne elfy i jeszcze gorsze stwory knują plany zniszczenia Klejnotu Północy. Szczęście dla Silvaeren, miasto jest dobrze strzeżone przed wrogami. Miasta przed nieprzyjacielską magią chronią Strażnicy Czarów – elitarna grupa rzucających zaklęcia wtajemniczeń osób, które przeszły bojowe szkolenie. Wspomagają one również Rycerzy w Srebrze w walce ze zwyczajnymi zagrożeniami.

Najczęstszymi kandydatami do tej klasy prestiżowej są czarodzieje i zaklinacze. Na razie w Straży Czarów nie ma bardów, jednak nie nie stoi na przeszkodzie, by taka postać wstąpiła do tej organizacji. Wieloklasowcy są rzadkością, ale wojownicy i totrzykowie z poziomami w klasie władającej zaklęciami wtajemniczeń bywają pożądani ze względu na wszechstronność na placu boju.

Posiadanie poziomów w tej klasie prestiżowej wiąże się z choćby formalnym silverymoonskim stopniem wojskowym, zatem jej przedstawiciel może nie pasować do wszystkich kampanii.

Kostka Wytrzymałości: k4.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać Strażnikiem Czarów z Silverymoon, musi spełniać następujące wymagania:

Charakter: Dowolny nie-zy.

Umiejętności: Czarostwo 5 rang, Koncentracja 8 rang.

Atuty: Czarowanie w walce, dowolny atut metamagiczny.

Czary: Zdolność rzucania 4-poziomowych czarów wtajemniczeń.

Specjalne: Kandydat musi zostać przyjęty w szeregi Strażników Czarów.

UMIĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe strażnika czarów (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Odcyfrowywanie zapisków (Int), Rzemiosło (dowolne) (Int), Sposzregawczość (Rzt), Wiedza (wszystkie umiejętności traktowane niezależnie) (Int), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Graza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe Strażnika Czarów z Silverymoon:

Biegiłość w broni i pancerzu: Strażnicy Czarów z Silverymoon nie zyskują biegiłości w żadnej broni, pancerzach ani tarczach. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzna dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinalczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Ręczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Pływania.



Strażnik Czarów z Silverymoon

TABELA 2-20: STRAŻNIK CZARÓW Z SILVERMOON

Bazowa premia – Rzut obronny na –						
Poziom	do ataku	Wytr	Ref	Wolę	Specjalne	Czary na dzień/zbrane czary
1	+0	+0	+0	+2	Zobowiązanie, talizman, dostrojenie do zabezpieczeń	poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
2	+1	+0	+0	+3	Atut metamagiczny	poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
3	+1	+1	+1	+3	Selektywny czar	poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
4	+2	+1	+1	+4	Atut metamagiczny, straż czarów	poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1
5	+2	+1	+1	+4	Selektywny czar (kilką typów), potęga czaru	poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń +1

Czary na dzień/Zbrane czary: Osiągając nowy poziom w tej klasie prestiżowej Strażnik Czarów z Silvermoon zyskuje nowe zaklęcia na dzień (i zbrane zaklęcia, jeśli dotyczy), tak jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalający rzucić czary wtajemniczeń, do której należał, zanim zdecydował się na klasę prestiżową i w której miał dostęp do 4-poziomowych zaklęć wtajemniczeń. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w tej klasie (premiowych atutów metamagicznych bądź tworzenia przedmiotu, zdolności barda czy skrytobójcy itp.), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego. Oznacza to w zasadzie tyle, że postać dodaje poziom w klasie prestiżowej Strażnik Czarów z Silvermoon do poziomu innej klasy umożliwiającej posługiwanie się magią wtajemniczeń, w której miała dostęp do zaklęć 4. poziomu, a na podstawie uzyskanej sumy oblicza czary na dzień, zbrane zaklęcia i poziom czarującego.

Jeśli postać zanim została Strażnikiem Czarów z Silvermoon miała postać niż jedną klasę zapewniającą dostęp do zaklęć wtajemniczeń 4. poziomu, gracz musi wybrać, do której z nich będzie dodawał poziom Strażnika Czarów z Silvermoon na potrzeby obliczania czarów na dzień i znanych zaklęć.

Zobowiązanie: Strażnicy Czarów z Silvermoon to oddział wojskowy, a nie luźna konfraternia magów. Dlatego każdy z nich musi spędzać minimum dwie godziny dziennie na czynnej służbie, zwykle strzec murów samego Silvermoon lub patrolując okolicę wraz z Rycerzami w Srebrze.

zabezpieczenia silvermoon

Miasta Silvermoon strzeże potężny efekt magiczny zwany *mythałem*. To wspaniałe dzieło elfiej magii uniemożliwia rzucanie pewnych typów zaklęć, nadaje innym permanentny czas działania i pozwala mieszkańcom Silvermoon rzucić jeszcze inne czary po wypowiedzeniu zaledwie jednego słowa. Działanie *mythału* obejmuje całe miasto i obszar 1000 metrów we wszystkich kierunkach poza jego granicami (również w powietrzu i w głąb ziemi).

Czary z określnikiem śmierci, zło lub teleportacja, czary przywoływania (przyzywania) i wywoływania [ogień] są przez *mythał* Silvermoon zakazane. Każda próba rzucenia takiego zaklęcia kończy się niepowodzeniem, ale mimo to komórka na czar ulega zużyciu.

Na obszarze *mythału* przez cały czas działają następujące zaklęcia – podobnie do czarów powiązanych z efektem *przeklecia* lub *poświęcenia* – *antypatia* (dotyczy wszystkich demonów o złym charakterze, diabłów, smoków, drowów, duergarów, gigantów, goblinoidów, łupieżców umysłu, orków i trolli), *obrona przed*

Talizman: Jako jeden ze Strażników Czarów, przedstawiciel tej klasy prestiżowej 1. poziomu otrzymuje *talizman adwratu* – mały, metalowy dysk umożliwiający rzucanie czarów normalnie zakazanych przez *mythał*. Dopóki posiada ów obiekt, może na obszarze zabezpieczeń Silvermoon rzucić czary przywoływania (przyzywania), wywoływania [ogień] i te z określnikiem teleportacji. Ma też prawo swobodnie używać przedmiotów wywołujących takie efekty.

Talizman nie pojawia się magicznie w ekwipunku – trzeba go otrzymać od zwierzchnika w Silvermoon.

Dostrojenie do zabezpieczeń: Każdy przedstawiciel tej klasy prestiżowej 1. poziomu przechodzi oficjalnie wprowadzenie w szeregach zakonu poprzez skomplikowaną ceremonię w Wysokim Pałacu w Silvermoon. Ceremonia dostroja go do otaczającego Silvermoon *mythału* bez ponoszenia normalnie wymaganego kosztu 2500 PD. Więcej informacji o dostrojeniu do zabezpieczeń podano w publikacji rancie.

Atut metamagiczny: Na 2. i na 4. poziomie Strażnik Czarów z Silvermoon może wybrać jako premię atut dowolny atut metamagiczny, którego dotąd nie posiada. Musi jednak spełniać wszystkie jego wymagania.

Selektywny czar (zn): Strażnicy Czarów są specjalnie szkoleni w celu minimalizowania obrażeń przypadkowych powodowanych przy okazji rzucania zaklęć bojowych. Raz dziennie na punkt premii z Intelaktu (minimum raz) przedstawiciel tej klasy prestiżowej

negatywną energią, obrona przed złem, wyczyszczenie niewidzialności, wykrycie szpiegowania (korzyść wynikająca z tego zaklęcia jest dostępna wszystkim stworzeniom na obszarze *mythału*).

Wreszcie postaci dostrojone do *mythału* mogą aktywować jednym wyrazem dowolne z podanych dalej zaklęć, jakby była to moc magicznego przedmiotu aktywowana słowem rozkazu: *cisza, gracja kota, języki, kontrolowanie wody, pobógostawienie broni, porażający uścisk, przełamanie klątwy, przełamanie paraliżu, rozproszenie chaosu, rozproszenie zła, siła byka, słabsza obrona przed żelazem*, *spadające piórko, stapanie w powietrzu, tarcza, ugaszenie płomieni, ujawnienie kłamstw*. * Patrz Opis Świata ZŁPOMNIANTCH KRAIN.

Dostrojenie do *mythału* Silvermoon wymaga specjalnej całonocnej ceremonii oraz poświęcenia 2500 PD. Wymaga ono także wsparcia Azutha, Mistrzy lub jednego z przywódców miasta.

Więcej informacji o zabezpieczeniach Silvermoon można znaleźć na stronie 57 podręcznika *Srebrne Marchie*.

przynajmniej 3. poziomu może podcażać rzucania czaru wskazać jeden typ (i podtyp, jeśli chce) stworzyć. Jeżeli jakaś istota ma kilka podtypów, Strażnik Czarów może wziąć pod uwagę tylko jeden z nich lub wszystkie, według własnego uznania. Zgodnie z jego wolą, dany typ stworzeń będzie jedynym typem objętym działaniem zaklęcia albo jedynym typem chronionym przed czarem. Normalnie efektem czaru podlega materiał nieorganiczny, przedmioty i wszystko inne, czego nie zalicza się do typu stworzenia. Rzucenie selektywnego czaru wymaga akcji całorundowej.

Załóżmy, na przykład, że Strażnik Czarów patroluje las wokół Silvermoon wraz z drużyną Rycerzy w Srebrze złożoną z dwóch ludzi, elfa i krasnoluda. Nagle atakują ich gobliny. Przedstawiciel opisywanej klasy prestiżowej używa selektywnego czaru, by rzucić *kulę ognistą* wskazując humanoidy (goblinoidy) jako jedyną grupę podlegającą efektowi. *Kula ognista* wybuchła w środku walki, ale choć jego towarzysze są na obszarze działania zaklęcia, nie dzieje im się najmniejsza krzywda.

Począwszy od 5. poziomu przedstawiciel tej klasy prestiżowej może na potrzeby selektywnego czaru określać kilka typów i podtypów. Niemniej każdy wybrany typ lub podtyp liczy się jak dodatkowe użycie danego dnia zdolności selektywny czar.

Straż czarów (zn): Organizacja

Strażników Czarów powołano do istnienia dla ochrony jasnie pani Alustriel przed atakami na jej osobę. Później to zadanie stało się drugorzędne wobec strzeżenia miasta. Niemniej przedstawiciele tej klasy prestiżowej nadal przechodzą szkolenie na straż przyboczną. Począwszy od 4. poziomu Strażnik Czarów może za pomocą dotyku rzucać na inną postać wszelkie defensywne zaklęcia wtajemniczeń o zasięgu osobistym. Na potrzeby opisywanej zdolności za czar defensywny uznaje się zaklęcie poprawiające KP, zwiększające premie do rzutów obronnych lub dające dodatkowe punkty wytrzymałości (poprzez leczenie lub obdarzenie tymczasowymi punktami wytrzymałości).

Potęga czaru (zw): Na 5. poziomie w tej klasie prestiżowej efektywny poziom czarującego rośnie o 1 na potrzeby obliczania zależnych od poziomu zmiennych zaklęcia i testów poziomu czarującego.

BYLI STRAŻNICY CZARÓW

Strażnik Czarów z Silvermoon, który zaniedbuje obowiązki, zdradzi miasto lub Srebrne Marchie, bądź też dopuści się innego czynu niegodnego funkcjonariusza tak wysokiej rangi, zostaje wyrzucony z organizacji. Jego talizman ulega dezaktywacji, a dostrojenie do *mythalu* cofnięte. Zachowuje pozostałe właściwości klasowe Strażnika Czarów z Silvermoon, ale nie może dalej awansować na poziomy w rzeczonej klasie prestiżowej. Odzyskuje zdolność

i prawo do rozwoju, jeśli odpokutuje za swoje czyny (patrz *czár pokuta* na stronie 237 *Podręcznika Gracza*).

Bohater zawsze może zdecydować się odejść z szeregu Strażników Czarów. W takiej sytuacji jest obowiązany zwrócić *talizman adraht*, ale zachowuje pozostałe zdolności klasowe, oprócz zobowiązania do służby. Emerytowany Strażnik Czarów nie ma prawa zdobywać nowych poziomów w tej klasie prestiżowej. Niemniej w wyjątkowych okolicznościach taka osoba może powrócić do służby i dalej awansować na poziomy Strażnika Czarów z Silvermoon.

szpieg zhentarimów

Zhentarimowie należą do najgroźniejszych i najstrasznějších „tajnych” organizacji Faerunu. Maczają palce w niemal wszystkich nikczemnościach, jakie można sobie wyobrazić – od skryto-bójstw, przez rozprowadzanie narkotyków, aż po niewolnictwo.

Wprawdzie do organizacji należą osobnicy różnych typów, niemniej w Faerunie najczęściej chyba spotyka się szpiegów Zhentarimów, zwykle nawet

o tym nie wiedząc.

Większość szpiegów Zhentarimów była wcześniej lotrzykami lub bardami, ale zajęcie to obierają także niecierli mnisz, zaklinacze i czarodzieje. Wojownicy, barbarzyńcy i tropiciele są zwykle zbyt mało delikatni jak na robotę szpiega. Z kolei kapłani i druidzi zainteresowani Zhentarimami mają religijne nawyki, przez które trudno im wpaść się pomiędzy innych.

Kostka Wytrzymałości: k6.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać szpiegiem Zhentarimów, musi spełniać następujące wymagania:

Charakter: Dowolny zły.

Bazowa premia do ataku: +5.

TABELA 2-21: SZPIEG ZHENTARIMÓW

Poziom	Bazowa pre- mia do ataku	Wytr	Ref	Wolę	Specjalne
1	+0	+0	+2	+2	Falszywa tożsamość
2	+1	+0	+3	+3	Podstępny atak +1k6, niewykrywalny charakter
3	+2	+1	+3	+3	Stosowanie trucizny, nieprawdopodobna tożsamość
4	+3	+1	+4	+4	Szczwany umysł, podstępny atak +2k6
5	+3	+1	+4	+4	Pełna konspiracja

Umiejętności: Błefowanie 5 rang, Falszerstwo 5 rang, Przebie-
ranie 5 rang, Zbieranie informacji 5 rang.
Atuty: Cwaniactwo.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe szpiega Zhentarimów (i atrybut kluczo-
wy dla każdej z nich): Błefowanie (Cha), Ciche poruszanie się (Zr),
Dyplomacja (Cha), Falszerstwo (Int), Język obcy (brak), Nasłu-
chiwanie (Rzt), Odcyfrowywanie zapiszków (Int), Otwieranie zam-
ków (Zr), Przebieganie (Cha), Przeszukiwanie (Int), Skakanie (S),
Sposzrzegawczość (Rzt), Stosowanie magicznych urządzeń (Cha),
Szacowanie (Int), Ukrywanie się (Zr), Unieszkodliwianie mecha-
nizmów (Int), Używanie lin (Zr), Wspinaczka (S), Wycucie po-
budek (Rzt), Wyzwalanie się (Zr), Zachowanie równowagi (Zr),
Zastraszanie (Cha), Zbieranie informacji (Cha), Zręczna dłoń
(Zr), Zwinnność (Zr). Opisy tych umiejętności znajdziesz w roz-
dziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 6 + modyfikator
z Int.

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe szpiega Zhentarimów:

Biegłość w broni i pancerzu: Szpieg Zhentarimów biegle po-
sługują się każdą bronią prostą, lekkimi i średnimi pancierzami
oraz tarczami (z wyjątkiem panczerzy). Kara do testów z pancerza
cięższego niż skórzna dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się,
Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowa-
nie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinnność, a podwójna kara doty-
czy testów Pływania.

Falszywa tożsamość (zw): Szpieg Zhentarimów przechodzi
gruntowne szkolenie w tworzeniu niemal idealnych fałszywych
tożsamości. Za każdą osobną umiejętność Rzemiosła lub Zawo-
du, w której posiada minimum 2 rangi, może posiadać jedną fałszy-
wą tożsamość. Każda tożsamość musi być ściśle określoną osobą
(np. „Jolan Turnbuckle, piekarz z miasteczka Cienista Dolina”),
a nie tylko ogólnikową jednostką (samo „piekarz”). Szpieg zawsze
może porzucić fałszywą tożsamość i stworzyć sobie nową.

Działając pod fałszywą tożsamością, szpieg Zhentarimów zy-
skuje premię z okoliczności +4 do testów Przebiegania i premię +2
do testów Błefowania i Zbierania informacji. Za każde dodatkowe
2 rangi (ponad minimalne 2) w umiejętności Rzemiosło czy Zawód
związane z tożsamością, wszystkie wspomniane wcześniej premie
rosną o +1. Według uznania MP, premie można zmniejszyć lub
całkiem zanegować w terenie, w którym fałszywa tożsamość jest
evidentnie nie na miejscu (np. piekarze z Cienistej Doliny raczej
wzbudzą podejrzenia w ruinach Myth Drannor).

Szpieg Zhentarimów, aby stworzyć nową fałszywą tożsamość
lub zmienić starą, musi zdobyć dokumentację oraz rzeczy osobi-
ste, założyć interes i ogólnie rozpocząć wiarygodne drugie życie.
Cały proces kosztuje 6k10 sz i zajmuje 1k4 dekadnie, podczas któ-
rych nie może on zajmować się niczym innym. Oczywiście, nie ma
obowiązku natychmiastowego tworzenia fałszywej tożsamości dla
każdej umiejętności Rzemiosła i Zawodu z 2 rangami – można
począć na dogodną okazję. Na przykład, szpieg Zhentarimów
mogłby trzymać potencjalną nową tożsamość w rezerwie na po-

trzeby zdolności klasowej nieprawdopodobna tożsamość (patrz
dalej).

Opiywana zdolność nie zapewnia dodatkowych umiejętności,
które mogą być niezbędne do nadania wiarygodności tworzonej
tożsamości, na przykład wiedzy o konkretnym regionie, zno-
jomości danego języka, zdolności czarowania itp. Dlatego szpieg Z-
hentarimów na ogół tworzą takie fałszywki, które odpowiadają
ich prawdziwym umiejętnościom.

Podstępny atak (zw): Zdolność funkcjonuje analogicznie do
identycznej właściwości klasowej łotrzyka. Dodatkowe zadane ob-
rażenia rosną o +1k6 na 2. poziomie i na 4. poziomie. Jeśli szpieg
Zhentarimów posiada podstępny atak z racji innej klasy (np. jako
łotrzyk), premie do obrażeń się kumulują. Ponadto poziomy szpie-
ga Zhentarimów kumulują się z innymi odpowiednimi poziomami
klasowymi (np. łotrzyka czy skrytobójcy) na potrzeby negowania
zdolności doskonalszy nieświadomy unik.

Niewykrywalny charakter (zw): Począwszy od 2. poziomu ciężkie
mentalne szkolenie szpiega Zhentarimów pozwala oszukiwać nawet
czary poznania. Zdolność działa jak czar *niewykrywalny charakter*,
ale jest zawsze aktywna i – jako zdolność nadzwyczajna – nie po-
dlega rozproszeniu ani stłumieniu w strefie martwej magii itp.

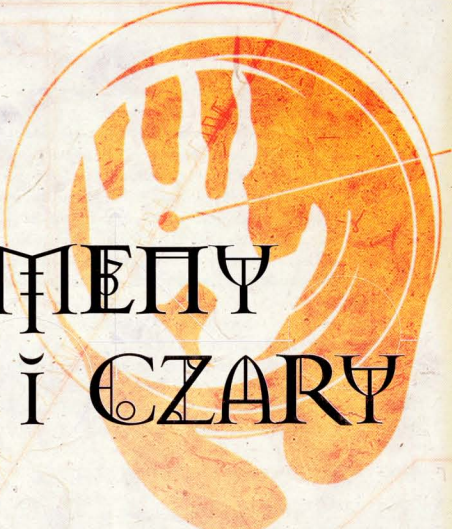
Stosowanie trucizny: Szpieg Zhentarimów przynajmniej 3. po-
ziomu jest już szkolony w posługiwaniu się truciznami – nigdy
nie ryzykuje, że przypadkowo sam się zatruje, gdy nakłada toksy-
nę na ostrze.

Nieprawdopodobna tożsamość (zw): Na 3. poziomie szpieg
Zhentarimów może tworzyć nieprawdopodobne fałszywe tożsamo-
ści (w liczbie równej premii z Charyzmy, minimum jedna). W takim
przypadku przebiera się za kogoś bardzo różniącego się wyglądem
– za osobę przeciwniej płci lub odmienniej rasy albo kogoś o zupeł-
nie innej budowie ciała. Być może będzie musiał poświęcić czas na
stworzenie nowych fałszywych tożsamości, jeśli dawne są nieod-
powiednie. Działając pod nieprawdopodobną tożsamością, szpieg
podwaja normalne premie do Błefowania, Przebiegania i Zbiera-
nia informacji (do +8 w testach Przebiegania, +4 Błefowania i Zbiera-
nia informacji oraz +2 za każde 2 dodatkowe rangi w umiejętności
Zawód lub Rzemiosło związane z nieprawdopodobną fałszywą toż-
samością). Ponadto ST testów Sposzrzegawczości wykonywanych
w związku z dostrzeżeniem jego przebrania rośnie o 4.

Szczwany umysł (zw): Szpieg Zhentarimów 4. poziomu zysku-
je specjalną zdolność szczywanu umysłu (patrz opis klasy łotrzyka na
stronie 42 *Podręcznika Gracza*), jeśli jeszcze jej nie posiadał.

Pełna konspiracja (zw): Przedstawiciel tej klasy prestiżowej
5. poziomu ma prawo wybrać kilka nowych fałszywych tożsamo-
ści w liczbie równej premii z Intelktu (minimum jedną). Mogą
być te same, które wybrał na potrzeby nieprawdopodobnej tożsamo-
ści albo inne (lub i takie, i takie). W przeciwieństwie do tych
związanych ze zdolności nieprawdopodobna tożsamość, te wybie-
rane do pełnej konspiracji nie muszą być nowe.

Gdy szpieg Zhentarimów działa pod przykrywką którejś z tożsa-
mości w pełnej konspiracji, jego umysł jest tak gruntownie wytre-
nowany i nauczony myśleć nicyzm osobą, którą udaje, że wszelkie
magiczne szpiegowanie czy czytanie myśli o mocy mniejszej niż
boska nie zdradzi jego prawdziwej natury. Wykrzyć można jedynie
myśli, charakter i emocje fikcyjnej, udawanej postaci.



DOMENY i CZARY

Caly Toril – od drzew Wysokiego Lasu po piaski Anauroch – przenika magiczna moc. W historii Faerunu owa mistyczna energia przyczyniła się do wzrostu i upadku potężnych imperiów, wspomagając wielkie czyny szlachetnych bohaterów i spełniała pragnienia najnikczemniejszych złoczyńców całego kosmosu. Postać dobrze znająca Splot może wzbudzić gniew natury, wypędzać demony na powrót w czeluście Otchłani, a nawet przywoływać martwych zza grobu.

Nic więc dziwnego, że kapłani i magowie, mając na usługi tak wielkie moce, tworzyli w Faerunie własne królestwa. Liczne państwa opierają swój byt na magii, od dobrodziejnych magokracji, jak Halruaa czy Silvermoon, do okrutnych dyktatur w rodzaju Thay. Poszukiwanie przygód na obszarze tak bogatym w magię z pewnością lepiej zapada w pamięć niż zwykła eksploracja podziemi czy wędrówka po lasach – chociaż czasami lepiej o takich przygodach zapomnieć.

A jednak, mimo że magia jest częścią codziennego życia Faerunu, pozostaje siłą raczej tajemniczą. Nawet najpotężniejsi arcymagowie szczerze przyznają, że rozumieją zaledwie ułamek z nieskończonych jej sekretów. Kapłani mogą porozumiewać się z bóstwami, ale jakiz śmiertelnik naprawdę pojmie myśli boga czy bogini? Nawet Materialny Plan Faerunu obfituje w tajemne zagadki, od mocy elfiej wysokiej magii po dawno zaginione sztuki Netherczyżków. Nieważne ile sekretów magicznych uda się odkryć – dziesiątki zawsze pozostaną skryte w cieniu.

czary specyficzne dla bóstw

W pewnym stopniu czary domenowe odzwierciedlają różnice między kapłanami różnych bóstw. Kapłani Kossutha mogą rzucać *plonące dionie*, a kapłanki Lolth *czarne światło*. Nie jest to jednak skuteczne kryterium różnicujące, skoro kapłani Gonda i Talosa również mają dostęp do domen ognia, a domeną dobro dysponują aż 54 bóstwa.

Unikalną cechą charakterystyczną, która wyróżnia przynajmniej niektórych kapłanów, jest dostęp do czarów zsyłanych tylko przez ściśle określone bóstwa. Tylko Cyric obdarza swe sługi *czaszką tajemnic*, a tylko oddani Mistrz dysponują *świętą gwiazdą*. Postać może zyskać taki czar, wybierając atut wprowadzenia, na przykład Wprowadzony Cyrica lub Wprowadzony Mistry, dostępny jedynie kapłanom danego bóstwa. Większość atutów określa także minimalny poziom kapłana. Oprócz ogólnych korzyści, atut wprowadzania uzupełnia listę czarów kapłana o zaklęcie specyficzne dla bóstwa. Niektóre atuty pozwalają również dodać takie zaklęcie do listy czarów innych klas. Jeżeli masz więcej niż jedną klasę pasującą do opisanego tu uzupełnienia listy czarów, musisz wybrać tylko jedną z nich – tę, którą wzbogacisz. Bohater może posiadać tylko jeden atut wprowadzenia, bowiem oznacza on głębokie oddanie pojedynczemu bóstwu.

Niektóre z czarów specyficznych dla bóstwa pojawiły się wcześniej w *Magii Faerunu* z określnikiem bóstwa, ale nie pojawił się nigdzie zakaz ich używania przez innych kapłanów. Jeżeli wykorzystujesz w swej grze atuty wprowadzenia, nie pozwalaj nieposiadającym ich kapłanom rzucać tych zaklęć. Zajrzyj do „Pełnej listy czarów”, gdzie znajdziesz omówienie każdego zaklęcia.

Większość czarów specyficznych dla bóstwa zaprezentowano w dalszej części tego rozdziału. Dopisek ^{TK} po nazwie czaru oznacza, że zaklęcie to przedstawiono w *Opisie Świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*.

wprowadzony bane'a [wprowadzenie]

Zostałeś wprowadzony w największe sekrety kultu Bane'a.

Wymagania: Kapłan 5. poziomu, Bane jako bóstwo opiekuńcze.

Korzyści: Zyskujesz zdolność groza – moc wzbudzania w przeciwnikach lęku swoją agresją. Gdy atakujesz lub szarżujesz, każdy wróg w promieniu 9 metrów musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 10 + 1/2 poziomów kapłana + modyfikator z Charyzmy) – nieudany oznacza wstrząśnięcie na 1k4 rundy.

Ponadto możesz do swej listy czarów kapłańskich dodać następujące zaklęcia.

Poziom

- 3 **Ezoteryczny bicz:** Tworzy bicz z energii, zadający 1k6 obrażeń od elektryczności/trzy poziomy (maks. 4k6) i oszałamia na 1 rundę.
- 5 **Bitewny zryw:** Podmiot podlega karze –2 do rzutów obronnych, testów ataków i testów obrażeń od broni.
- 6 **Kamienna wędrówka^M:** Łączy dwa kamienie stojące się ośrodkimi teleportacji.
- 7 **Nieumarły po śmierci^M:** Obniża o 2 Bd podmiotu i sprawia, że po śmierci stanie się na kryptowym pomiotem.

wprowadzony cyrica [wprowadzenie]

Zostałeś wprowadzony w największe sekrety kultu Cyrica.

Wymagania: Kapłan 3. poziomu, Cyric jako bóstwo opiekuńcze.

Korzyści: Zyskujesz zupełną niepodatność na normalny i magiczny strach.

Ponadto możesz do swej listy czarów kapłańskich dodać następujące zaklęcia.

Poziom

- 2 **Czarny szpon:** Twoja ręka zmienia się w pazury, zwiększając zasięg o +1,5 metra i dając premię błuźniczą do testów ataków +1/cztery poziomy. Zadaje 1k6 obrażeń +1/poziom od negatywnej energii (maks. +10).
- 4 **Mroczny sztych:** Wystrzał promieniem negatywnej energii, który zadaje 4k8 obrażeń +1/poziom (maks. +20) i otumania cel na 1 rundę.
- 4 **Czaszka tajemnic:** Tworzy iluzyjną, płonącą czaszkę, która wypowiada wiadomość i ziele strumieniem ognia, zadającym 1k8 obrażeń od ognia/2 poziomy czarującego (maks. 5k8).
- 5 **Oczy czaszek:** Obdarza atakiem wzrokowym, który działa jak *zauroczenie potwora lub dezorientacja*.
- 7 **Potrójna maska:** Tworzy trzy cienie – kopie ciebie.

wprowadzony gonda [wprowadzenie]

Zostałeś wprowadzony w największe sekrety kultu Gonda.

Wymagania: Kapłan 1. poziomu, Gond jako bóstwo opiekuńcze.

Korzyści: Do listy kapłańskich umiejętności klasowych możesz dodać Otwieranie zamków i Unieszkodliwianie mechanizmów.

Ponadto możesz do swej listy czarów kapłańskich dodać następujące zaklęcia.

Poziom

- 1 **Boska umiejętność:** Zyskujesz premię z biegłości +5 do testu umiejętności albo biegłość w broni, pancerzu lub tarczy.

- 3 **Zrozumienie urządzenia:** Zapewnia premię z oślnienia równą poziomowi czarującego do testów Otwierania zamków i Unieszkodliwiania mechanizmów.

- 6 **Niezwykła machina^{2K}:** Tworzy iluzoryczną, wieloramienną machinę, która działa jak duży ożywiony przedmiot.

Specjalne: Czar *niezwykła machina* występuje także na liście domenowych rzemiosł. Dysponując niniejszym atutem, możesz rzucić go jak zwykły czar kapłański, nie tylko jak domenowy.

wprowadzony helma [wprowadzenie]

Zostałeś wprowadzony w największe sekrety kultu Helma.

Wymagania: Kapłan lub paladyn 5. poziomu, Helm jako bóstwo opiekuńcze.

Korzyści: Możesz wykonywać okazyjne ataki nawet będąc nieprzygotowanym, tak jakbyś posiadał atut Zmysł walki. Nie zyskujesz dodatkowych okazyjnych ataków w rundzie.

Ponadto możesz do swej listy czarów kapłańskich lub paladynskich dodać następujące zaklęcia.

Poziom

- 2 **Ostrzeżenie:** Obdarza nieświadomym unikiem oraz premią z oślnienia +4 do testów Nastuchiwania i Spostrzegawczości.
- 3 **Schron mocy:** Tworzy sferę mocy, do której wrogowie nie mogą wkroczyć. Obdarza premią uświęconą +2 do rzutów obronnych przeciw atakom złych stworzeń.
- 3 **Buzdigan Odo:** Tworzy jaśniejący buzdigan, który zadaje 1k6 obrażeń od mocy/poziom (maks. 10k6) i paraliżuje; skutecznie rani nieumarłych.

wprowadzony ilmatera [wprowadzenie]

Zostałeś wprowadzony w największe sekrety kultu Ilmatera.

Wymagania: Kapłan lub paladyn 7. poziomu, Ilmater jako bóstwo opiekuńcze.

Korzyści: Gdy rzucasz jakiegokolwiek czar *leczenia*, który uleczyłby więcej obrażeń niż podmiot faktycznie odniósł, obdarzasz go tymczasowymi punktami wytrzymałości. Masz prawo w ten sposób zapewnić tymczasowe punkty wytrzymałości w liczbie równej Koszki Wytrzymałości podmiotu $\times 3$. Utrzymują się one przez 1 godzinę. Stworzenie, które aktualnie posiada tymczasowe punkty wytrzymałości, korzysta także z premii uświęconej +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość i premii uświęconej +2 do testów wykonywanych na potrzeby oparcia się szarży byka lub przewrócenia. Premie znikają, gdy podmiot utraci (wskutek zranienia lub upływu czasu) ostatni z tymczasowych punktów wytrzymałości.

Ponadto możesz do swej listy czarów kapłańskich lub paladynskich dodać następujące zaklęcia:

Poziom

- 4 **Łaska Ilmatera:** Podmiot zyskuje atut Krzepa oraz niepodatność na stłuczenia, efekty zauroczenia i przymusu, ataki bólu i inne trudne okoliczności; może też funkcjonować, mając od –1 do –9 pw.

- 4 **Chwała męczennika**^K: Zapewnia każdemu podmiotowi premię z odbicia +1 do KP i premię z odporności +1 do rzutów obronnych, dzieli obrażenia między podmiot i ciebie.
- 4 **Pakt męczeństwa**: Wymieniasz z podmiotem całkowitą liczbą punktów wytrzymałości, które posiadasz.

wprowadzony Lathandera [wprowadzenie]

Zostałeś wprowadzony w największe sekrety kultu Lathandera.

Wymagania: Kapłan 1. poziomu, Lathander jako bóstwo opiekuńcze.

Korzyści: Możesz spontanicznie rzucić dowolne zaklęcie z listy czarów, które ma określić światło lub słowo „światło” w nazwie — na przykład: *światło, światło dnia czy piekące światło*. Zdolność działa tak samo jak spontaniczne rzucanie zaklęć leczenia.

Ponadto możesz do swej listy czarów kapłańskich dodać następujące zaklęcia:

Poziom

- 1 **Różowy płaszcz**: Podmiot zyskuje premię uświęconą +1/poziom (maks. +10) do rzutów obronnych przeciw efektom wywołującym ból, osłabienie, młodość lub strach.
- 3 **Wschód słońca**: Rozbłysk światła oślepią i rani stworzenia.
- 5 **Tarcza Lathandera**: Dotknięte stworzenie zyskuje na 1 rundę redukcję obrażeń 15 /—.
- 7 **Tarcza Lathandera, potężniejsza**: Jak *tarcza Lathandera*, ale obdarza redukcją obrażeń 20 /—, niepodatnością na negatywną energię i wyszcząszczanie energii oraz odpornością na dźwięk 10, elektryczność 10, kwas 10, ogień 10 i zimno 10.
- 9 **Wieczny wróg nieumarłych**: Obdarza podmioty wieloma przewagami w walce z nieumarłymi przeciwnikami.

wprowadzony Malara [wprowadzenie]

Zostałeś wprowadzony w największe sekrety kultu Malara.

Wymagania: Kapłan lub druid 3. poziomu, Malar jako bóstwo opiekuńcze.

Korzyści: Gdy za pomocą *przyczyniania potwora* lub *przyczyniania sojusznika natury* pozyskujesz pomoc naturalnego lub czarciego zwierzęcia, zyskuje ono premię z usprawnienia +4 do wartości Siły i Budowy, tak jakbyś posiadał atut Skuteczniejsze przyzywanie.

Ponadto możesz do swej listy czarów kapłańskich lub druidycznych dodać następujące zaklęcia:

Poziom

- 2 **Widmowy rogacz**: Przywołuje fantom rogatego czworonoga, którego możesz osiągnąć lub posłać do ataku.
- 3 **Opętanie zwierzęcia**: Opętujesz zwykłe zwierzę.
- 4 **Siła bestii**^K: Zyskujesz korzyści swej likantropiej formy, będąc w formie człowieka.

wprowadzony Mystry [wprowadzenie]

Zostałeś wprowadzony w największe sekrety kultu Mystry.

Wymagania: Kapłan 3. poziomu, Mystra jako bóstwo opiekuńcze.

Korzyści: Możesz próbować rzucać czary nawet w strefie martwej magii lub w *polu antymagii*. W strefie martwej magii musisz wykonać udany test poziomu czarującego o ST 20 + poziom zaklęcia, który usiłujesz rzucić. W *polu antymagii* musisz wykonać udany test poziomu czarującego o ST 11 + poziom czarującego twórcy *polu antymagii*. Jeżeli test ci się powiedzie, twoje zaklęcie zadziała normalnie.

Ponadto możesz do swej listy czarów kapłańskich dodać następujące zaklęcia.

Poziom

- 2 **Tarcza ochrony przed czarami**: Obdarza premią z odporności +3 do rzutów obronnych przeciw zaklęciom i zdolnościom czaropodobnym.
- 3 **Wszeczczar**^{2K}: Możesz przeczytać i przygotować 1- lub 2-poziomowy czar wtajemniczeń ze zwoju bądź księgi zaklęć w 3-poziomowej komórce na czary.
- 5 **Relikwiarz czaru**: Aktywuje czar ze zwoju, gdy spełni się określone warunki.
- 6 **Wszeczczar, potężniejszy**^{2K}: Jak *wszeczczar*, ale możesz przeczytać i przygotować dowolne zaklęcie wtajemniczeń do 5. poziomu w 6-poziomowej komórce na czary.
- 6 **Opóźnica zaklęć**: Wchłania określone czary nadchodzące z zewnątrz i przelewa ich energię w zaklęcie lecznicze, bądź inne wcześniej określone.
- 7 **Święta gwiazda**: Tworzy jasniejącą gwiazdę, która odbija 1k6+3 poziomy jak *odbicie czaru*, obdarza premią z okoliczności +10 do KP, bądź wstrzeliwuje pocisk energii zadający 1k6 obrażeń/dwa poziomy.

Specjalne: *Wszeczczar* i *potężniejszy wszeczczar* występują także na liście domen czary. Dysponując niniejszym atutem, możesz rzucać je jak zwykłe zaklęcia kapłańskie, nie tylko jak domenowe.

wprowadzony natury [wprowadzenie]

Zostałeś wprowadzony w największe sekrety kultu Eldath, Mielikki lub Silvanusa.

Wymagania: Kapłan lub druid 5. poziomu, Eldath, Mielikki lub Silvanus jako bóstwo opiekuńcze.

Korzyści: Możesz karcic lub rozkazywać zwierzętom i stworzeniom roślinnym, tak jak zły kapłan rozkazuje i karcie nieumarłych. Z tej zdolności masz prawo korzystać tyle razy dziennie, ile wynosi twój modyfikator z Charyzmy +3.

Ponadto możesz do swej listy czarów kapłańskich lub druidycznych dodać następujące zaklęcia:

Poziom

- 3 **Dotyk pleśni**: Tworzy kępę brunatnej pleśni o średnicy 1,5 metra.
- 4 **Ciemnieste oplatanie**: Jak *oplatanie*, ale ofiary otrzymują w każdej rundzie 1k8 obrażeń +1/dwa poziomy.
- 4 **Deszcz cierni**: Po udanym ataku dystansowym zadajesz 1k6 obrażeń/poziom (maks. 20k6), rozdzielanych między kilka celów. Trafienie wywołuje osłabienie.

- 5 **Zabezpieczenie przed ogniem:** Jak *ugaszenie płomieni*, ale tłum również magicznie ognia na danym obszarze.
- 5 **Uzdławiające drzewo:** Wchodzisz w pień drzewa, które odżywia cię i leczy.

wprowadzony selune

[wprowadzenie]

Zostałeś wprowadzony w największe sekrety kultu Selune.

Wymagania: Kapłan, druid, hathran lub tropiciel 3. poziomu, Selune jako bóstwo opiekuńcze.

Korzyści: Rzucasz czary *przeprowadnia* i *proroctwo* na poziomie czarującego o +5 wyższym.

Ponadto możesz do swej listy czarów kapłana, druida, agenta Harfiarzy, hathran lub tropiciela dodać następujące zaklęcia.

Poziom

- 1 **Ognista dłoń:** Atakiem dotykowym wręcz zadajesz żywemu stworzeniu 1k8 obrażeń +1/poziom (maks. +5), a nieumarłemu 2k6 obrażeń +1/poziom (maks. +5).
- 3 **Księżycowa ostrze^{2K}:** Atak dotykowy zadaje 1k8 obrażeń +1/dwa poziomy, a więcej nieumarłym. Ponadto uniemożliwia rzucanie czarów.
- 4 **Siła bestii^K:** Zyskujesz korzyści swej likantropiej formy, będąc w formie człowieka.
- 4 **Ściana księżycowego blasku:** Tworzy świecąca ścianę, która zadaje 4k12 obrażeń nieumarłym i 2k10 obrażeń złym stworzeniom oraz duchowieństwu Shar i Umberlee, a także oświeśla okolice i kontruje/rozprasza ciemność.
- 5 **Księżycowa ścieżka^{2K}:** Zapewnia schronienie 1 stworzeniu/poziom.
- 5 **Księżycowa sieć:** Tworzy jaśniejącą tarczę, która zapewnia premię +8 do KP i premię +4 do rzutów obronnych na Refleks, a do tego doskonalsze uchylenie.

Specjalne: *Księżycowe ostrze* i *księżycowa ścieżka* występują także na liście domenów księży. Dysponując niniejszym atutem, możesz rzucić ich jak zwykłych zaklęć kapłańskich, nie tylko jako domenowych.

wprowadzony tyra

[wprowadzenie]

Zostałeś wprowadzony w największe sekrety kultu Tyra.

Wymagania: Kapłan 7. poziomu, Tyr jako bóstwo opiekuńcze, domena wojny.

Korzyści: Zyskujesz premię +1 do wszystkich testów obrażeń, jeśli atakujesz mieczem długim.

Ponadto możesz do swej listy czarów kapłańskich dodać następujące zaklęcia:

Poziom

- 4 **Miecz i młot:** Jak *broń duchowa*, ale tworzy z mocy miecz długi i młot bojowy; +1 do testów ataków; automatycznie flankuje przeciwników.
- 6 **Miecz i młot, większy:** Jak *miecz* i *młot*, ale każda broń ma +2 do testu ataków oraz korzyści atutu Doskonalsze trafienie krytyczne.

pełna lista czarów

Niniejsza lista zaklęć obejmuje wszystkie czary zaprezentowane w niniejszej książce (oznaczone ^{PG}), a także czary z *Opisu Świata ZA-POMIANTCH KRAIN* (^{2K}), *Potworów Faerunu* (^{PG}), *Magii Faerunu* (^{MAG}), *Władców Mroku* (^{WM}), *Ras Faerunu* (^{RAS}), *Odległego Wschodu* (^{ODL}) i *Podmroku* (^{POD}). Zaklęcia pozbawione jakiegokolwiek informacji uzupełniającej w indeksie górnym pochodzą z *Podręcznika Gracza*.

zaklęcia barda

0-POZIOMOWE ZAKLĘCIA BARDA (SZTUCZKI)

Pomniejsze przebranie^{MAG}: Tworzy drobne zmiany w twoim wyglądzie.

Przyklejanie^{POD}: Przykleja przedmiot o wadze do 2,5 kilogramów do większego obiektu.

Śpiewający ptak^{MAG}: Obdarza premię +1 do twego następnego testu Charyzmy wykonywanego po zakończeniu występu.

Widmowa harfa^{MAG}: Przedmiot nagrywa i odtwarza piosenkę na twój rozkaz.

Wykrycie rozdroża^{MAG}: Wykrywa rozdroża istot baśniowych w promieniu 18 metrów.

1-POZIOMOWE ZAKLĘCIA BARDA

Harmonia^{PG}: Zwiększa efekt inspirowania odwagi o +2/+1.

Niepokój^{MAG}: Podmiot unika fizycznego kontaktu z innymi.

Poznanie odporności^{MAG}: Określa właściwości obronne podmiotu.

Wzmocnienie^{MAG}: Obniża ST Nasłuchiwania o 20.

Zew herolda^{MAG}: Okrzyk otumania istoty w promieniu 9 metrów.

Zniekształcenie mowy^{MAG}: Mowa ofiary staje się niezrozumiała, przeszkadzając w rzucaniu czarów.

Żelazny róg Balagarna^{MAG}: Intensywne drgania przewracają istoty na obszarze działania.

2-POZIOMOWE ZAKLĘCIA BARDA

Chmura konsternacji^{PG}: Tworzy 3-metrowy stożek wywołujący mdłości.

Koszmarne kołysanka^{MAG}: Podmiot jest na czas koncentracji +2 rundy zdezorientowany.

Lustrzane przebranie^{POD}: Obserwujący widzą w tobie przedstawiciela własnej płci i rasy.

Pospieszne kroki^{PG}: Ty i sojusznicy zyskujecie +3 m do szybkości i możecie iść pospiesznie dodatkową godzinę/poziom dziennie.

Taneczny obrót^{MAG}: Wskazuje kierunek do znanego celu.

3-POZIOMOWE ZAKLĘCIA BARDA

Analiza portalu^{2K}: Wykrywa i analizuje portale w promieniu 18 metrów.

Broń uderzenia^{MAG}: Jak *ostra krawędź*, ale dotyczy broni uchowych.

Lalkarz^{MAG}: Ofiara powtarza twoje ruchy.

Nawiedzająca melodia^{MAG}: 1 ofiara/poziom ulega wstrząśnięciu.

Pobudka^{MAG}: Wybrana martwa istota mówi w kilku słowach, co spowodowało jej śmierć.

Raniące szepoty^{MAG}: Dźwiękowa aura rani wrogów, którzy cię uderzają.

Śpiewka „oj, gdzie indziej”^{MAG}: Teleportuje podmiot do losowego bezpiecznego miejsca w promieniu 30 m.
 Verraketha korona z cieni^{MAS}: Premia z biegłości +4 do testów Występów; muzyka bardów korzysta z Cienistego Splotu.

4-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA BARDA

Dialog^{MAG}: Ty oraz podmiot możecie porozumiewać się głosowo na dowolną odległość.
 Poznanie słabości^{MAG}: Określa wrażliwości i odporności podmiotu.
 Roztrzaskanie kamienia^{MAG}: Roztrzaskujesz kamienny przedmiot lub istotę.
 Spojrzenie przez portal^{KPOD}: Czyny wybrany portal przezroczystym.
 Ściana rozproszenia magii^{POD}: Stworzenia przechodzące przez przejrzystą ścianę stają się podmiotami kierunkowego rozproszenia magii.
 Świętowanie^{MAG}: Odurza podmiot.
 Zew bojowy^{MAG}: Otrzymujesz premię z morale +2 do testów ataków i obrażeń oraz walcząc wręcz wzbudzasz w przeciwnikach panikę.

5-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA BARDA

Lustrzane przebranie, zbiorowe^{POD}: Obserwujący widzą w podmiotach przedstawicieli własnej płci i rasy.
 Migotanie, doskonalsze^{ODL}: Jak *migotanie*, ale kontrolujesz czas.
 Mściwość^{MAG}: Zabity sojusznik powraca do życia na 1 min./poziom.
 Ściana późniejszego rozproszenia magii^{POD}: Stworzenia przechodzące przez przejrzystą ścianę stają się podmiotami kierunkowego późniejszego rozproszenia magii.

6-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA BARDA

Tarcza kakofonii^{MAG}: Nieruchoma czarna tarcza tłumi dźwięki, odchyła pociski, zadaje 1k6+1/poziom obrażeń oraz powoduje głuchotę u intruzów.
 Pieśń żałobna^{MAG}: Siła i Zręczność wrogów obniża się co rundę o 2 punkty.
 Zapieczątowanie bramy^{MZK}: Permanentnie zamyka *urota* lub *portal*.

zaklęcia czarodzieja i zaklinacza

0-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA I ZAKLINACZA (SZTUCZKI)

Iluzj Wyciszenie odrzwi^{MAG}: Tłumi dźwięki drzwi lub okna.
 Przem Wystrzelenie belty^{MAG}: Wystrzeliwuje belt z kuszy na zasięg do średniego.
 Przyklejenie^{POD}: Przykleja przedmiot o wadze do 2,5 kilogramów do większego obiektu.
 Wywoł Kaszlnięcie Horizikaula^{MAG}: Ofiara otrzymuje 1 obrażenie od dźwięku i głuchnie na 1 rundę.
 Wstrząs elektryczny^{MAG}: Atak dotykowy dystansowy zadaje 1k3 obrażenia od elektryczności.

1-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA I ZAKLINACZA

Iluzj Sieć cieni^{MAG}: Zwykłe cienie, które zapewniają ukrycie wszystkim na obszarze.

Nekro Czerw duchowy^{MAG}: Budowa ofiary obniża się o 1 co rundę przez 1 rundę/poziom.
 Odrzuc Trzewia z żelaza^{MAG}: Podmiot otrzymuje premię +4 do rzutów obronnych przeciwko truciznie.
 Poz Poznanie odporności^{MAG}: Określa właściwości obronne podmiotu.
 Przem Napięcie nerwy Kaupaera^{MAG}: Podmiot otrzymuje premię +5 do testów inicjatywy.
 Rozrzucenie^{ZK}: Rozrzuca obrane za cel przedmioty w rozprysku zadającym 1k8 obrażeń (lub stłuczeń).
 Szybkie pływanie^{MAG}: Podmiot zyskuje szybkość pływania 9 m.
 Tnąca dłoń Laeral^{MAG}: Twoja dłoń otrzymuje premię z usprawienia +2 i jest uważana za broń.
 Widzenie w słabym świetle^{MAG}: Podmiot widzi dwukrotnie dalej przy danym oświetleniu.
 Wystrzelenie przedmiotu^{MAG}: Miota filigranowym przedmiotem na odległość do lokalnego zasięgu.
 Przym Grad kamieni^{POD}: Kamienie zadają 1k4/poziom obrażeń (maks. 5k4) stworzoniom na obszarze działania.
 Przyzwanie nieumarłego I^{KPO}: Sprowadza nieumarłego, który walczy po twojej stronie.
 Żrący dotyk^{MAG}: 1 dotyk/poziom zadaje 1k6+1 obrażeń od kwasu.
 Wywoł Fala mocy^{MAG}: Zadaje 1k4+1 obrażeń oraz wywołuje efekt szarży byka.
 Huk Horizikaula^{MAG}: Ofiara otrzymuje 1k4/2 poziomy obrażeń dźwiękowych oraz głuchnie.
 Lodowy sztylet^{MAG}: Broń spryskująca zadająca 1k4 obrażenia od zimna na poziom plus obrażenia obszarowe.
 Śnieżka Snilloca^{ODL}: Atak dotykowy (wręcz lub dystansowy) zadaje 1k6 obrażeń od zimna +1/poziom.
 Uparte ostrze Shelgarne^{MAG}: Ostrze z mocy atakuje ofiarę oraz automatycznie flankuje.

2-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA I ZAKLINACZA

Iluzj Lustrzane przebranie^{POD}: Obserwujący widzą w tobie przedstawiciela własnej płci i rasy.
 Maski cieni^{ZK}: Cienie skrywają twą twarz i chronią przed ciemnością, światłem i wzrokiem.
 Nawala cieni^{ZK}: Cienie otumaniają ofiary i obniżają S o 2 punkty.
 Przebranie nieumarłego^{MAG}: Zmienia wygląd jednego cielesnego nieumarłego.
 Szpony mroku^{ZK}: Twoje dłonie stają się dotykową bronią zasięgową do walki wręcz i zadają 1k4 obrażenia od zimna oraz powodują *spowolnienie*.
 Nekro Całun nieśmiertelności^{MAG}: Dzięki całunowi negatywnej energii nieumarli postrzegają cię jako nieumarłego.
 Pocisk życia^{MAG}: Jeden promień/dwa poziomy zabiera ci 1 pw, aby zadać 2k4 obrażenia nieumarłym.
 Zbroja śmierci^{MAG}: Czarna aura rani atakując cię stworzenia.

- Oczar** **Nyбора delicate przypomnienie**^{K PG}: Podmiot jest przez 1 rundę otumaniony, potem –2 do ataków, rzutów obronnych i testów, a nadto problemy ze skupieniem.
- Odrzuc** **Zamknięcie węzła**^{POD}: Uniemożliwia innym wykorzystanie mocy węzła ziemi.
- Poz** **Zlokalizowanie węzła**^{K POD}: Znajduje najbliższy węzeł ziemi w promieniu 1,5 km/poziom.
- Przem** **Kamienne kości**^{MAG}: Cieleśny nieumarły zyskuje premię z naturalnego pancerza +3.
- Pospieszne kroki**^{PG}: Ty i sojusznicy zyskujecie +3 m do szybkości i możecie iść pospiesznie dodatkową godzinę/poziom dziennie.
- Ślepowidzenie**^{PG}: Obdarza ślepowidzeniem (9 metrów).
- Węch**^{MAG}: Obdarza zdolnością węch na 1 godzinę/poziom.
- Żelazny róg Balagarda**^{MAG}: Intensywnie drgania przewracają istoty na obszarze działania.
- Przyw** **Niszczący drag**^{ODL}: Drag z mocy będący orężem grzmotu zadaje po ataku dotykowym 1k6 obrażeń.
- Przyzwanie nieumarłego II**^{K PG}: Sprowadza nieumarłego, który walczy po twojej stronie.
- Stworzenie magicznego tatuażu**^{M, K PG}: Podmiot otrzymuje magiczny tatuaż o różnorodnym działaniu.
- Wywiewy Igdrazzara**^{MAG}: Chmura mgły zadaje 1k4 stłuczenia/poziom.
- Wywoł** **Chmura konsternacji**^{PG}: Tworzy 3-metrowy stożek wywołujący mdłości.
- Drabina mocy**^{MAG}: Tworzy przenośną drabinę z mocy.
- Geełda elektryczna pętla**^{PG}: Zadaje jednemu stworzeniu 1k6/dwa poziomy obrażeń od elektryczności plus oszołomienie.
- Ognisty sztylet**^{MAG}: Jak *ogniste ostrze*, ale zadaje 1k4 obrażenia +1/poziom.
- Plomienie Aganazzara**^{ZK}: Strumień ognia zadaje 1k8/dwa poziomy.
- Rój śnieżek Snilloca**^{ZK}: Zadaje 1k6/dwa poziomy obrażeń od zimna w promieniu 3 m.
- Taran**^{MAG}: Zadaje 1k6 obrażeń plus szarpa byka.
- Zapłon**^{MAG}: Ofiara otrzymuje 2k6 obrażeń od ognia +1/poziom.
- 3-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA I ZAKLINACZA**
- Iluzj** **Zawieszona cisza Khelbena**^{MMAG}: Programuje przedmiot, by na twój rozkaz tworzył obszar ciszy.
- Nekro** **Czaszka strażnicza**^{K PG}: Czaszka wrzeszczy, gdy ktoś wejdzie na strzeżony obszar.
- Kieł na dłoni**^{WM}: Kąsająca paszcza na twej dłoni zadaje 1k8 obrażeń i rozpoczyna zwarcie.
- Leczący dotyk**^{MAG}: Otrzymujesz do 1k6/dwa poziomy obrażeń i leczysz podmiotowi tyle samo ran.
- Nieumarła pochodnia**^{MAG}: Nieumarłe stworzenie otacza niebieska aura, która zadaje +2k+ obrażenia żywym istotom.
- Nieumarły porucznik**^{MAG}: Wskazany nieumarły może wydawać rozkazy kontrolowanym przez ciebie nieumarłym.
- Pajęcza trucizna**^{MAG}: Dotyk obniża Siłę o 1k6, tyle samo po 1 minucie.
- Oczar** **Nyбора łagodne upomnienie**^{K PG}: Ofiara jest otumaniona przez 1k4 rundy, potem –2 do ataków, rzutów obronnych i testów, a nadto ma problemy ze skupieniem.
- Odrzuc** **Cienista maczka, słabsza**^{WM}: Cień ożywia się, stając maczką oplatającą wrogów.
- Przegnanie cieni**^{ODL}: Stworzenia cienia otrzymują 1k6 obrażeń/poziom, czary cienia i ciemności mogą ulec rozproszeniu.
- Spustoszenie ziemi**^{POD}: Zadaje 1k8 obrażeń/poziom stworzeniu ziemi (maks. 10k8).
- Zawrócenie strzał**^{MAG}: Jak *ochrona przed strzałami*, ale odbite strzały wracają ku strzelcowi.
- Poz** **Analiza portalu**^{ZK}: Wykrywa i analizuje *portale* w promieniu 18 metrów.
- Wykrycie metali i minerałów**^{M RAS}: Wykrywa duże skupiska metalu i innych minerałów.
- Przem** **Amorficzny kształt**^{POD}: Ciało podmiotu nabiera płynnej konsystencji i może szybko przenikać przez szczeliny.
- Broń uderzenia**^{MAG}: Jak *ostra krawędź*, ale dotyczy broni obuchowych.
- Dłoń maga, potężniejsza**^{MAG}: Jak *dłoń maga*, ale ma średni zasięg i do 5 kg/poziom czarującego.
- Kopista**^{MAG}: Kopiuje niemagiczny tekst.
- Lodowa kopia**^{PG}: Zmienia lód w kopię, która atakuje zadając 1k6 obrażeń i oszołamiając na 1k4 rundy.
- Pajęcza skóra**^{POD}: Podmiot zyskuje rosnącą premię do naturalnego pancerza, rzutów obronnych przeciw truciznom i testów Ukrywania się.
- Ryć**^{POD}: Podmiotowi wyrastają pazury, zyskuje zdolność rycia z szybkością 3 m.
- Widzenie w głębszych ciemnościach**^{POD}: Podmiot widzi w magicznych ciemnościach na zasięg 18 m.
- Wyczuwanie drgań**^{POD}: Obdarza wyczuwaniem drgań w promieniu 9 metrów.
- Przyw** **Drzwi węzłowe**^{POD}: Umożliwiają teleportację między dowolnymi znanymi węzłami ziemi.
- Kwasowe zionienie Mestila**^{MAG}: Stożek kwasu zadaje 1k6/poziom obrażeń od kwasu.
- Przyzwanie nieumarłego III**^{K PG}: Sprowadza nieumarłego, który walczy po twojej stronie.
- Zbroja maga, doskonalsza**^{MODL}: Pole mocy daje premię z pancerza +3 plus +1/poziom.
- Wywoł** **Czarne światło**^{ZK}: Tworzy w promieniu 6 m nadnaturalną ciemność, w której ty widzisz.
- Jaśniejąca kula Nchaser**^{PG}: Tworzy permanentne magiczne światło, którego jasność kontrolujesz.
- Migocząca kula**^{MAG}: Fala o promieniu 6 m zadaje 1k6/poziom obrażeń od elektryczności.
- Rozbłyś**^{ZK}: Błask światła oślniewa i oślepia w 6-metrowym rozprysku.

Roztrzaskanie podłogi^{MAG}: Zadaje 1k4 obrażenia dźwiękowe/poziom oraz niszczy podłogę na głębokość 15 centymetrów.

Taniec stali^{MAG}: Sztylety stają się średnimi latającymi ożywionymi przedmiotami i atakują przeciwników.

Wieloszczęk^{PG}: Jedna para szczęk/poziom atakuje wroga, powodując 1k4 obrażenia.

4-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA I ZAKLINACZA

- Iluzj** **Studnia cieni**^{MAG}: Ofiara wchodzi na ponury plan kieszeniowy i wychodzi stamtąd przerażona.
- Nekro** **Nosiciel plagi**^{RAS}: Jak *zakażenie*, ale podmiot przenosi zarazę w okresie wylegania.
- Plugawy pocisk Sinsabura**^{ODL}: Pocisk ciemnej energii obniża Si Bd o 1k3 plus +1/cztery poziomy.
- Odrzuc** **Opończa Ilykyura**^{MODL}: Aura zapewnia +1/trzy poziomy na zaklęcia i zdolności czaropodobne oraz odporność na elektryczność 1f.
- Ściana chaosu**^{MAG}: Jak *magiczny krąg przeciw prawu*, ale w formie jednostronnej ściany.
- Ściana dobra**^{MAG}: Jak *magiczny krąg przeciw złu*, ale w formie jednostronnej ściany.
- Ściana prawa**^{MAG}: Jak *magiczny krąg przeciw chaosowi*, ale w formie jednostronnej ściany.
- Ściana zła**^{MAG}: Jak *magiczny krąg przeciw dobru*, ale w formie jednostronnej ściany.
- Poz** **Spojrzenie przez portal**^{K.POD}: Czyni wybrany *portal* przezroczystym.
- Przem** **Eliksir Darssona**^{MAG}: Tworzy eliksir, który trzeba zużyć w ciągu 1 godziny/poziom.
- Ghorusa Totha stopienie metalu**^{MAG}: Topi metalowy przedmiot bez gorąca.
- Nadzwyczajne widzenie w ciemnościach**^{ODL}: Podmiot widzi w ciemnościach na dowolny zasięg.
- Ognisty krok**^{ZK}: *Drzwi poprzez wymiary* wielokrotnego użytku, które działają tylko poprzez duże ogniska.
- Ostrze zguby**^{MODL}: Broń tnąca staje się bronią zguby.
- Reperkusja**^{MAG}: Przeklina ofiarę, jeżeli użyje ona czarów przeciwko innej istocie.
- Wąż z trzewi**^{MAG}: Z twojego brzucha wyrasta 4,5 metrowa macka atakująca wrogów.
- Wzmocnienie czarów**^{PG}: Pozwala rzucić drugie zaklęcie w tej samej rundzie na poziomie czarującego +2.
- Żelazne kości**^{MAG}: Cieslny nieumarły zyskuje premię z naturalnego pancerza +5.
- Przyw** **Kleista maź**^{POD}: Atak dotykowy dystansowy ciska w cel kulę kleju o średnicy 1,5 m.
- Przyzwanie nieumarłego IV**^{K.PG}: Sprowadza nieumarłego, który walczy po twojej stronie.
- Ściana piasku**^{PG}: Wirujący piach blokuje ataki dystansowe, spowalnia przemieszczanie się.
- Wywoł** **Eksplodująca kaskada**^{MAG}: Skacząca kula płomieni zadaje 1k6/poziom obrażeń od ognia.

Kula mocy^{ODL}: Kule mocy zadają 1k6/poziom obrażeń, rozdzielanych między kilka celów.

Lanca grzmotu^{ZK}: Broń z mocy zadaje 2k6 obrażeń, do tego może rozpraszać efekty mocy.

Pazur Caligarde'a^{PG}: Pazur z mocy atakuje przeciwników lub strzeże obszaru.

Tirumaela kule energii^{MAG}: Pięć kolorowych kul neguje lub atakuje energię dźwięku, elektryczności, kwasu, ognia i zimna.

5-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA I ZAKLINACZA

- Iluz** **Dłoń cienia**^{MAG}: Dłoń o średnim rozmiarze atakuje, blokuje przeciwników lub przenosi przedmioty.
- Nekro** **Beltyna Płonąca krew**^{ODL}: Ofiara otrzymuje 1k8 obrażeń od ognia co rundę i odczuwa młodość.
- Fizyczne katusze**^{PG}: Ofiara jest oszołomiona przez 1 rundę, otrzymuje 1k6 obrażeń/poziom i odczuwa młodość przez 1k4+2 rundy.
- Pocałunek wampira**^{MAG}: Otrzymujesz nadnaturalne zdolności przypominające te posiadane przez wampira i jesteś wrażliwy na ataki raniące nieumarłych.
- Szara aureola Grimwalda**^{ZK}: Uniemożliwia podmiotowi odgryskiwanie w jakikolwiek sposób punktów wytrzymałości.
- Odrzuc** **Cienista macka, potężniejsza**^{WM}: Jak *słabsza cienista macka*, ale dłuższa i silniejsza.
- Ochrona przez żelazem, słabsza**^{MAG}: Podmiot staje się niepodatny na niemagiczny metal.
- Pilnowanie**^{MODL}: Wiesz, kiedy ktoś dotknie danego przedmiotu.
- Ściana rozproszenia magii**^{POD}: Stworzenia przechodzące przez przejrzystą ścianę stają się podmiotami kierunkowego *rozproszenia magii*.
- Przem** **Częste wypadki Lutzaena**^{MAG}: Tworzy *drzwi poprzez wymiary* wielokrotnego użytku, o krótkim zasięgu.
- Kształtowanie metalu**^{RAS}: Jak *kształtowanie kamienia*, ale dotyczy metalu.
- Matryca czarów Simbul**^{K.PG}: Magiczna matryca przechowuje czar 3. lub niższego poziomu, który później można rzucić jak zaklęcie przyspieszone.
- Migotanie, doskonalsze**^{ODL}: Jak *migotanie*, ale kontrolujesz czas.
- Stworzenie bestii mroku**^{POT}: Zamienia zwierzę w ciemnostwora
- Stworzenie wybrańca**^{POT}: Zamienia człowieka w wybrańca.
- Przyw** **Kwasowa osłona Mestila**^{MAG}: Kwasowa osłona rani tych, którzy cię zaatakują, oraz umożliwia specjalne ataki dotykowe.
- Przyzwanie nieumarłego V**^{K.PG}: Sprowadza nieumarłego, który walczy po twojej stronie.
- Wywoł** **Całun płomieni**^{PG}: Ofiara wybuchu płomieniami, otrzymując 2k6 obrażeń od ognia co rundę i siejąc wokół ognistymi podmuchami, które zadają 1k4 obrażenia od ognia stworzonym w promieniu 3 m.

Elastyczne drgania Horizikaula^{K MAG}: Stożek dźwięku zadaje obrażenia lub przesuwa przedmioty.

Kamienna kula^{POD}: Na twych wrogów toczy się kamienna kula o średnicy 1,5 m.

Księżycowy łuk Prespera^{PG}: Tworzy 1k4 iskry światła atakujące wrogów.

Piętno ognia^{MAG}: Jeden 1,5-metrowy rozprysk/poziom zadaje 1k6/poziom obrażeń od ognia.

Piorun kulisty^{PG}: Kule energii zadają 1k6/poziom obrażeń od elektryczności.

6-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA

I ZAKLINACZA

Iluz Lustrzane przebranie, zbiorowe^{POD}: Obserwujący widzą w podmiotach przedstawicieli własnej płci i rasy.

Odrzuc Zapieczętownie bramy^{MZK}: Permanentnie zamyka wrota lub portal.

Przem Ghorusa Totha magnetyzm^{ODL}: Metalowe stworzenie lub przedmiot staje się silnie magnetyczne.

Kamienne ciało^{PG}: Twe ciało staje się żywym kamieniem.

Metamorfoza kamienia^{POD}: Zmienia rodzaj kamienia.

Mineralizacja wojownika^{M, PODL}: Nadaje chętnemu podmiotowi szablon mineralnego wojownika.

Pole transformacji energii^{M, PMAG}: Obszar wchłania energię magiczną, zasilając określony czar.

Postać czarta^{PG}: Jak *polimorfia*, ale możesz zyskać kształt i moce złego przybysza.

Rycie, zbiorowe^{POD}: Jak *rycie*, ale działa na jedno/poziom stworzenie.

Szklany atak Dhularka^{MAG}: Zamienia podmiot w szkło.

Sztuczka z zamianą^{MAG}: Ty oraz ofiara zamieniacie się miejscami i wyglądem.

Twardość^{MAG}: Zwiększa trwałość przedmiotu o 1/4 dwa poziomy czarującego.

Widzenie w ciemnościach, zbiorowe^{POD}: Jak *widzenie w ciemnościach*, ale działa na jedno/poziom stworzenie.

Zakażenie, zbiorowe^{RAS}: Jak *zakażenie*, ale działa na więcej stworzeń.

Przyw Chmura zarodników^{RAS}: Chmura zarodników złotej płesni zapewnia ukrycie i obniża o 1k6 Budowę stworzeń wchodzących na twoje pole.

Ogniste pajaki^{M, MAG}: Rój filigranowych żywołaków ognia atakuje cele.

Skurcz tunelu^{POD}: Skurcz trawienne tunelu zadają 1k6/poziom obrażeń (maks. 17k6).

Wywoł Cieniste sklepienie^{WM}: Kopuła cienia nieprzenikalna dla wzroku, ciemna wewnątrz.

Kwasowa burza^{PG}: Zadaje 1k8/poziom obrażeń od kwasu w promieniu 6 m.

Przymiatyczne oko^{K, PG}: Kula tworzy pojedyncze przymiatyczne promienie będące atakami dotykowymi.

Tarcza kakofonii^{MAG}: Nieruchoma tarcza blokuje piski, zadaje 1k6 obrażeń i ogłusza intruzów.

Wyjści łańcuch^{K, PG}: Łańcuch mocy oplata i atakuje przeciwnika.

7-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA

I ZAKLINACZA

Oczar Nybora surowa nagana^{K, PG}: Jak *Nybora łagodna upomnienie*, ale po nieudanym rzucie obronnym ofiara umiera.

Odrzuc Aura antymagii^{MAG}: Tworzy *pole antymagii*, które działa na jedno stworzenie.

Ochrona przed żelazem, potężniejsza^{K, ZK}: Podmiot zyskuje niepodatność na metal.

Rubiny promień odczyszczenia^{M, PG}: Promień neguje magiczne lub zwykłe zagrożenia.

Przem Kształtowanie kamienia, potężniejsze^{POD}: Rzeźbi 0,27 m³ + 0,27 m³/poziom kamienia w dowolny kształt.

Przemiana kamieni^{K, POD}: Przygotowane kamienie stają się litami.

Przeskok do klejnotu^{K, MAG}: Teleportuje cię do miejsca położenia specjalnie przygotowanego klejnotu.

Sekwencja czarów Simbul^{K, PG}: Przechowuje do dwóch czarów 3. lub niższego poziomu do późniejszego uruchomienia.

Synostodwoomer Simbul^{MAG}: Zamienia zaklęcie w pozytywną energię, lecząc 1k6/poziom czarowi obrażeń.

Teleportacja, zbiorowa^{MAG}: Jak *teleportacja*, ale teleportuje więcej osób, z tobą lub bez ciebie (w ^{MAG} występuje pod nazwą *masowa teleportacja*).

Przyw Żmijodech^{PG}: Wypluwasz niebiańskie lub czarcie żmije, które atakują wrogów.

Wywoł Wielki grzmot^{MAG}: Głosny hałas wywołuje oszołomienie, głuchotę i przewraca stworzenia na dużym obszarze.

Wieżenie z lodowych szponów Zajimarna^{MAG}: Lodowy szpon atakuje w zwarciu i zadaje obrażenia zwykłe oraz od zimna.

8-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA

I ZAKLINACZA

Nekro Szkieletowy strażnik^{M, MAG}: Tworzy jeden szkielet/poziom odporny na odpędzanie.

Zniszczenie nieumarłego^{K, WM}: Obrany za cel nieumarły ginie, jeśli nie wykona udanego rzutu obronnego.

Rzucający czar odnosi (lub leczy) 5 punktów obrażeń na KW zniszczonego nieumarłego.

Oczar Nybora gniewna reprimenda^{MAG}: Ofiara umiera lub może zostać otumaniona i podlega karze – 4 do wszystkich rzutów obronnych przez 1 rundę/poziom.

Odrzuc Machina czarów^{M, PMAG}: Dysk magicznej energii wchłania nadchodzące czary.

Przepisanie symbolu^{K, PG}: Bezpiecznie przenosi nieuruchomiony magiczny symbol na inne miejsce.

Ściana potężniejszego rozproszenia magii^{POD}: Stworzenie przechodzące przez przejrzystą ścianę stają się podmiotami kierunkowego potężniejszego rozproszenia magii.

Przem Czarnokij^{MAG}: Znacznie usprawia łaskę lub drąg.

Metamorfoza kamienia, potężniejsza^{POD}: Zmienia 0,27 m³ + 0,27 m³/poziom kamienia w inny rodzaj skały.

Stopienie kośćca Simbul^{MAG}: Ofiara staje się słuzowatym stworzeniem o miękkim ciele.

Symbol, symbol śmierci Bane'a^{MAG}: Działa jak *symbol śmierci* plus 1k12 obrażeń od zimna i efekt *zagłady*.

Symbol, symbol utraty czarów^{MAG}: Istoty rzucające czary na danym obszarze tracą czar zaklęcie najwyższego poziomu.

Wykop^{POD}: Tworzy permanentne przejście w ziemi i ścianach.

Wywoł Odzieranie^{ZK}: Szok zadaje 2k6 obrażeń oraz obniża Cha i Bd o 1k6.

Pierścień błyskawic^{PG}: Pierścień błyskawic zapewnia odporność na elektryczność 20, strzela dwoma *błyskawicami* na rundę lub ośmioma jednocześnie.

Pole lodowych ostrzy Zajimarna^{K MAG}: Stworzenia na obszarze otrzymują obrażenia normalne i od zimna, mogą zostać *spowolnione*.

9-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA I ZAKLINACZA

Nekro Klon w spoczynku^{M, K, WM}: Jak *klon*, ale w zastoju dopóki oryginał nie umrze.

Odrzuc Olsniwające kule Elminstera^{PG}: Tworzy jedną kulę/ poziom negującą wrogą magię.

Paszczka chaosu^{MAG}: Obszar energii rani stworzenia i przerywa koncentrację.

Wyżewy Mistry^{PG}: *Gęsta mgła* zmniejsza poziom czarującego o -4.

Przem Pan podziemi^{P POD}: Zyskujesz zdolności czaropodobne związane z ziemią.

Seria czarów Simbul^{K PG}: Przechowuje do trzech czarów 3. lub niższego poziomu do późniejszego uruchomienia.

Ponowienie Alamanthera^{M, P MAG}: Duplikuje podpatrzone zaklęcie lub zdolność czaropodobną.

Przyw Czarne ostrze kłesi^{K MAG}: Lewitująca magiczna broń rani i może *dezintegrować* cele.

Kula ostatecznego zniszczenia^{ODL}: Kula dezintegruje wszystko, czego się dotknie.

Lawina Zajimarna^{MAG}: Fala breji zadaje 1k4 obrażenia od zimna na poziom i może przesunąć ofiary.

Zrodzenie węzła^{P POD}: Tworzy węzeł ziemi klasy 1.

Wywoł Oko mocy^{PG}: Jak *tajemne oko*, ale możesz przez nie rzucać czary 7. lub niższych poziomów.

Wybieg Elminstera^{K, M, P ZK}: Spotęgowany czar *uwurukowanie* teleportuje cię w sześciu określonych sytuacjach.

zaklęcia druida

0-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA (LITANIE)

Obserwacja natury^{MAG}: Jak *obserwacja śmierci*, ale tylko względem zwierząt i roślin.

Siła tarana^{MAG}: Twoje dłońe są twardsze, zaś twoje ataki bez broni zadają normalne obrażenia.

Wykrycie rozdroży^{MAG}: Wykrywa rozdroża istot baśniowych w promieniu 18 metrów.

1-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Kamuflaż^{POD}: Podmiot zyskuje premię +10 do testów Ukrywania się.

Pazury bestii^{PG}: Twoje ręce stają się bronią zadającą 1k8 obrażeń.

Szybkie pływanie^{MAG}: Podmiot zyskuje szybkość pływania 9 m.

2-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Dzielenie formy^{MAG}: Widzenie i słyszenie poprzez zmysły dośkniego zwierzęcia.

Jedność z ziemią^{MAG}: Wieg z naturą zapewnia premię +2 do testów umiejętności związanych ze światem natury.

Krwawy szal^{MAG}: Szal zapewnia +2 do Siły i Budowy, +1 do rzutów obronnych na Wole, lecz powoduje -1 do KP.

Łatwy szlak^{MAG}: Sprawia, iż łatwiej podążać szlakiem.

Oberwanie chmury^{MAG}: Deszcz ogranicza pole widzenia, gasi ognie i odchyła pociski z toru lotu.

Opanowanie powietrza^{MAG}: Wyrastają ci niematerialne skrzydła, dzięki którym możesz latać.

Oślepiająca płwocina^{PG}: Atak dotykowy dystansowy oślepia podmiot.

Remedium na średnie rany^{MAG}: Podmiot otrzymuje szybkie leczenie 2 na 10 rund +1 runda/2 poziomy.

Rycie^{POD}: Podmiotowi wyrastają pazury, zyskuje zdolność rycia z szybkością 3 m.

Ślepowidzenie^{PG}: Odbarda ślepowidzeniem (9 m).

Utwardzenie ziemi^{MAG}: Podwaja trwałość oraz punkty wytrzymałości kamiennych budowli i formacji skalnych.

Węch^{MAG}: Zapewnia zdolność węch na 1 godzinę/poziom.

Złokalizowanie węzła^{K POD}: Znajduje najbliższy węzeł ziemi w promieniu 1,5 km/poziom.

Znamie wyrzuka^{POD}: Podmiot podlega karze -5 do testów Błefowania i Dyplomacji oraz karze -2 do KP.

3-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Deszcz piór^{MAG}: Z twej ręki wyrastają zatrute pióra, przydatne przy atakach wręcz oraz dystansowych.

Drzwi węzłowe^{POD}: Umożliwiają teleportację między dowolnymi znanymi węzłami ziemi.

Leczące żądło^{MAG}: Dotyk zadaje 1k6 obrażeń +1/dwa poziomy, a rany leczą pw rzucającego ten czar.

Nosiciel plag^{RAS}: Jak *zakażenie*, ale podmiot przenosi zarazę w okresie wylegania.

Pajęczna skóra^{POD}: Podmiot zyskuje rosnącą premię do naturalnego pancerza, rzutów obronnych przeciw truciznom i testów Ukrywania się.

Plaga robaków^{MAG}: Przypominające robaki stworzenia obniżają co rundę Budowę o 1k4.

Skorupa żółwia^{MAG}: Duża skorupa zapewnia osłonę lub schronienie.

Taneczny obrót^{MAG}: Wskazuje kierunek do znanego celu.

Ukąszenie węża^{MAG}: Twoja ręka zmienia ci się w jadowitego węża, którego możesz wykorzystać do ataku.

Widmowy plug^{WM}: Tworzy brudę w ziemi, przewraca na ziemię stworzenia przebywające na jej drodze.

Zielony ogień^{ODL}: Każde stworzenie na obszarze otrzymuje 2k6 obrażeń od kwasu +1/poziom.

4-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Kamufaż, zbiorowy^{MAG}: Jak *kamufaż*, ale wpływa na wszystkich w zasięgu (w MAG występuje pod nazwą *masowy kamufaż*).
Lodowa kopia^{FG}: Zmienia lód w kopię, która atakuje zadając 5k6 obrażeń i oszałamiając na 1k4 rundy.
Łono ziemi^{MAG}: Ty jedno stworzenie /poziom chowacie się w ziemi.
Metamorfoza kamienia^{POD}: Zmienia rodzaj kamienia.
Mordercza mgła^{MAG}: Chmura pary zadaje 2k6 obrażeń, powoduje ślepotę oraz zadaje 1k6 obrażeń w każdej następnej rundzie.
Równowaga natury^{FG}: Na 10 min./poziom przenosisz na podmiot 4 punkty wartości atrybutu.
Szczęka wilka^{MAG}: Jedną rzeźbą/dwa poziomy zmienia się w wilka o OC 13 i zdolności groza.
Wiatr w żagle^{MAG}: Podwaja szybkość naziemną podmiotów na 1 dzień.

5-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Chmura zarodników^{RAS}: Chmura zarodników złotej płesni zapewnia ukrycie i obniża o 1k6 Budowę stworzeń wchodzących na twoje pole.
Czaszka echa^{MAG}: Widzenie, słyszenie oraz mówienie poprzez przygotowaną zwierzęcą czaszkę przez 1 godz./poziom.
Gnicie pamięci^{MAG}: Zarodniki wysączają ofierze 1k6 Int, plus 1 Int/runde.
Hodowla pnączy^{MAG}: Pnącza gwałtownie rosną, dając różne efekty.
Kształtowanie kamienia, potężniejsze^{POD}: Rzeźbi 0,27 m³ + 0,27 m³/poziom kamienia w dowolny kształt.
Obcowanie z ziemią^{RAS}: Zdobywasz wiedzę o wzgórzach, górach i terenach podziemnych.
Ośnienie sowy^{MAG}: Podmiot otrzymuje 1k4+1 do Rzt na 1 godzinę/poziom.
Piekiło^{FG}: Stworzenie wybuchu ogniem i co rundę otrzymuje 6k6 obrażeń od ognia.
Ściana piasku^{FG}: Wirujący piach blokuje ataki dystansowe, spowalnia przemieszczanie się.
Ściana rozproszenia magii^{POD}: Stworzenia przechodzące przez przejrzystą ścianę stają się podmiotami kierunkowego rozproszenia magii.
Tunel powietrzny^{MAG}: Broń dystansowa otrzymuje premię +10 oraz podwaja swój przyrost zasięgu.
Wiążące wiatry^{MAG}: Dźwięk nie może wędrować do i od podmiotu, -2 do testów ataków dystansowych.
Wzburzone wody^{POD}: Fala przepuszcza atak szarż byka.
Zabezpieczenie przed ogniem^{FG}: Jak *ugaszenie płomieni*, ale tłumy również magiczny ogień na danym obszarze.
Zakażenie, zbiorowe^{RAS}: Jak *zakażenie*, ale działa na więcej stworzeń.

6-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Kamienne ramiona^{MAG}: Kamienne ramię zamyka się, więcąc pochwyconych w zwarciu i raniąc ich.
Kruszenie^{MAG}: Zadaje 1k6 /poziom obrażeń (pomijając trwałość) wytorzonemu przedmiotowi lub budowlę.
Metamorfoza kamienia, potężniejsza^{POD}: Zmienia 0,27 m³ + 0,27 m³/poziom kamienia w inny rodzaj skały.
Rybie, zbiorowe^{POD}: Jak *rybie*, ale wpływa na 1 podmiot/poziom.

Utopienie^{POD}: Podmiot natychmiast zaczyna się topić.
Zapieczkowanie bramy^{M ZK}: Permanentnie zamyka *wrota* lub *portal*.

7-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Aura vitalności^{MAG}: Podmioty otrzymują +4 do S, Zr i Bd.
Olsniewająca aura^{MAG}: Sojusznicy świecą, zaś ich broń staje się orem olsniewającej energii, który zadaje +1 obrażeń/2 poziomy.
Opanowanie ziemi^{MAG}: Podróż poprzez ziemię w dowolne miejsce.
Przemiana kamieni^{K POD}: Przygotowane kamienie stają się litami.
Słowo równowagi^{POD}: Zabija, paraliżuje, osłabia lub powoduje młodość u stworzeń nie-neutralnych.
Stworzenie rozdroży i skrótów^{P MAG}: Łączy dwa miejsca magiczną ścieżką.
Trujące pnącza^{MAG}: Jak *bodowla pnączy*, ale winorośle są trujące.
Wieża chmur burzowych^{MAG}: Wieża wirujących chmur. Wchłania elektryczność, zapewnia ukrycie i zapobiega poruszaniu.

8-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Bombardowanie^{KFG}: Spadające skały zadają 1k8 obrażeń/poziom i zagrzebują ofiary.
Kokon^{P MAG}: Paraliżuje ofiarę oraz wysusza z niej poziomy.
Ściana potężniejszego rozproszenia magii^{POD}: Stworzenia przechodzące przez przejrzystą ścianę stają się podmiotami kierunkowego potężniejszego rozproszenia magii.

9-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA DRUIDA

Zakłęcie w kamień^{MAG}: Petryfikujący atak wzrokowy.
Utopienie, zbiorowe^{POD}: Jak *utopienie*, ale działa na 1 podmiot/poziom.
Pan podziemi^{P POD}: Zyskujesz zdolności czaropodobne związane z ziemią.

zaklęcia hathran

Niniejsze czary nie wyczerpują listy zaklęć hathran. Może je dodać do listy czarów innej posiadanej przez postać klasy z czarami wtajemniczeń lub objawień.

0-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA HATHRAN

Obserwacja natury^{MAG}: Jak *obserwacja śmierci*, ale tylko względem zwierząt i roślin.

1-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA HATHRAN

Rozrzucenie^{ZK}: Rozrzuca obrane za cel przedmioty w rozprysku zadając 1k8 obrażeń (lub stłuczeń).
Widzenie w słabym świetle^{MAG}: Podmiot widzi dwukrotnie dalej przy danym oświetleniu.

2-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA HATHRAN

Jedność z ziemią^{MAG}: Wiąż z naturą zapewnia premię +2 do testów umiejętności związanych ze światem natury.
Księżycowy promień^{ZK}: Tworzy stożek księżycowego blasku, który zmusza likantropy do przyjęcia zwierzęcej postaci, a także przenika czary ciemności równego i niższego poziomu.

Ognisty sztylet^{MAG}: Jak *ogniste ostrze*, ale zadaje 1k4 obrażenia +1/poziom.

3-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA HATHRAN

Księżycowe ostrze^{ZK}: Atak dotykowy zadaje 1k8 obrażeń +1/dwa poziomy, a więcej nieumarłym. Ponadto uniemożliwia rzućcie czarów.

Rozbłyśk^{ZK}: Blask światła oślniewia i oślepia w 6-metrowym rozprysku.

4-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA HATHRAN

Łono ziemi^{MAG}: Ty i jedno stworzenie/poziom chowacie się w ziemi.

Planarny sojusznik, słabszy^D: Wymiana przysług ze stworzeniem z innego planu o 6 KW.

5-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA HATHRAN

Księżycowa ścieżka^{ZK}: Zapewnia schronienie 1 stworzeniu/poziom.

Planarne śpiątko, słabsze: Więzi pozaplanarną istotę o 6 KW lub mniej, dopóki nie wypełni zadania.

6-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA HATHRAN

Planarne śpiątko: Jak *słabsze planarne śpiątko*, ale do 12 KW.

Planarny sojusznik^D: Jak *słabszy planarny sojusznik*, ale do 12 KW.

8-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA HATHRAN

Planarne śpiątko, potężniejsze: Jak *słabsze planarne śpiątko*, ale do 18 KW.

zaklęcia kapłana

1-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA KAPŁANA

Leczenie wiary^{MAG}: Leczy wyznawcy twojego bóstwa 8 pw +1/poziom (maks. +5).

Przyzwanie nieumarłego I^{K PG}: Sprowadza nieumarłego, który walczy po twojej stronie.

Wizja chwały^{MAG}: Podmiot zyskuje premię z morale +1 do następnego rzutu obronnego.

2-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA KAPŁANA

Aura ochrony przed płomieniami^{MAG}: Ignorujesz 12 obrażeń od ognia na rundę i możesz gasić płomień.

Boska dłoń^{MAG}: Zapewniasz wyznawcy swego boga premię uświęconą lub bluźnierczą +2 do rzutów obronnych.

Kamienne kości^{MAG}: Cieleśny nieumarły zyskuje premię z naturalnego pancerza +3.

Kłątwa pecha^{MAG}: Podmiot podlega karze –3 do ataków, rzutów obronnych i testów.

Ostrza z ciała^{MAG}: Atakujesz jakbyś był uzbrojony, zadajesz premie obrażenia, ranisz osoby będące z tobą w zwarcu.

Przyzwanie nieumarłego II^{K PG}: Sprowadza nieumarłego, który walczy po twojej stronie.

Znamie wyrzutka^{MAG}: Podmiot podlega karze –5 do testów Błefowania i Dyplomacji oraz karze –2 do KP.

3-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA KAPŁANA

Broń uderzenia^{MAG}: Jak *ostra krawędź*, ale dotyczy broni obuchowych.

Czaszka strażnicza^{K PG}: Czaszka wrzeszczy, gdy ktoś wejdzie na strzeżony obszar.

Kieł na dłoni^{WM}: Kąsająca paszcza na twojej dłoni zadaje 1k8 obrażeń i rozpoczyna zwanie.

Kopista^{MAG}: Kopiuje niemagiczny tekst.

Mroczna droga^{MAG}: Tworzy tymczasowy nieniszczalny most wytrzymujący do 100 kg/poziom.

Mroczny ogień^{MAG}: Jak *rozpalenie płomieni*, ale kreuje mroczne płomienie widoczne w widzeniu w ciemnościach.

Nosiciel plag^{RAS}: Jak *zakażenie*, ale podmiot przenosi zarazę w okresie wylegania.

Ostrze zguby^{M ODL}: Broń tnąca staje się bronią zguby.

Przyzwanie nieumarłego III^{K PG}: Sprowadza nieumarłego, który walczy po twojej stronie.

Remedium na średnie rany^{MAG}: Podmiot otrzymuje szybkie leczenie 2 na 10 rund +1 runda/2 poziomy.

Rycie^{POD}: Podmiotowi wystają pazury, zyskuje zdolność rycia z szybkością 3 m.

Ślepowidzenie^{PG}: Odbarza ślepowidzeniem (9 metrów).

Taneczny obrót^{MAG}: Wskazuje kierunek do znanego celu.

Widmowy pług^{WM}: Tworzy brudę w ziemi, przewraca na ziemię stworzenia przebywające na jej drodze.

Wykrycie metali i minerałów^{M RAS}: Wykrywa duże skupiska metali i innych minerałów.

Zlokalizowanie węzła^{K POD}: Znajduje najbliższy węzeł ziemi w promieniu 1,5 km/poziom.

4-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA KAPŁANA

Boski oręż^{MAG}: Nadaje twojej broni magiczne właściwości, odpowiedne dla twojego bóstwa opiekuńczego.

Dłoń Torma^{MAG}: Nieruchoma sfera ochronna oszalała wyznawców innych bogów.

Jaśniejąca kula Nchaser^{K PG}: Tworzy permanentne magiczne światło, którego jasność kontrolujesz.

Kształtowanie metalu^{RAS}: Jak *kształtowanie kamienia*, ale dotyczy metalu.

Metamorfoza kamienia^{POD}: Zmienia rodzaj kamienia.

Mściwość^{MAG}: Zabity sojusznik powraca do życia na 1 min./poziom.

Nadejście zagłady^{MAG}: Czarna mgła ogranicza widzenie i otumienia stworzenia.

Opończa nocy^{M WM}: Niewidzialna tarcza chroni podmiot przed światłem słonecznym.

Powietrzny taniec przyzwań^{RAS}: Ty i czterech aarakokry, tańcząc w powietrzu, wzywacie dużego żywioła powietrza.

Poznanie słabości^{MAG}: Określa wrażliwości i odporności podmiotu.

Przyzwanie nieumarłego IV^{K PG}: Sprowadza nieumarłego, który walczy po twojej stronie.

Recytacja^{ODL}: Ty i sojusznicy zyskujecie +2 do ataków, obrażeń, rzutów obronnych i testów umiejętności; wrogowie tracą –2.

Ściana chaosu^{MAG}: Jak *magiczny krąg przeciw prawu*, ale w formie jednostronnej ściany.

Ściana dobra^{MAG}: Jak *magiczny krąg przeciw złu*, ale w formie jednostronnej ściany.

Ściana piasku^{PG}: Wirujący piach blokuje ataki dystansowe, spowalnia przemieszczanie się.

Ściana prawa^{MAG}: Jak *magiczny krąg przeciw chaosowi*, ale w formie jednostronnej ściany.

Ściana zła^{MAG}: Jak *magiczny krąg przeciw dobru*, ale w formie jednostronnej ściany.

Żelazne kości^{MAG}: Ciesniey nieumarły zyskuje premię z naturalnego pancerza +5.

5-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA KAPŁANA

Kształtowanie kamienia, potężniejsze^{POD}: Rzeźbi 0,27 m³ + 0,27 m³/poziom kamienia w dowolny kształt.

Nieludzka regeneracja^{MAG}: Zapewnia zdolność regeneracji na 1 rundę/2 poziomy.

Obcowanie z ziemią^{RAS}: Zdobywasz wiedzę o wzgórzach, górach i terenach podziemnych.

Pełzająca ciemność^{MAG}: Chmura macek zapewnia ukrycie, premie do umiejętności oraz kilka ochron różnego typu.

Przyzwanie nieumarłego^V^R: Sprowadza nieumarłego, który walczy po twojej stronie.

Rozsądzenie duszy^{ODL}: Dotyk natychmiastowo obniża Cha o 2k6 i Rzt o 1k6, a po 1 minucie dodatkowo Cha o 1k6.

Ściana rozproszenia magii^{POD}: Stworzenia przechodzące przez przejrystą ścianę stają się podmiotami kierunkowego rozproszenia magii.

Zakażenie, zbiorowe^{RAS}: Jak *zakażenie*, ale działa na więcej stworzeń.

6-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA KAPŁANA

Azutha cudowna trójca^{MAG}: Możesz trzy razy rzucić jeden przygotowany czar.

Kamienne ciało^{OD}: Twe ciało staje się żywym kamieniem.

Metamorfoza kamienia, potężniejsza^{POD}: Zmienia 0,27 m³ + 0,27 m³/poziom kamienia w inny rodzaj skały.

Stłumienie głosu^{MAG}: Dostrzegasz, acz nie uruchamiasz pułapek mających postać magicznych zapisków.

Zapieczetowanie bramy^{MZK}: Permanentnie zamyka *wrota lub portal*.

7-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA KAPŁANA

Azutha tarcza ochrony przed czarami^{MAG}: Podmioty otrzymują OC 12 + 1/poziom.

Smok śmierci^{MAG}: Otrzymujesz premię z naturalnego pancerza +4, premię z odbicia ++ do KP oraz naturalne ataki.

Szczęśliwy traf^{MAG}: Podmiot natychmiast otrzymuje *uzdrowienie*, jeżeli obrażenia by go zabiły.

8-POZIOMOWE ZAKŁĘCIA KAPŁANA

General nieumarłych^{PG}: Zwiększa maksimum KW kontrolowanych nieumarłych do pięciokrotności twojego poziomu.

Pakt śmierci^{MLP}^{MAG}: -2 do Budowy w zamian za działanie efektu *strawa powrotu, wskrzeszenie i uzdrowienie*.

Symbol, symbol śmierci Bane'a^{MAG}: Działa jak *symbol śmierci* plus 1k12 obrażeń od zimna i efekt *zagłady*.

Symbol, symbol utraty czarów^{MAG}: Istoty rzucające czary na danym obszarze tracą czar zaklęcie najwyższego poziomu.

Szał burzy^{MAG}: *Latanie i ściana wiatru* oraz ochrona przed silnym wiatrem, a nadto wykonujesz ataki elektrycznością.

Ściana potężniejszego rozproszenia magii^{POD}: Stworzenia przechodzące przez przejrystą ścianę stają się podmiotami kierunkowego potężniejszego rozproszenia magii.

domeny kapłańskie

Oprócz domen opisanych w *Podręczniku Gracza*, różne bóstwa Faerunu zapewniają kapłanom dostęp do dodatkowych, opisanych tutaj domen, które podlegają tym samym zasadom (zgodnie z opisem klasy kapłana w *Podręczniku Gracza*). Kapłan wybiera dwie dowolne domeny spośród przypisanych jego bóstwu.

W przedstawionych dalej podano zestawienie mocy oraz listy czarów dla domen przedstawionych w niniejszej książce. Jeżeli w prezentacji domeny brakuje zestawianej mocy i czarów, informacje te znajdziesz w *Podręczniku Gracza*.

Zmiany względem Opisu Świata Zapomnianych Krain: Lista bóstw wraz z domenami różni się nieco od tej z *Opisu Świata Zapomnianych Krain*. Wprowadzenie domeny zimno i rozkład (ta ostatnia pojawiła się pierwotnie w *Wyznaniach i Panteonach*, pod nazwą domeny spoczynku) wymagało drobnych przesunięć w domenach. Dotyczy to następujących bóstw.

Auril: burze, powietrze, zimno, zło.

Jergal: cierpienie, prawo, przeznaczenie, rozkład, runy.

Kelemvor: ochrona, podróże, prawo, przeznaczenie, rozkład.

Ozyrys: dobro, odwet, prawo, rośliny, rozkład.

Ulutiu: ocean, ochrona, prawo, zimno, zwierzęta.

Urogalan: niziolki, ochrona, prawo, rozkład, ziemia.

DOMENA BURZ

Bóstwa: Aerdrie Faenya, Anhur, Auril, Izda, Istishia, Talos, Umberlee.

Zestawiona moc: Zyskujesz odporność na elektryczność 5.

ZAKŁĘCIA DOMENY BURZ

- Tarcza entropii:** Wymierzone w ciebie ataki dystansowe chybają – szansa, że ich unikniesz, wynosi 20%.
- Podmuch wiatru:** Odpycha lub przewraca małe istoty.
- Wezwanie błyskawic:** Sprowadza z nieba błyskawice (3k6 obrażeń każda).
- Deszcz ze śniegiem:** Utrudnia poruszanie się i ogranicza pole widzenia.
- Lodowa nawałnica:** Grad zadaje 5k6 obrażeń na obszarze walca o średnicy 12 m.
- Wezwanie burzy z piorunami:** Jak *wezwanie błyskawic*, ale każda zadaje 5k6 obrażeń.
- Kontrolowanie pogody:** Zmienia pogodę w okolicy.
- Trąba powietrzna:** Cyklon, który powoduje obrażenia i może porwać istoty.
- Burza zemsty:** Burza, deszcz kwasu, błyskawice i grad.

DOMENA CHAOSU

Bóstwa: Aerdrie Faenya, Angharradh, Anhur, Bahgtru, Beshaba, Corellon Larethian, Cyric, Dugmaren Jasny Płaszcz, Eilistraee, Erevan Ilesere, Fenmarel Mestarine, Garagos, Ghaunadaur, Gruumsh, Haela Jasny Topór, Hanali Celanil, Kiaransalee, Labelas Enoreth, Liira, Lolth, Lurue, Malar, Neftya, Poszukiwacz Wyvernspur, Rilifane Rallathil, Sashelas z Głębin, Sehanine Księżykowy Łuk, Selune, Selvetarm, Shareess, Shargaas, Sharindlar, Shaundakul, Shevarash, Solonor Thelandira, Sune, Talona, Talos, Tempus, Thard Harr, Tymora, Umberlee, Urdlen, Uthgar, Valkur, Vhaeraun.

DOMENA CIEMNOŚCI

Bóstwa: Lolth, Maska, Set, Shar, Shargaas.

Zesłana moc: Zyskujesz atut premii Walka na oślepie.

ZAKŁĘCIA DOMENY CIEMNOŚCI

1. **Nieprzenikniona mgła:** Otacza cię mgła.
2. **Ślepotą/Głuchotą:** Sprawia, że ofiara staje się ślepa lub głucha.
3. **Czarne światło^{2K}:** Tworzy w promieniu 6 m nadnaturalną ciemność, w której ty widzisz.
4. **Zbroja mroku^{2K}:** Cienista powłoka zapewnia premię z odbicia +3, +1/cztery poziomy (maks. +8) do KP i premię +2 do rzutów obronnych przeciw efektom świętości, dobra lub światła.
5. **Pocisk mroku^{2K}:** Ciskasz jeden/2 poziomy promień ciemności, zadający 2k8 obrażeń/rundę; może otumaniać cel na 1 rundę.
6. **Wciśkie oczy:** 1k4 +1/poziom dryfujących oczu przeprowadza dla ciebie zwiad.
7. **Kozmar:** Nasyla wizję powodując 1k10 obrażeń i zmęczenie.
8. **Słowo mocy:** oślepienie: Oślepia jedną istotę o 200 lub mniej pw.
9. **Słowo mocy:** zabicie: Zabija jedną istotę o 100 lub mniej pw.

DOMENA CIERPIENIA

Bóstwa: Ilmater, Jergal, Kossuth, Loviatar, Talona, Yurtrus.

Zesłana moc: Możesz raz dziennie używać zdolności czaropodobnej *dotyku bólu*. Musisz wykonać udany atak dotykowy wręcz wymierzony w żywą istotę (wykorzystując zasady dotyczące zaklęć dotykowych). Jeśli trafisz, twój dotyk powoduje utrzymującą się 1 minutę karę –2 do Siły i Zręczności. Stworzenia niepodatne na trafienia krytyczne są również niepodatne na ten efekt.

Zaklęcia domeny cierpienia

1. **Obawa:** Wrogowie podlegają karze –1 do testów ataków i rzutów obronnych na strach.
2. **Wytrzymałość niedźwiedzia:** Podmiot zyskuje +4 do Bd na 1 min./poziom.
3. **Nalożenie klątwy:** –6 do wartości atrybutów; –4 do testów ataków, rzutów obronnych oraz testów umiejętności i atrybutów lub 50% ryzyka utraty następnej akcji.
4. **Pozbawienie sił:** Podmiot otrzymuje 1k4 negatywne poziomy.
5. **Symbol bólu^M:** Uruchomiona runa wywołuje ból w pobliskich istotach.
6. **Krzywdą:** Zadaje ofierze 2k obrażeń/poziom.
7. **Fale wyczerpania:** Kilka ofiar ulega wyczerpaniu.
8. **Ohydne usychanie:** Powoduje 1k6/poziom obrażeń w promieniu 9 m.
9. **Wysączenie energii:** Ofiara otrzymuje 2k4 negatywne poziomy.

DOMENA CZARÓW

Bóstwa: Azuth, Mystra, Savras, Thoth.

Zesłana moc: Zyskujesz premię +2 do testów Czarostwa i Koncentracji.

ZAKŁĘCIA DOMENY CZARÓW

1. **Zbroja maga:** Zapewnia podmiotowi premię z pancerza +4.
2. **Cisza:** Neguje dźwięki w promieniu 4,5 m.
3. **Wszechczar^{2K}:** Możesz przeczytać i przygotować 1- lub 2-poziomowy czar wtajemniczeń ze zwoju bądź książki zaklęć w 3-poziomowej komóreczce na czary.
4. **Rary'ego rozszerzenie pamięci^{2K}:** Pozwala przygotować dodatkowe czary lub zachować już rzucone.
5. **Złamanie zaklęcia:** Złamanie zaklęcia: Uwalnia podmiot od oczarowań, klątw, petyfikacji i przemian.
6. **Wszechczar, potężniejszy^{2K}:** Jak *wszechczar*, ale możesz przeczytać i przygotować dowolne zaklęcie wtajemniczeń do 5. poziomu w 6-poziomowej komóreczce na czary.
7. **Ograniczone życie^{2K}:** Zmienia rzeczywistość, ale tylko w granicach możliwości czaru.
8. **Pole antymagii:** Neguje magię w promieniu 3 m.
9. **Rozłączenie Mordenkainena:** Rozprasza magię i odczarowuje przedmioty magiczne.

DOMENA CZASU

Bóstwa: Grumbar, Labelas Enoreth.

Zesłana moc: Zyskujesz atut premii Wydoskonalona inicjatywa.

ZAKŁĘCIA DOMENY CZASU

1. **Celny cios:** Otrzymujesz +20 do następnego testu ataku.
2. **Spowolniony rozkład:** Chroni przed rozkładem jedne zwłoki.
3. **Przyspieszenie:** Jedna istota/poziom porusza się szybciej, zyskując +1 do testów ataków, KP oraz rzutów obronnych na Refleks.
4. **Swoboda działania:** Podmiot porusza się normalnie pomimo ograniczeń.
5. **Utrwalenie^{2K}:** Sprawia, że pewne czary stają się permanentne.
6. **Uwarunkowanie^{2K}:** Ustala warunki zadziałania innego zaklęcia.
7. **Chwilowe oświecenie:** Zyskujesz premię z oświecenia do jednego testu ataku, rzutu obronnego, testu umiejętności lub atrybutu.
8. **Przeznaczenie:** „Szósty zmysł” ostrzega przed nadchodzącym niebezpieczeństwem.
9. **Zatrzymanie czasu:** Swobodnie działasz przez 1k4+1 rund.

DOMENA DOBRA

Bóstwa: Aerdrie Faenya, Angharradh, Anhur, Arvoreen, Bervan Włóczykij, Baravar Cienisty Płaszcz, Berronar Czyste Srebro, Chauntea, Clangeddin, Corellon Larethian, Cyrrallalee, Deneir, Dugmaren Jasny Płaszcz, Eilistraee, Eldath, Flandal Stalowskóry, Gaerdal Żelaznóręki, Garl Świetlistozłoty, Gorm Gulthyn, Gwaeron Wichura, Haela Jasny Topór, Hanali Celanil, Hathor, Horus-Re, Ilmater, Izda, Labelas Enoreth, Lathander, Liira, Lurue, Marthammer Duin, Mielikki, Milil, Moradin, Mystra, Neftya, Nobanion, Ozyrys, Rilifane Rallathil, Sashelas z Głębin, Segojan Herold Ziemi, Sehanine Księżykowy Łuk, Selune,

Shares, Sharindor, Shiallia, Solonor Thelandira, Sune, Thard Harr, Torm, Tymora, Tyr, Valkur, Yondalla.

DOMENA DROWÓW

Bóstwa: Eilistraee, Gaunadaur, Kiaransalee, Lolth, Selvetarm, Vhaeraun.

Zesłana moc: Zdobywasz atut premiiowy Błyskawiczny refleks.

ZAKŁĘCIA DOMENY DROWÓW

1. **Płaszcz mrocznej mocy**^{2K}: Chroni podmiot przed działaniem światła słonecznego, zapewnia premię z odporności +4 do rzutów obronnych przeciw efektom światła lub ciemności.
2. **Jasnościśnienie/jasnowidzenie**: Pozwala przez 1 min./poziom słyszeć lub widzieć na odległość.
3. **Sugestia**: Zmusza podmiot do wykonania wskazanego działania.
4. **Ujawnienie kłamstw**: Ujawnia zamierzone oszustwa.
5. **Pajęcza postać**^{2K}: Przyjmujesz kształt pająka lub dridera.
6. **Rozproszenie magii, potężniejsze**: Jak *rozproszenie magii*, lecz do +20 do testu.
7. **Słowo chaosu**: Zabija, *dezorientuje*, oszalał lub ogłusza ofiary, które nie są chaotyczne.
8. **Planarny sojusznik, potężniejszy**^D: Jak *slabszy planarny sojusznik*, ale do 18 KW.
9. **Wrota**^D: Łączy dwa plany na potrzeby podróży lub przyzywania.

DOMENA ELFÓW

Bóstwa: Aerdrie Faenya, Angharadh, Corellon Larethian, Eilistraee, Erevan Ilesere, Fennarel Mestarine, Hanali Celanil, Labelas Enoreth, Rillifane Rallathil, Sashelas z Głębin, Schanine Księżykowy Łuk, Shevarash, Solonor Thelandira.

Zesłana moc: Zyskujesz atut premiiowy Bezpośredni strzał.

ZAKŁĘCIA DOMENY ELFÓW

1. **Celny cios**: Otrzymujesz +20 do następnego testu ataku.
2. **Gracja kota**: Podmiot zyskuje +4 do Zr na 1 min./poziom.
3. **Wnyki**: Tworzy magiczną pułapkę.
4. **Drzewny krok**: Przechodzenie pomiędzy drzewami rosnącymi w dużej odległości.
5. **Obcowanie z naturą**: Poznanie terenu w promieniu 1,5 km/poziom.
6. **Znalezienie ścieżki**: Pokazuje najkrótszą drogę do jakiegoś miejsca.
7. **Żywoć**: Dąb staje się drzewem-strażnikiem.
8. **Stonczny wybuch**: Oślepia wszystkich w promieniu 3 m i zadaje 6k6 obrażeń.
9. **Antypatia**: Przedmiot lub miejsce pod działaniem zaklęcia odpycha wskazane istoty.

DOMENA GNOMÓW

Bóstwa: Baervan Włóczykij, Baravar Cienista Szata, Callarduran Gładkoreki, Flandal Stalowoskory, Gaerdal Żelaznokreki, Garl Świetlistozoty, Segojan Herold Ziemi, Urdlen.

Zesłana moc: Rzucasz wszystkie zaklęcia iluzyjne na poziomie czarującego o +1 wyżej.

ZAKŁĘCIA DOMENY GNOMÓW

1. **Milczący obraz**: Tworzy wymyśloną przez ciebie pomniejszą iluzję.
2. **Bomba z klejnotów**^{M 2K}: Zmienia pięć klejnotów w bomby, zadając 1k8 obrażeń od mocy/dwa poziomy.
3. **Pomniejszający obraz**: Jak *milczący obraz* plus nieco dźwięków.
4. **Pomniejszające tworzenie**: Tworzy jeden przedmiot z drewna lub materiału.
5. **Krajobrazowa halucynacja**: Sprawia, że obszar pewnego rodzaju wygląda zupełnie inaczej (pole staje się lasem i tym podobne).
6. **Niezwykła machina**^{2K}: Tworzy iluzoryczną, wieloramienną machinę, która działa jak duży ożywiony przedmiot.
7. **Ekran**: Iluzja ukrywa obszar przed wzrokiem i szpiegowaniem.
8. **Porywający taniec Otta**: Zmusza ofiarę do tańca.
9. **Przyzwanie sojusznika natury IX**: Sprowadza istotę, by walczyła.

DOMENA HANDLU

Bóstwa: Abbathor, Neftyda, Shaundakul, Vergadin, Waukeen.

Zesłana moc: Raz dziennie możesz używać *wykrzycia mydli* jak zdolności czaropodobnej. Aktywacja tej mocy to akcja darmowa. Zdolność działa na jeden podmiot. Efekt utrzymuje się przez tyle minut, ile masz premii z Charyzmy (minimum 1 rundę).

ZAKŁĘCIA DOMENY HANDLU

1. **Wiadomość**: Rozmowa szeptem na odległość.
2. **Bomba z klejnotów**^{M 2K}: Zmienia pięć klejnotów w bomby, zadając 1k8 obrażeń od mocy/dwa poziomy.
3. **Splendor orła**: Podmiot zyskuje +4 do Cha na 1 min./poziom.
4. **Przesłanie wieści**: Natychmiast dostarcza krótką wiadomość do dowolnego miejsca.
5. **Wyrzucanie**: Przemienia surowce w gotowe przedmioty.
6. **Widzenie prawdy**^M: Pozwala ci widzieć wszystkie rzeczy takimi, jakimi są naprawdę.
7. **Imponująca posiadłość Mordenkainena**^K: Drzwi prowadzą do pozawymiarowej posiadłości.
8. **Znieczulenie umysłu**: Podmiot zyskuje niepodatność na magię mentalną/emocjonalną oraz szpiegowanie.
9. **Ujawnienie położenia**: Ujawnia dokładne położenie istoty lub przedmiotu.

DOMENA ILUZJI

Bóstwa: Akadi, Azuth, Baravar Cienista Szata, Cyric, Mystra, Schanine Księżykowy Łuk.

Zesłana moc: Rzucasz wszystkie zaklęcia iluzyjne na poziomie czarującego o +1 wyżej.

ZAKŁĘCIA DOMENY ILUZJI

1. **Milczący obraz**: Tworzy wymyśloną przez ciebie pomniejszą iluzję.
2. **Pomniejszający obraz**: Jak *milczący obraz* plus nieco dźwięków.
3. **Przemieszczanie**: 50% ataków wymierzonych w podmiot chybienia.
4. **Widmowy zabójca**: Straszna iluzja zabija ofiarę lub powoduje 3k6 obrażeń.

5. **Długotrwały obraz:** Jak *zaawansowany obraz*, ale koncentracja nie jest wymagana.
6. **Zmylenie kierunku:** Czyni cię niewidzialnym i tworzy twoją iluzoryczną kopię.
7. **Projekcja duplikatu:** Iluzoryczny duplikat mówi i rzuca czary.
8. **Ekran:** Iluzja ukrywa obszar przed wzrokiem i szpiegowaniem.
9. **Zjawisko:** Jak *widmowy zabójca*, ale wpływa na wszystkie istoty w promieniu 9 m.

DOMENA JASKIŃ

Bóstwa: Callarduran Gładkoręki, Dumathoin, Geb, Ghaunadaur, Grumbar, Gruumsh, Luthic, Segojan Herold Ziemi, Shar.

Zesłana moc: Zyskujesz krasnoludzką zdolność skalny zmysł. Jeśli już ją posiadasz, twoja premia rasowa rośnie z +2 do +4 w testach związanych z dostrzeganiem nietypowej struktury z kamienia.

ZAKŁĘCIA DOMENY JASKIŃ

1. **Wykrycie sekretnych drzwi:** Ujawnia sekretne drzwi w zasięgu 18 m.
2. **Ciemność:** Nienaturalne cienie zalegają na obszarze o promieniu 6 m.
3. **Stopień z kamieniem:** Wraz z wyposażeniem łączysz się z kamieniem.
4. **Bezpieczne schronienie Leomunda:** Tworzy wytrzymałą chatkę.
5. **Przejęcie w ścianie:** Tworzy przejście w drewnianej lub kamiennej ścianie.
6. **Znalezienie ścieżki:** Pokazuje najkrótszą drogę do jakiegoś miejsca.
7. **Kamienna paszeczka^{2K}:** Ożywia naturalną wnękę, która atakuje wrogów.
8. **Trzęsienie ziemi:** Intensywne wstrząsy w promieniu 1,5 m/poziom.
9. **Uwięzienie:** Zamyka podmiot pod ziemią.

DOMENA KRASNOLUDÓW

Bóstwa: Abathor, Berronar Czyste Srebro, Clangeddin, Duerra z Podziemi, Dugmaren Jasny Płaszcz, Dumathoin, Gorm Gulthyn, Hacla Jasny Topór, Laduguer, Marthammor Duin, Moradin, Sharindlar, Thard Harr, Vergadain.

Zesłana moc: Zyskujesz atut premii Wyższona wytrzymałość.

ZAKŁĘCIA DOMENY KRASNOLUDÓW

1. **Magiczna broń:** Broń zyskuje premię +1.
2. **Wytrzymałość niedźwiedzia:** Podmiot zyskuje +4 do Bd na 1 min./poziom.
3. **Glif strażniczy^M:** Inskrypcja krzywdząca istoty, które po niej przejdą.
4. **Magiczna broń, potężniejsza:** Broń zyskuje premię +1/cztery poziomy (maks. +5).
5. **Wytworzenie:** Przemienia surowce w gotowe przedmioty.
6. **Pogawędka z kamieniem:** Pozwala rozmawiać z naturalnym lub obrobionym kamieniem.
7. **Sentencja:** Zabija, paraliżuje, spowalnia lub ogłasza ofiary, które nie są praworządne.

8. **Ochrona przed czarami^{M, K}:** Zapewnia premię z odporności +8.
9. **Rój żywiolaków:** Przyzywa kilka żywiolaków (tylko ziemi).

DOMENA KSIĘŻYCA

Bóstwa: Eilistraee, Hathor, Malar, Schanine Księżycowy Łuk, Selune, Sharindlar.

Zesłana moc: Możesz odpędzać lub niszczyć likantropy, tak jak dobry kapłan odpędza i niszczy nieumarłych. Zdolność tę możesz wykorzystywać tyle razy dziennie, ile wynosi twój modyfikator z Charyzmy +3.

ZAKŁĘCIA DOMENY KSIĘŻYCA

1. **Plomienna otoczka:** Otacza podmiot światłem, negując *rozmycie*, ukrycie i podobne efekty.
2. **Księżycowy promień^{2K}:** Tworzy stożek księżycowego blasku, który zmusza likantropy do przyjęcia zwierzęcej postaci, a także przenika czary ciemności równego i niższego poziomu.
3. **Księżycowa ostrze^{2K}:** Atak dotykowy zadaje 1k8 obrażeń +1/dwa poziomy, a więcej nieumarłym. Ponadto uniemożliwia rzucanie czarów.
4. **Promyk nadziei:** Podmiot zyskuje +2 do testów ataków i obrażeń, rzutów obronnych oraz testów umiejętności i atrybutów.
5. **Księżycowa ścieżka^{2K}:** Zapewnia schronienie 1 stworzeniu/poziom.
6. **Trwały obraz:** Obejmuje obrazy, dźwięki i zapachy.
7. **Obłąd:** Ofiara cierpi na *długotrwałą dezorientację*.
8. **Zwierzęce kształty:** Jeden sprzymierzeniec/poziom poliformuje się w wybrane zwierzę.
9. **Księżycowy ogień^{2K}:** Stożek księżycowego blasku zadaje 1k8 obrażeń/dwa poziomy (maks. 10k8), magiczne aury jarzą się na niebiesko przez 1 rundę/poziom, daje światło jak pełnia księżyca, neguje elektryczność na 1 rundę/poziom.

DOMENA LECZENIA

Bóstwa: Berronar Czyste Srebro, Ilmater, Lurue, Luthic, Sharindlar, Torm.

DOMENA ŁUSKOWATYCH

Bóstwa: Poszukiwacz Wyvernsur, Set, Sobek, Tiamat, Ubtao.

Zesłana moc: Możesz karcieć lub rozkazywać zwierzętom (tylko stworzeniom gadzim i węzom), tak jak zły kapłan rozkazuje i karcie nieumarłych. Z tej zdolności masz prawo korzystać tyle razy dziennie, ile wynosi twój modyfikator z Charyzmy +3.

ZAKŁĘCIA DOMENY ŁUSKOWATYCH

1. **Magyczny kiść:** Jedna naturalna broń podmiotu otrzymuje premię +1 do testów ataków i obrażeń.
2. **Zwierzęcy trans⁺:** Wywołuje fascynację w sumie u 2k6 KW zwierząt.
3. **Magyczny kiść, potężniejszy:** Jedna naturalna broń podmiotu otrzymuje +1/trzyponowemu do testów ataków i obrażeń (maks. +5).
4. **Trucizna:** Dotyk powoduje obniżenie Bd o 1k10, powtarzające się po 1 min.

5. **Powiększenie zwierzęcia^{*}**: Podwaja rozmiar jednego zwierzęcia/ dwa poziomy.
6. **Kąśliwy wzrok**: Ofiara wpada w panikę, ulega osłabieniu i zapa- da w śpiączkę.
7. **Żmijodech^{†G}**: Wypluwasz niebiańskie lub czarcie żmije, które atakują wrogów.
8. **Zwierzęce kształty^{*}**: Jeden sprzymierzeniec/poziom polifor- muje się w wybrane zwierzę.
9. **Zmiana kształtów^K**: Przemienia cię w dowolną istotę, a ponad- to możesz raz w rundzie zmieniać kształty.

^{*} Działa tylko na stworzenia gadzie i węzowe.

DOMENA MAGII

Bóstwa: Azuth, Corellon Larethian, Hanali Celanil, Izda, Laduguer, Mystra, Savras, Set, Thoth, Velsharoon.

DOMENA METALU

Bóstwa: Dumathoin, Flandal Stalowski, Gond, Grumbar, Laduguer.

Zesłana moc: Zyskujesz atuty premiiowe Biegłość w broni żo- lnierskiej lub Biegłość w broni egzotycznej (zależnie od sytuacji) oraz Skupienie na broni względem wybranego przez ciebie rodzaju młota. Nie musisz spełniać wymagań tych atutów.

ZAKŁĘCIA DOMENY METALU

1. **Magiczna broń**: Broń zyskuje premię +1.
2. **Rozgrzanie metalu**: Sprawia, że metal staje się tak gorący, że rani każdego, kto go dotknie.
3. **Ostra krawędź**: Podwaja normalny przypisany broni zasięg za- grożenia krytkiem.
4. **Rdzewienie**: Twój dotyk powoduje korozję żelaza i stopów.
5. **Ściana żelaza^M**: 30 pw/ cztery poziomy, może się przewrócić na przeciwników.
6. **Bariera z ostrzy**: Ściana ostrzy zadaje 1k6 obrażeń/poziom.
7. **Przemiana metalu w drewno**: Metal w promieniu 12 m staje się drewnem.
8. **Żelazne ciało**: Twoje ciało staje się żyjącym żelazem.
9. **Odpychanie metalu i kamienia**: Odpycha metal i kamień.

DOMENA NIENAWIŚCI

Bóstwa: Bane, Ghaunaudaur, Gruumsh, Set, Urdlen.

Zesłana moc: Wybierz jednego wroga. Na 1 minutę zyskujesz względem niego premię bluźnierczą +2 do testów ataków, rzutów obronnych i Kłasy Pancerza. Ta zdolność nadnaturalna jest do- stępna raz dziennie i wymaga poświęcenia w darmowej akcji.

ZAKŁĘCIA DOMENY NIENAWIŚCI

1. **Zagłada**: Jedna ofiara podlega karze –2 do testów ataków i obra- żeń, rzutów obronnych oraz testów umiejętności i atrybutów.
2. **Wystraszenie**: Wywołuje panikę w istotach mających mniej niż 6 KW.
3. **Nażłozenie kławy**: –6 do wartości atrybutów; –4 do testów ata- ków, rzutów obronnych oraz testów umiejętności i atrybutów lub 50% ryzyka utraty następnej akcji.
4. **Pieśń niezgody**: Zmusza ofiary do atakowania siebie nawzajem.

5. **Słuszna potęga**: Zwiększa twój rozmiar oraz obdarza premia- mi bojowymi.
6. **Zamknięcie obszaru^M**: Blokuje podróżę planarne oraz rani istoty o odmiennym charakterze.
7. **Bluźnierstwo**: Zabija, paraliżuje, osłabia lub otumania ofiary, które nie są złe.
8. **Antypatia**: Przedmiot lub miejsce pod działaniem zaklęcia od- pycha wskazane istoty.
9. **Wycie banshee**: Zabija jedno stworzenie/poziom.

DOMENA NIEŚMIERCI

Bóstwa: Kiaransalee, Velsharoon.

Zesłana moc: Zyskujesz atut premiiowy Dodatkowe odpędzanie.

ZAKŁĘCIA DOMENY NIEŚMIERCI

1. **Wykrycie nieumarłych**: Ujawnia nieumarłych w zasięgu 18 m.
2. **Profanacja^M**: Wypełnia obszar energią negatywną, wzmacnia- jąc nieumarłych.
3. **Ożywienie umarłego^M**: Tworzy nieumarłych – szkielety i zom- bich.
4. **Ochrona przed śmiercią**: Zapewnia niepodatność na czary śmierci oraz efekty oparte na energii negatywnej.
5. **Zadawanie lekkich ran, zbiorowe**: Zadaje wielu istotom 1k8 obrażeń +1/poziom.
6. **Stworzenie nieumarłych**: Tworzy ghoule, gasty, mumie lub mohrgów.
7. **Kontrolowanie nieumarłych**: Nieumarli nie zaatakują cię, do- poki są pod twymi rozkazami.
8. **Stworzenie potężniejszych nieumarłych^M**: Tworzy cienie, wid- ma, widziadła lub pozeraczy.
9. **Wysączenie energii**: Ofiara otrzymuje 2k4 negatywne poziomy.

DOMENA NIZIOŁKÓW

Bóstwa: Arvoreen, Brandobaris, Cyrollalee, Sheela Peryroyl, Urogalan, Yondalla.

Zesłana moc: Raz dziennie możesz dodać swój modyfikator z Charyzmy do testów Cichego poruszania się, Skakania, Ukrywa- nia się i Wspinaczki. Używasz tej zdolności nadzwyczajnej w dar- mowej akcji, a efekt utrzymuje się przez 10 minut.

ZAKŁĘCIA DOMENY NIZIOŁKÓW

1. **Magiczny kamień**: Trzy kamienie stają się pociskami +1 i za- dają 1k6 +1 obrażeń.
2. **Gracja kota**: Podmiot zyskuje +4 do Zr na 1 min./poziom.
3. **Magiczna szata**: Zbroja lub tarcza otrzymuje +1 z usprawnie- nia na cztery poziomy.
4. **Swoboda działania**: Podmiot porusza się normalnie pomimo ograniczeń.
5. **Wierny pies Mordenkainena**: Widmowy pies, który strzeże i atakuje.
6. **Poruszenie ziemi**: Tworzy okopy i wzniesienia.
7. **Przejście światem cieni**: Pozwala wkroczyć w cień i podróżować z dużą szybkością.
8. **Słowo powrotu**: Teleportuje cię z powrotem we wskazane miej- sce.

9. **Przeznomość:** „Szósty zmysł” ostrzega przed nadchodzącym niebezpieczeństwem.

DOMENA OCEANU

Bóstwa: Istishia, Sashelas z Głębin, Ulutiu, Umberlee, Valkur.

Zestana moc: Masz nadnaturalną zdolność oddychania wodą przez 10 rund na poziomie kapłana, analogicznie do działania czaru *oddychanie wodą*. Efekt włącza się automatycznie w odpowiednich okolicznościach i trwa dopóty, dopóki jest potrzeby lub do wyczerpania limitu. Czas działania nie musi być ciągły – można go dzielić na etapy nie mniejsze niż 1 runda.

ZAKŁĘCIA DOMENY OCEANU

1. **Odporność na żywioły:** Umożliwia przebywanie w gorącym lub mroźnym środowisku.
2. **Eksplzja dźwięków:** Zadaje ofiarom 1k8 obrażeń od dźwięku, może je oszłomić.
3. **Oddychanie wodą:** Podmiot może oddychać pod wodą.
4. **Swoboda działania:** Podmiot porusza się normalnie pomimo ograniczeń.
5. **Ściana lodu:** *Lodowa płaszczyna* tworzy ścianę o 15 pw +1/ poziom, a *półsfera* więzi istotę w swym środku.
6. **Zamrażająca sfera Otiluka:** Powoduje obrażenia i zamrażanie wody.
7. **Wodna struga**^{2K}: Tworzy prąd wodny, który przemieszcza się, rani stworzenia i wypycha je w górę.
8. **Wodny wir**^{2K}: Wir wody wysysa i rani stworzenia.
9. **Rój żywiołaków:** Przyzywa kilka żywiołaków.

DOMENA OCHRONY

Bóstwa: Angarradh, Arvoreen, Baravar Cienista Szata, Beronar Czyste Srebro, Chauntea, Corellon Larethian, Deneir, Dumathoin, Eldath, Gaerdal Żelaznoręki, Garl Świetlistozłoty, Geb, Gorm Gulthyn, Hanali Celanil, Helm, Kelemvor, Laduguer, Lathander, Marthammor Duin, Moradin, Neftya, Rilifane Rallathil, Selune, Shaundakul, Silvanus, Sune, Tempus, Torm, Tymora, Ubtao, Ulutiu, Uroalan, Valkur, Waukeen, Yondalla.

DOMENA ODNOWY

Bóstwa: Angarradh, Chauntea, Kossuth, Lathander, Poszukiwacz Wyvernspur, Shiallia, Silvanus.

Zestana moc: Jeśli dwie punkty wytrzymałości spadną poniżej 0, odzyskujesz taką ich liczbę, ile wynosi twój modyfikator z Charyzmy + 1k8. Niniejsza zdolność nadnaturalna działa raz dziennie. Jeśli w wyniku jakiegoś ataku twoje punkty wytrzymałości spadną do wartości –10 lub poniżej, umierasz zanim niniejsza moc zadziała.

ZAKŁĘCIA DOMENY ODNOWY

1. **Zauroczenie osoby:** Sprawia, że jedna osoba staje się twoim przyjacielem.
2. **Przywrócenie energii życiowej, słabsze:** Rozprasza magiczne kary do atrybutów oraz pozwala odzyskać 1k4 punkty obniżonej wartości atrybutu.

3. **Przełamanie choroby:** Leczy wszystkie choroby, na które cierpi podmiot.
4. **Reinkarnacja:** Przywraca zmarły podmiot do życia, obdarzając go losowo wybranym ciałem.
5. **Pokuta:** Zdejmuje z podmiotu brzemień złych uczynków.
6. **Uczta bohaterów:** Jedzenie dla jednej istoty /na poziom, które leczy i zapewnia premie do walki.
7. **Przywrócenie energii życiowej, potężniejsze**^D: Jak *przywrócenie energii życiowej* plus przywraca wszystkie poziomy i wartości wszystkich atrybutów.
8. **Polimorfowanie dowolnego obiektu:** Zmienia dowolny podmiot w coś innego.
9. **Wolność:** Uwalnia istotę z *uwięzienia*.

DOMENA ODWETU

Bóstwa: Hoar, Horus-Re, Kiaransalee, Loviatar, Ozyrys, Shevarash, Tyr, Uthgar.

Zestana moc: Jeśli ktoś skrzywdził cię w walce, możesz w swojej następnej akcji wyprowadzić w takiego wroga cios odwetowy bronią dystansową lub do walki wręcz. Jeżeli atak dojdzie celu (nastąpi trafienie), zadajesz maksymalne obrażenia. Możesz używać tej zdolności nadnaturalnej raz dziennie.

ZAKŁĘCIA DOMENY ODWETU

1. **Tarcza wiary:** Aura zapewnia premię z odbicia +2 lub więcej.
2. **Wytrzymałość niedźwiedzia:** Podmiot zyskuje +4 do Bd na 1 min./poziom.
3. **Rozmawianie ze zmarłymi:** Zwłoki odpowiadają na jedno pytanie/dwa poziomy.
4. **Ognista tarcza:** Atakujące cię istoty otrzymują obrażenia od ognia. Jesteś chroniony przed gorącym i zimnem.
5. **Znak sprawiedliwości:** Wskazana czynność spowoduje zadziaływanie *klątwy*, która wpłynie na podmiot.
6. **Wygnanie:** Wygania 2 KW/poziom istot pozaplanarnych.
7. **Odbicie czaru:** Odbija 1k+6 poziomów czarów na osobę, która rzuciła zaklęcie.
8. **Ujawnienie położenia:** Ujawnia dokładne położenie istoty lub przedmiotu.
9. **Burza zemsty:** Burza, deszcz kwasu, błyskawice i grad.

DOMENA OGNI

Bóstwa: Gond, Kossuth, Talos.

DOMENA ORKÓW

Bóstwa: Bahgru, Gruumsh, Ilneval, Luthic, Shargaas, Yurtus.

Zestana moc: Zyskujesz zdolność nadnaturalną ugodzenia. Raz dziennie możesz spróbować ugodzić wroga w jednym normalnym ataku wręcz. Jeśli trafisz, dostajesz premię równą swemu poziomowi kapłana do testu obrażeń. Na przykład, 4-poziomowy kapłan Bahgru zbrojny w miecz długi zadaby 1k8+4 obrażenia, plus ewentualne wszelkie premie z Siły lub efektów magicznych. Jeśli używasz tej mocy przeciw krasnoludowi lub elfowi, dostajesz także premię +4 do testu ataku wykonywanego na potrzeby ugodzenia.

ZAKŁĘCIA DOMENY ORKÓW

1. **Wywołanie strachu:** Jedna istota o maksymalnie 5 KW ucieka przez 1k4 rundy.
2. **Rozpalenie płomieni:** 1k6 obrażeń +1/poziom – po dotknięciu lub rzuceniu.
3. **Modlitwa:** Sprzymierzeńcy otrzymują premię +1 do większości rzutów, a wrogowie podlegają karze -1.
4. **Boska moc:** Zyskujesz premię do ataku, +6 do S, i 1 pw/poziom.
5. **Wciśnięcie oczu:** 1k4 +1/poziom dryfujących oczu przeprowadza dla ciebie zwiad.
6. **Kąśliwy wzrok:** Ofiara wpada w panikę, ulega osłabieniu i zapada w śpiączkę.
7. **Bluznierstwo:** Zabija, paraliżuje, osłabia lub otumania ofiary, które nie są złe.
8. **Płaszcz chaosu⁶:** +4 do KP, ++ odporności i OC 25 względem czarów prawa.
9. **Słowo mocy:** zabicie: Zabija jedną istotę o 100 lub mniej pw.

DOMENA OSZUSTW

Bóstwa: Abbathor, Akadi, Baravar Cienista Szata, Beshaba, Brandobaris, Cyric, Erevan Ilesere, Gargauth, Garl Świetlistozłoty, Lolth, Maska, Oghma, Shares, Shargasa, Vergadain, Vhaeraun.

DOMENA PAJĄKÓW

Bóstwa: Lolth, Selvetarm.

Zesłana moc: Możesz karcieć lub rozkazywać pająkom, tak jak zwykły kapłan rozkazuje i karcie nieumarłych. Z tej zdolności masz prawo korzystać tyle razy dziennie, ile wynosi twój modyfikator z Charyzmy +3.

ZAKŁĘCIA DOMENY PAJĄKÓW

1. **Pajęcza wspinaczka:** Umożliwia chodzenie po ścianach i sufitach.
2. **Przyzywanie roju:** Przyzywa rój pająków (tylko).
3. **Widmowy rumak:** Na 1 godzinę/poziom pojawia się magiczny pajęczy wierzchowiec.
4. **Ogromne robactwo:** Przemienia stonogi, skorpiony lub pajaki w ogromne robactwo.
5. **Plaga insektów:** Rój pająków atakuje istoty.
6. **Kłątwa pajaka^{7K}:** Zmieniasz humanoida w posłusznego ci stworza z wyglądu przypominającego dridera.
7. **Kamienne pajaki^{7K}:** Przekształcasz 1k3 glazy w kamienne konstrukty przypominające pajaki.
8. **Pelzająca zagłada:** Roje pająków atakują na twój rozkaz.
9. **Pajęcze kształty^{7K}:** Jak *polimorfia*, ale zmieniasz maksymalnie jedno chętne stworzenie/poziom w potwornego pajaka rozmiaru od malutkiego do wielkiego.

DOMENA PLANOWANIA

Bóstwa: Czerwona Rycerka, Gond, Helm, Ilneval, Siamorf, Ubtao.

Zesłana moc: Zyskujesz atut premiiwy Przedłużenie czaru.

ZAKŁĘCIA DOMENY PLANOWANIA

1. **Obserwacja śmierci:** Wyjawia, jak blisko śmierci są podmioty w promieniu 9 m.

2. **Przepowiednia^{M, F}:** Informuje czy akcja będzie miała dobry, czy zły rezultat.
3. **Jasnoślyszenie/jasnowidzenie:** Pozwala przez 1 min./poziom słyszeć lub widzieć na odległość.
4. **Nadanie zdolności czarowania:** Przenosi czary na podmiot.
5. **Wykrycie szpiegowania:** Informuje cię o tym, że ktoś podsłuchuje cię magicznie.
6. **Uczta bohaterów:** Jedzenie dla jednej istoty/na poziom, które leczy i zapewnia premie do walki.
7. **Szpiegowanie, potężniejsze:** Jak *szpiegowanie*, ale szybsze i na większy dystans.
8. **Ujawnienie położenia:** Ujawnia dokładne położenie istoty lub przedmiotu.
9. **Zatrzymanie czasu:** Swobodnie działasz przez 1k4+1 rund.

DOMENA PODRÓŻY

Bóstwa: Akadi, Baervan Włóczykij, Brandobaris, Fenmarel Mestarine, Gwaeron Wichura, Hoar, Istishia, Kelemvor, Lliira, Marthammor Duin, Mielikki, Oghma, Sehanine Księżycowy Łuk, Selune, Sharess, Shaundakul, Tymora, Vhaeraun, Waukeen.

DOMENA PORTALI

Bóstwa: Eilistraee, Shaundakul.

Zesłana moc: Możesz wykrywać aktywne i nieaktywne *portale* jakby były normalnymi sekretnymi drzwiami (ST 20).

ZAKŁĘCIA DOMENY PORTALE

1. **Przyzywanie potwora I:** Sprowadza pozaplanarne stworzenie, które walczy po twojej stronie.
2. **Analiza portalu^{7K}:** Wykrywa i analizuje *portale* w promieniu 18 metrów.
3. **Zakotwiczenie w wymiarze:** Umożliwia międzywymiarowe wędrówki.
4. **Drzwi poprzez wymiary:** Teleportuje cię na niewielką odległość.
5. **Teleportacja:** Natychmiast transportuje cię na odległość do 150 km/poziom.
6. **Wygnanie:** Wygania 2 KW/poziom istot pozaplanarnych.
7. **Eteryczność:** Wraz z towarzyszami podróżujesz na Plan Eteryczny.
8. **Zabezpieczenie wymiaru:** Teleportacja i międzyplanarna podróż zostają zablokowane na okres 1 dnia/poziom.
9. **Wrota⁷:** Łączy dwa plany na potrzeby podróży lub przyzywania.

DOMENA POWIETRZA

Bóstwa: Aerdrice Faenya, Akadi, Auril, Set, Shaundakul, Sheila Peryroyl, Valkur.

DOMENA PRAWA

Bóstwa: Arvoreen, Azuth, Bané, Berronar Czyste Srebro, Clan-geddin, Cyrollalee, Czerwona Rycerka, Duerra z Podziemi, Gaerdal Zelaznorcki, Gargauth, Garl Świetlistozłoty, Gorm Gulthyn, Helm, Horu, Horus-Re, Ilmater, Jergal, Kelemvor, Laduguer, Loviatar, Moradin, Nobanion, Ozyrys, Savras, Set, Siamorf, Tiamat, Torm, Tyr, Ulutiu, Uroalan, Yondalla.

DOMENA PRZEZNACZENIA

Bóstwa: Beshaba, Hathor, Hoar, Jergal, Kelemvor, Savras.

Zesłana moc: Zyskujesz zdolność nieświadomy unik. Jeśli już ją posiadasz, otrzymujesz doskonalszy nieświadomy unik. Zdolności działają tak, jak opisano przy klasie barbarzyńcy i lotrzyka w *Podręczniku Gracza*.

ZAKŁĘCIA DOMENY PRZEZNACZENIA

1. **Celny cios:** Otrzymujesz +20 do następnego testu ataku.
2. **Przepowiednia^{M, K}:** Informuje czy akcja będzie miała dobry, czy zły rezultat.
3. **Nałożenie klątwy:** -6 do wartości atrybutów; -4 do testów ataków, rzutów obronnych oraz testów umiejętności i atrybutów lub 50% ryzyka utraty następnej akcji.
4. **Prorocтво^M:** Daje przydatną radę dotyczącą planowanych działań.
5. **Znak sprawiedliwości:** Wskazana czynność spowoduje zadziałanie *klątwy*, która wpłynie na podmiot.
6. **Zadanie/misja:** Jak *słabsze zadanie* plus wpływa na istotę dowolnego rodzaju.
7. **Wizja^{M, D}:** Jak *znajomość legend*, ale szybsze i mętsze.
8. **Chwilo we ośnieniu:** Zyskujesz premię z ośnienia do jednego testu ataku, rzutu obronnego, testu umiejętności lub atrybutu.
9. **Przezorność:** „Szósty zmysł” ostrzega przed nadchodzącym niebezpieczeństwem.

DOMENA RODZINY

Bóstwa: Berronar Czyste Srebro, Cyrollalee, Eldath, Hathor, Izysda, Liilira, Luthic, Yondalla.

Zesłana moc: W darmowej akcji możesz za pomocą premii unikowej +2 do KP chronić tyle stworzeń, ile wynosi twój modyfikator z Charyzmy (minimum jedno stworzenie). Jest to zdolność nadnaturalna, a efekt utrzymuje się przez 1 rundę na poziom. Jeśli chronione stworzenie oddali się od ciebie na odległość przekraczającą 3 metry, straci powyższą premię. Możesz tą mocą chronić również siebie.

ZAKŁĘCIA DOMENY RODZINY

1. **Blagosławieństwo:** Sprzymierzeńcy otrzymują +1 do testów ataków i rzutów obronnych na strach.
2. **Tarcza dla przyjaciela^K:** Otrzymujesz połowę obrażeń podmiotu.
3. **Pomocna dłoń:** Widmowa dłoń prowadzi do ciebie podmiot.
4. **Nadanie zdolności czarowania:** Przenosi czary na podmiot.
5. **Telepatyczna więź Rary'ego:** Połączenie umożliwiające porozumiewanie się sprzymierzeńcom.
6. **Uczta bohaterów:** Jedzenie dla jednej istoty/na poziom, które leczy i zapewnia premie do walki.
7. **Azyl^M:** Zmienia przedmiot tak, by przetransportować do ciebie jego posiadacza.
8. **Ochrona przed czarami^{M, K}:** Zapewnia premię z odporności +8.
9. **Przymatyczna sfera:** Jak *przymatyczna ściana*, ale otacza dokola.

DOMENA ROŚLIN

Bóstwa: Angharradh, Baervan Włóczykij, Chauntea, Eldath, Fenmarel Mestarine, Gwaeron Wichura, Mielikki, Ozyrys, Rilifane Rallathil, Sheela Peryroyl, Shiallia, Silvanus, Solonor Thelandira, Thard Harr, Ubtao.

DOMENA ROZKŁADU

Bóstwa: Jergal, Kelemvor, Ozyrys, Urologan.

Zesłana moc: Raz dziennie możesz użyć dotyku śmierci – zdolności nadnaturalnej mającej zabójczy efekt. Musisz wykonać udany atak dotykowy wręcz wymierzony w żywą istotę (wykorzystując zasady dotyczące zaklęć dotykowych). Następnie wykonujesz rzut 1k6 na każdy posiadany poziom w klasie kapłana. Jeżeli uzyskasz w sumie wynik przynajmniej równy aktualnej liczbie punktów wytrzymałości ofiary, ta ginie (bez rzutu obronnego).

ZAKŁĘCIA DOMENY ROZKŁADU

1. **Ukrycie przed nieumarłymi:** Nieumarły nie jest w stanie percypować jednego podmiotu/poziom.
2. **Spowolniony rozkład:** Chroni przed rozkładem jedne zwłoki.
3. **Rozmawianie ze zmarłymi:** Zwłoki odpowiadają na jedno pytanie/dwa poziomy.
4. **Ochrona przed śmiercią:** Zapewnia niepodatność na czary śmierci oraz efekty oparte na energii negatywnej.
5. **Zabicie żywego:** Atak dotykowy zabija ofiarę.
6. **Zabicie nieumarłego^M:** Niszczy 1k4 KW/poziom nieumarłych (maks. 20k4).
7. **Zniszczenie^K:** Zabija ofiarę i niszczy jej zwłoki.
8. **Gwarancja życia^{RG}:** Chroni cię przed jednym rodzajem pewnej śmierci.
9. **Wycie banshee:** Zabija jedno stworzenie/poziom.

DOMENA RÓWNOWAGI

Bóstwa: Grumbar, Oghma, Ubtao, Waukeen.

Zesłana moc: Raz dziennie możesz w darmowej akcji dodać swój modyfikator z Roztropności do Klasy Pancerza. Premia utrzymuje się przez 1 rundę na poziom kapłana.

ZAKŁĘCIA DOMENY RÓWNOWAGI

1. **Scalanie:** Naprawia przedmiot.
2. **Uspokojenie emocji:** Uspokaja istoty, gniąc efekty związane z emocjami.
3. **Jasność umysłu^{POD}:** Zapewnia premię +4 do rzutów obronnych przeciw czarom zaurcozeń, przymusów i zwidów; zmniejsza powodowane przez zwidy ryzyko chybień o 10%.
4. **Odesłanie:** Zmusza istotę do powrotu na rodzimy plan.
5. **Sanktuarium, zbiorowce^{POD}:** Przeciwnicy nie mogą atakować jednego stworzenia/2 poziomy, a te nie mogą atakować ich.
6. **Wygnanie:** Wygania 2 KW/poziom istot pozaplanarnych.
7. **Stowo równowagi^{POD}:** Zabija, paraliżuje, osłabia lub powoduje mdłości u stworzeń nie-neutralnych.
8. **Ochrona przed czarami^{M, F}:** Zapewnia premię z odporności +8.
9. **Na szalach równowagi^{POD}:** Rani lub leczy stworzenia w promieniu 9 m wokół ciebie.

DOMENA RUN

Bóstwa: Deneir, Dugmaren Jasny Płaszcz, Jergal, Mystra, Thoth.

Zesłana moc: Zyskujesz atut premiiowy Zapisanie zwoju.

ZAKŁĘCIA DOMENY RUN

1. **Wymazywanie:** Powoduje zniknięcie zwykłych i magicznych zapisów.
2. **Sekretna strona:** Zmienia jedną stronę tak, by ukryć jej prawdziwą zawartość.
3. **Glif strażniczy^M:** Inskrypcja krzywdząca istoty, które po niej przejdą.
4. **Wybuchające runy:** Przeczytane powodują 6k6 obrażeń.
5. **Planarne spełnienie, słabsze:** Więzy pozaplanarną istotę o 6 KW lub mniej, dopóki nie wypełni zadania.
6. **Glif strażniczy, potężniejszy:** Jak *glif strażniczy*, ale do 10k8 obrażeń lub czar 6. poziomu.
7. **Dramwija natychmiastowe przyzwanie^M:** Przygotowany przedmiot natychmiast pojawia się w twojej ręce.
8. **Przepisanie symbolu^{K,PG}:** Bezpiecznie przenosi nieuruchomiony magiczny symbol na inne miejsce.
9. **Krag teleportacji^M:** Krag teleportuje do wskazanego miejsca każdą istotę, która znajdzie się w jego środku.

DOMENA RZEMIOSŁA

Bóstwa: Callarduran Gładkoręki, Dugmaren Jasny Płaszcz, Dumathoin, Flandal Stalowoskóry, Garl Świetlistozłoty, Geb, Gond, Laduguer, Moradin, Thoth.

Zesłana moc: Rzucaasz zaklęcia tworzenia na poziomie czarującego o +1 wyższym i zyskujesz atut premiiowy Skupienie na umiejętności (premia +3) w wybranym Rzemiośle.

ZAKŁĘCIA DOMENY RZEMIOSŁA

1. **Ożywienie liny:** Sprawia, że lina porusza się zgodnie z twoją wolą.
2. **Kształtowanie drewna:** Przekształca drewniane przedmioty wedle twojego życzenia.
3. **Kształtowanie kamienia:** Nadaje kamieniowi dowolny kształt.
4. **Pomniejsze tworzenie:** Tworzy jeden przedmiot z drewna lub materiału.
5. **Ściana kamieni:** Tworzy kamienną ścianę, którą można ukształtować.
6. **Niezwykła maszyna^{2K}:** Tworzy iluzoryczną, wieloramienną maszynę, która działa jak duży ożywiony przedmiot.
7. **Zaawansowane tworzenie:** Jak *pomniejsze tworzenie*, plus kamień i metal.
8. **Klatka mocy^M:** Sześcienną lub klatką mocy, więzi wszystko co jest w środku.
9. **Niezwykła maszyna, potężniejsza^{2K}:** Jak *niezwykła maszyna*, ale tworzy potężniejszy iluzjny konstrukt.

DOMENA SIŁY

Bóstwa: Anhur, Bahgtru, Clangeddin, Garagos, Gruumsh, Helm, Ilmater, Lathander, Loviatar, Malar, Tempus, Torm, Uthgar.

DOMENA SŁOŃCA

Bóstwa: Horus-Re, Lathander.

DOMENA SZCZĘŚCIA

Bóstwa: Abbathor, Beshaba, Brandobaris, Erevan Ilesere, Hala Jasny Topór, Maskra, Oghma, Tymora, Vergadain.

DOMENA SZLACHECTWA

Bóstwa: Czerwona Rycerka, Horus-Re, Lathander, Milil, Nobanion, Siamorfe.

Zesłana moc: Raz dziennie możesz zainspirować sojuszników, którzy przez 1 rundę słuchają wypowiedzianych przez ciebie słów. Każdy z nich zyskuje premię z morale +1 do rzutów obronnych, testów ataków, atrybutów i umiejętności oraz testów obrażeń zadawanych przez broń. Użycie tej zdolności czaropodobnej to akcja standardowa, a efekt utrzymuje się tyle rund, ile masz premii z Charyzmy (minimum 1 rundę).

ZAKŁĘCIA DOMENY SZLACHECTWA

1. **Boska łaska:** Zyskujesz +1 na trzy poziomy do testów ataków i obrażeń.
2. **Zachwyt:** Ujmuję wszystkich w promieniu 30 m + 3 m/poziom.
3. **Magiczna szata:** Zbroja lub tarcza otrzymuje +1 z usprawnienia na cztery poziomy.
4. **Ujawnienie kłamstw:** Ujawnia zamierzone oszustwa.
5. **Rozkaz, potężniejszy:** Jak *rozkaz*, ale wpływa na jeden podmiot/poziom.
6. **Zadanie/misja:** Jak *słabsze zadanie* plus wpływa na istotę dowolnego rodzaju.
7. **Odrzucenie:** Istoty nie mogą się do ciebie zbliżyć.
8. **Żądanie:** Jak *przesłanie wieści*, plus ślesz sugestię.
9. **Burza zemsty:** Burza, deszcz kwasu, błyskawice i grad.

DOMENA SZLAMU

Bóstwa: Ghaunadaur.

Zesłana moc: Możesz karcić lub rozkazywać słuzom, tak jak zwykły kapłan rozkazuje i karci nieumarłych. Z tej zdolności masz prawo korzystać tyle razy dziennie, ile wynosi twój modyfikator z Charyzmy +3.

ZAKŁĘCIA DOMENY SZLAMU

1. **Thuszcz:** Sprawia, że przedmiot lub kwadrat o boku 3 m staje się śliskim.
2. **Kwasowa strzała Melfa:** Atak dotykowy dystansowy; 2k4 obrażeń na rundę +1 runda/trzy poziomy.
3. **Trucizna:** Dotyk powoduje obniżenie Bd o 1k10, powtarzające się po 1 min.
4. **Rdzewienie:** Twój dotyk powoduje korozję żelaza i stopów.
5. **Czarne macki Evara:** Macki chwytają wszystkich na obszarze 4,5-metrowej fali.
6. **Przemiana skały w błoto:** Przemienia dwa sześcienną o krawędzi 3 m na poziom.
7. **Zniszczenie^K:** Zabija ofiarę i niszczy jej zwtoki.
8. **Słowo mocy: oślepienie:** Oślepia jedną istotę o 200 lub mniej pw.
9. **Implozja:** Zabija jedną istotę/rundę.

DOMENA ŚMIERCI

Bóstwa: Velsharoon, Yurtus.

DOMENA TYRANII

Bóstwa: Bane, Tiamat.

Zesłana moc: ST rzutu obronnego na wszystkie rzucane przez ciebie zaklęcia przymusu rośnie o 2.

ZAKLĘCIA DOMENY TYRANII

1. **Rozkaz:** Jedna ofiara przez rundę wykonuje wydany rozkaz.
2. **Zachwyt:** Ujmuję wszystkich w promieniu 30 m + 3 m/poziom.
3. **Ujawnienie kłamstw:** Ujawnia zamierzone oszustwa.
4. **Strach:** Ofiary w stożku uciekają przez 1 rundę/poziom.
5. **Rozkaz, potężniejszy:** Jak *rozkaz*, ale wpływa na jeden podmiot/poziom.
6. **Zadanie/misja:** Jak *słabsze zadanie* plus wpływa na istotę dowolnego rodzaju.
7. **Chwytająca dłoń Bigby'ego:** Duża ręka zapewnia osłonę, popycha lub toczy zware.
8. **Zauroczenie potwora, zbiorowe:** Jak *zauroczenie potwora*, ale wpływa na wszystkie istoty w promieniu 9 m.
9. **Zdominowanie potwora:** Jak *zdominowanie osoby*, ale wpływa na istoty dowolnego rodzaju.

DOMENA UMYŚLOWOŚCI

Bóstwa: Duerra z Podziemi.

Zesłana moc: Raz dziennie możesz wytworzyć mentalną osłonę, która obdarzy dowolne dotknięte przez ciebie stworzenie premią z odporności do następnego rzutu obronnego na Wolę. Wspomnianą premią jest równa twemu poziomowi +2. Aktywowanie tej mocy to akcja standardowa, a efekt utrzymuje się przez 1 godzinę. Ta mentalna osłona to zdolność czaropodobna i efekt odrzucania.

ZAKLĘCIA DOMENY UMYŚLOWOŚCI

1. **Dezorientacja, słabsza:** Jedna istota jest *zdezorientowana* przez rundę.
2. **Wykrycie myśli:** Pozwala „wysłuchiwać się” w powierzchowne myśli.
3. **Jasnosłuchanie/jasnowidzenie:** Pozwala przez 1 min./poziom słyszeć lub widzieć na odległość.
4. **Modyfikacja pamięci:** Zmienia pamięć podmiotu dotyczącą 5 minut.
5. **Zamknięcie umysłu:** Podmioty podlegają karze –10 do Rzt i rzutów obronnych na Wolę.
6. **Telepatyczna więź Rary'ego:** Połączenie umożliwiające porozumiewanie się sprzymierzeńcom.
7. **Antypatia:** Przedmiot lub miejsce pod działaniem zaklęcia odpycha wskazane istoty.
8. **Znieczulenie umysłu:** Podmiot zyskuje niepodatność na magię mentalną/emocjonalną oraz szpiegowanie.
9. **Projekcja astralna^M:** Przenosi ciebie oraz towarzyszy na Plan Astralny.

DOMENA WIEDZY

Bóstwa: Angharradh, Azuth, Deneir, Dugmaren Jasny Płaszcz, Dumathoin, Gond, Gwaeron Wichura, Labelas Enoreth, Milil,

Mystra, Oghma, Sashelas z Głębin, Savras, Sehanine Księżycowy Łuk, Shar, Siamorfe, Thoth, Tyr, Waukeen.

DOMENA WODNEJ ŚMIERCI (PRESTIŻOWA)

Bóstwa: Blihdoolpoolp, Umberlee.

Zesłana moc: Zyskujesz zdolność *ugodzenia* dowolnego nie-wodnego stworzenia raz dziennie jednym normalnym atakiem wręcz. Dodajesz swą premię z Roztropności do testu ataku i z adajesz 1 dodatkowy punkt obrażeń na poziom w klasie pozwalającej rzucać czary objawień.

ZAKLĘCIA DOMENY PRESTIŻOWEJ WODNEJ ŚMIERCI

1. **Opłatanie:** Rośliny opłatują wszystkich w promieniu 12 m.
2. **Znamię wyrzutka^{POD}:** Podmiot podlega karze –5 do testów Błefowania i Dyplomacji oraz karze –2 do KP.
3. **Kontrolowanie wody:** Unosi lub obniża poziom wody.
4. **Wzburzenie wody^{POD}:** Fala przypuszcza atak szarż byka.
5. **Odwodnienie^{POD}:** Obniża Bł podmiotu.
6. **Utopienie^{POD}:** Podmiot natychmiast zaczyna się topić.
7. **Zakażna mgła^{POD}:** Przenosić chorobę chmura mgły o promieniu 9 m.
8. **Ohydne usychanie:** Powoduje 1k6/poziom obrażeń w promieniu 9 m.
9. **Utopienie, zbiorowe^{POD}:** Jak *utopienie*, ale działa na 1 podmiot/poziom.

DOMENA WODY

Bóstwa: Eldath, Izda, Istishia, Sashelas z Głębin, Silvanus, Sobek, Umberlee.

DOMENA WOJNY

Bóstwa: Anhur, Arvoreen, Clangeddin, Corellon Larethian, Czerwona Rycerka, Duerra z Podziemi, Gaerdal Żelaznoręki, Garagos, Gorm Gulthyn, Gruumsh, Haela Jasny Topór, Ilneval, Selvetarm, Shevarash, Solonor Thelandira, Tempus, Tyr, Uthgar.

DOMENA ZAUROCZEN

Bóstwa: Eilistraee, Gargauth, Hanali Celanil, Lliira, Milil, Oghma, Poszukiwacz Wyvernspur, Sharess, Sharindlar, Sheela Peryroyl, Sune.

Zesłana moc: Możesz raz dziennie zwiększyć swą Charyzmę o 4 punkty. Aktywacja tej mocy to akcja darmowa. Wzrost Charyzmy utrzymuje się przez 1 minutę.

ZAKLĘCIA DOMENY ZAUROCZEN

1. **Zauroczenie osoby:** Sprawia, że jedna osoba staje się twoim przyjacielem.
2. **Uspokojenie emocji:** Uspokaja istoty, negując efekty związane z emocjami.
3. **Sugestia:** Zmusza podmiot do wykonania wskazanego działania.
4. **Promyk nadziei:** Podmiot zyskuje +2 do testów ataków i obrażeń, rzutów obronnych oraz testów umiejętności i atrybutów.
5. **Zauroczenie potwora:** Sprawia, że potwór wierzy, iż jest twoim sprzymierzeńcem.

6. **Zadanie/misja:** Jak *słabsze zadanie* plus wpływa na istotę dowolnego rodzaju.
7. **Obłąd:** Ofiara cierpi na długotrwałą *dezorientację*.
8. **Żądanie:** Jak *przesłanie wiści*, plus ślesz *sugestię*.
9. **Zdominowanie potwora:** Jak *zdominowanie osoby*, ale wpływa na istoty dowolnego rodzaju.

DOMENA ZIEMI

Bóstwa: Callarduran Gładkoręki, Chauntea, Dumathoin, Geb, Gond, Grumbar, Luthic, Moradin, Sejojan Herold Ziemi, Urdlen, Uroalan.

DOMENA ZIMNA

Bóstwa: Auril, Ulutiu.

Zesłana moc: Możesz odpędzać lub niszczyć stworzenia ognia, tak jak dobry kapłan odpędza lub niszczy nieumarłych, a także karcieć lub rozkazywać stworzeniom zimna, tak jak zły kapłan karcieć nieumarłych. Użycie tej mocy liczy się jak jednorazowe wykorzystanie twej zdolności odpędzania.

ZAKŁĘCIA DOMENY ZIMNA

1. **Dotyk chłodu:** Jeden dotyk/poziom powoduje 1k6 obrażeń oraz może obniżyć o 1 wartość S.
2. **Ozębienie metalu:** Sprawia, że metal staje się tak chłodny, że rani każdego, kto go dotknie.
3. **Deszcz ze śniegiem:** Utrudnia poruszanie się i ogranicza pole widzenia.
4. **Lodowa nawałnica:** Grad zadaje 5k6 obrażeń na obszarze walca o średnicy 12 m.
5. **Ściana lodu:** *Lodowa płaszczyszyna* tworzy ścianę o 15 pw +1/poziom, a *półsfera* więzi istotę w swym środku.
6. **Stożek zimna:** 1k6/poziom obrażeń od zimna.
7. **Kontrolowanie pogody:** Zmienia pogodę w okolicy.
8. **Promień chłodu:** Udany atak dotykowy dystansowy powoduje 1k6/poziom obrażeń od zimna.
9. **Posłuszna lawina^{PG}:** Tworzy lawinę, która przysypuje lub razi wrogów szarżą byka, i zadaje zmienne obrażenia od zimna.

DOMENA ZŁA

Bóstwa: Abbathor, Auril, Baghtru, Bane, Beshaba, Cyric, Duerra z Podziemi, Gargauth, Ghaunadaur, Gruumsh, Ilneval, Kiaransalee, Laduguer, Lolth, Loviatar, Luthic, Malar, Maska, Selvetarm, Set, Shar, Shargaas, Sobek, Talona, Talos, Tiamat, Umberlee, Urdlen, Velsharoon, Vhaeraun, Yurtus.

DOMENA ZNISZCZENIA

Bóstwa: Bane, Cyric, Garagos, Ilneval, Istishia, Kossuth, Lolth, Talona, Talos, Umberlee, Yurtus.

DOMENA ZWIERZĘTA

Bóstwa: Aerdrie Faenya, Baervan Włóczykij, Chauntea, Femmarel Mestarine, Gwaeron Wichura, Lurue, Malar, Miellik, Nobanion, Shiallia, Silvanus, Sobek, Thard Harr, Ulutiu, Uthgar.

zaklęcia paladyna

1-POZIOMOWE ZAKLĘCIA PALADYNA

Ogłuszający brzdęk^{MAG}: Przy udanym ataku dotykowym broń powoduje głuchotę.

Leczenie wiarą^{MAG}: Leczy wyznawcy twojego bóstwa 8 pw +1/poziom (maks. +5).

Srebrnobrody^{MAG}: Wystrasz ci sztywna, srebrzysta broda, która daje premię +2 do pancerza.

Strategiczna szarża^{MAG}: Otrzymujesz korzyści z atutu Ruchliwość.

Wizja chwały^{MAG}: Podmiot zyskuje premię z morale +1 do następnego rzutu obronnego.

Ostrzegawczy krzyk^{MAG}: Twa krzyk słyszą wszystkie żywe stworzenia w promieniu 750 metrów.

2-POZIOMOWE ZAKLĘCIA PALADYNA

Aura chwały^{MAG}: Premia do testów umiejętności opartych na Charyzmie, leczą sojuszników oraz wzmacnia ich odporność na strach.

Boska dłoń^{MAG}: Zapewnia wyznawcy swego boga premię uświęconą lub błuźniczą +2 do rzutów obronnych.

Jasność umysłu^{POD}: Zapewnia premię +4 do rzutów obronnych przeciw czarom zaurcożeń, przymusów i zwiódów. Zmniejsza powodowane przez zwidy ryzyko chybień o 10%.

Ostrze zguby^{MPOD}: Broń tnąca staje się bronią zguby.

Siła kamienia^{MAG}: *Siła byka*, która się kończy, gdy stracisz kontakt z ziemią.

3-POZIOMOWE ZAKLĘCIA PALADYNA

Loyalny wasa^{MAG}: Sojusznik otrzymuje premię +3 przeciw efektom wpływającym na umysł i nie da się go przymusić do skrzywdzenia ciebie.

Oręż zguby nieumarłych^{PG}: Broń zyskuje moc *zguby* i dobry charakter.

Poznanie największego wroga^{MAG}: Ustala względną potęgę stworzeń na obszarze działania.

Schron mocy^{PG}: Tworzy sferę mocy, do której wrogowie nie mogą wkroczyć. Obdarza premią uświęconą +2 do rzutów obronnych przeciw atakom złych stworzeń.

Słuszna furia^{MAG}: Otrzymujesz tymczasowe pw, premię z naturalnego pancerza +2, +2 do S i Z; nieumarli, którzy cię trafiają, otrzymują 1 obrażenie.

4-POZIOMOWE ZAKLĘCIA PALADYNA

Boski oręż^{MAG}: Nadaje twojej broni magiczne właściwości, odpowiednie dla twojego bóstwa opiekuńczego.

Dłotw Torma^{MAG}: Nieruchoma sfera ochronna oształtami wyznawców innych bogów.

Laska Ilmaters^{PG}: Podmiot zyskuje atut Krzepa oraz niepodatność na stłuczenia, efekty zaurcożenia i przymusu, ataki bólu i inne trudne okoliczności. Może też funkcjonować, mając od -1 do -9 pw.

Miecz praworządności^{PG}: Broń staje się orężem aksjomatycznym +5 i tworzy *magiczny krąg przeciw chaosowi*.

Mściwość^{MAG}: Zabity sojusznik powraca do życia na 1 min./poziom.

W poszukiwaniu wiecznego spoczynku^{MAG}: Odpędzasz nieumarłych jak paladyn na poziomie o dwa wyższym.

zaklęcia rycerza ciemności

1-POZIOMOWE ZAKLĘCIA RYCERZA CIEMNOŚCI

Leczenie wiary^{MAG}: Leczy wyznawcy twojego bóstwa 8 pw +1/poziom (maks. +5).

Przyzwanie nieumarłego I^{K PG}: Sprowadza nieumarłego, który walczy po twojej stronie.

Strategiczna szarża^{MAG}: Otrzymujesz korzyści z atutu Ruchliwość.

Znamie wyrzutka^{POD}: Podmiot podlega karze –5 do testów Błefowania i Dyplomacji oraz karze –2 do KP.

2-POZIOMOWE ZAKLĘCIA RYCERZA CIEMNOŚCI

Boska dłoń^{MAG}: Zapewnia wyznawcy swego boga premię uświęconą lub błuźniczą +2 do rzutów obronnych.

Jasność umysłu^{POD}: Zapewnia premię +4 do rzutów obronnych przeciw czarom zauroczeń, przymusów i zwidów. Zmniejsza powodowane przez zwidy ryzyko chybień o 10%.

Przyzwanie nieumarłego II^{K PG}: Sprowadza nieumarłego, który walczy po twojej stronie.

3-POZIOMOWE ZAKLĘCIA RYCERZA CIEMNOŚCI

Poznanie największego wroga^{MAG}: Ustala względną potęgę stworzeń na obszarze działania.

Przyzwanie nieumarłego III^{K PG}: Sprowadza nieumarłego, który walczy po twojej stronie.

4-POZIOMOWE ZAKLĘCIA RYCERZA CIEMNOŚCI

Przyzwanie nieumarłego IV^{K PG}: Sprowadza nieumarłego, który walczy po twojej stronie.

Boski oręż^{MAG}: Nadaje twojej broni magiczne właściwości, odpowiednie dla twojego bóstwa opiekuńczego.

zaklęcia skrytobójcy

1-POZIOMOWE ZAKLĘCIA SKRYTOBÓJCZY

Widzenie w słabym świetle^{MAG}: Podmiot widzi dwukrotnie dalej przy danym oświetleniu.

Wyciszenie odrzwi^{MAG}: Tłumi dźwięki wydawane przez drzwi lub okna.

3-POZIOMOWE ZAKLĘCIA SKRYTOBÓJCZY

Amorficzny kształt^{POD}: Ciało podmiotu nabiera płynnej konsystencji i może szybko przenikać przez szczeliny.

Pajęczna truczyna^{MAG}: Dotyk obniża Siłę o 1k6, tyle samo po 1 minucie.

zaklęcia tropiciela

1-POZIOMOWE ZAKLĘCIA TROPICIELA

Górujący dąb^{MAG}: Premię +10 do testów Zastraszania.

Kamuflaż^{POD}: Podmiot zyskuje premię +10 do testów Ukrywania się.

Łaska myśliwego^{MAG}: Przy następnym trafieniu z łuku automatycznie zagrażasz trafieniem krytycznym.

Obserwacja natury^{MAG}: Jak *obserwacja śmierci*, ale tylko względem zwierząt i roślin.

Pewny krok^{MAG}: Premię +10 do testów Zachowania równowagi.

Prześladować pietro^{MAG}: Oznaczasz ofiarę symbolem, który widziś pomimo przebrań.

Siła tarana^{MAG}: Twoje dłonie są twardsze, zaś twoje ataki bez broni niszczą normalne obrażenia.

Szybkie pływanie^{MAG}: Podmiot zyskuje szybkość pływania 9 m.

Widzenie w słabym świetle^{MAG}: Podmiot widzi dwukrotnie dalej przy danym oświetleniu.

Z gałęzi na gałąź^{MAG}: +10 do testów Wspinaczki oraz normalne poruszanie się po drzewach.

Zapach strachu^{MAG}: Woń podmiotu potrąja szansę na spotkania w trakcie podróży.

2-POZIOMOWE ZAKLĘCIA TROPICIELA

Jedność z ziemią^{MAG}: Więz z naturą zapewnia premię +2 do testów umiejętności związanych ze światem natury.

Łatwy szlak^{MAG}: Sprawia, iż łatwiej podążać szlakiem.

Pazury bestii^{PG}: Twoje ręce stają się bronią zadającą 1k8 obrażeń.

Rycie^{POD}: Podmiotowi wyrastają pazury, zyskuje zdolność rycia z szybkością 3 m.

Węch^{MAG}: Zapewnia zdolność węch na 1 godzinę/poziom.

3-POZIOMOWE ZAKLĘCIA TROPICIELA

Bezpieczna przesieka^{MAG}: Jak *sanktuarium*, ale chroni obszar i trwa 1 godzinę/poziom.

Przynęta^{MAG}: Uluda, która nasładowuje ciebie i sojuszników.

Spragnione ostrze^{MAG}: Broni cięta świeci i otrzymuje premię +3.

Ułatwienie wspinaczki^{MAG}: Zmienia ST Wspinaczki po pionowej powierzchni na 10.

Wyczuwanie drgań^{POD}: Obdarza wyczuwaniem drgań w promieniu 9 metrów.

Żywe ślady^{MAG}: Widzisz ślady tak świeże, jakby dopiero co je zostawiono.

4-POZIOMOWE ZAKLĘCIA TROPICIELA

Kamuflaż, zbiorowy^{MAG}: Jak *kamuflaż*, ale wpływa na wszystkich w zasięgu (w MAG występuje pod nazwą *masowy kamuflaż*).

Łono ziemi^{MAG}: Ty i jedno stworzenie/poziom chowacie się w ziemi.

Nadzwyczajne widzenie w ciemnościach^{ODL}: Podmiot widzi w ciemnościach na dowolny zasięg.

Rycie, zbiorowe^{POD}: Jak *rycie*, ale wpływa na 1 podmiot/poziom.

Ukąszenie węża^{MAG}: Twoja ręka zmienia ci się w jadowitego węża, którego możesz wykorzystać do ataku.

Widzenie w ciemnościach, zbiorowe^{POD}: Jak *widzenie w ciemnościach*, ale działa na 1 podmiot/poziom.

Widzenie w głębszych ciemnościach^{POD}: Podmiot widzi w magicznych ciemnościach na zasięg 18 m.

CZARY

Opisane tutaj zaklęcia podlegają normalnym zasadom z rozdziału 10 „Magia” i rozdziału 11 „Czary” z *Podręcznika Gracza*.

Bitewny zryw

Przemiany

Poziom: Wprowadzony Bane'a 5

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

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

Cele: Ty i maksymalnie jedno stworzenie/obronnych, żadne dwie istoty nie mogą znajdować się od siebie w odległości przekraczającej 9 m

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Oporność na czary: Tak

Kradniesz energię innym. Każda ofiara poza tobą podlega karze –2 do rzutów obronnych, testów ataków i obrażeń dawanym przez broni. Dopóki choć jeden wróg jest pod działaniem tego zaklęcia, otrzymujesz następujące korzyści.

- Zyskujesz premię +1 do testów ataków i rzutów obronnych na Refleks oraz premię unikową +1 do KP. Wszelkie okoliczności pozbawiające ci premii ze Zręczności do Klasy Pancerza (jeśli taką masz) negują również premię unikową.
- Prędkość wszystkich twoich sposobów poruszania się rośnie o 9 metrów, maksymalnie do dwukrotności normalnej szybkości danego rodzaju ruchu. Ten przyrost uznaje się za premię z usprawnienia.
- Podczas akcji całkowitego ataku możesz wykonać jeden dodatkowy atak dowolną trzymaną bronią. Wykonujesz go z pełną bazową premią do ataku, plus wszelkie modyfikatory odpowiednie do sytuacji. Efekt ten nie kumuluje się z podobnymi efektami, na przykład z czarem *przyspieszenie* ani bronią będącą *orzechem prędkości*.
- Jeśli nie wykonasz dodatkowego ataku, możesz rzucić każde przygotowane zaklęcie 0. lub 1. poziomu w darmowej akcji, tak jakbyś użył atutu Przyspieszenie czaru. Za każde dwa poziomy powyżej 9. możesz tak samo wpłynąć na zaklęcie o 1 poziom wyższy (2-poziomowe na 11. poziomie, 3-poziomowe na 13. poziomie, 4-poziomowe na 15. poziomie i 5-poziomowe na 17. poziomie). Efekt nie wpływa na czary poziomu wyższego niż 5.

Jeśli wszyscy objęci czarem wrogowie uwolnią się od jego wpływu (zginą, wejdą w pole *anty magii*, skorzystają z *rozproszenia magii* itp.), zaklęcie natychmiast przyska.

Bombardowanie

Przywoływanie (tworzenie)

Poziom: Drd 8

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Daleki (120 m + 12 m/poziom)

Obszar: Rozprysk o promieniu 4,5 metra

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Refleks zmniejsza o połowę; patrz opis

Oporność na czary: Tak

Spuszczasz z nieba grad kamieni wrogom na głowy. Określasz centralny punkt rozprysku. Każde stworzenie na obszarze, któremu nie uda się rzut obronny na Refleks, otrzymuje 1k8 obrażeń na poziom czarującego (maksymalnie 20k8) i zostaje zagrzebane pod rumowiskiem (patrz „Lawiny”, strona 90 *Przewodnika Mistrza Podziemi*). Udany rzut obronny zmniejsza liczbę obrażeń o połowę i chroni przed zasypaniem. Zagrzebanym osobom grozi uduszenie (patrz strona 302 *Przewodnika Mistrza Podziemi*), jeśli nie wydostaną się spod kamieni (akcja calorundowa).

Koncentrator: Kryształ kwarcowy wtopiony w kamień.

Boska umiejętność

Poznanie

Poziom: Wprowadzony Gonda 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas działania: 1 min./poziom

Rzut obronny: Brak

Oporność na czary: Tak

Czar naznacza podmiot dotknięciem boskiego przewodnictwa, zapewniając premię z biegłości +5 do testu wybranej przez ciebie umiejętności. Jeśli podmiot nie ma rang da-

nej umiejętności, uznaje się, że ma 1/2 rangi, a więc jest w niej jakby wyszkolony, choć owe 1/2 rangi nie wpływa na testy.

Eventualnie podmiot może zyskać biegłość we wskazanej przez ciebie jednej broni (prostej, żołnierskiej lub egzotycznej) bądź pancerzu (lekkim, średnim, ciężkim lub tarczy) – jakby posiadał odpowiedni atut.

Buzdygan odo

Wywoływanie [moc]

Poziom: Wprowadzony Helma 3

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: 0 m

Efekt: Buzdygan mocy

Rzut obronny: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wytrwałość neguje; patrz opis

Oporność na czary: Tak

Tworzysz świecący buzdygan z mocy, który pojawia się w twojej dłoni. Musisz wykonać udany atak dotykowy wręcz, aby trafić nim w cel. Jeżeli ci się uda, *buzdygan Odo* zadaje 1k6 obrażeń od mocy na poziom czarującego (maksymalnie 10k6). Trafiony nieumarły otrzymuje dodatkowo +1 obrażenie na poziom czarującego (maksymalnie +10). Stworzenie uderzone buzdyganem musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość – nieudany oznacza sparaliżowanie na 1 rundę. Możesz raz zaatakować *buzdyganem Odo* w tej samej rundzie, w której go wywołasz.

Buzdygan zajmuje miejsce w dłoni, ale nie znika, gdy rzucasz kolejny czar. Jeżeli sam staniesz się celem zaklęcia mając w dłoni buzdygan, możesz sprawić, że broni z mocy wchłonę ów czar.

Buzdygan znika, gdy trafi stworzenie, gdy użyjesz go do wchłonięcia czaru albo gdy z jakiegś przyczyny wypuścisz go z ręki. W miejscu, w którym zniknął, do końca czasu działania jasniejsze efekty czaru *światła*.

całun płomieni

Wywoływanie [ogień]

Poziom: Cza/Zak 5

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

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

Cel: Jedno stworzenie

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Refleksy neguje; patrz opis
Odporność na czary: Tak

Niniejszy czar, czasami zwany „zabójcą trolli”, sprawia, iż jedną istotę ogarniają płomienie, zadając 2k obrażeń od ognia natychmiast po nieudanym rzucie obronnym. W każdej kolejnej rundzie ofiara otrzymuje kolejne 2k obrażeń od ognia. W każdej rundzie, w której poświęci ona akcję ruchu na gaszenie płomieni, ma prawo do kolejnego rzutu na Refleks. Sukces w dowolnym z nich (po pierwszej rundzie) oznacza ugaszenie płomieni i zakończenie działania zaklęcia.

Oprócz wymienionych wcześniej efektów, podmiot w każdej rundzie, w której się pali, sieć wokół podmuchami ognia. Wszystkie stworzenia w promieniu 3 metrów płonącego otrzymują 1k+ obrażenia od ognia na rundę, które neguje udany rzut obronny na Refleks.

Materiałny komponent: Szczypta saletry, kawałek fosforu i pasek koronkowej tkaniny lub pajęczyny.

chmura konsternacji

Wywoływanie

Poziom: Brd 2, Cza/Zak 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: 3 m

Obszar: 3-metrowy stożek

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Wytrzymałość neguje

Odporność na czary: Tak

Zioniesz niewidzialnym stożkiem zepsutego powietrza. Każde stworzenie na obszarze przez 1k6 rund odczuwa mdłości.

chwała męczennika

Odrzucanie [dobro]

Poziom: Wprowadzony Ilmater 4

Komponenty: W, S, K, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

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

Cele: Jedno stworzenie/poziom

Czas działania: 1 godzina/poziom (P)

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Czar, jak *tarcza dla przyjaciela*, chroni podmioty, tworząc mistyczną więź między nimi a tobą, która przenosi na ciebie części otrzymywanych przez nich obrażeń. Każdy podmiot zyskuje premię z odbicia +1 do KP i premię z odporności +1 do wszystkich rzutów obronnych. Ponadto każdy otrzymuje w każdym ataku tylko połowę normalnych ran obniżających punkty wytrzymałości, reszta przenosi się na ciebie. Ataki niepowodujące obniżenia punktów wytrzymałości – jak *zawrocenie*, obniżenie wartości atrybutów, wyszcząsanie poziomu czy *dezintegracja* – działają normalnie. Jeśli punkty wytrzymałości podmiotu spadną wskutek obniżenia wartości Budowy, ich zmniejszenie nie przenosi się na ciebie, ponieważ nie są to obrażenia obniżające punkty wytrzymałości. Gdy działanie czaru dobiegnie końca, zadane później obrażenia już nie dzielą się między ciebie i podmioty, ale rany, które do tej pory przyjąłeś zamiast nich, nie wracają z powrotem do chronionych niniejszym czarem.

Jeżeli zginiesz podczas działania *chwały męczennika*, czar kończy się rozpryskiem pozytywnej energii, która każdemu podmiotowi przywraca 1k8 punktów wytrzymałości.

Jeśli podmiot zginie lub wyjdzie poza zasięg działania zaklęcia, więź między wami się zrywa, jednak czar pozostaje w mocy względem innych istot, na które wpływa. Jeżeli zerwie się twa więź ze wszystkimi podmiotami, zaklęcie przestaje działać.

Koncentrator: Platynowy pierścień wart co najmniej 50 sz, który musisz nosić ty i każdy podmiot zaklęcia.

cierniste oplatanie

Przemiany

Poziom: Wprowadzony Natury 4

Czar działa tak jak *oplatanie*, z pewnymi jednak różnicami. Przede wszystkim oplatające rośliny zmieniają się w splatanie gałęzie nasrószone ostrymi kolcami, wysokie nawet do 1,2 metra. Każda istota w rundzie oplatania otrzymuje 1k8 obrażeń klutych +1 punkt na dwa poziomy czarującego. W każdej następnej rundzie, gdy ofiara usiłuje się uwolnić lub porusza się wśród cierni, otrzymuje tyle samo obrażeń. Gdy oplataną istotą próbuje rzucić zaklęcie, musi wykonać test Koncentracji

(ST 20 + poziom czaru) – udany oznacza, że się mu udało.

Gałęzie są tak gęste i wysokie, że zapewniają osłonę istotom stojącym wśród nich lub za nimi.

czarny szpon

Nekromancja

Poziom: Wprowadzony Cyrica 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty

Obszar: Ty

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Nie; patrz opis

Jedna z twych rąk zmienia ci się w wysuwaną, gumiate odnoże zakończone szponiastymi pazurami. Możesz nim atakować jakbyś posiadał naturalny zasięg większy o 1,5 metra (zatem większość postaci rozmiaru średniego dzięki temu zaklęciu zyska naturalny zasięg 3 metry). Zyskujesz premię bliźnierczą +1 do testów ataków *czarnym szponem*, która rośnie o 1 na cztery poziomy czarującego (do +2 na 5. poziomie, +3 na 9. poziomie itd.). Szpony zadają 1k6 obrażeń ciętych +1 punkt od negatywnej energii na poziom czarującego (maksymalnie +10). Udany rzut obronny na Wole zmniejsza o połowę rany od negatywnej energii.

Możesz szponami wyprowadzać także ataki dotykowe, w których też wykorzystujesz premię bliźnierczą. Udany atak dotykowy zadaje tylko obrażenia wywołane przez negatywną energię. Jak to zwykle bywa, negatywna energia tego zaklęcia leczy istoty nieumarłe.

czaszka strażnicza

Nekromancja

Poziom: Cza/Zak 3, Kap 3

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Jedna czaszka humanoida

Czas działania: 1 godzina/poziom lub do wyławowania

Rzut obronny: Nie

Odporność na czary: Nie

Zamieniony w *czaszkę strażniczą* człopek unosi się spokojnie 1,5 metra nad ziemią, patrząc

wybrany przez ciebie kierunku. Obserwuje obszar szeroki na 6 metrów i długi na 27 metrów, ale ściany i inne trwałe przeszkody ograniczają jego pole widzenia. Jeśli jakiegokolwiek żywe stworzenie wejdzie na strzeżony teren, czaszka wydaje z siebie przeraźliwy krzyk słyszalny w promieniu 750 metrów, po czym upada na ziemię, wykorzystawszy magię. Każde stworzenie będące w chwili krzyku w promieniu 18 metrów od czerepu musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość – nieudany oznacza ogłuszenie na 1k6 rund. Nawet jeśli nie słyszysz alarmu głosowego, i tak instynktownie wyzwalasz aktywację jednej z twoich *czaszek strażniczych* – pod warunkiem, że przebywasz na tym samym planie egzystencji.

Czerep da się przenieść na inne miejsce i może to zrobić każdy, kto potrafi się do niego dostać, nie wchodząc na strzeżony teren. Czaszka ma KP 12, trwałość 1 oraz 1 punkt wytrzymałości na poziom czarującego. Jeżeli ulegnie zniszczeniu bez aktywowania krzyku, nie dowiesz się o tym drogą magiczną.

Czaszke strażniczej można nadać charakter permanentny za pomocą zaklęcia *utrwalenie*. W takim wypadku odzyskuje moc po 1k4 rundach od uruchomienia.

Koncentrator: Czerep humanoida, na który rzucasz zaklęcie *czaszka strażnicza*.

czaszka tajemnic

Iluzje (cień)

Poziom: Wprowadzony Cyrica 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 cała runda

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

Efekt: Niematerialna czaszka

Czas działania: Permanentny aż do wyładowania

Rzut obronny: Brak; patrz opis

Odporność na czary: Nie

Tworzysz niematerialny obraz lewitującej czaszki otoczonej czarnymi płomieniami. Zarówno czerep, jak i ogień są iluzoryczne, więc nie zadają ani nie otrzymują obrażeń w wyniku ataków. Czaszka lata z szybkością 12 metrów (dookoła), ale nie może oddalić się od miejsca, w którym powstała, na dystans przekraczający 6 metrów. Po prostu unosi się beczelowo (acz sprawia groźne wrażenie) w dostępnym jej obszarze aż do rozproszania zaklęcia.

Rzucając ten czar, ustalasz dwa warunki aktywacji czaszki. Spełnienie jednego aktywuje wiadomość, którą czerep wypowiada jak zaklęcie *magiczne usta*. Drugi warunek wyzwała pluniecie strumieniem płomieni (linia długości 3 metrów) powodującym 1k8 obrażeń od ognia na dwa poziomy czarującego (maksymalnie 5k8) – ofiara pada stworzenie, którego pojawienie się aktywowało czaszkę. Ma ona prawo do rzutu obronnego na Refleks – udany oznacza zmniejszenie liczby obrażeń o połowę, a porażka wymusza wykonanie dodatkowego rzutu obronnego na Wytrwałość (tu niepowodzenie skutkuje otumanieniem na 1 rundę).

Okoliczności aktywujące dwa efekty działania czaszki można ustalić z osobna albo wskazać jeden i ten sam warunek. W tym drugim wypadku czerep zionie ogniem i wypowie wiadomość jednocześnie. Po zaistnieniu obu ustalonych warunków i spełnieniu zadań czaszka znika. Każdy efekt czerep może wyzwoić tylko raz, więc jeśli już wypowiedziała wiadomość, nie przemówi повторно, nawet gdy warunek aktywujący wiadomość zajdzie po raz drugi.



Deszcz cierni

deszcz cierni

Przemiany

Poziom: Wprowadzony natury 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

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

Cel: Maksymalnie jedno stworzenie/poziom

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Wytrwałość częściowo neguje

Odporność na czary: Tak

Ciskasz w kierunku ofiar kolczastą rośliną, a czar przekształca jej drobne kolce w deszcz cierni, który zadaje obrażenia wybranym przez ciebie celom.

Wykonujesz normalny atak dystansowy osobno dla każdego celu, nie biorąc pod uwagę żadnej kary za brak biegłości. Ciernie zadają w sumie 1k6 obrażeń na poziom czarującego (maksymalnie 20k6), ale możesz rozdzielić je pomiędzy wybrane ofiary. Po działaniu musisz ustalić przed wykonaniem testów ataków. A zatem postać na 8. poziomie czarującego może posłać w jedną istotę atak, który po trafieniu zada 8k6 obrażeń, w dwie istoty ataki po 4k6 obrażeń, w cztery ataki po 2k6 i tak dalej. Obrażenia masz prawo dzielić wedle uznania.

Stworzenie zrانة cierniami cierpi dotkliwy ból, jak gdyby jego ciało pokryły klujące igły. Jest nadto przez 2k4 rundy osłabione. Udany rzut obronny na Wytrwałość neguje efekt osłabienia.

dotyk pleśni

Przywoływanie (tworzenie)

Poziom: Wprowadzony Natury 3

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Efekt: Kępa brunatnej pleśni

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Przywołujesz do istnienia kępę brunatnej pleśni o średnicy 1,5 metra, wystającej wokół dotkniętego przez ciebie miejsca. Możesz w ten sposób pokryć pleśnią żywy podmiot, jeśli trafisz go w ataku dotykowym wręcz.

Jak podano na stronie 76 *Przewodnika Mistrza Podziemi*, każde żywe stworzenie w odległości do 1,5 metra od brunatnej pleśni otrzymuje 3k6 szkodę od zimna na rundę. Ogień płonący na dystansie 1,5 metra od kępy natychmiast podwaja jej rozmiar, a obrażenia od zimna natychmiast ją niszcza.

ezoteryczny bicz

Wywoływanie [elektryczność, zło]

Poziom: Wprowadzony Bane'a 3

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: 4,5 m

Efekt: Bicz z elektryczności

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wytrzymałość modyfikatora neguje

Odporność na czary: Tak

Tworzysz długi bicz z widmowej, czerwonej energii, która emanuje z twojej dłoni i nigdy ciebie nie zrani. Posługujesz się tą bronią jakby był to prawdziwy bicz i jakbyś miał odpowiednią biegłość. Trafienie wymaga udanego ataku dotykowego dystansowego. Stworzenie trafione *ezoterycznym biczem* otrzymuje 1k6 obrażeń od elektryczności na trzy poziomy czarującego (maksymalnie 4k6) i ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrzymałość – nieudany oznacza oszołomienie na 1 rundę. Zyskujesz premię do testów obrażeń równą twemu modyfikatorowi z Charyzmy. Ale ponieważ bicz jest niematerialny, nie dochodzi do obrażeń modyfikatora z Siły.

Jeśli wypuścisz bicz z dłoni po trafieniu w cel, oręż automatycznie kontynuuje ataki samodzielnie, a ty masz wolną rękę. Gdy ofiara straci przytomność, umrze bądź ulegnie zniszczeniu, bicz powraca do ciebie w swej kolejnej akcji. Jeżeli go nie chwycisz w rundzie, w której powraca, rozwiewa się. A jeśli go złapiesz, możesz uderzyć nim inne stworzenie i cały cykl rozpocząć od nowa.

Ezoterycznego bicia, jak normalnego, możesz użyć do ataków przewracających i rozbrajających, jednak tylko wtedy, gdy trzymasz go w dłoni – samodzielnie nie wykona tego rodzaju ataków.

fizyczne katusze

Nekromancja

Poziom: Cza/Zak 5

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

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

Cel: Jedno stworzenie

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Wytrzymałość częściowo neguje; patrz opis

Odporność na czary: Tak

To złowrogie zaklęcie działa na szkielet ofiary, wywołując potworny ból, wyginając i łamiąc kości. Nieszczęśliwiczek przez 1 rundę jest automatycznie oszołomiony (bez rzutu obronnego). W kolejnej rundzie musi wykonać rzut obronny na Wytrzymałość

– nieudany oznacza otrzymanie 1k6 obrażeń na poziom czarującego (maksymalnie 15k6) i odczuwanie mdości o bólu przez 1k4+2 rundy.

Materiałny komponent: Kość, którą trzeba złamać, rzucając zaklęcie.

geedla elektryczna pętla

Wywoływanie [elektryczność]

Poziom: Cza/Zak 2

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

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

Cel: Jedno stworzenie/trzy poziomy czarującego, wszystkie muszą sąsiadować ze sobą

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Refleks zmniejsza o połowę; patrz opis

Odporność na czary: Tak

Tworzysz mały rozbłysk błyskawicy, wywołany jedno stworzenie na każde trzy poziomy czarującego (maksymalnie cztery stworzenia). Każda ofiara musi przebywać na polu sąsiadującym z kolejną. Czar wszystkim zadaje 1k6 obrażeń od elektryczności na dwa poziomy czarującego (maksymalnie 5k6). Jeśli stworzeniu nie powiedzie się rzut obronny na Refleks, musi wykonać rzut na Wolę – nieudany oznacza oszołomienie na 1 rundę.

Materiałny komponent: Pętla z miedzianego drutu i magnes.

generał nieumarłych

Nekromancja [zło]

Poziom: Kap 8

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty

Obszar: Ty

Czas działania: 1 dzień/poziom

Czar zwiększa liczbę Kości Wytrzymałości nieumarłych, których możesz kontrolować, o wartość równą liczba twoich poziomów czarującego razy 5. Gdy czas działania zaklęcia upływa, tracisz kontrolę nad „nadprogramowymi” nieumarłymi, tak jakbyś dobrowolnie cofnął kontrolę.

gwarancja życia

Odrzucanie

Poziom: Rozkład 8

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 runda

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas działania: 1 min./poziom

Czar chroni cię przed konkretnym niebezpieczeństwem – na przykład zanurzeniem we wrzącym oleju lub zagrzebaniem pod lawiną – które normalnie oznaczałoby pewną śmierć. Możesz się zabezpieczyć tylko przed naturalnym zjawiskiem lub zagrożeniem niemagicznym, ale nie przed czarem czy bezpośrednim atakiem stworzenia (np. zionięciem smoka czy mieczami zgrai bandytów). Podczas rzucania czaru musisz określić zagrożenie, przed którym chcesz się uchronić. Jeśli podczas działania zaklęcia padniesz ofiarą tegoż niebezpieczeństwa, nie wyrwie ono na ciebie najmniejszych wpływów i nie spowoduje obrażeń. Jednak czar nie ochroni przedmiotów, które masz na i przy sobie. Jeżeli po upływie działania zaklęcia wciąż znajdujesz się w szkodliwym środowisku, odczujesz w pełni jego normalne efekty.

Materiałny komponent: Maść z syropu brzośkwiniowego i cynobru.

harmonia

Oczarowania (przymus) [dźwięk, wpływający na umysł]

Poziom: Brd 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty

Obszar: Ty

Czas działania: Różny; patrz opis

Gdy grasz na instrumencie, śpiewasz pieśń, recytujesz epicki poemat lub wygłaszasz inspirującą przemowę, napełniasz sojuszników większym zapalem niż zwykle. Gdy podczas trwania tego zaklęcia wraz z muzyką bądź odgłosami mocy inspirowania odwagi, premia z morale do rzutów obronnych przeciw efektom strachu i zaoroczenia rośnie o 2, a premia z morale do testów ataków i obrażeń o 1.

Efekt utrzymuje się dopóki działała moc inspirowania odwagi. Jeśli nie zaczniesz stosować wspomnianej zdolności w ciągu minuty od rzucenia zaklęcia, efekt *harmonii* przyska.

jaśniejąca kula Nchaser'a

Wywoływanie [światło]

Poziom: Cza/Zak 3, Kap 4

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Effekt: Magiczne, kontrolowane źródło światła

Czas działania: Permanentny

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Czar tworzy magiczne źródło światła wewnątrz szklanej kuli zbliżonej rozmiarami do ludzkiej pięści. Natężenie światła *jaśniejącej kuli Nchaser'a* możesz kontrolować samymi myślami, jeśli tylko ta znajduje się w promieniu 9 metrów od ciebie. Masz prawo całkiem ją zgasić albo oświetlić obszar w promieniu do 18 metrów. Możesz posiadać dowolną liczbę *jaśniejących kul Nchaser'a*, ustawiając ich jasność niezależnie od siebie lub jednakowo.

Gdy *jaśniejąca kula Nchaser'a* jest stłucze, magia zanika. Ale jeśli umrzesz, kule zachowają moc. Każdy kapłan, czarodziej czy zaklinacz zdolny do rzucania czarów 4. poziomu może przejąć kontrolę nad kulami martwej postaci po prostu ich dotykając.

Koncentrator: Szklana kula, w której umieszczasz światło. Kule takie mają trwałość 0 i 2 punkty wytrzymałości.

Kamienna wędrowka

Przywoływanie [teleportacja]

Poziom: Wprowadzony Bane'a 6

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięty kamień

Czas działania: Permanentny aż do wyładowania

Rzut obronny: Wola neguje (przedmiot)

Odporność na czary: Tak (przedmiot)

Tworzysz magiczne połączenie między dwoma punktami, które umożliwia tobie lub komuś innemu teleportowanie się z miejsca na miejsce po wypowiedzeniu słowa rozkazu.

Przed rzuceniem zaklęcia musisz przygotować oba końce połączenia, które muszą być kamiennymi obszarami o wymiarach kwadratu

o boku 1,5 metra. Ów proces zajmuje godzinę. Dopóki kamienie nie zostaną zniszczone, będą służyć do teleportacji wielokrotnie.

Rzucając *kamienną wędrowkę* ustanawiasz słowo rozkazu i dotykasz jednego z głązów. Oba kamienie dostrajają się do twojego słowa rozkazu. Od tej chwili każde stworzenie, które wypowie słowo rozkazu stojąc na jednym z kamieni, zostaje natychmiast przeteleportowane (jak gdyby za sprawą *potężniejszej teleportacji*) na drugi kamień. Głazy działają raz na twoje cztery poziomy czarujący, a każde użycie może przenieść jedno chętnie ku temu stworzenie o rozmiarze nie większym niż średni, plus jedną dodatkową taką istotę (wraz z ekwipunkiem i przedmiotami do maksymalnego obciążenia) lub jej odpowiednik na twoje trzy poziomy czarujący. Duży byt liczy się jak dwa średnie, wielki jak dwa duże i tak dalej. Wszystkie teleportowane stworzenia muszą być ze sobą w kontakcie.

Ze względu na specjalną naturę połączenia między kamieniami, podróż za pomocą tego czaru nie blokuje odrzucania typu *zabezpieczenie wymiaru* czy *zamknięcie obszaru*. Z kolei *zapieczetowanie bramy* rzuczone na którykolwiek z kamieni blokuje działanie *kamiennej wędrowki*.

Materiałny komponent: Przygotowanie obu końców połączenia wymaga maści z rubinów i bursztynów o wartości 2500 sz. Podczas rzucenia zaklęcia wykorzystuje się diament wart 2500 sz. Aktywowanie jednego z połączonych kamieni już po rzuceniu zaklęcia nie wymaga więcej komponentów materiałnych.

kamienne ciało

Przemiany

Poziom: Cza/Zak 6, Kap 6

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas działania: 1 min./poziom (P)

Opisywany czar działa jak *żelazne ciało*, z podanymi dalej różnicami. Zyskujesz redukcję obrażeń 10/adamantyt oraz premię z usprawienia +4 do Siły, ale podlegasz karze -4 do Zręczności (minimalna Zręczność 1). Jesteś wrażliwy na wszelkie ataki działające na kamienne golem. Twoja szybkość maleje o 1/2, a ciężar rośnie trzykrotnie.

Materiałny komponent utajemniczeń: Kawałek kamienia, który wcześniej był częścią kamiennego golema, większego żywioła z ziemi lub zewnętrzznego muru zamku.

księżycowa sieć

Odrzucanie

Poziom: Wprowadzony Selune 5

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Effekt: Wysoka na 3 m bariera mocy w kole o średnicy 1,5 metra lub w linii długości 3 m

Czas działania: 10 min./poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak

Tworzysz nieruchomą barierę mocy, jaśniejącą niby księżycowy blask. Możesz uformować ją w kształt okrągłej tarczy o średnicy 1,5 metra i wysokości 3 metrów wokół chętnego stworzenia albo w formie płaskiego kwadratu o boku 3 metrów, ustawionego pionowo (np. w przejściu) lub poziomo (nakrywając jamę albo zapadnię) – pod warunkiem, że przynajmniej jej jego krawędź ma się na czym wspierać.

Bariera ma stronę wewnętrzną i zewnętrzną. Od środka jest przezroczysta oraz przenikalna i każdy może przez nią przejść. Z zewnątrz jest matowa i dosłownie nie do przebycia – żadne stworzenie ani atak nie przenikną do środka. Istoty będące wewnątrz *księżycowej sieci* mają całkowitą osłonę i całkowite ukrycie względem ataków dochodzących z zewnątrz.

księżycowy łuk prespera

Wywoływanie [elektryczność]

Poziom: Cza/Zak 5

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Effekt: 1k4 iskry elektryczności

Czas działania: Natychmiastowy lub 1-4

rundy; patrz: opisy

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak

Czar powołuje do istnienia 1k4 jaśniejące iskry elektryczności, które zbierają się i wirują wokół

ciebie podobnie niczym efekt czaru *plamienna otoczka*. Możesz natychmiast posłać dowolną ich liczbę do ataku w celu w zasięgu działania opisywanego zaklęcia. Kilka iskieł można wystrzelić w jeden cel albo każdą mierzyć osobno. Trafienie wymaga udanego ataku dotykowego dystansowego. Stworzenie trafione iskrą otrzymuje obrażenia od elektryczności zgodne z tą tabelką.

Stworzone iskrę	Obrażenia za iskrę
1	4k6
2	3k6
3	2k6
4	2k4

Jeżeli nie wystrzelisz natychmiast wszystkich iskieł, możesz użyć jedną lub kilku pozostałych w następnej rundzie w akcji standardowej. Jeśli cała runda upłynie bez wystrzelenia choć jednej z nich, czar kończy działanie i pozostałe jeszcze iskrę znikają.

Materiałny komponent: Kawałek księżycowego kamienia.

kwasowa burza

Wywoływanie [kwas]

Poziom: Cza/Zak 6

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Obszar: Walec (promień 6 m, wysokość 6 m)

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Refleks zmniejsza o połowę
Oporność na czary: Tak

Wywołujesz opad żrącego kwasu, który zadaje 1k8 punktów obrażeń od kwasu na poziom czarującego (maksymalnie 15k8) wszystkim stworzeniom na obszarze.

Materiałny komponent: Fiolka kwasu.

Lodowa kopia

Przemiany

Poziom: Cza/Zak 3, Drd 4

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Effekt: Jedna kopia z lodu

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Patrz opis

Oporność na czary: Tak

Czar zmienia kawał lodu w długą, śmierniczoną kopię, magicznie wystrzelianą we wskazywany cel. Trafia ona po swoim udanym ataku dystansowym, który wykonujesz z premią +4. Jeśli trafisz, *lodowa kopia* zadaje 5k6 obrażeń. Połowa z nich to obrażenia klute, a druga połowa jest od zimna. Ponadto ofiara wykonuje rzut obronny na Wytrwałość – nieudany oznacza oszołomienia na 1k4 rundy. Bez względu na skutek ataku, *lodowa kopia* roztrząskuje się po pierwszym użyciu.

Materiałny komponent: Co najmniej 5 kilogramów lodu lub śniegu. Większość magów rzuca ten czar na obszarze naturalnie pokrytym lodem lub śniegiem, ale wystarczą resztki lodu pozostałe po zaklęciu *lodowa nawalnica*.

Łaska Ilmater

Nekromancja

Poziom: Pal 4, Wprowadzony Ilmater 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: Jedno chętne stworzenie

Czas działania: 1 min./poziom

Rzut obronny: Brak

Oporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Podmiot staje się niepodatny na wszelkie stłuczenia, zauroczenia i przymusy oraz ataki, których podstawowym celem jest zadawanie bólu. Ponadto ma on także niepodatność na efekty powodujące otumanienie, wyczerpanie, zmęczenie, mdłości, osłabienie, zataczanie się i oszołomienie. Zachowuje wszędzie przytomność mając punkty wytrzymałości w liczbie od -1 do -9, lecz może w tym stanie wykonywać tylko jedną akcję w rundzie. Jeśli podmiot cierpi na jakąkolwiek z powyższych niedogodności już w chwili rzucenia zaklęcia, na czas jego działania ich wpływ ulega zawieszeniu (nieprzytomny odzyskuje zatem przytomność i może funkcjonować). Gdy *łaska Ilmater* się kończy, wszelkie efekty, których czas działania nie upłynął, znów wpływają na podmiot (np. zmęczenie, które normalnie znika po 8 godzinach wypoczynku). Efekty osłabiające, których czas działania dobiegł końca w trakcie trwania opisywanego zaklęcia, nie zaczynają ponownie funkcjonować w chwili jego zakończenia.

Poza opisanymi wcześniej efektami, podmiot *łaski Ilmater* na czas jej działania zyskuje korzyści attutu Krzepa.

Matryca czarów simbul

Przemiany

Poziom: Cza/Zak 5

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty

Cel: Matryca przechowująca jeden z dwóch czarów

Czas działania: 10 min./poziom (P)

Przygotowujesz magiczną matrycę, w której możesz przechować jedno zaklęcie, by później wykorzystywać je w darmowej akcji.

W rundzie po rzuceniu *matrycy czarów* możesz rzucić jedno zaklęcie maksymalnie 3. poziomu, które zechcesz w niej umieścić. Zamyka się ona po 1 rundzie, bez względu na to, czy włożyłeś do niej czar. W matrycy można mieć tylko takie zaklęcia, które można zmodyfikować attutem Przyspieszenie czaru. Każde umieszczone w niej zaklęcie traktuje się jak przygotowane. Rzucenie *matrycy czarów Simbul* powoduje otrzymanie 1k6 obrażeń, których nie możesz uleczyć żadnymi środkami, dopóki istnieje wspomniana matryca.

Gdy matryca jest aktywna, możesz rzucić schowany w niej czar w darmowej akcji – potem owo zaklęcie znika.

Udane potraktowanie matrycy czarem *rozproszenie magii* niszczy również przechowywane w niej zaklęcie. Jeżeli wejdiesz w *pole antymagii*, czas działania matrycy zostanie przerwany, ale umieszczone w niej zaklęcie się nie aktywuje. Matryca znów stanie się aktywna, gdy opuścisz *pole antymagii*. Jeżeli umiesz, mając wciąż czar w matrycy, zarówno ona, jak i zaklęcie rozwijają się nieszkodliwie.

Koncentrator: Kawałek bursztynu wart minimum 500 sz.

miecz i młot

Wywoływanie [moc]

Poziom: Wprowadzony Tyra 4

Czar ten działa jak *dubowa broń*, z następującymi różnicami. Po rzuceniu czaru pojawiają się uformowane z mocy dwie sztuki oręża: miecz długi i młot bojowy. Obie zapew-

nijają premią +1 do testów ataków. Jeśli skierujesz oba oręża na jednego wroga, zaatakują go flankując, więc każda zyska odpowiednią premię (+2) do testów ataków wynikającą z tej sytuacji. Broń nie zadaje obrażeń za podstępny atak, nawet jeśli posiadasz poziomy w klasie zapewniającej wspomnianą zdolność.

miecz i młot, potężniejszy

Wywoływanie [moc]

Poziom: Wprowadzony Tyra 6

Czar działa jak *miecz i młot*, z następującymi różnicami. Długi miecz i młot bojowy są dopasowane rozmiarem do istot duży, a każdy po udanym trafieniu zadaje 2k6 obrażeń od mocy +1 na trzy poziomy czarującego (maksymalnie +10). Obie zapewniają też premię +2 do testów ataków. Co więcej, obie zagrażają trafieniem krytycznym jakbyś posiadał atut Dookonalne trafienie krytyczne (miecz długi przy wyniku 17-20, młot bojowy 19-20).

miecz praworządności

Wywoływanie

Poziom: Pal 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta broń

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Czar działa jak *święty miecz*, z następującymi różnicami. Broń działa jak *oręż aksjomatyczny* +7 (premia z usprawnienia +5 do testów ataków i obrażeń, charakter praworządny, zadaje dodatkowe 2k6 obrażeń przeciwnikom chaotycznym). Roztacza wokół *magicznego krąg przeciw chaosowi* (jak czar).

mroczny sztuch

Nekromancja

Poziom: Wprowadzony Cyrica 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: Promień

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Wola zmniejsza o połowę; patrz opis

Strzelasz czarnym promieniem negatywnej energii w pojedynczy cel, wykonując atak dotykowy dystansowy. Trafione nim stworzenie otrzymuje 4k8 obrażeń +1 punkt na poziom czarującego (do +20) i przez 1 rundę jest otumanione. Udany rzut obronny na Wolę zmniejsza obrażenia o połowę i chroni przed otumanieniem. Czar nie działa na konstrukty i przedmioty nieożywione.

Ponieważ nieumarli czerpią moc z negatywnej energii, czar ten leczy im taką liczbę obrażeń, jaką normalnie by zadali.

nieumarły po śmierci

Nekromancja [zło]

Poziom: Wprowadzony Bane'a 7

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte chętnie żywe stworzenie

Czas działania: Permanentny aż do wyładowania

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Wydzierasz istocie część energii życiowej, plugawisz ją negatywną energią i mocą nieśmierci, a potem włączasz z powrotem do jego ciała. Proces ten po śmierci stworzenia powoduje błuznierczą transformację.

Podmiot czaru w chwili jego rzucenia traci 2 punkty Budowy. Gdy umiera, spaznowana energia rozpoczyna powolną przemianę fizyczną, po której istota o najbliższym zachodzie słońca ożywa w postaci kryptowego pomiotu (patrz rozdział 6 *Kompendium Potworów: Potwory Faerunie*). Jeśli szczerki stworzenia zostaną zniszczone, czar *nieumarły po śmierci* nie jest w stanie uczynić z niego nieumarłego.

Nawet jeśli czar zostanie rozproszony przed śmiercią istoty, nie odzyska ona straconych punktów Budowy.

Materiałny komponent: Kawalek obsydianu w kształcie serca, kładziony na piersi stworzenia oraz czarny onyks, umieszczany w ustach podmiotu, wart co najmniej 50 sz. na KW posiadane przez podmiot w chwili rzucania zaklęcia.

nybora delikatne przypomnienie

Oczarowania (przymus) [wpływający na umysł]

Poziom: Cza/Zak 2

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

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

Cel: Jedno żywe stworzenie

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wytrwałność neguje

Odporność na czary: Tak

Niniejszy czar od dawna cieszy się popularnością u nadzorców niewolników oraz u osób, które chcą nieco przyspieszyć pracę poddanych. Czerwoni Magowie używają go obecnie głównie jako zaklęcia bojowego.

Po rzuceniu tego czaru podmiot odczuwa ostry, przenikliwy ból, wywołujący otumanienie na 1 rundę. W każdej kolejnej rundzie trwania zaklęcia podmiot podlega karze –2 do ataków, rzutów obronnych i testów. Jeśli ponadto ofiarą zaklęcia była osoba rzucająca czary, ból ją dekonstruuje – dopóki *delikatne przypomnienie* działa, musi ona wykonać udany test Koncentracji, inaczej bowiem nie rzuci zaklęcia (patrz opis umiejętności Koncentracja, strona 70 *Podręcznika Gracza*).

Koncentrator: Patyczek o długości minimum 30 centymetrów.

nybora łagodne upomnienie

Oczarowania (przymus) [wpływający na umysł]

Poziom: Cza/Zak 3

Czas działania: 1 runda/poziom

Czar działa jak *delikatne upomnienie*, ale podmiot jest otumaniony przez 1k4 rundy.

nybora surowa nagana

Oczarowania (przymus) [wpływający na umysł]

Poziom: Cza/Zak 7

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: patrz opis

Czar działa jak *Nybora delikatne przypomnienie*, ale ofiara musi wykonać udany rzut obronny.

ny na Wytrwałość – nieudany oznacza natychmiastową śmierć. Stworzenie, które przeżyje, musi natychmiast wykonać rzut obronny na Wolę – nieudany oznacza dodatkowe efekty, w tym otumanienie na 1k4 rundy.

oczy czaszki

Przemiany

Poziom: Wprowadzony Cyryca 5

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas działania: 1 runda/trzy poziomy

Rzut obronny: Brak; patrz opis

Oporność na czary: Tak

Zyskujesz atak wzrokowy o bliskim zasięgu (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy), którym dysponujesz przez czas działania zaklęcia. Każde stworzenie w zasięgu, które cię widzi, musi co rundę na początku swej tury wykonać rzut obronny na Wolę – udany pozwala odepierać efekt. Ponadto możesz aktywnie w akcji ataku spojrzeć na kogoś, wybierając jedną ofiarę w zasięgu.

Zależnie od liczby Kostek Wytrzymałości ofiary, atak wzrokowy ma jeden z dwóch następujących efektów.

KW	Efekt
Tyle samo lub więcej niż poziom czarującego	Zauroczenie
Mniej niż poziom czarującego	Zdezorientowanie

Na czas działania czaru twoje oczy stają się czarne, a tęczywki przybierają kształt czaszek.

ognista dłoń

Wywoływanie [światło]

Poziom: Wprowadzony Selune 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas działania: 1 min./poziom lub do wyładowania

Rzut obronny: Brak

Oporność na czary: Tak

Otoczasz swą dłoń migoczącymi pasmami światła, które wyglądają niczym gąszcz nie-

ustannie odnawiających się iskier. Możesz wybrać dowolny kolor światła, ale po rzuceniu czaru już go nie zmienisz. *Ognista dłoń* oświetla okolicę jak świeca, ale nie wydziela ciepła i nie podpada przedmiotów.

Ognistej dłoni można używać w ataku dotykowym wręcz – maksymalnie raz na dwa poziomy czarującego. Żywemu stworzeniu taki atak zadaje 1k8 obrażeń +1 punkt na poziom czarującego (maksymalnie +5). Nieumarłym *ognista dłoń* zadaje 2k6 obrażeń +1 punkt na



poziom czarującego (maksymalnie +5). Nie działa na cele, które nie są ani żywe, ani nieumarłe (np. konstrukty).

oko mocy

Wywoływanie

Poziom: Cza/Zak 9

Efekt: Magiczny czujnik

Zaklęcie działa jak 4-poziomowe *mystyczne oko*, z opisanymi dalej różnicami. Możesz rzucić poprzez oko dowolny czar 7. poziomu lub niższy, który ma zasięg inny niż osobisty. Każdy taki czar działa jakby rzucono go z miejsca, w którym znajduje się *mystyczne oko*, a nie ty. Rzucenie poprzez oko czaru powyżej 7. poziomu nie przynosi efektu (mimo zużycia go), a przy tym niszczy *oko mocy* i kończy jego działanie.

W przeciwieństwie do *mystycznego oka*, *oko mocy* jest widzialne i cielesne, a więc można je niszczyć. Jest przedmiotem rozmiaru filigranowego, ma KP 18 i 77 punktów wytrzymałości. Korzysta z twoich premii do rzutów obronnych.

olśniewające kule Elminstera

Odrzucanie

Poziom: Cza/Zak 9

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

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

Efekt: Jedna wchłaniająca magię kula/ poziom czarującego

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Oporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Zaklęciem tym powołujesz do istnienia dryfujące w powietrzu, srebrzyste kule wielkości twojej głowy – jedną na poziom czarującego. Kule unoszą się wokół ciebie, chroniąc przed magicznymi efektami. W akcji standardowej możesz przenieść efekt zaklęcia (razem z kulami) na dowolne inne stworzenie w zasięgu.

Każda kula może wchłoniąć i całkowicie zanegować dowolne zaklęcie czy zdolność czaropodobną (bez względu na poziom) wycelowaną bezpośrednio w chronioną istotę. Nie wchłaniają one jednak automatycznie wszystkich zaklęć. Podmiot może wybierać czy kule mają wchłoniąć dany czar, czy też nie (dzięki temu można korzystać z czarów pożytecznych). Zaklęcia obszarowe i zaklęcia niemierzone w konkretny cel (jak *powstrzymująca dłoń Bigby'ego*) nie ulegają wchłonięciu. Gdy kula wchłonie jeden czar lub zdolność czaropodobną, rozpływa się i znika. Jedyne zaklęcia i zdolności czaropodobne o mocy boskiej mogą przełamać ochronę *olśniewających kul Elminstera*.

opętanie zwierzęcia

Nekromancja

Poziom: Wprowadzony Malara 3

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 runda

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

Cel: Jedno zwierzę

Czas działania: 1 runda/poziom (P)

Rzut obronny: Wola neguje

Oporność na czary: Tak

Przenosisz się duchem w ciało zwierzęcia i zmuszasz je do zachowań zgodnych z twoją wolą. Podmiot musi być zwykłym zwierzęciem (nie magiczną bestią, robactwem ani jakimkol-

wiek potworem), a twój poziom czarującego musi przekraczać liczbę posiadanych przezeń Kostek Wytężalności. Dusza zwierzęcia pozostaje w ciele, ale nie ma nad nim kontroli, dopóki przebywa tam twój duch. Twoje własne ciało na czas trwania zaklęcia pozostaje w stanie śpiączki.

W zwierzęciu ciele zachowujesz własny Intelkt, Roztropność, Charyzmę, poziom, klasy, bazową premię do ataku, bazowe premie do rzutów obronnych, charakter i zdolności mentalne. Zaklęcia możesz rzucić pod warunkiem, że posiadasz atut Czar natury lub zdolność będącą jego odpowiednikiem. Nie możesz używać nadzwyczajnych ani nadnaturalnych zdolności zwierzęcego ciała. Ponadto, za każde 2 obrażenia odniesione przez ciało zwierzęcia w czasie „opętania”, sam otrzymasz 1. Jeżeli zwierzęce ciało zginie w chwili, gdy jeszcze przebywa w nim twój duch, tobie również grozi śmierć – uchroni cię przed nią udany rzut obronny na Wytężalność o ST 10.

Jeżeli ktoś zabije twoje ciało, gdy duch przebywa w zwierzęciu, umierasz po upływie czasu działania czaru.

Materialny komponent: Miseczka z kadzidłami i nieco jedzenia odpowiedniego dla danego zwierzęcia.

opończa zaklęć

Odruzanie

Poziom: Wprowadzony Mistry 6

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas działania: 10 min./poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Oporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Tworzysz wokół podmiotu magiczną aurę, chroniącą go przed niektórymi czarami. Podczas rzucania zaklęcia musisz wskazać jeden czar maksymalnie 4. poziomu na każde cztery posiadane poziomy czarującego. Nie możesz jednak wybrać zaklęć przenoszonych atakami dotykowymi.

Gdy podmiot stanie się celem lub będzie w obszarze rażenia jednego ze wskazanych czarów, *opończa zaklęć* wchłonie całkowicie ich energię. Może wykorzystać ową energię do jednego z dwóch celów.

Leczenie: Podmiot natychmiast korzysta z efektu czaru *leczenia* o poziomie równym

poziomowi wchłoniętego zaklęcia. *Leczenie* działa tak, jakbyś ty je rzucił. Jeśli podmiot jest nieprzytomny, nadchodzący czar automatycznie zmienia się w *leczenie*.

Przyjęcie czaru: Energia nadchodzącego zaklęcia może natychmiast aktywować inny czar na podmiocie. Ta opcja jest dostępna tylko pod takim warunkiem, iż wskazesz jedno zaklęcie 4. lub niższego poziomu, które masz przygotowane w chwili rzucania *opończy czarów*. Musi ono należeć do kategorii wpływających na osobę podmiotu. Przeznaczenie jednego zaklęcia na potrzeby niniejszego efektu nie oznacza, że tracisz przygotowany czar – ani teraz, ani w momencie aktywacji efektu. Jeśli poziom nadchodzącego czaru jest niższy niż wskazanego przez ciebie zaklęcia, podmiot nie może skorzystać z tego efektu. W przeciwnym wypadku, jeśli podmiot wybierze tę opcję, wskazany przez ciebie czar zadziała tak, jakbyś sam go rzucił. Czas działania wspomnianego czaru może przekroczyć działanie samej *opończy zaklęć*.

Na przykład, mógłbyś wskazać *błyskawicę* jako jedno z zaklęć do wchłonięcia przez *opończę*, a magiczny krąg przeciw *złui* jako czar do wykorzystania przez podmiot. Wówczas gdy tylko znajdzie się on na obszarze *błyskawicy* (lub innego wskazanego przez ciebie czaru 3. lub wyższego poziomu), może wybrać natychmiastową ochronę *magicznym kręgiem przeciw złui*.

Opończa zaklęć jest w stanie wchłoniąć od trzech do dziewięciu poziomów czarów (1k4 +1 na cztery poziomy czarującego). Jeśli zabraknie jej pojemności, by wchłonić kolejny czar, to do niego nie dojdzie. Po zużyciu całej pojemności, *opończa zaklęć* się rozwiewa.

oreź zguby nieumarłych

Przemiany

Poziom: Pal 3

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta broń

Czas działania: 1 min./poziom

Rzut obronny: Brak

Oporność na czary: Nie

Obdarzasz broń specjalną mocą *zguby nieumarłych*, która uzupełnia wszelkie magiczne i zwykłe właściwości tego oreża. Przeci-

ko nieumarłym premia z usprawnienia broni (jesli jakaś jest) rośnie o +2, a trafienie zadaje +2k6 dodatkowych obrażeń. Czar nie ma efektu, gdy rzucisz go na broń już obdarzoną mocą *zguby nieumarłych*. W przypadku, gdy posiadasz przynajmniej 9. poziom czarującego (paladyn 18. poziomu), broń zyskuje premię z usprawnienia +1, jeżeli jeszcze nie była bronią magiczną.

Ewentualnie możesz objąć działaniem tego czaru do pięćdziesięciu strzał, bełtów lub pocisków. Wszystkie pociski muszą być jednakowego typu i zgromadzone razem (w kołczanie, na jednej stercie itp.). Pociski (ale nie broń miotająca) tracą efekt po wykonaniu nimi ataku.

Oreż, na który rzucony zostanie niniejszy czar, uznaje się za broń o dobrym charakterze, ma więc specjalne działanie względem niektórych istot. Każda zaczarowana w taki sposób broń jasnie kojąca, szara poświata, dająca tyle światła co świeczka.

ostrzeżenie

Poznanie

Poziom: Wprowadzony Helma 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas działania: 10 min./poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Oporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Czar wyostża zmysły podmiotu i poprawia wyzucie zagrożenia. Zyskuje on premię z oślnienia +4 do testów Nasłuchiwania i Spostrzegawczości oraz zdolność nieświadomy unik, dzięki któremu zachowuje premię ze Zręczności do KP (jesli jakaś posiada), nawet będąc nieprzygotowanym lub zaatakowanym przez niewidzialnego wroga (niemniej traci premię ze Zręczności do KP, gdy jest unieruchomiony).

oślepiająca plwocina

Przemiany

Poziom: Druid 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

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

Efekt: Jeden pocisk plwociny

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Brak
Odporność na czary: Tak

Plujesz ofierze w oczy żrącą śliną, wykonując atak dotykowy dystansowy, który podlega karze –4. Płowica oślepia, póki istota nie przemyje oczu wodą lub innym płynem nadającym się do splukiwania.

Ten czar nie działa na istoty pozbawione oczu ani na takie, które postrzegają otoczenie innym zmysłem niż wzrok.

pakt męczeństwa

Nekromancja [dobro]
Poziom: Wprowadzony Ilmater 4
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja standardowa
Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)
Cel: Jedno chętne stworzenie
Czas działania: Natychmiastowy
Rzut obronny: Brak
Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Zamieniasz posiadaną całkowitą liczbę punktów wytrzymałości z podmiotem, który ma ich mniej niż ty. Jeżeli był on nieprzytomny i umierający, ty również taki się stajesz. Jeśli podmiot był nieprzytomny i stabilny, ty też będziesz w identycznym stanie. Czar zamienia tylko prawdziwe punkty wytrzymałości, nie tymczasowe. *Pakt męczeństwa* nie zadziała, jeśli w chwili rzucania zaklęcia masz mniej punktów wytrzymałości niż podmiot.

pazur caligarde'a

Wywoływanie [moc]
Poziom: Cza/Zak 4
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja standardowa
Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)
Effekt: Niewidzialny pazur mocy
Czas działania: 1 runda/poziom (P)
Rzut obronny: Brak
Odporność na czary: Tak

Niniejsze zaklęcie powoduje do istnienia średniego rozmiaru pazur z niewidzialnej mocy, który pojawia się w dowolnym wskazanym przez ciebie miejscu w zasięgu. Możesz albo posłać go do ataku na pojedynczy cel, albo kazać mu strzec danego obszaru.

Rozkazy dla pazura można zmieniać co rundę w darmowej akcji.

Pazur ma Siłę 22, Zręczność 18, KP 16 (+4 Zr, +2 za niewidzialność) oraz 1/2 tych całkowitych punktów wytrzymałości. Atakuje z twoją bazową premią do ataku, stosując odpowiednie modyfikatory z własnych współczynników (+6 z Siły i +2 za niewidzialność). Może wykonać kilka ataków w rundzie w akcji całkowitego ataku, jeśli masz odpowiednio wysoką bazową premię do ataku. Ponieważ jest napastnikiem niewidzialnym, jego cel traci premię ze Zręczności do KP (jeśli jakąś posiada), chyba że dysponuje zdolnością nieświadomy unik. *Pazur Caligarde'a* w każdym ataku zadaje 1k6+6 obrażeń. Jest cielesny i można go zniszczyć, a wtedy zaklęcie dobiega końca. Ze względu na niewidzialność wszelkie ataki

wymierzone w pazur podlegają ryzyku chybiacia 50%.



Jeśli każesz pazurowi zaatakować wybrany cel, ruszy ku niemu z szybkością 18 metrów, gdy ten pozostaje w zasięgu działania zaklęcia. Atakuje w twojej turze i nie przerywa, dopóki nie zniszczy ofiary lub nie skończy się działanie czaru, albo dopóki nie wydasz innego rozkazu. Pazur, któremu nakazano atakowanie jakiegoś wybranego celu, nie może wykonywać okazyjnych ataków.

Jeżeli nakażesz pazurowi strzec jakiegoś miejsca, rusza z szybkością 18 metrów na wskazane przez ciebie pole o boku 1,5 metra (w zasięgu działania czaru) i zatrzymuje się tam, czekając. Podczas pełnienia straży nie atakuje z własnej inicjatywy, ale wykonuje okazyjne ataki za każdym razem, gdy wróg będący w zasięgu 1,5 metra od niego podejmie akcję prowokującą okazyjny atak. Na potrzeby tej funkcjonalności zaklęcia uznaje się, że pazur posiada atut Zmysł walki, a więc może wykonać

do pięciu okazyjnych ataków w rundzie. Pazur pełniący straż nie może wykonywać akcji ataku ani całkowitego ataku, a jedynie wyczekuje na akcję prowokującą atak okazyjny.

Materiałny komponent: Mały, wysuszony zwierzęcy pazur.

pazur bestii

Przemiany
Poziom: Drd 1, tropiciel 2
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja standardowa
Zasięg: Osobisty
Cel: Ty
Czas działania: 1 runda/poziom

Z czubków twoich palców wyrastają pazury. Po rzuceniu tego czaru twoje ręce stają się bronią, a każda dłoń zadaje 1k8 obrażeń (albo normalnie zadawane przez ciebie obrażenia bez oręża – pod uwagę należy brać wyższą wartość). Podczas działania zaklęcia traktuje się ciebie jak postać uzbrojoną.

piekło

Przemiany [ogień]
Poziom: Drd 5
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja standardowa
Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)
Cel: Jedno stworzenie
Czas działania: 1 runda/poziom (P)
Rzut obronny: Wytrzymałość nieguje
Odporność na czary: Tak

Jedno stworzenie potraktowane tym czarem nagle ogarniają płomienie. Ofiara otrzymuje 6k6 obrażeń od ognia. Ubranie, przedmioty, włosy i ciało płoną żywym ogniem. W każdej kolejnej rundzie ogień zadaje o 1k6 obrażeń mniej (minimum 1k6), aż do zakończenia czasu działania lub ugaszenia ognia przez ofiarę. A zatem w drugiej rundzie powoduje 7k6 obrażeń, w trzeciej 4k6 i tak dalej. Płonie niemagiczne przedmioty, które znajdują się w posiadaniu ofiary, automatycznie wykonnają nieudane rzuty obronne na oparcie się uszkodzeniu.

Po pierwszej rundzie ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Refleks o ST 15 – udany oznacza, iż w akcji całorundowej zdołała płomienie przedniesieniem dodatkowych obrażeń. Tzarzenie się po ziemi oznacza premię +2

do wspomnianego rzutu obronnego. Zanurzenie się w wjeździe lub magiczne zgaszenie płomieni automatycznie kończy działanie *piekła*.

Materiałny komponent: Kulka pszczelego wosku.

pierścień błyskawic

Wywoływanie [elektryczność]

Poziom: Cza/Zak 8

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Osobisty; patrz opis

Obszar: Dwie błyskawice/rundę lub osiem błyskawic jednocześnie

Czas działania: 1 runda/dwa poziomy lub natychmiastowy; patrz opis

Rzut obronny: Refleks zmniejsza o połowę; patrz opis

Oporność na czary: Tak

Czar sprowadza trzaskającą pierścienią z jaskrawej, białej światłości, który zawisa wokół ciebie na wysokości piersi. Pierścienią przemieszcza się wraz z tobą i nie przeszkadza ci w atakowaniu oraz rzucaniu zaklęć, nie ma wpływu również na istoty atakujące ciebie. Gdy *pierścienią błyskawic* jest aktywny, zyskujesz oporność na elektryczność 20. W każdej rundzie w twojej akcji wystrzeliwuje on dwa czary *błyskawica* (5. poziom czarującego) w dowolnym wybranym przez ciebie kierunku. Każdą z nich możesz wycołować gdzie indziej. Stworzenie trafione błyskawicą może unikać połowy obrażeń po udanym rzucie obronnym na Refleks. ST rzutu oblicza się tak, jak dla czaru 8-poziomowego, mimo że błyskawica naśladuje czar 3-poziomowy.

Masz też prawo wyzwoić pełną moc *pierścienia błyskawic* w jednej chwili. Gdy ukończysz rzucanie zaklęcia, wystrzeliwuje osiem *błyskawic* we wszystkich kierunkach (odtworzenie kierunków błyskawic znajdziesz na diagramie niecelnego rzutu bronią, na stronie 157 *Podręcznika Gracza*). Takie zastosowanie *pierścienia błyskawic* ma natychmiastowy czas działania. Podczas rzucania czaru musisz wybrać czy użyjesz od razu pełnej mocy, czy rozłożysz ją na kilka rund.

Materiałny komponent: Szklany pierścienik i kawałek futra dowolnego zwierzęcia.

piorun kulisty

Wywoływanie [elektryczność]

Poziom: Cza/Zak 5

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: Jeden piorun kulisty/dwa poziomy

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Refleks zmniejsza o połowę

Oporność na czary: Tak



Koncentrujesz elektryczność w kuli o średnicy 0,9 metra – tworzysz jedną na dwa poziomy czarującego (maksymalnie osiem kul). Każdy piorun kulisty daje tyle światła co świeca.

W procesie kreowania piorunów kulistych programujesz w myślach trasę ich lotu wedle swego widzimisie, włącznie ze skrętami za narożniki. Kula może przemieścić się do 30 metrów na rundę, a lata z doskonałą zwrotnością. Uderzywszy w istotę, zatrzymuje się i pozostaje w miejscu, póki nie uphyćnie czas działania zaklęcia. Kula rozprasza się, jeśli odległość między tobą a nią przekroczy zasięg czaru. Każdą z nich „widzi” tak jak człowiek w danych warunkach oświetlenia (liczy się światło rzucane przez samą kulę).

Na przykład, możesz zaprogramować, by pierwszy piorun kulisty poleciał wzdłuż lewej ściany korytarza i zaatakował pierwszą „zobaczoną” istotę. Drugiemu nakazesz lot wzdłuż prawej ściany z tym samym zadaniem, pozostawiamy 5 lot w półkolu w odległości 1,5 metra za tobą. Pierwsze dwie kule będą skraćć zgodnie z załomami ścian korytarza, nawet jeśli znikną ci przy tym z oczu, i zaatakują pierwsze

napotkane stworzenie, co anuluje program i unieruchomi kulę na polu celu. Programowanie zadań dla piorunów to akcja darmowa w rundzie rzucania czaru, a akcja będąca odpowiednikiem ruchu w dowolnej innej rundzie.

Stworzenie uderzone piorunem kulistym (albo także dotknięte pioruną bronią naturalną lub do walki wręcz) otrzymuje 2k6 obrażeń od elektryczności (rzut obronny na Refleks zmniejsza ich liczbę o połowę). Stworzenie stykające się z kilkoma piorunami kulistymi otrzymuje obrażenia od każdego osobno i dla każdego wykonuje rzut obronny. Stworzenie obdarzone opornością na czary wykonuje niezależne jej testy dla każdego pioruna. Sukces oznacza, że dana kula nie zrani istoty.

Materiałny komponent: Garstka miedzianych i żelaznych grudek.

posłuszną lawinę

Przywoływanie (tworzenie) [zimno]

Poziom: Zimno 9

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: Śnieżna lawina o promieniu 6 m i środkiem w dowolnym miejscu w zasięgu; patrz opis

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Refleks zmniejsza o połowę lub Refleks neguje; patrz opis

Oporność na czary: Nie

Przyzywasz lawinę ze szczeliny w powietrzu, zasypując wrogów zwałami śniegu niesionymi lodowatą śmiercią.

Sutki *śnieżnej lawiny* zależą od tego, jak daleko ofiara znajduje od jej środka, co przedstawiono dalej.

Do 6 metrów od punktu początkowego: Każde stworzenie na tym obszarze otrzymuje 1k8 obrażeń na dwa poziomy czarującego (maksymalnie 10k8) oraz dodatkowe 1k6 obrażeń od zimna na dwa poziomy czarującego. Istota, której nie powiedzie się rzut obronny, zostaje ponadto zasypana (jak opisano na 90 stronie *Przewodnika Mistrza Podziemi*). Wszystkie pola leżące w promieniu 6 metrów od punktu początkowego lawiny pokrywa głębokim śniegiem (patrz strona 94 *Przewodnika Mistrza Podziemi*), który utrzymuje się tak długo jak normalny śnieg w danych warunkach.

Od 6 do 12 metrów od punktu początkowego: Stworzenia na tym obszarze otrzymują od uderzenia lawiny o połowę mniej obrażeń niż te znajdujące się bliżej centrum (rzut obronny na Refleks neguje). Po nieudanym rzucie obronnym śnieg wywiera dodatkowo efekt szarży byka z premią do testu +13 (+5 za efektywną Siłę 20 + 8 za odpowiednik rozmiaru wielkiego). Jeśli szarża byka będzie skuteczna, odepchnie stworzenia dalej od punktu początkowego lawiny. Wszystkie pola w pierścieniu od 6 do 12 metrów od punktu początkowego pokrywają się śniegiem, który utrzymuje się tak długo, jak normalny śnieg w danych warunkach.

Teren i budowlę: Lawina wyrывa z korzeniami małe drzewa i inną roślinność, tworząc pasmo rzadkiego rumowiska (patrz opis na stronie 91 *Przewodnika Mistrza Podziemi*), które pozostaje nawet po stopnieniu śniegu. Budynek uderzony *posuszną lawiną* otrzymuje 1k6 x10 uszkodzeń.

Posusza lawina gasi wszelki ogień na swej drodze.

pospieszne kroki

Przemiany

Poziom: Brd 2, Cza/Zak 2

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: 0 m

Obszar: Emanacja o promieniu 9 m i środkiem w tobie

Czas działania: Patrz opis

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Werbalny komponent tego zaklęcia to energiczna marszowa piosenka. Opisywanego czaru często używały elfy z Myth Drannor, przyspieszając w ten sposób powrót do domu drużyn zwiadowczych. Po rzuceniu czaru, jeżeli wykonujesz wyłącznie akcje ruchu, ty i sojusznicy w promieniu 9 metrów wokół ciebie przemieszczacie się z szybkością o 3 metry większą niż normalnie. Ponadto możecie poruszać się pospiesznie w ruchu podróznym przez 1 dodatkową godzinę dziennie na poziom czarujucego (patrz strona 164 *Podręcznika Gracza*). Niemniej nawet to zaklęcie nie chroni przed skutkami forsownego marszu, jeśli będziecie szli dłużej niż 8 godzin dziennie.

Koncentrator: Bęberek.

postać czarta

Przemiany [zlo]

Poziom: Cza/Zak 6

Komponenty: W, M

Czas działania: 1 min./poziom

Czar działa jak *polimorfia*, z następującymi różnicami. Możesz przybrać formę dowolnej istoty czarnej, demona lub diabła, którego da się przyzwać za pomocą *przyszwania potwora I, II, III lub IV*. Każde rzucenie *postaci czarta* pozwala przybrać tylko jeden kształt, za to zyskujesz wszystkie jego nadzwyczajne, czaropodobne i nadnaturalne zdolności. Twój typ zmienia się na przybysz, a więc wpływają na ciebie czary szkodzące lub odpędzające żywych przybyszów. Dowolny efekt, który odesłałby przybysza na macierzysty plan, przerywa działanie zaklęcia, a ty przez 1 rundę na poziom czarujucego będziesz się zataczał – jednak nie zostaniesz odesłany na inny plan.

Materiałny komponent: Kość dowolnej istoty czarnej, półczarnej, demona lub diabła.

potrójna maska

Iluzja (cień)

Poziom: Wprowadzony Cyryca 7

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: Trzy cieniste kopie

Czas działania: 1 runda/poziom (P)

Rzut obronny: Wola powoduje niewiarę (jeśli dojdzie do interakcji)

Odporność na czary: Nie

Tworzysz trzy cieniste kopie swej osoby. Wizerunki wyglądają, brzmia i pachną identycznie, są jednak niematerialne. Możesz odbierać zmysłami własnego ciała lub dowolnej kopii, przenosząc świadomość w darmowej akcji w swojej turze. Gdy korzystasz ze zmysłów kopii, naśladuje ona twoje zachowanie (w tym mowę), chyba że specjalnie koncentrujesz się na tym, by zachowywała się inaczej. Wszystkie cienie, których aktualnie nie kontrolujesz, pozostają w bezruchu i nie reagują na bodźce. Jeśli zechcesz, każdy rzucany przez ciebie czar o zasięgu dotykowym lub dalszym może pochodzić bezpośrednio od kontrolowanego cienia, a nie od ciebie (cienie są na wół realne – na tyle, by móc rzucić cza-

ry pochodzące od ciebie). Cień może rzucić na siebie tylko takie zaklęcia, które wpływają na ciebie.

Cienie zachowują się jak słudzy przywołani czarem *niewidoczny służący*. Są pozbawione umysłów, więc mogą wykonywać tylko proste zadania, jak otwieranie drzwi. Nie dadzą sobie rady ze skomplikowanym problemem, w szczególności rozwiązywaniem zagadek.

Kontrolowany cień można zaprogramować, aby szedł w danym kierunku lub do znanego tobie miejsca. Porusza się z twoją szybkością i nie przerywa ruchu, póki nie dotrze do wskazanego punktu lub póki nie nakazesz mu udać się gdzie indziej.

Opisywane zaklęcie przestaje działać, jeśli użyjesz *drzwi poprzez wymiary*, *teleportacji*, *zamiany planów* lub podobnego czaru, który zabiera ciebie – choćby na chwilę – z planu, na którym istnieją cienie.

Na ogół czaru tego używa się do stworzenia kilku fałszywych ciał – jedno służy jako bezpieczne medium rzucania czarów (podobnie do *projekcji duplikatu*), a dwa pozostałe odwracają uwagę.

pryzmatyczne oko

Wywoływanie

Poziom: Cza/Zak 6

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: Magiczne oko

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Patrz opis

Odporność na czary: Tak

Tworzysz widzialną kulę, zdolną duplikować efekty promieni zaklęcia *pryzmatyczny deszcz*. Możesz przesunąć oko z szybkością równą twojej własnej, ale nie dłużej niż wynosi zasięg działania czaru.



Pryzmatyczne oko

Począwszy od rundy, w której oko się pojawia, możesz raz w rundzie nakazać mu wystrzelić promień (zasięg 15 metrów) w darmowej akcji. Promień trafia w cel, gdy powiedzie ci się atak dotykowy dystansowy, lecz każdy korzysta z niezmienniej premii +6 do testów ataków (nie z twojej premii).

Trafiony cel podlega efektem jednego promienia *przymiatycznego deszczu* (rzut 1k8, by określić rodzaj efektu; jeśli wypadnie 8, powtórz rzut), z tą różnicą, że ST rzutu obronnego (jeżeli jest dopuszczalny) wynosi 19. Kolor promienia raz wykorzystany przez oko nie może być użyty ponownie. Po wykorzystaniu wszystkich siedmiu promieni, oko trwa jeszcze do końca działania zaklęcia. Nadal możesz je przemieszczać, ale już nie strzela promieniami.

Oko to filigranowy przedmiot o KP 18 (+8 z rozmiaru) i 9 punktach wytrzymałości. W rzutach obronnych korzysta z twoich premii do rzutów obronnych.

Koncentrator: Wypolerowana muszla małży o tęczowym połysku.

przepisanie symbolu

Odrzucanie

Poziom: Cza/Zak 8, runy 8

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięty symbol magiczny

Czas działania: 10 minut lub do wyładowania

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Nakładasz na dłoń ochronny czar, który pozwala ci dotknąć nieaktywowanej magicznej pieczęci (np. *głifu strażniczego lub symbolu śmierci*) nieuruchamiając jej przy tym. Dotknięta pieczęć zdejmujesz z miejsca i trzymasz w dłoni jako magiczną potencjalną, jakby był to czar dotykowy.

Aby przejąć zaklęcie w taki sposób, musisz wykonać udany test poziomu czarującego (ST 20 + poziom czaru). Porażka oznacza uruchomienie *głifu* lub *symbolu*. Jeżeli uda ci się przejąć pieczęć na dłoń, możesz potem w standardowej akcji umieścić ją na powierzchni (nie na stworzeniu) takiego rodzaju, na jakim normalnie da się taki znak zapisać. Przeniesienie pieczęci działa później normalnie i zachowuje wszelkie początkowe warunki aktywacji,

mimo że jej nowe położenie ma szansę utrudnić czy wręcz uniemożliwić uruchomienie.

Masz prawo trzymać magiczną pieczęć na dłoni dopóki utrzymujesz koncentrację. Jeśli się zdekoncentrujesz albo upłynie czas działania czaru, a pieczęć pozostanie na twojej dłoni, natychmiast uruchamia się względem ciebie (i tylko ciebie), nawet jeżeli normalnie nie byłbyś czynnikiem aktywującym dany znak. Rzuty obronne i odporność na czary działają wobec efektu tak jak w przypadku pierwotnego zaklęcia. Jedynym bezpiecznym sposobem pozbycia się przeniesionego czaru jest umieszczenie go na odpowiedniej powierzchni.

Koncentrator: Kamienna tabliczka, oczyszczona i gładka z jednej strony.

przyzwanie nieumarłego I

Przywoływanie (przyzywanie) [złó]

Poziom: Cza/Zak 1, Kap 1, rycerz ciemności 1

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 cała runda

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

Efekt: Jedno przyzwanie stworzenie

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Czar działa jak *przyzwanie potwora I*, ale przywołujesz istotę nieumarłą. *Przyzwanie nieumarłego I* przywołuje jedno stworzenie z 1-poziomowej listy pobliskiej tabelki „Przyzwanie nieumarłego”. Sam wybierasz, które stworzenie przyzywasz – za każdym razem może być inne. Tych nieumarłych nie wlicza się do całkowitej liczby Kosstek Wytrzymałości nieumarłych, jakich możesz kontrolować za sprawą *ożywienia umarłego* albo kapłańskiej zdolności rozkazywania nieumarłym.

Żaden z przyzwanych przez ciebie nieumarłych nie może mieć więcej Kosstek Wytrzymałości niż wynosi twój poziom czarującego +1.

Koncentrator: Torebeczka, mała (niezapalona) świeczka i rzeźbiona kość dowolnego humanoida.

przyzwanie nieumarłego II

Przywoływanie (przyzywanie) [złó]

Poziom: Cza/Zak 2, Kap 2, rycerz ciemności 2

Efekt: Jedna lub więcej przyzwanych istot, z których żadne dwie nie mogą znajdować się w odległości większej niż 9 metrów od siebie

wać się w odległości większej niż 9 metrów od siebie

Czar działa jak *przyzwanie nieumarłego I*, ale przyzywasz jedną istotę z listy dla 2. poziomu lub dwie tego samego rodzaju z listy dla 1. poziomu.

przyzwanie nieumarłego III

Przywoływanie (przyzywanie) [złó]

Poziom: Cza/Zak 3, Kap 3, rycerz ciemności 3

Efekt: Jedna lub więcej przyzwanych istot, z których żadne dwie nie mogą znajdować się w odległości większej niż 9 metrów od siebie

Czar działa jak *przyzwanie nieumarłego I*, ale przyzywasz jedną istotę z listy dla 3. poziomu, dwie tego samego rodzaju z listy dla 2. poziomu lub cztery tego samego rodzaju z listy dla 1. poziomu.

przyzwanie nieumarłego IV

Przywoływanie (przyzywanie) [złó]

Poziom: Cza/Zak 4, Kap 4, rycerz ciemności 4

Efekt: Jedna lub więcej przyzwanych istot, z których żadne dwie nie mogą znajdować się w odległości większej niż 9 metrów od siebie

Czar działa jak *przyzwanie nieumarłego I*, ale przyzywasz jedną istotę z listy dla 4. poziomu, dwie tego samego rodzaju z listy dla 3. poziomu lub cztery tego samego rodzaju z listy dla niższych poziomów.

przyzwanie nieumarłego V

Przywoływanie (przyzywanie) [złó]

Poziom: Cza/Zak 5, Kap 5

Efekt: Jedna lub więcej przyzwanych istot, z których żadne dwie nie mogą znajdować się w odległości większej niż 9 metrów od siebie

Czar działa jak *przyzwanie nieumarłego I*, ale przyzywasz jedną istotę z listy dla 5. poziomu, dwie tego samego rodzaju z listy dla 4. poziomu lub cztery tego samego rodzaju z listy dla niższych poziomów.

PRYZYWANIE NIEUMARŁEGO

1. poziom	4. poziom
Sredni szkielet	Allip
Mały zombi	Ghast
	Wielki zombi
2. poziom	
Duży szkielet	5. poziom
Sredni zombi	Cień
	Mumia
3. poziom	Upiór
Ghoul	Wampirzy pomiot
Wielki szkielet	
Duży zombi	

relikwiarz czaru

Przemiany

Poziom: Wprowadzony Myster 5

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięty zwój

Czas działania: Permanentny aż do aktywacji

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak (przedmiot)

Ustanawiasz okoliczności, które mają aktywować zwój zawierający czar z twojej listy zaklęć. Musi on wpływać na twoją osobę i może być maksymalnie poziomu równego 1/4 twojego poziomu czarującego (zaokrąglając w dół, maksymalnie 5). Obowiązują wszelkie ograniczenia, które normalnie wiążą się z odczytywaniem zwoju (np. minimalna wartość atrybutu albo test poziomu czarującego).

Warunki potrzebne do uruchomienia czaru muszą być jasno określone, jak podano w opisie czaru *uwarunkowanie*, ale mogą być ogólnikowe. Na przykład, *relikwiarz czaru* użyty na zwoju *oddychania wodą* może określić, że natychmiast zaczyna działać, gdy znajdziesz się w wodzie lub podobnym płynie. W przypadku skomplikowanych lub trudnych warunków aktywacji *relikwiarz czaru* może w potrzebie zawieść. Złoty aktywuje się wyłącznie w oparciu o ustalone okoliczności, nawet jeśli w danej sytuacji sobie tego nie życzysz.

Gdy ustalone okoliczności zaistnieją, czar ze zwoju uruchamia się, jakbyś poświęcił standardową akcję na odczytanie zwoju. Jeżeli zwój zawiera zaklęcie spoza twojej listy czarów lub też jeśli wiąże się z nim jakieś ograniczenia,

które uniemożliwiają ci rzucenie go w danej chwili, to zaklęcie nie zostaje uruchomione, a magia *relikwiarza czarów* się rozwiewa.

Zwój przygotowany niniejszym czarem musisz nosić przywiązany do ręki lub czoła (zwykle ciasno zwinęty lub umieszczony w pudełeczku), a na potrzeby ograniczenia noszonych przedmiotów magicznych należy go traktować – odpowiednio jak karwasz bądź opaskę. *Relikwiarz czarów* trzeba rzucać osobno dla każdego zaklęcia, które chcesz przechowywać na zwoju.

Jeśli *relikwiarz czarów* założy inna osoba, jego magia przestaje działać. Możesz zdejmować i zakładać *relikwiarz* bez żadnych kar, ale jeśli po zdjęciu upłyną 24 godziny bez ponownego nałożenia, jego magia zanika. Koniec działania zaklęcia nie szkodzi w niczym czarowi ze zwoju.

Równowaga natury

Przemiany

Poziom: Drd 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas działania: 10 min./poziom

Rzut obronny: Wytrwałość neguje (nie-szkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nie-szkodliwy)

Używasz podmiotowi czaru część punktów z wartości własnego atrybutu.

Podlegasz karze -4 do wartości jednego wybranego atrybutu, a podmiot zaklęcia otrzymuje do analogicznego atrybutu taką samą premię z usprawnienia. Nie otrzymujesz prawa do rzutu obronnego pozwalającego uniknąć kary, ale podmiot może wykonać rzut obronny na Wytrwałość – udany pozwala mu nie przyjąć ofiarowanej premii.

Jeśli rzucisz to zaklęcie po raz drugi przed upływem 1 godziny, oprócz normalnego efektu otrzymujesz 2k10 obrażeń.

Różowy płaszcz

Odrzucanie

Poziom: Wprowadzony Lathandera 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nie-szkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nie-szkodliwy)

Podmiot zaklęcia zaczyna świecić słabą, bladą, różową poświatą o jasności światła świecy. Poświata obdarza podmiot premią uświęconą +1 na poziom czarującego (maksymalnie +10) do rzutów obronnych przeciw efektom, które opierają swe działanie na wywoływaniu bólu (jak *Nyborą delikatne przypomnienie*) oraz tym, które wywoływałyby u podmiotu osłabienie lub mdłości, a wreszcie efektom strachu.

Rubinowy promień odczynienia

Odrzucanie

Poziom: Cza/Zak 7

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: Jedno naturalne lub magiczne zagrożenie; patrz opis

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Z koniuszków twoich palców wystrzeliwuje cienka linia jasnoczerwonego światła, która ma moc usuwania różnych magicznych czy naturalnych zagrożeń. Każda wersja tego czaru może wziąć na cel jedno z wymienionych dalej niebezpieczeństw i „unieszkodliwić” je w podany sposób. Jeśli wyraźnie napisano inaczej, czar działa tak samo na magiczne i na zwyczajne zagrożenia danego rodzaju. Na przykład, *rubinowy promień odczynienia* może zniszczyć sieć potwornego pajaka albo wytwór czaru *pajeczyna*.

- Każda trafiona tym czarem pułapka ulega uruchomieniu. Takie zastosowanie zaklęcia może mieć przykre skutki dla stworzeń bédących w polu jej rażenia. Aby rozbroić pułapkę *rubinowym promieniem*, musisz wpiérw być świadom jej istnienia.
- Czar rozwiązuje węzły i wywala z łańcuchów, kajdan i tym podobnych „środków zapobiegawczych”. *Oplatanie* i podobne efekty magiczne ulegają rozproszeniu. Drzwi (a także skrzynie, szuflady, biurka itp.), które są zamknięte, zabarykadowane lub zabezpieczone magicznym *zamiem* ulegają otwarciu.

- W *ścianie mocy*, *klatce mocy* lub podobnym czarze czy efekcie powstaje dziura o promieniu do 30 centymetrów. To zastosowanie zaklęcia nie niszczy całego efektu, ale stworzenia uwięzione za jego sprawą mogą się dzięki otworowi wyzwolić.
- Stworzenie, które padło ofiarą *polimorfii*, zamiany w kamień lub innej transformacji z naturalnego kształtu, powraca do swej prawdziwej postaci.
- Zaklęcie *magiczny śnij* ulega rozproszeniu, jeśli wycielisz *rubinowy promień odczynienia* w kryształ przechowujący duszę osoby rzucającej czary.
- Sieci, szlasy, thusze i inne substancje utrudniające ruch ulegają zniszczeniu na obszarze o promieniu do 6 metrów (ten efekt należy traktować jak falę, zgodnie z opisem na stronie 175 *Podręcznika Gracza*).

Materiałny komponent: Rubin wart co najmniej 1000 sz.

schron mocy

Odrzucanie

Poziom: Pal 3, wprowadzony Helma 3

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: 3 m

Cele: Ty i sojusznicy w emanacji o promieniu 3 m i środku w tobie

Czas działania: 1 min./poziom

Rzut obronny: Brak; patrz opis

Odporność na czary: Tak

Tworzysz nieruchomą, przejrzystą sferę mocy o środku w twojej osobie. Jej wnętrzu i wszystko na 1,5 metra wokół krawędzi oświetla blask o jasności płomyka świecy.

Ty i twoi sojusznicy możecie bez przeszkód wejść do środka sfery. Wszystkie inne stworzenia chcące to uczynić muszą wykonać udany rzut obronny na Wole. Każda istota może bez przeszkód wyjść ze sfery, ale kto raz wyjdzie, musi wykonać udany rzut obronny na Wole, jeśli zechce wejść z powrotem (dotyczy to nawet ciebie i sojuszników). Stworzenia przebywające na obszarze działania sfery w momencie rzucenia czaru nie zostaną wypchnięte na zewnątrz.

Ty i sojusznicy będący w *schronie mocy* otrzymujecie premię uświęconą +2 do rzutów obronnych przeciw efektom tworzoną przez złe istoty. Stworzenia

niebędące dwiema sprzymierzającymi nie korzystają z tej premii.

Schron mocy nie zatrzymuje czarów ani przedmiotów, a więc dwie istoty mogą walczyć poprzez krawędź sfery bez żadnych kar. Niemniej stworzenie walczące w ten sposób bez oręża lub bronią naturalną nadal musi co rundę wykonywać rzut obronny na Wole, a w razie porażki jego ataki nie przenikną przez krawędź *schronu*.

sekwencja czarów simbul

Przemiany

Poziom: Cza/Zak 7

Efekt: Matryca przechowująca dwa tworzące czary

Działa jak *matryca czarów Simbul*, ale można w niej umieścić do dwóch zaklęć maksymalnie 3. poziomu. Ponadto rzucając opisywany czar otrzymujesz 2k6 obrażeń zamiast 1k6. Matryca zamyka się po 2 rundach i nie można w niej umieścić większej liczby czarów, nawet jeśli nie została wypelniona w całości.

Ponadto, jeśli oba zamknięte w matrycy czary są najwyższej 2-poziomowe, masz prawo połączyć je w sekwencję. Możesz wówczas wywołać oba w pojedynczej darmowej akcji, tak jakbyś rzucał jedno zaklęcie z *matrycy czarów Simbul*.

Udane rozproszenie matrycy czarem *rozproszenie magii* niszczy również przechowywane w niej zaklęcia. Jeżeli wejdziesz w *pole antymagii*, czas działania matrycy zostanie przerwany, ale umieszczone w niej zaklęcia się nie aktywują. Matryca znów stanie się aktywna, gdy opuścisz *pole antymagii*. Jeżeli umrzesz, mając wciąż czary w matrycy, zarówno ona, jak i zaklęcia rozwijają się nieszkodliwie

Koncentrator: Szafir wart minimum 1000 sz.

seria czarów simbul

Przemiany

Poziom: Cza/Zak 9

Komponenty: Matryca przechowująca trzy tworzące czary

Działa jak *matryca czarów Simbul*, ale można w niej umieścić do trzech zaklęć maksymal-

nie 3. poziomu. Ponadto rzucając opisywany czar otrzymujesz 3k6 obrażeń zamiast 1k6. Matryca zamyka się po 3 rundach i nie można w niej umieścić większej liczby czarów, nawet jeśli nie została wypelniona w całości.

Ponadto, możesz ustalić, iż jeden czar lub cała ich sekwencja automatycznie się uruchomi w określonej sytuacji (określasz warunki w chwili rzucania opisywanego zaklęcia). Efekt funkcjonuje analogicznie do *uwarunkowania*. Czar (lub ich sekwencja) aktywowany w ustalonych okolicznościach musi należeć do zaklęć działających na ciebie, jak *levitacja* czy *spadające piórko*. Warunki uruchamiania dany czar lub czary muszą być jasno określone, ale mogą być ogólne. W każdym wypadku *seria czarów Simbul* automatycznie wywołuje działanie wybranego zaklęcia (lub ich sekwencji), które „same siebie rzucają” natychmiast gdy tylko zaistnieją wskazane okoliczności. Nie możesz powstrzymać aktywacji zaklęć, kiedy zajądą ustalone warunki.

Koncentrator: Diament wart co najmniej 1500 sz.

siła bestii

Przemiany

Poziom: Wprowadzony Malara 4, Wprowadzony Selune 4

Komponenty: W, K

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas działania: 1 runda/poziom

Czar działa tylko wtedy, gdy jesteś likantropem, a daje ci korzyści wyłącznie w humanoidalnej formie. Pod działaniem tego zaklęcia zyskujesz niektóre właściwości swej zwierzęcej formy, gdy jesteś w postaci humanoida. Zyskujesz też samą redukcję obrażeń, jaką masz w formie zwierzęcej (normalnie 7/srebro lub 10/srebro), specjalną zdolność węż oraz atuty dostępne zwierzęcym kształtom. Ponadto dostajesz połowę modyfikatorów do wartości atrybutów, które normalnie zyskujesz, przyjmując postać zwierzęcą, zaokrąglając w dół do najbliższej liczby podzielnej przez 2. Na przykład, jeśli jesteś niedźwiedziakiem, zyskujesz Siłę +8 (połowa zwierzęcej premii +16) i Bd +4 (połowa +8), za to nie zmienia się twoja Zręczność, ponieważ połowa z +2 zaokrąglając w dół do najbliższej liczby podzielnej przez 2 wynosi 0.

Jeśli będąc pod wpływem tego zaklęcia musisz wykonać test Kontroli kształtu, podlega on karze –4.

Koncentrator: Kosmyk włosów twej zwierzęcej postaci.

stworzenie magicznego tatuażu

Przywoływanie (tworzenie)

Poziom: Cza/Zak 2

Komponenty: W, S, M, K

Czas rzuć: 10 minut

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięcie stworzenia

Czas działania: 1 dzień

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Czar tworzy jeden magiczny tatuaż. Sam określał jego konkretny typ, ale wybór jest ograniczony twoim poziomem w klasie pozwalającej rzucać zaklęcia (patrz dalej). Musisz mieć pewne uzdolnienia artystyczne, aby naszkicować pożądaną tatuaż – posiadać co najmniej 1 rangę Rzemiosła (kaligrafia), Rzemiosła (malowanie), Rzemiosła (rysowanie) lub podobnej umiejętności Rzemiosła. Naniesienie na skórę tatuażu wymaga danego testu Rzemiosła. ST zależy od rodzaju tatuażu, co podano dalej.

Jeśli masz od 3. do 6. poziomu w klasie rzucającej czary, możesz stworzyć tatuaż powołujący jeden z następujących efektów (ST Rzemiosła 10).

- Premia z odporności +2 do jednego typu rzutów obronnych (Wytrwałości, Refleksu lub Woli).
- Premia ze szczęścia +1 do testów ataków.
- Premia z odbicia +1 do KP.
- Na poziomach od 7. do 12. możesz wybierać także spośród następujących tatuaży (ST Rzemiosła 15).
- Premia z odporności +2 do wszystkich rzutów obronnych.
- Premia z biegłości +2 do testów ataków. Gdy w klasie rzucającej czary osiągniesz 13. poziom, możesz również tworzyć tatuaże o następujących mocach (ST Rzemiosła 20).
- Odporność na czary równa 10 +1/średnie poziomów w klasie rzucającej zaklęcia.
- Premia z usprawnienia +2 do wartości jednego dowolnego atrybutu.

- +1 poziom zdolności czarowania. Ten efekt zwiększa efektywny poziom podmiotu, ale nie wpływa na ogólną liczbę zaklęć. Na przykład, 11-poziomowa postać obdarzona tym tatuażem jak gdyby awansuje na 12. poziom na potrzeby obliczania zmiennych parametrów zaklęć opartych na poziomie (np. zasięg, obszar, efekt itd.), ale nie otrzymuje dodatkowych czarów.

Jedna istota może posiadać tylko trzy magiczne tatuaże. Próba obdarzenia jej czwartym automatycznie kończy się niepowodzeniem.

Udanie rzucony czar *wymazywanie* usuwa jeden magiczny tatuaż. Skuteczne kierunkowe *rozproszenie magii* może usunąć kilka magicznych tatuaży, jeśli będzie ono wymierzone w wytatuowaną istotę (patrz opis czaru *rozproszenie magii*, strona 258 *Podręcznika Gracza*).

Materiałny komponent: Farby do tatuażu w odpowiednich barwach, wartość co najmniej 100 sz.

Koncentrator: Igły do tatuażu.

ściana księżycego blasku

Wywoływanie [dobro, światło]

Poziom: Wprowadzony Selune 4

Komponenty: W, S

Czas rzuć: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: Pionowy obszar wielkości maksymalnie kwadratu o boku 1,5 m/poziom

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak

Pojawia się nieruchoma, lśniąca połać migotliwego, perłowatego światła. Ściana nie musi wspierać się o żadną powierzchnię, a stworzenia mogą bez trudu przetrwać nieprzechodząc. Każda nieumarła istota w kontakcie z nią otrzymuje 4k12 obrażeń. Stworzenia o złym charakterze, a także każde noszące święty symbol Shar lub Umberlee, otrzymuje 2k10 obrażeń. Magiczne przedmioty wchodzące w kontakt ze ścianą na 1k4+1 rundę rozjarzają się czerwonym efektem *plamiennej otoczki*.

Ściana rzuca jasne światło na 6 metrów we wszystkie strony i powoduje półmrok w promieniu 12 metrów. *Ściana księżycego blasku*

kontruje i rozprasza wszelkie czary *ciemności* do 4. poziomu włącznie na obszarze sięgającym na 12 metrów od jej krawędzi.

Jeśli przywołasz ścianę w taki sposób, że zajmie m.in. miejsce, w którym już znajdują się jakieś stworzenia, wszystkie otrzymają takie obrażenia, jak przy przechodzeniu przez nią.

Ścianę *księżycego blasku* można kosztować 2000 PD nadać charakter permanentny za pomocą zaklęcia *utrwalenie*, rzuconego przez osobę na co najmniej 12. poziomie czarującego.

ściana piasku

Przywoływanie (tworzenie) [ziemia]

Poziom: Cza/Zak 4, Drd 5, Kap 4

Komponenty: W, S, M/KO

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: Ściana z piasku o obszarze maksymalnie kwadratu o boku 1,5 m/poziom (K)

Czas działania: Koncentracja + 1 runda/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Czar powołuje do istnienia gęstą, nieprzejrzywą ścianę wirującego piasku. Trzeba go rzucać tak, aby stanęła ona na trwałym podłożu. Po rzućeniu ściana jest nieruchoma. Piasek jest dość gęsty, by blokować ataki dystansowe, zapewnia normalną osłonę odpowiadającą dla rozmiaru, ale stworzenia mogą próbować przełamać się na drugą stronę za pomocą siły. Przebicie się przez *ścianę piasku* jest trudne – wymaga poświęcenia akcji całodurowej i danego testu Siły. Stworzenie przesuwa się o 1,5 metra przez *ścianę piasku* na każde 5 punktów, o które wynik testu Siły przekracza 15.

Stworzenia w *ścianie piasku* uważa się za oślepienie i ogłuszone, nie mogą też mówić ani oddychać. Skutkiem tego grozi im uduszenie, jeśli będą przebywać w niej zbyt długo (patrz strona 302 *Przewodnika Mistrza Podziemi*). Wewnątrz ściany nie można rzucać czarów z komponentem werbalnym, a rzućenie jakiegokolwiek z pozostałych wymaga danego testu Koncentracji (ST 20 + poziom czaru).

Można zaatakować postać będącą wewnątrz lub po drugiej stronie *ściany piasku* bronią do walki wręcz, jeśli tylko spełnione zostaną następujące warunki. Po pierwsze, atakujący musi mniej więcej wiedzieć, gdzie wewnątrz ściany znajduje się cel (tzn. musiał

widzieć, w którym miejscu ten przed chwilą wszedł w ścianę). Po drugie, cel nie może być głębiej w ścianie niż wynosi zasięg broni atakującego (albo, jeśli cel stoi po drugiej stronie ściany, ta nie może być grubsza niż zasięg atakującego). Nawet wówczas cel korzysta zarówno z osłony, jak i całkowitego ukrycia.

Każdy otwarty, nieosłonięty płomień we wnętrzu ściany piasku natychmiast gaśnie.

Materiałny komponent utajemności:
Garść piasku.

ślepowidzenie

Przemiany

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

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas działania: 1 min./poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Czar odbarda podmiot zdolnością ślepowidzenia o zasięgu 9 metrów (szczegóły na stronie 296 *Przewodnika Mistrza Podziemi*).

święta gwiazda

Odrzucanie

Poziom: Wprowadzony Mistry 7

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty

Efekt: Ochronna gwiazda energii

Czas działania: 1 runda/poziom (P)

Tworzysz jasną energię, który trzyma się nad twoim ramieniem, rzucając tyle światła co świeca. Gwiazda posiada trzy funkcje – sam określasz, której użyć, a czynisz to w swojej turze w darmowej akcji.

Odbicie czaru: Święta gwiazda jest w stanie zawrócić od czterech do siedmiu (1k4+3) poziomów czarów, jak zaklęcie *odbicie czaru*. Każde zużycie potencjału ochronnego dotyczy całego czasu działania zaklęcia – święta gwiazda nie odzyskuje pełni mocy za każdym razem, gdy uruchamiasz tę funkcję. Jeśli zużyjesz cały potencjał odbijania czarów, ta funkcja przestaje działać, ale inne nie.

Ochrona: Święta gwiazda zapewnia premię z okoliczności +10 do KP, nie wpływa na twoje akcje.

Ognisty pocisk: Święta gwiazda wystrzeliwie w ataku dotykowym dystansowym promień energii wymierzony w stworzenie oddalone maksymalnie o 27 metrów. W teście wykorzystujesz swą premię do ataku, zadając 1k6 obrażeń od ognia na dwa poziomy czarującego (maksymalnie 10k6).

Tarcza Lathandera

Odrzucanie

Poziom: Wprowadzony Lathandera 5

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte żywe stworzenie

Czas działania: 1 runda

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Dotknięte stworzenie zyskuje na 1 rundę redukcję obrażeń 15 / —.

Tarcza Lathandera, potężniejsza

Odrzucanie

Poziom: Wprowadzony Lathandera 7

Czar działa jak *tarcza Lathandera*, ale podmiot zyskuje redukcję obrażeń 20 / —, niepodatność na negatywną energię i wysycanie energii, a także odporność na dźwięk 10, elektryczność 10, kwas 10, ogień 10 i zimno 10.

Tarcza ochrony przed czarami

Odrzucanie

Poziom: Wprowadzony Mistry 2

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa; patrzący opis

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas działania: 1 min./poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Podmiot zyskuje premię z odporności +3 do rzutów obronnych przeciw zaklęciom i zdolnościom czaropodobnym, ale nie przeciw zdolnościom nadnaturalnym i nadzwyczajnym.

Począwszy od 11. poziomu możesz rzucić ten czar na siebie w akcji darmowej.

uzdrawiające drzewo

Przywoływanie (leczenie)

Poziom: Wprowadzony natury 5

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty i dotykowy

Cel: Ty i jedno drzewo

Czas działania: 1 dzień (P)

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Wchodzisz do zwykłego drzewa na tyle obszernego, byś zmieścił się w nim, biorąc pod uwagę wszystkie trzy wymiary. Możesz ukrywać się w środku dowolnie długo, ale maksymalnie przez dzień. W tym czasie drzewo dostarcza ci substancji odżywczych i leczy rany. Nie musisz oddychać ani jeść, a za każdą godzinę spędzoną we wnętrzu odzyskujesz tyle utraconych punktów wytrzymałości, ile masz poziomów postaci. Jeśli pozostaniesz w środku przez cały dzień, otrzymasz korzyści czaru *uzdrowienie*. Drzewo zapewnia przy tym całkowitą osłonę i chroni od ekstremalnie gorąca lub zimna, deszczu, światła słońca, śniegu i innych warunków pogodowych. Nie widzisz, ale słyszysz, co dzieje się na zewnątrz. Drobne fizyczne uszkodzenie drzewa nic ci nie uczyni, ale częściowe zniszczenie go (na tyle duże, że przestaniesz się w nim mieścić) wyrzuca cię z pnia i zadaje 5k6 obrażeń. Jeśli drzewo zostanie zupełnie zniszczone (np. w pożarze lasu lub za pomocą czaru *więdnienie*), wypadasz z pnia i natychmiast giniesz, gdy nie powieszysz ci się rzut obronny na Wytrwałość o ST 18.

widmowy rogowacz

Przywoływanie (tworzenie)

Poziom: Wprowadzony Malara 2

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: 0 m

Efekt: Jedno niby realne rogate stworzenie

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Patrzący opis

Odporność na czary: Nie

Przywołujesz na wpół realne stworzenie podobne do jelenia. Możesz go posłać

do ataku na wybrany cel albo osiągnąć jak wierzchowca. Rzucając niniejsze zaklęcie decydujesz, czy rogacz ma się pojawić obok ciebie, czy już pod tobą, byś od razu mógł na nim jechać.

Szybkość rogacza wynosi 18 metrów. Może działać od chwili pojawienia się i przeciwnieścza się zgodnie z twoją wolą. Kontrolowanie rogacza to akcja darmowa. Może biec w powietrzu tak, jak po stałym gruncie – analogicznie do *widmowego rumaka* (12. poziom czarującego). Jest w stanie dzwigać jeźdźca oraz do 5 kilogramów dodatkowego ciężaru na poziom czarującego.

Rogacz to stworzenie rozmiaru dużego, mające Klasę Pancerną 18 (–1 rozmiar, +4 naturalny pancerz, +5 Zr) i 7 punktów wytrzymałości plus 1 na poziom czarującego. Gdy straci wszystkie punkty wytrzymałości – znika.

Jeśli posłesz rogacza do ataku na jakieś stworzenie, zaszarżuje na nie, próbując wykonać szarżę byka, na potrzeby której ma efektywną Siłę 18. Samego rogacza nie można zaatakować ani zranic. Jeżeli jednak siedzisz na jego grzbiecie podczas szarży byka, jej ofiara ma prawo do ataku okazynego wymierzzonego w ciebie zamiast w wierzchowca. Jeśli szarża byka się nie powiedzie, rogacz (i ty też, jeśli go dosiadasz) cofa się 1,5 metra w linii prostej – do miejsca, w którym był przed wejściem w przestrzeń celu. Jeżeli zaś się powiedzie, wierzchowiec przesuwa ofiarę na maksymalną możliwą odległość. Atakowany musi ponadto wykonać rzut obronny na Wytrwałość – nieudany oznacza oszołomienie na 1 rundę.

Gdy czar kończy działanie, rogacz znika. Jeżeli w tym momencie siedziałś na nim, lądujesz bezpiecznie na ziemi.

wieczny wróg nieumarłych

Odrzucanie [dobro]

Poziom: Wprowadzony Lathandera 9

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

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

Cel: Jedno stworzenie/5 poziomów

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Obdarzasz jedno lub kilka stworzeń specjalnymi zdolnościami, które pozwalają im skutecznie niszczyć nieumarłych.

Każdy podmiot tego czaru działa jakby był pod wpływem *ochrony przed negatywną energią*, z tą różnicą, że premia uświęconą +10 liczy się do rzutu na odporność przeciw takim atakom. Zapewnia także premię z odbicia +4 do KP względem ataków nieumarłych oraz niepodatność na ich specjalne ataki powodujące obniżenie lub wyczerpiecie wartości atrybutu, albo też chorobę czy zatrucie. Podmiot może wykonywać ataki wręcz i dystansowe w eterycznych oraz bezcielesnych nieumarłych, jakby walczył *widmową bronią*, ignorując przy tym wszelką redukcję obrażeń, jaką nieumarli wrogowie posiadają.

wieloszczęki

Wywoływanie [moc]

Poziom: Cza/Zak 3

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: Para latających szczęk na poziom czarującego (maksymalnie 10 par)

Czas działania: 3 rundy

Rzut obronny: Refleks zmniejsza o połowę Odporność na czary: Tak

Rzucając ten czar, przywołujesz kilka mistycznych, pozbawionych ciała szczęk, które latają blisko ciebie i atakują wrogów. Możesz je posłać do ataku na różne cele, albo na jednego wroga. Szczęki pojawiają się tuż przy tobie i lecą do ataku na wskazane ofiary. Mają szybkość 12 metrów i doskonałą zwrotność. Możesz w akcji standardowej zmienić cel ataku dowolnej liczby szczęk.

W każdej rundzie w twojej akcji każda para szczęk automatycznie trafia cel i zadaje 1k4 obrażenia – albo połowę po udanym rzucie obronnym na Refleks. Stworzenie zaatakowane przez kilka szczęk naraz wykonuje tylko jeden rzut obronny, a sukces zmniejsza o połowę całkowitą liczbę obrażeń.

Materiałny komponent: Para zębów.

wschód słońca

Wywoływanie [światło]

Poziom: Wprowadzony Lathandera 3

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

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

Obszar: Rozprysk o promieniu 1,5 m

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Refleks częściowo neguje; patrz opis
Odporność na czary: Tak

Tworzyś rozprysk ośniewającego światła, jasnością dorównującego naturalnemu blaskowi słońca. Wszystkie stworzenia na obszarze, dla których światło słoneczne jest szkodliwe lub niaturalne, zostają oślepione i otrzymują 4k6 obrażeń, pozostałe istoty są oślepione i otrzymują 2k6 obrażeń. W obu wypadkach udany rzut obronny na Refleks neguje oślepienie i zmniejsza liczbę ran o połowę.

Nieumarłe stworzenie w obszarze rozprysku otrzymuje 1k6 obrażeń na poziom czarującego (maksymalnie 10k6). Udany rzut obronny na Refleks neguje oślepienie i zmniejsza liczbę ran o połowę. Ultrafioletowe światło generowane zaklęciem rani także grzyby, pleśnie, słuzę i szlamy tak jak nieumarłych.

Wschód słońca rozprasza na swym obszarze wszelkie czary ciemności z poziomu 3. i niższych.

wyjący łańcuch

Wywoływanie [moc]

Poziom: Cza/Zak 6

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: Jedno stworzenie w zasięgu

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Patrz opis

Odporność na czary: Tak

Czar przywołuje do istnienia lśniący, krwistoczerwony łańcuch z czystej mocy, który owija się wokół celu, utrudniając mu ruchy i atakując. Zaklęcie zawiązuje czarną swą nąwę od niezmiennego skowytu wydawanego przez łańcuch podczas duszenia ofiary. Dźwięk jest tak głośny, że wszystkie istoty w promieniu 30 metrów od łańcucha podlegają karze –2 do testów Nasłuchiwania.

Łańcuch nie trzyma ofiary w miejscu i nie uniemożliwia jej działania, jednak podlega ona karze –2 do wszystkich ataków, rzutów obronnych i testów umiejętności. A jeśli chce rzucić zaklęcie z komponentem somatycznym, musi wykonać udany test Koncentracji (ST 15 + poziom czaru). W każdej rundzie łańcuch atakuje ofiarę dwukrotnie (–13/+8 wręcz), zadając 3k4 obrażenia miażdżone przy każdym trafieniu.

Ponadto gdy ofiara *wyjącego łańcucha* próbuje rzucić czar w rundzie, w której trafiła oba ataki łańcucha, ST testu Koncentracji rośnie o 5.

Tuż po rzuceniu *wyjącego łańcucha* ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Refleks – udany pozwala uniknąć jego krępujących zwojów i oznacza, że łańcuch pojawia się 1,5 metra od niej (gdzie dokładnie, należy rozstrzygnąć wykorzystując zasady niecelnego rzutu bronią, przedstawione na stronie 157 *Podręcznika Gracza*). Jeżeli ofiara się nie ruszy, łańcuch znów spróbuje ją oplotać w twojej następnej turze, co zmusza do kolejnego rzutu obronnego na Refleks. Jeśli wskazany nieszcześnik nie przebywa już na polu sąsiadującym z łańcuchem, ten w każdej rundzie sunie za nim z szybkością 6 metrów, atakując kiedy tylko się da.

Wyjący łańcuch to średni przedmiot o KP 12 i 33 punktach wytrzymałości, który korzysta z twoich premii do rzutów obronnych. Co więcej, wszelkie obrażenia zadane łańcuchowi odnosi również ofiara tego zaklęcia, choć wykonując udany rzut obronny na Wytrzymałość, unika połowy z nich. Czar kończy się, gdy upłynie jego czas działania, gdy łańcuch ulegnie zniszczeniu lub gdy ofiara umrze.

Koncentrator: Kawałek platynowego łańcucha o wartości co najmniej 500 sz.

WYZIEWY MYSTRY

Odrzucanie

Poziom: Cza/Zak 9

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 1,5 m/poziom)

Obszar: Emanacja o promieniu 9 m + 1,5 m/poziom

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Brak częściowo neguje; patrz opis

Odporność na czary: Nie

To potężne zaklęcie sprowadza gęstą, kłębiącą się chmurę, która działa jak czar *gęsta mgła*. Ponadto opar tworzy „dziurę” w Splotcie, znacznie zmniejszając w danym miejscu moc rzucających czary. Wszystkie postacie na obszarze *wyziewów Mistry* podlegają karze –4 do testów poziomu czarującego, jeśli próbują rzucać zaklęcia. Ten efekt neguje udany rzut obronny na Wolę wykonany w chwili wejścia w obręb wyziewów. Stworzenia, które rzucają czary w oparciu o Cienisty Splot, są

niepodatne na karę do testów poziomu czarującego, chyba że ty również odwołujesz się do Cienistego Splotu. W takim wypadku czar nosi nazwę *wyziewów Sbar*, a na karę do testu poziomu czarującego są wtedy niepodatni użytkownicy Splotu.

Materiały komponent: Kawałek watowanej tkaniny, którą trzeba zanurzyć w wodzie przy rzucaniu zaklęcia.

WZMACNIACZ CZARÓW

Przemiany

Poziom: Cza/Zak 4

Komponenty: W

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas działania: 1 runda

Niniejszy czar wzmacnia kolejne zaklęcia, które rzucisz, utrudniając ofiarom jego oddarcie. Po *wzmacniaczu czarów* możesz w tej samej rundzie rzucić inne zaklęcie (jakby było przyspieszone) na poziomie czarującego o +2 wyższym.

ZABEZPIECZENIE PRZED OGNIEM

Przemiany

Poziom: Drd 5, wprowadzony Natury 5

Obszar: Jeden sześciąt o krawędzi 6 m/poziom (K)

Czas działania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Czar działa tak jak *ugaszenie płomieni*, z przedstawionymi wcześniej różnicami. Ponadto ma następujące efekty. Podczas działania tego zaklęcia żaden magiczny efekt ognia nie będzie funkcjonować na jego obszarze. Efekt podobny jest do *pola antymagii*, ale tłumi wyłącznie zaklęcia ognia. Zagaszeniu ulega również każdy niemagiczny ogień rozpalony lub wniesiony na obszar objęty *zabezpieczeniem przed ogniem*.

ZROZUMIENIE URZĄDZENIA

Poznanie

Poziom: Wprowadzony Gonda 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

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

Cel: Ty

Czas działania: 1 min./poziom

Zdobywasz intuicyjną wiedzę o słabościach i wadach przedmiotów mechanicznych. Możesz wykonywać niewyszkolone testy Otwierania zamków i Unieszkodliwiania mechanizmów, jakbyś miał 1/2 rangi w obu umiejętnościach. Zyskujesz premię z oślenia równą posiadanemu poziomowi czarującego (maksymalnie +15) do testów Otwierania zamków i Unieszkodliwiania mechanizmów.

ŻMIJODECH

Przywoływanie (przyzywanie)

Poziom: Cza/Zak 7, łuskowate 7

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

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

Efekt: 1k+3 przyzwane istoty

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak

Czar przyzywa 1k+3 zczarcie (choćby nie było) lub niebiańskie (choćby nie było) średnie żmije (węże), które wyskakują z twoich ust i atakują wrogów. Począwszy od rundy, w której ukończysz zaklęcie, możesz wypuścić trzy żmije w standardowej akcji lub jedną w akcji ruchu (zatem, jeśli poruszyłeś się i później rzuciłeś *zmijodech*, to nie możesz płuć żmijami aż do swej następnej tury; ale jeżeli rzucisz ten czar, nie przemieszczając się, możesz płuć jedną żmiją w akcji ruchu jeszcze w tej samej rundzie). Wypłute żmije lądują u twoich stóp na wybranym polu sąsiadującym z twoim i działają w tej samej rundzie, w twojej turze, analogicznie do istot sprowadzonych za pomocą *przyciągacza potwora*.

Węże w rzeczywistości nie przebywają w twoich ustach i nie utrudniają oddychania. Jednak dopóki nie wydobędziesz wszystkich przyzwanych tym zaklęciem, nie możesz mówić, rzucać czarów z komponentem werbalnym, ani aktywować przedmiotów wymagających mówienia. Gdy upływa czas działania czaru, wszystkie żmije znikają, a te jeszcze nie wykorzystane są stracone.

Czar należy do typu dobro albo zło, zależnie czy przyzywasz złe, czy dobre istoty.

Materiały komponent: Skórka węża.

PRZEDMIOTY MAGICZNE

W

świecie tak bogatym w magię jak Faerun przedmioty o wielkiej potędze często trafiają w ręce bohaterów i złoczyńców. Rozdział niniejszy zawiera szereg magicznych przedmiotów, od słabych eliksirów aż po artefakty zdolne wstrząsnąć światem. Dzięki nim wasza kampania w ZAPOMNIANYCH KRAJACH zyska więcej magii.

specjalne moce pancerzy

Opisana dalej specjalna moc pancerzy to uzupełnienie listy z rozdziału 7 *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

Ochrona przed śmiercią: Magia tej zbroi obdarza posiadacza efektem *ochrony przed śmiercią* raz dziennie na czas 7 minut. Protekcja zaczyna działać automatycznie w chwili, gdy noszący zbroję natknę się na negatywną energię lub zabójczy efekt w ciągu jednego dnia.

Ta moc pancerza zastępuje dwie specjalne właściwości: *zbroję odpędzenia śmierci* i *zbroję ochrony przed negatywną energią* opisaną w *Magii Faerunu*.

Umiarkowana nekromancja; PC 7; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ochrona przed śmiercią*; Cena: premia +2.

magiczne pancerze i tarcze

Opisane dalej ściśle określone pancerze i tarcze są rozszerzeniem listy z rozdziału 7 *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

Tarcza kapitana Aerada: Ta tarcza niegdyś chroniła legendarnego krasnoludzkiego bohatera Ammarindaru, a obecnie podobno spoczywa w Twierdzy Piekielna Brama. Według legend *tarcza kapitana Aerada* potrafi roztrzaskać każdą broń, która w nią uderzy, ale w rzeczywistości jest to tylko *ciężka stalowa tarcza* + 3. Legendarna

moc łamania broni to nie skutek magicznej siły, lecz prymitywizmu szlacheckiej broni, której używali wrogowie Aerada.

Umiarkowane odrzucanie; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, twórca musi być co najmniej 9. poziomu; Cena 9170 sz; Koszt 4670 sz + 360 PD; Waga 7,5 kg.

Zbroja smoczego serca: Pancerz stworzony na krasnoludę, noszony przez jednego z ostatnich królów Ammarindaru. Jest to *zbroja łuskowa ze skóry czerwonego smoka* +1. Oprócz normalnych właściwości ochronnych, zapewnia noszącemu odporność na ogień 10.

Stabe odrzucanie; PC 3; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *odporność na energię*; Cena 25 400 sz; Koszt 12 900 sz + 1000 PD; Waga 15 kg.

specjalne moce broni

Opisane dalej specjalne moce broni są uzupełnieniem listy z rozdziału 7 *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

Dominacja: Stworzenie trafione bronią dominacji musi wykonać rzut obronny na Wole o ST 16 nieudany oznacza, iż ulega wstrząśnięciu.

Umiarkowane oczarowania; PC 11; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *strach*; Cena: premia +2.

Niechybne rany: Oreź niechybnych ran przebijają redukcję obrażeń jakby miała charakter dobry, zły, praworządny lub chaotyczny – odpowiednio pasujący do wroga.

Umiarkowane przemiany; PC 6; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *charakter oręza*; Cena: premia +1.

Ochrona przed zagładą: Broń z tą mocą czasami otrzymują poszukiwacze przygód będący w łaskach kościoła Tymory. Przeważnie oręż taki tworzy się nasączać 7 ładunkami. Posiadacz może zużyć 1 z nich w swojej turze (akcja darmowa), aby wykonać bronią dodatkowy atak. Może także zużyć 1 ładunek w dowolnej chwili, ale maksymalnie raz w rundzie, aby powtórzyć dowolny rzut kostką. Posiadacz może zdecydować o powtórzeniu rzutu już poznawszy wyniki oryginalnego rzutu.

Silne przemiany; PC 13; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ograniczone życzeniem*, Cena 38 700 sz; Koszt 14 000 sz + 3220 PD.

Rozpraszenie, potężniejsze: Trzy razy dziennie w darmowej akcji posiadacz broni potężniejszego rozpraszenia może użyć kierunkowego *potężniejszego rozproszenia magii* względem stworzenia, które trafi tym orężem. Właściciel może zdecydować o wykorzystaniu opisywanej mocy już po zadanym ciosie, ale *potężniejszego rozproszenia magii* trzeba użyć w tej samej rundzie, w której nastąpiło trafienie.

Przeciętne odrzucanie; PC 11; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *większe rozproszenie magii*, Cena 79 200 sz.

Rozpraszenie: Raz dziennie w darmowej akcji posiadacz broni rozpraszenia może użyć kierunkowego *rozproszenia magii* względem stworzenia, które trafi tym orężem. Właściciel może zdecydować o wykorzystaniu opisywanej mocy już po zadanym ciosie, ale *rozproszenia magii* trzeba użyć w tej samej rundzie, w której nastąpiło trafienie.

Slabe odrzucanie; PC 5; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *rozproszenie magii*, Cena 6000 sz.

Zaklęta protekcja: Właściciel tego oręza jest niepodatny na jedno zaklęcie wybrane podczas tworzenia broni. Wybrany czar musi należeć do kategorii zaklęć celowanych w posiadacza broni, a nie działających obszarowo lub tworzących efekt. Gdy właściciel stanie się celem określonego zaklęcia, broń wchłania je. W następnej turze posiadacz może albo bezpiecznie rozwiązać czar, albo skierować go na inny cel (darmowa akcja).

Silne odrzucanie; PC 13; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *odbicie czaru*; Cena 6000 sz.

magiczna broń

Opisane dalej ściśle określone rodzaje broni są rozszerzeniem listy z rozdziału 7 *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

Blizniacze ostrza światła: Topór wojenny o podwójnym żelęzcu, wykuty w połowie z zimnego żelaza, w połowie z adamantytu, co pozwala przebiegać redukcję obrażeń istot odpornych na jeden z mate-

riatów. W rękach praworządnego dobrego krasnoluda jaśniej słabo i działa jak *święty aksjomatyczny topór wojenny* + 2. Używany przez inne istoty staje się zwykłym *toporem wojennym* + 2, który nie świeci.

Silna nekromancja i przemiany; PC 18; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *krąg śmierci, ostrza krawędzi*; Cena 82 215 sz; Koszt 40 515 sz + 3216 PD; Waga 2 kg.



Demrona ostrza zguby

Cheldaaron Katar: *Sztylet do pchnięcia* + 1 wyrzeźbiony z kła czarnego smoka. Działa analogicznie do *sztyletu jadu*. Pierwszą taką broń sprowadził renegacki elf skrytobójca z miasta Ascalhorn, teraz noszącego nazwę Twierdza Piekielna Brama. Po zniszczeniu Piekielnej Bramy kopie tej broni pojawiły się w rękach najemnych zabójców w różnych stronach Faerunu.

Słaba nekromancja; PC 5; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *truciźna*; Cena 8302 sz; Koszt 4302 sz + 320 PD; Waga 0,5 kg.

Choszczący miecz Samosa Czaszkobija: Z końca rękojeści tego konkretnego miecza *krótkiego* +1, niegdyś własności krasnoludzkiego łowcy nieumarłych, ciągnie się świetlisty łuk niebieskiej energii, z wyglądu przypominający bicz. Ów pejcz niematerialnie i bezboleśnie przenika większość stworzeń, za to straszliwie rani nieumarłych. Posiadacz *choszczącego miecza* może

użyć „bicia” energetycznego w dotykowym ataku wymierzonym w nieumarłego, który musi następnie wykonać rzut obronny na Wole o ST 17 – porażka oznacza zniszczenie. Aby wykonać taki atak, postać nie musi mieć broni w biczu.

Umiarkowane przywoływanie; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *oręż na nieumarłych*; Cena 56 310 sz; Koszt 27 310 sz + 2160 PD; Waga 1 kg.

Demrona ostrza zguby: Sześć potężnych mieczy znanych jako *Demrona ostrza zguby* stworzono w ciągu 300 lat. Za ich twórcę uważa się arcy maga Demrona, ale w istocie jest to praca zbiorowa – wspólne dzieło wszystkich ras zamieszkujących Myth Drannor przed upadkiem. Każde ostrze dostrójono do jednego szczególnego typu użytkownika (w mechanice gry oznacza to, że tylko członkowie konkretnej rasy lub klasy mogą władać danym ostrzem zguby). *Ostrze zguby* w rękach osoby z nieodpowiedniej klasy/rasy staje się mistrzowsko wykonaną, ale niemagiczną bronią.

Wszystkie *ostrza zguby* to *święte miecze zguby* złych przywódców i nieumarłych + 4. Każdy rzuca światło o natężeniu równym pochodni, ale posiadacz może je stłumić mentalnym rozkazem. Poszczególne ostrza mają też własne, unikalne moce, co opisano dalej. Jeśli nie podano inaczej, każda moc ostrza zguby jest aktywowana słowem rozkazu.

Evaelatib: Krótki miecz dopasowany do użytkownika małego rozmiaru, do użytku wyłącznie nieziołków. Dobyty z pochwy jaśnieje miłym, zielonym blaskiem.

Oprócz standardowych mocy ostrza zguby, obdarza posiadacza odpornością na ogień 10 i pozwala rzucać *zauroczenie osoby* i *złokalizowanie stworzenia* – każde raz dziennie.

Silne wywoływanie [dobro]; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, odporność na energię, święte ugodzenie, zauroczenie osoby, złokalizowanie stworzenia, twórcą musi być dobry; Cena 161 045 sz; Koszt 80 522,5 sz + 6429 PD; Waga 0,5 kg.

Mbaorathil: Krótki miecz dla stworzeń średniego rozmiaru, do użytku wyłącznie krasnoludów. Stworzyli go krasnoludcy obróbcy Myth Drannor. Po dobytciu rzuca jasnopomarańczowe światło.

Oprócz standardowych mocy ostrza zguby, pozwala posiadaczowi używać leczenia lekkich ran, oręża na nieumarłych i przełamania choroby – każdego raz dziennie.

Silne wywoływanie [dobro]; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, leczenie lekkich ran, oręż na nieumarłych, przełamanie choroby, święte ugodzenie, twórcą musi być dobry; Cena 150 297 sz; Koszt 75 303 sz + 5999 PD; Waga 1 kg.

Morvian: Imponujący dwuręczny miecz przeznaczony dla postaci średnich. W przeciwieństwie do poprzednio opisanych orężi, *Morvianem* mogą posługiwać się przedstawiciele różnych ras. Jedyne ograniczenie dotyczy charakteru – musi być praworządny dobry. Po dobytciu z pochwy *Morvian* jaśnieje jaskrawożółtym blaskiem, niczym światło słońca.

Morvian ma wszelkie standardowe moce ostrzy zguby, a przy tym jest orężem aksjomatycznym i pozwala posiadaczowi raz dziennie rzucać *światła dnia*.

Silne wywoływanie [dobro, praworządność]; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, gniew porządku, światło dnia, święte ugodzenie, twórcą musi być praworządny dobry; Cena 158 389 sz; Koszt 79 369 sz + 6321 PD; Waga 4 kg.

Faervian: Długi miecz przeznaczony dla średnich stworzeń, do użytku tylko przez osoby rzucające czary wtajemniczeń. Wygląda na wykuty z jednego kawałka wypolerowanej stali, a po dobytciu jarzy się soczystą purpurą. Ostrze wyróżnia spośród innych ewidentnie elfie wykonanie.

Faervian ma standardowe moce opisane wcześniej, a ponadto jest orężem czaru. Dodatkowo pozwala posiadaczowi rzucać do trzech zaklęć dziennie jak gdyby ten korzystał z atutu Unieruchomienie czaru.

Silne wywoływanie (plus aura przechowywanego czaru) [dobro]; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, święte ugodzenie, Unieruchomienie czaru; Cena 134 970 sz; Koszt 67 642 sz + 5386 PD; Waga 2 kg.

Dragathil: Lekko zakrzywiony rapier dla stworzeń średniego rozmiaru. Środkiem ostrza biegnie rząd malutkich rubinów, a duża rękojeść kosztowa ma kształt róż oplecionych wokół trzech harf. Dobytci *Dragathil* jarzy się jaskrawoczerwonym światłem, ale mimo złowrogo wyglądu nie jest przeznaczony do rażenia wrogów tajemnym ogniem czy ostrą stalą, lecz do zwycięzania w sposób humanitarny.

Dragathil ma standardowe moce ostrza zguby, a ponadto jest orężem miłosierdzia, które pozwala posiadaczowi raz dziennie rzucać *unieruchomienie osoby*. Może nim władać tylko osoba biegła w perswazji i negocjacji (co najmniej 5 rang w Dyplomacji).

Silne wywoływanie [dobro]; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, leczenie lekkich ran, święte ugodzenie, unieruchomienie

osoby, twórcą musi być dobry; Cena 125 720 sz; Koszt 63 020 sz + 5016 PD; Waga 1 kg.

Keryvian: Ostatnie z ostrzy zguby jest najpotężniejszą z orężi Demrona. Klinga tego miecza półtoraręcznego ma lekko niebieskawą odcień, a rękojeść ukształtowaną na podobieństwo wielkiego błędnego smoka ściskającego brzośzczot w „zębach”. W bitwie *Keryvian* jaśnieje i trzaska niebieską energią, ale działa tylko w rękach wojownika, paladyna lub tropiciela o dobrym charakterze.

Broń posiada standardowe moce ostrzy zguby, a ponadto jest orężem ostrości i pozwala posiadaczowi rzucać na życzenie następujące zaklęcia: *skok*, *spadające piórko* i *alarm*. *Alarm* zawsze jest słyszalny, a włącza się tylko wtedy, gdy *Keryviana* dotknie ktoś inny niż właściciel. Ponadto, gdy tylko ten oręż spowoduje trafienie krytyczne, nakłada na ofiarę jeden negatywny poziom. Za każdy taki negatywny poziom posiadacz otrzymuje 1k6 tymczasowych punktów wytrzymałości, które utrzymują się przez 24 godziny. Następnego dnia po zranieniu ofiara musi wykonać młotem obronny na Wytrwałość o ST 16 dla każdego negatywnego poziomu – porażka oznacza utratę poziomu postaci.

Silne wywoływanie [dobro]; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, alarm, odbicie czaru, pozabawienie sił, skok, spadające piórko, święte ugodzenie; Cena 207 070 sz; Koszt 103 692 sz + 8270 PD; Waga 2 kg.

Kres tyranii: Złoty młot bojowy działający jak *krasnoludzki młot bojowy* z następującymi dodatkowymi mocami. Raz na dekadzie posiadacz *kresu tyranii* może uderzyć młotem w ziemię (akcja standardowa) i wywołać efekt czaru *trzęsienie ziemi*. Gdy oręż trafi w stworzenie należące do typu gigant, to ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość o ST 16 – nieudany oznacza, iż działa na nie zaklęcie *pomniejszenie osoby* (mimo że ów czar normalnie wpływa tylko na humanoidy).

Umiarkowane wywoływanie i przemiany; PC 10; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *pomniejszenie osoby*, twórcą musi być krasnoludem na minimum 10. poziomie; Cena 154 312 sz; Koszt 77 312 sz + 6160 PD; Waga 2,5 kg.

Lecznica włócznie Nychyaelli: Ta *włócznie* + 2 ma drzewiec z cienioczuła, a grot z polyskukającego alchemicznego srebra. Trzy razy dziennie po udanym ataku posiadacz może wysysać punkty wytrzymałości ofierze i leczyć sobie tę samą liczbę obrażeń, analogicznie do zaklęcia *dotyk wampir*. Właściciel decyduje o użyciu tej mocy już po udanym trafieniu.

Umiarkowana nekromancja; PC 10; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *dotyk wampir*; Cena 44 392 sz; Koszt 22 392 sz + 1760 PD; Waga 3 kg.

Młot Craemmola: *Młot bojowy* + 3, niegdyś własność krasnoludzkiego zbrojnego, słynącego tak ze sprawności bojowej, jak i z chciwości. Rzuca jasnożółty blask o silę światła pochodni. Gdy tylko do posiadacza młota zbliży się drow na odległość 18 metrów, broń wydaje rozdzierający dźwięczny głos niczym gigantyczny dzwon. Jeśli posiadacz koncentruje się na mocie przez 1 pełną rundę, pozna dokładne położenie najbliższego drowa i liczbę wszystkich drowów w promieniu wykrywanym przez broń.

Umiarkowane wywoływanie; PC 11; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *widzenie prawdy*; Cena 43 312 sz; Koszt 21 812 sz + 1720 PD; Waga 2,5 kg.

Przedziewale ostrze: Te *sztylety* + *1* zawsze wyglądają na przetrzarte rdzą, mimo że nie są osłabione korozją. Każdy przedmiot z żelaza lub stopu żelaza po dotknięciu tym ostrzem rozpada się jak pod wpływem czaru *rdzewienie*.

Umiarkowane przemiany; PC 7; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *rdzewienie*; Cena 58 302 sz; Koszt 29 302 sz + 2320 PD; Waga 0,5 kg.

Rozcinacz serc: Przerazający *migbystalny topór wojenny* + 2, który dawniej znajdował się w posiadaniu nycalotha, samego lorda Gaulgutha. Jest przeznaczony dla stworzeń rozmiaru dużego. Ostrze *rozcina serce* nieustannie ocieka plugawą, zieloną posoką, która uniemożliwia magiczne leczenie ran zadanych tą bronią.

Każda postać usiłująca rzucić zaklęcie przywoływania (leczenia) na stworzenie ranione *rozcinnaczem serc* musi wykonać test poziomu czarującego o ST 20 – po porażce czar nie przynosi efektu. Efekt ten przestaje działać, gdy stworzenie ranione *rozcinnaczem* odzyska pełnię normalnych punktów wytrzymałości (czy to wskutek wypoczynku i naturalnego leczenia, czy też magicznego).

Ostatnio widziano *rozcinnacz serc* w rękach wielkiego bohatera, który poległ w Ostatnim Bastionie Eveningstar, gdy padło miasto Myth Drannor. Podobno spoczywa gdzieś w ruinach miasta.

Silne wywoływanie; PC 18; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *krąg śmierci*, *nałożenie klątwy*, *ostra krawędź*; Cena 314 320 sz; Koszt 157 320 sz + 12 560 PD; Waga 6 kg.

pierscień

Opisane dalej pierścienie rozszerzają listę z rozdziału 7 *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

Akkabara pierścień bojowych ostrzy: Po dokładnym zbadaniu ten pierścień z giętego metalu wygląda niczym zrobiony z powyginianych, splecionych jak pnącza mieczy. Raz dziennie jego posiadacz może wymówić słowo rozkazu, po którym opisywany przedmiot zsunie się z palca, rozrośnie i zmieni się w zasłoniętych ostrzy w miejscu wskazanym przez właściciela – analogicznie do czaru *bariera z ostrzy*. Gdy minie czas działania zaklęcia lub właściciel *każe* zakończyć efekt, pierścień kurczy się do normalnych rozmiarów. Rundę później powraca na palec posiadacza, jeśli ten żyje i znajduje się w promieniu 18 metrów oraz gdy drogi nie zagradza mu przeszkoda nie do ominięcia (np. ściana czy drzwi). Jeśli pierścień nie może wrócić do właściciela, upada na ziemię w miejscu, w którym był *środek bariery z ostrzy*.

Umiarkowane wywoływanie [moc]; PC 12; Wykucie pierścienia, *bariera z ostrzy*; Cena 25 920 sz.

Annulus conflagros: Gięty miedziany pierścień przypomina pętlę tańczących płomieni. Z kolei rubiny i topazy, którymi jest wysadzany, jakby odzwierciedlały różne barwy ognia. Każdy pierścień *annulus conflagros* zapewnia noszącemu odporność na ogień i pozwala aktywować następujące moce odpowiednimi słowami rozkazu.

Pirotechnika (na życzenie);
płonące dłonie (3/dzień);
kula ognista (2/dzień);
ściana ognia (1/dzień).

Umiarkowane wywoływanie [ogień]; PC 6; Wykucie pierścienia, *kula ognista*, *odporność na energię*, *pirotechnika*, *płonące dłonie*, *ściana ognia*; Cena 92 340 sz.

Okowy Velsharona: Ten osobliwy przedmiot to para pierścieni przeznaczonych do noszenia na palcach wskazującym i małym (na potrzeby ograniczenia noszonych magicznych przedmiotów liczy się jak jeden przedmiot). Obrączki łączy srebrny łańcuszek. *Pierścień oków Velsharona* chroni noszącego przed nieumarłymi analogicznie do czaru *ochrona przed zdem*, z tą jednak różnicą, że zapewnia premię przeciw nieumarłym, a nie wszystkim żyłym istotom. Noszący zyskuje także premię z odporności +3 do rzutów obronnych przeciw czarom ze szkoły nekromancji.

Słabe odrzucanie; PC 5; Wykucie pierścienia, *zatrzymanie nieumarłego*; Cena 33 500 sz.

Berło

Opisane berła rozszerzają listę z rozdziału 7 *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

Berło rozbieżności: Każde takie berło nosi różne runy ochronne i zwieńczone jest klejnotem. Rodzaj kamienia szlachetnego zależy od formy energii, przed którą *berło rozbieżności* ma chronić (szmaragd dotyczy kwasu, szafir wobec zimna, topaz elektryczności, rubin ognia, a diament dźwięku). Gdy ktoś wyceluje w posiadacza berła (albo w miejsce odległe nie dalej niż 3 metry od niego) efekt odpowiedniego typu energii, właściciel może poświęcić 3 ładunki przedmiotu w darmowej akcji i odbić atak w dowolne wskazane miejsce w promieniu 18 metrów. Środek zaklęcia obszarowego, aby można je było odbić, musi znajdować się w punkcie oddalonym o maksymalnie 3 metry od postaci (innymi słowy, *kuli ognistej* rzucanej na punkt oddalony o 4,5 metra nie da się odbić, choć część obszaru przekroczy granicę 3 metrów od właściciela). Poza tym *berło rozbieżności* pozwala duplikować efekt czaru *płomienna otoczka*. Użycie tej mocy nie kosztuje ładunków. Nowostworzone *berło rozbieżności* ma 50 ładunków.

Silne odrzucanie; PC 13; Stworzenie berła, *odbicie czaru*, *płomienna otoczka*; Cena 117 000 sz.

Berło sfer: Podobno pierwsze z tych rzadkich i dziwnych bereli opracował sam Elminster, niemniej torilscy czarodzieje wykonali później wiele kopii. Jedyną funkcją berła jest tworzenie dużych, przezroczystych bańki o promieniu 0,9 metra. Jaśnieją one słabym blaskiem, siłą równą płomykowi świecy. Unoszą się łagodnie w powietrzu z szybkością 6 metrów na sekundę, kierowane przez właściciela berła. Każdy bańkę jest w stanie unieść do 70 kilogramów stworzeń lub przedmiotów. Wszelkie obiekty wewnątrz sfery są chronione przed żywiołami (deszczem, wiatrem, śniegiem itp., mimo że bańki nie dają specjalnych premii ani odporności przeciw atakom opartym na energii), a jeśli spadną w dół ponad 3 metry, zadziała na nich *spadające piórko*. Sfery istnieją do 8 godzin lub do przerwania.

Bańki nie jest więzieniem – każde inteligentne stworzenie, które nie jest dobrze związane, może z łatwością rozzerwać sferę. Nowostworzony przedmiot tego typu ma 50 ładunków, a uformowanie jednego bańki kosztuje 1 ładunek.

Umiarkowane wywoływanie [moc]; PC 9; Stworzenie berła, *spadające piórko*, *unoszący się dysk Tensera*; Cena 25 000 sz.

Laski

Opisane laski rozszerzają listę z rozdziału 7 *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

Laska gromów: Istnieje co najmniej dziesięć *lasek gromów* – jedna znajduje się w posiadaniu Khelbena „Czarnokija” Arunsuna. Każdy z tych przedmiotów to kij ze zmierzchochrzewu długi na 1,8 metra, zwieńczony na czubku mithrilowym wizerunkiem smoczego łba, a w sposób zakończony długim mithrilowym szpikulcem, dzięki któremu w razie zagrożenia laska staje się włócznią. Opisywany obiekt przechowuje kilka czarów związanych z grzmotami, błyskawicami i kontrolą pogody – zwykle po jednym zaklęciu z każdego poziomu. Plotki głoszą, że każda *laska gromów* ma inny zestaw mocy. Przedstawiona dalej lista zaklęć to tylko jeden z przykładów.

Błyskawica (1 ładunek);
Geedla elektryczna pętla (1 ładunek);
porażający uścisk (1 ładunek);
lanca grzmotu (2 ładunki);
piorun kulisty (2 ładunki);
wyladowanie łanicubowe (2 ładunki);
pierścien błyskawic (3 ładunki);
wielki grzmot (3 ładunki);
zmiana kształtów (tylko błękitny smok) (3 ładunki).

Silne wywoływanie; PC 17; Stworzenie laski, *błyskawica*, *Geedla elektryczna pętla*, *lanca grzmotu*, *pierścien błyskawic*, *piorun kulisty*, *porażający uścisk*, *wielki grzmot*, *wyladowanie łanicubowe*, *zmiana kształtów*; Cena 83 841 sz; Waga 2 kg.

cudowne przedmioty

Opisane cudowne przedmioty rozszerzają listę z rozdziału 6 *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

Akwamaryn przedłużenia czaru: Niebieski kamień osadzony w środku klepsydry ze srebra i złota. Raz dziennie posiadacz może zyskać korzyści atutu Przedłużenie czaru względem dowolnego rzucanego przez siebie zaklęcia maksymalnie 6. poziomowi. Dane zaklęcie wykorzystuje normalną komórkę na czary (a nie wyższą o poziom, czego wymaga atut). Jeśli postać nie przygotowała czarów, korzystając z akwamaryna i tak musi ponieść karę wydłużenia czasu rzucania. Podczas rzucania tak zmodyfikowanego zaklęcia postać musi trzymać przedmiot w dłoni.

Silna (bez szkoły); PC 17; Przedłużenie czaru, Stworzenie cudownego przedmiotu; Cena 3700 sz; Waga 0,5 kg.

Cudkamiennie: Te niepozorne z wyglądu kawałki fasetkowego szkła wielkości piąstki należą do najbardziej poszukiwanych przedmiotów w całym Faerunie. Szczególnie cenią je sobie magowie po-

dający prywatności i źle stworzenia pragnące utrzymać swe plany w sekrecie. Wiele takich osobników często wysyła sługi lub poszukiwaczy przygód w poszukiwaniu *cudkamiennia*.

Położony na płaskiej powierzchni i aktywowany mentalną komendą *cudkamiennie* unosi się na około metr w powietrze, lekko jaśniejąc i dzwoniąc. Od tego momentu blokuje wszystkie wymienione dalej efekty działające w promieniu 9 kilometrów (dotyczy to zarówno obszarów w powietrzu, jak i w głębi ziemi).

- Wszystkie podróże astralne i eteryczne.
- Wszystkie czary poznania (szpiegowania).
- Wszystkie czary przywoływania (teleportacji).
- Wszystkie zdolności czaropodobne, nadnaturalne i nadzwyczajne, efekty psioniczne i inne, które mają takie działanie jak wymienione wcześniej efekty.

Cudkamiennie powstrzymuje jedynie efekty manifestujące się na obszarze jego funkcjonowania. Czary czy zdolności aktywowane na obszarze działania *cudkamiennia*, a celujące w obszar poza 9-kilometrowym promieniem funkcjonują normalnie. Na przykład, czarodziej stojący tuż przy *cudkamienniu* mógłby rzucić *szpiegowanie* na stworzenie przebywające w odległości przekraczającej 9 kilometrów, ale nie mógłby teleportować się na drugi koniec pokoju, ponieważ *cudkamiennie* blokuje teleportację na obszarze swego działania.

Silne odrzucanie; PC 20; Stworzenie cudownego przedmiotu, *nie wykrywalność*, *zabezpieczenie wymiaru*, twórca musi być co najmniej 20. poziomu; Cena 250 000 sz.

Flet Ruehara: Kunsztownie wykonany srebrny flet przypominający zwinięty zwoj z zaklęciami, z otworami niby na krawędzi „pergaminu”. Opisywane instrumenty rzadko trafiają w ręce kogoś innego niż potomkowie Ruehara, zielonego elfa czarodzieja, który żył w czasach Myth Drannor.

Jeśli zagrać na flecie dwie dowolne krótkie nuty, instrument wydziela *światło* (jak zaklęcie), w promieniu działania którego automatycznemu rozproszeniu ulegają następujące efekty: *chmura kwasu*, *chmura mgły*, *gęsta mgła*, *nieprzenikniona mgła*, *śmierdząca chmura* oraz *zabijająca chmura*.

Druga moc *fletu* aktywuje się słowem rozkazu znanym jedynie potomkom Ruehara. Po wymówieniu tego wyrazu instrument rozwija się niczym zwoj, odkrywając małą książeczkę zaklęć mieszczącą dwadzieścia poziomów czarów. Oryginalny *flet Ruehara* zawiera następujące czary: 1 – *brzuchomówstwo*, *deszcz kolorów*, *magiczny pocisk*, *unoszący się dysk Tensera*; 2 – *utamanienie potwora*, *pospieszne kroki*, *skrzącający pył*; 3 – *chotka Leomunda*, *widmowy ruma*; 4 – *polimorfia*. Najpewniej potomkowie Ruehara po jego śmierci stworzyli więcej fletów, których książeczki zaklęć mogą zawierać inne czary, a nawet być puste. Czarodziej, który odczytuje książeczkę zaklęć z *fletu Ruehara* (patrz: strony 178 i 179 *Podręcznika Gracza*), może użyć się i przygotowywać wspomniane czary normalnie.

Słabe przemiany; PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, *podmuch wiatru*, *światło*; Cena 15 000 sz.

Instrument wiatrów: Kunsztowna, mistrzowsko wykonana lutnia (premia z okoliczności +2 do testów Występów [instrumenty strunowe]). Raz dziennie posiadacz może spróbować zagrać specjalną melodię. Jeśli powiedzie się mu test Występów (instrumenty strunowe) o ST 15, *instrument wiatru* wzywa dużego żywołoka powietrza, analogicznie do działania zaklęcia *przyczynianie potwora* 17.

Umiarkowane przywoływanie; PC 11; Stworzenie cudownego przedmiotu, *przyzywanie potwora PT*; Cena 22 000 sz; Waga 1,5 kg.
Kamienna aureola Vhyridaana: Mały klejnot, który przypomina pod wieloma względami *kamień ioun*. Lata po orbicie o promieniu mniej więcej 1k3 × 30 cm wokół głowy właściciela. Da się go „zagrabić” tylko kłując w dłoń lub w tą różnicą, że *kamienna aureola* ma KP 26, 10 punktów wytrzymałości i trwałość f. Trzy razy dziennie właściciel może słowem rozkazu zyskać ochronę przed zaklęciem. Efekt działa jak *odcięcie czaru*, z tą różnicą, że *kamienna aureola* wchłania pięć poziomów czarów (a nie normalnie 1k4+6), po czym ulega wyładowaniu.

Ponadto właściciel *kamiennej aureoli* może nasaczać ją codziennie maksymalnie trzema poziomami czarów, tak jakby był to *ogniściepurpurowy tetraedr (kamień ioun)* – patrz opis na stronie 254 *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

Silne odrzucanie; PC 13; Przyspieszenie czaru, Stworzenie cudownego przedmiotu, *nadanie zdolności czarowania, odcięcie czaru*; Cena 232 560 sz.

Karwasz Ynloetha: Pojedynczy srebrny karwasz na lewą rękę, niegdyś własność wodza Ynloetha z Shantel Othereir. Przedmiot działa niczym *karwasze panczerza* +8. Prócz tego osoba nosząca ten obiekt jest niepodatna na zabójczy efekt *Drugoczących Mieczów Wodza Ynloetha* (patrz dalej).

Silne odrzucanie; PC 16; Stworzenie cudownego przedmiotu, *zbroja maga*, twórcza musi być co najmniej 16. poziomu; Cena 70 000 sz.

Kiira n'vaelabr: Naszajzelone klejnoty wielkości mniej więcej ludzkiej pięści, który stworzono z myślą o najwytrawniejszych szpiegach na usługach miasta Myth Drannor przed jego upadkiem. *Kiira n'vaelabr* po umieszczeniu na skórze bezboleśnie wtapia się w ciało tak mocno, że nie da się go później usunąć. Zazwyczaj klejnot zajmował miejsce tuż nad sercem, ale można go umieścić gdziekolwiek się chce. Po umieszczeniu klejnot można przesuwać w ciele posiadacza poprzez umysłową koncentrację. Wtopiony *kiira n'vaelabr* oddarza następującymi mocami.

- Kiira n'vaelabr* działa jako nośnik automatycznie zapisujący wspomnienia obecnego posiadacza. Zapisaną pamięć można odtworzyć w postaci wizji. Przeglądane informacje widzi i słyszy tylko noszący *kiira*, chyba że użyje drugiej mocy przedmiotu, aby udostępnić wizję innym (patrz dalej). Wspomnienia obejmują tylko obraz i dźwięk, są przy tym trochę mgliste i trudno się na nich skupić (próba dostrzeżenia lub usłyszania konkretnej rzeczy w wizji podlega karze –2 do testów Nasłuchiwania i Sportstrzegawczości). Posiadacz klejnotu może nakazać klejnotowi (akcja standardowa) nagrywać wydarzenia z większą szczegółowością. Klejnot jest w stanie przechować do 10 godzin szczegółowego zapisu, przy którego późniejszym odbiorze nie będzie kary do umiejętności. Jeśli właściciel chce, szczegółowy zapis może również obejmować jego myśli i uczucia.

- Właściciel ma prawo na życzenie *wykrywać myśli*. Może też wysłać telepatyczne wiadomości (jeśli chce, również zapis z *kiira n'vaelabr*) osobie, której myśli aktualnie odczytuje.
- Noszący klejnot otrzymuje premię z odporności +2 do rzutów obronnych na Wole.
- Właściciel klejnotu może raz dziennie używać *zaawansowanego obrazu*, ale wyświetla jedynie zapis przechowywany w *kiira n'vaelabr*.
- Właściciel klejnotu może raz dziennie rzucić *długotrwały lot*. Umiarkowane poznanie, iluzje i przemiany; PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, *długotrwały lot, wykrywanie myśli, zaawansowany obraz*; Cena 75 040 sz.

Korona grozy: Wysadzany agatami spiżowy diadem władający mocą wpływającą na nieumarłych. Osoba nosząca *koronę grozy* może odpędzać nieumarłych jak kapłan 10. poziomu i zyskuje premię z odporności +2 do wszystkich rzutów obronnych przeciw zaklęciom i efektom czaropodobnym nieumarłych. Ponadto nieustannie znajduje się pod efektem czaru *ukrycie przed nieumarłymi*. Wprawdzie *korona grozy* nie jest w żaden sposób przeklęta, ale jej posiadacz nader często spotyka tragiczny koniec w pazurach tychże nieumarłych stworzeń, przed którymi miała chronić.

Umiarkowane odrzucanie; PC 10; Stworzenie cudownego przedmiotu, *odporność, ukrycie przed nieumarłymi*, twórcza musi być kapłanem co najmniej 10. poziomu; Cena 113 600 sz.

Naszajnik Symrstar: Ozdobny naszyjnik zaprojektowany z myślą o sztych elfki działa jak księga zaklęć. Jeżeli czarodziejka ma go na sobie, może uczyć się i przygotowywać wszelkie zaklęcia „zapisane” w przedmiocie. *Naszajnik Symrstar* jest w stanie zmieścić w sumie 36 zaklęć, ale nie więcej niż po cztery z danego poziomu. Na potrzeby odcyfrowywania zaklęć zawartych w przedmiocie, „zapisywanie” nowych czarów i tak dalej, naszyjnik traktuje się jak księgę zaklęć. Aby wylosować liczbę czarów tkwiących w danym przedmiocie, rzuć 1k4–1 dla każdego poziomu czarów, a później wylosuj konkretne zaklęcia analogicznie do losowania zwoju.

Umiarkowane przemiany; PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, *sekretna strona*; Cena 15 000 sz.

Pegazowy hełm Kloetha Żelazogwiazdowego: Wspaniały skrzydlaty hełm, który pozwala dwa razy dziennie przywołać niebiańskiego pegaza, by dosiąg go jak wierzchowca lub by pomógł właścicielowi w bitwie. Każde przywołanie wymaga słowa rozkazu, a sprowadzenie stworzenia pozostaje przez 3 godziny, choć posiadacz może skrócić ten czas.

Umiarkowane przywoływanie; PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, *przyzywanie potwora PT*; Cena 20 160 sz.

Płaszcz zbrojowni Najjara: Cienki z wyglądu płaszcz z białego płótna, stworzony przez calishyckiego wojownika/czarodzieja na potrzeby starcia z rywalem imieniem Vyaean. Okrycie podbit futrem złudnej bestii. Raz na rundę właściciel przedmiotu może sięgnąć między fałdy i wyciągnąć jedną broń, która została tam schowa-



Pegazowy hełm
Kloetha
Żelazogwiazdowego

na. *Plaszcz zbrojowni Najjara* działa jak *pojemna torba*, ale mieści tylko 12,5 kg materii nieożywionej o rozmiarach, które z grubszą można włożyć pod płaszcz o długości 1,8 metra. Większość egzemplarzy oręża dwuręcznego jest zbyt duża, jeśli nie da się danej sztuki jakoś zwinąć lub poskładać. Niemniej w płaszczu bez trudu zmieści się broń lekka czy jednoręczna, a także inne przedmioty porównywalnych rozmiarów. Ponieważ okrycie zaprojektowano do ukrywania broni, nie grozi mu niebezpieczeństwo związane z przebicciem, które dotyczy *pojemnej torby*.

Umiarkowane przywoływanie; PC 9; Stworzenie cudownego przedmiotu, *sekretny kufer L.eumunda*; Cena 2500 sz.

Rękawica Taarnahma Czujnego: Kolcza rękawica, która pozwala rzucać każdą bronią do walki wręcz, tak jakby była obdarzona specjalną mocą *powracający oręż ciskania*.

Umiarkowane przemiany; PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, *magiczny kamień, telekineza*; Cena 10 000 sz.

Rękawice tajemnej zbrojowni: Ciężkie skórzano-srebrne rękawice osłaniające dłonie i część przedramion. Skórzane osłony przedramion i palców przetykane są srebrnym zdobieniami, a na każdym kołeczku srebrnej kolczugi wzmacniającej osłonę dłoni wygrawerowano runy. Każda broń (nawet niemetalowa, jak drag) w rękach noszącego takie rękawice przebiega redukcję obrażeń, jakby była srebrnym orężem magicznym. Jeśli broń już była magiczna i srebrna, *rękawice* nie mają dodatkowego efektu.

Słabe przemiany; PC 3; Stworzenie cudownego przedmiotu, *magiczna broń*; Cena 9000 sz; Waga 0,5 kg.

Serce Tasmii: Wykwintny kaftanik damski o wysokim kołnierzu, obity koronkami i podszuty czarnym jedwabiem, ozdobiony szafirami i beljuriłami. Działa jednocześnie niczym *bełm działania pod wodą* i *pierścien swobodnego działania*. Zwiększa też długość życia posiadacza, podwajając liczbę lat w każdej kategorii wiekowej życia postaci, a także wiek maksymalny. Na przykład, dorosły człowiek noszący *Serce Tasmii* osiągnąłby wiek średni po 70 latach życia, starość po 106 latach, wiek sędziwy po 140 latach, a maksymalny 2k20 × 2 później. Na potrzeby ograniczenia nieszonych magicznych przedmiotów *Serce Tasmii* traktuje się jak koszule (patrz strona 214 *Przewodnika Mistrza Podziemi*).

Umiarkowane przemiany; PC 7; Stworzenie cudownego przedmiotu, *oddychanie wodą, swoboda działania*, twórca musi być co najmniej 10. poziomu; Cena 127 000 sz.

konkretna magiczna broń

W przeciwieństwie do konkretnej broni magicznej opisanej w *Przewodniku Mistrza Podziemi*, przedstawiony dalej oręż to przedmioty unikatowe, a zatem w całym Faerunie istnieje tylko jeden *Calathangas*. Niektóre elementy przedstawionego dalej wyposażenia są inteligentne (patrz reguły przedstawione na stronie 268 *Przewodnika Mistrza Podziemi*), inne zaś nie.

Calathangas: Ten *rapier* + 1 nosi także nazwy *Szczurze Ostrze* oraz *Ządko Xerastosa*. Po raz pierwszy pojawił się w Krainie Dolin

ponad sto lat temu. Każdy humanoid posiadający tę broń musi co dekadzie wykonywać rzut obronny na Wytrwałość o ST 15 – porażka oznacza zarażenie likantropią (szczurołactwem). Również każdy humanoid zraniony tym ostrzem musi wykonać udany rzut obronny na Wytrwałość o ST 15 – inaczej również załapie likantropię tego samego rodzaju.

Calathangas jasnieje tylko wtedy, gdy w promieniu 15 metrów znajdują się szcury. Raz dziennie posiadacz może w akcji standardowej wczuć 1k6+1 rojów szcurków lub stado 3k6 złowieszczych szcurków. Stworzenia przybywają po 2k6 rundach i służą przez maksymalnie godzinę.

Umiarkowane przywoływanie; PC 6; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *przyzwwanie sojusznika natury III*; Cena 15 800 sz; Koszt 8060 sz + 620 PD.

Czarny Miecz: Jest to *miecz półtoraręczny* + 3 stworzony u szczytu potęgi Imperium Imaskari w celu obalenia cesarza. Oto jego statystyki:

Char PN; Int 10, Rzt 14, Cha 14; mowa, widzenie i słyszenie (36 metrów); Ego 15.

Słabsze moce: *Ciemność* 3/dzień, *cisza* 3/dzień.

Potężniejsze moce: *Rozproszanie magii* 3/dzień.

Specjalne dążenie: Obalenie tyranów.

Moc związana z dążeniem: Posiadacz zyskuje premię ze szczęścia +2 do ataków, rzutów obronnych i testów.

Osobowość: *Czarny Miecz* jest wyniosły i bezkompromisowy. Nie lubi znajdującego się w posiadaniu istot, które uważa za niegodne siebie (do tej kategorii zalicza się większość postaci) i w tak niemiłych okolicznościach bardzo mało mówi. Gdy jednak znajdzie się w położeniu dającym możliwość walki z tyranem, staje się niezwykle ożywiony i nieustannie zagrzewa posiadacza do dzieła.

Silne przemiany; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *boska łaska, ciemność, cisza, rozproszanie magii*; Cena 131 335 sz; Koszt 55 835 sz + 5240 PD.

Dyerwaen: *Miecz półtoraręczny* + 2 wykuty przez elfy w dawnym Myth Drannor, ofiarowany na znak przyjaźni pierwszym ludzkim osadnikom w Krainach Dolin. Obdarza posiadacza różnymi magicznymi zdolnościami. W terenie leśnistym postać nosząca *Dyerwaen* zyskuje kamuflaż, czyli premię z biegłości +5 do testów Ukrywania się. Ponadto w takim środowisku może na życzenie używać *przejęcia bez śladu*. Z kolei wszędzie ma prawo na życzenie korzystać z *poznania kierunku*. Zyskuje także premię z biegłości +2 do testów Sztuki przetrwania. Na rozkaz *Dyerwaen* może wywołać efekt *ukrycia przed zwierzętami* (dostępne na życzenie) i *rozmarzania w roślinami* (dostępne raz dziennie). Posiadacz zyskuje wreszcie premię z biegłości +2 do testów Dyplomacji wykonywanym względem elfów, istot baśniowych i leśnych stworzeń o dobrym charakterze. *Dyerwaen* jest orężem chaotycznym i dobrym, a zatem pozwala przebiegać redukcję obrażeń niektórych praworządnych i złych przybyszów.

Umiarkowane odrzucanie; PC 11; twórca musi być druidem; Cena 29 335 sz; Koszt 14 667 sz i 5 ss + 1173 PD.

Elqillar: Ten *sejmitar* + 1 stworzył calichyjski iluzjonista o imieniu Akhir Ahad, któremu broń miała pomóc w uniknięciu skrytobójstwa zleconego przez politycznych rywali. Na rozkaz posiadacza *Elqillar* może zmienić się w sejmitar, sztylet, kukli lub dowolnego

rodzaju miecz, rozmiarem dopasowany dla stworzenia małego, średniego bądź dużego. Bez względu na wygląd, oręż zachowuje premię z usprawnienia +1 i wielobarwne runy (na ostrzu wypisano nimi nazwę broni).

Postać mająca przy boku *Elqillar* może na życzenie używać *przebrania*. Trzymając broni w dłoni niepodatna na *wykrycie myśli*, *ujawnienie kłamstw* i wszelkie próby magicznego wykrywania charakteru, jakby nosiła *piersińce umysłowej tarczy*. Ponadto gdy *Elqillar* rani stworzenie będące w innej formie niż naturalna, wymusza z ich strony rzut obronny na Wole o ST 18 – porażka oznacza, że trafiony natychmiast powraca do naturalnej postaci (humanoid lub gigant jest naturalną postacią przy likantropii naturalnej i nabytej).

Silna iluzja; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *niewykrywalność*, *polimorfia*, *przebranie*; Cena 167 315 sz; Koszt 83 815 sz = 6680 sz.

Ilbratha, Kochanka Bitwy: Ten *miecz długi* +1 wykuto na rozkaz króla Azouna I w Cormyrrze, ale później zgubiono podczas morskiej burzy. Oprócz premii z usprawnienia, *Ilbratha* pozwala posiadaczowi, który wypowie odpowiednie słowa rozkazu, trzy razy dziennie rzucić *skok*, raz dziennie *migotanie* i raz dziennie *lustrzane odbicie*. Ponadto oręż dźwięczy niczym uderzenie dzwonu, gdy dotknie efektu czaru lub magicznego przedmiotu.

Słabe przemiany; PC 5; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *lustrzane odbicie*, *migotanie*, *skok*, *wykrycie magii*; Cena 31 115 sz; Koszt 15 715 sz + 1232 PD.

Klinga Evithyana: Ten *miecz długi* +3 wykonał w Myth Drannor starożytny elfi bohater, którego imię oręż do dziś nosi. Broń służyła do zwalczania drowów w Podmroku. Podobnie jak oręż zguby, względem drowów *Klinga Evithyana* staje się *mieczem długim* +5. Niemniej zamiast zadawać dodatkowe obrażenia, jak czyni broń zguby, obniża Budowę ranionych mrocznych elfów o 2k4 punkty. Uduany rzut obronny na Wytrwałość o ST 20 pozwala zmniejszyć utratę Budowy o połowę.

Silne wywoływanie; PC 13; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *miecz Mordenkainena*; Cena 72 315 sz; Koszt 36 315 sz + 2880 PD.

Nocny Wartownik: Adamantytowy *miecz długi* +3 będący reliktem starożytnego Netherilu. Ostrze ma czarne, a rękojeść srebrną, oprawą w kość słoniową i ozdobioną dużą, czarną perłą. Posiadacz *Nocnego Wartownika* zyskuje widzenie w słabym świetle, a ostrze rozprasza magiczne ciemności w promieniu 9 metrów, jeśli zwycięży w teście poziomu czarującego (jak przy rzucaniu *rozproszenia magii*). Po wchwici w ziemię *Nocny Wartownik* buczy głośno, gdy w promieniu 18 metrów znajdzie się ktoś mający zamiar skrzywdzić posiadacza broni.

Umiajkowane wywoływanie; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *alarm*, *rozproszenie magii*, *światło*; Cena 89 315 sz; Koszt 44 815 sz + 3560 PD.

Shazzelim: Ten *sejmitar ostrości* +1 stworzyli Czerwoni Magowie z Thay na potrzeby walki z Harfiazami. Jelec ma zdobienie uformowane na kształt dwóch wznoszących się węży. Oto statyki broni.

Char PZ; Int 17, Rzt 10, Cha 17; Mowa i telepatia; widzenie w ciemnościach i słyszenie (36 metrów); Ego 17.

Słabsze moce: wykrycie magii na życzenie, *zlokalizowanie przedmiotu* 3/dzień, 10 rang w Przeszukiwaniu (pełny modyfikator +13). *Specjalne dążenie:* Zabijanie Harfiazów.

Moc związana z dążeniem: *Kula ognista* (10k6 obrażeń od ognia).

Osobowość: *Shazzelim* jest samolubny i zgryźliwy. Wydaje się niemal, że gardzi faktem swego istnienia i posiadaną świadomością, a z całą pewnością nie przecierpiał braku uwagi przy wykonywaniu, której dowodzi kilka rys na ostrzu i uszkodzenie zdobień jelca. *Shazzelim* mówi orkowym, otchłannym, piskielnym i wspólnym.

Umiajkowane wywoływanie; PC 10; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *kula ognista*, *wykrycie magii*, *zlokalizowanie przedmiotu*; Cena 92 415 sz; Koszt 46 365 sz + 3684 PD.

Taragarth, Krwawe Piętno: Ten *miecz krótki* +1 wykuto w Silvermoon na początku powstania regionu zwanego Północą, a po raz pierwszy przelano nim krew w bitwie z trollami z Wiecznych Wrzosisów. Osoba trzymająca dobytej z pochwy oręż zyskuje odporność na ogień 10 i niepodatność na *wykrycie myśli*, *ujawnienie kłamstw* i próby magicznego wykrywania charakteru.

Słabe odrzucanie; PC 3; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *niewykrywalność*, *odporność na energię*; Cena 42 310 sz; Koszt 21 310 sz + 1680 PD.

słaby artefakt

Opisany dalej artefakt jest unikatowym elementem świata ZAPOMNIANYCH KRAIN. Tajemnicze jego konstrukcji dawno zaginęły.

Druzgoczące Miecze Wodza Ynloetha: Ten artefakt to para *świętych mieczy* *prędkości* +5, będąca niedyś, podczas wojen o koronę, własnością wodza z Shantel Othreier. Wiele dawnych elfich ballad i eposów wspomina o Ynloethu i jego potężnych mieczach, ale ostateczny los broni pozostaje niepewny. Wiadomo, że przelewały krew w największych bitwach wojen o koronę, w tym w Bitwie w Teatrze Bogów –10 700 RD. Ynloeth zginął w tajemniczych okolicznościach w –10 600 RD, krótko przed zdobyciem Shantel Othreier przez imperium Vyshaantar. Nie ma pewności co do ostatecznego losu *Druzgoczących Mieczów*. Prawdopodobnie spoczywają gdzieś w okolicach Twierdzy Piekniela Brama.

Pojedynczo *Druzgoczące Miecze Wodza Ynloetha* działają jak zwykłe *miecze długie* +2. Jednakże w parze posiadają pełne wspomniane wcześniej moce, a posiadacz jest w stanie wyzwolić jeszcze większe. Raz na rok ostrzami można uderzyć o siebie w specyficzny sposób, by je strzaskać. Odłamki mieczy rozmnażają się w burzę ostrej niczym brzytwa stali zalecającej w rozprosy o promieniu 150 metrów wokół właściciela, zabijając wszystkie stworzenia, którym nie powiedzie się rzut obronny na Refleks o ST 30. Uduany rzut oznacza otrzymanie tylko 15k6 obrażeń. Niestety, ten efekt zabija również właściciela *Druzgoczących Mieczów* (bez prawa rzutu obronnego) i masakruje ciało do tego stopnia, że ożywić go może tylko *prawdziwe zmartwychwstanie*. Miecze formują się na nowo w przypadkowym miejscu Faerunu w 24 godziny po roztrzaskaniu.

Silne przemiany; PC 20; Waga 2 kg sztuka.

EPICKIE POZIOMY W FAERUNIE



d wydania trzeciej edycji DUNGEONS & DRAGONS pojawiło się kilka dodatków rozszerzających wiele możliwości dostępnych w uniwersach tej gry. Pozycje w rodzaju *Podręcznika Epickich Przygód*, *Księgi Planów*, *Podręcznika Psioniki*, *Księgi Pługawego Mroku* i *Księgi Świętych Czynów* prezentują szeroki wachlarz nowych zasad i informacji, lecz w większości wypadków nie zawierają wskazówek, jak włączyć zawarty w nich materiał w scenariusz ZAPOMNIANYCH KRAIN. Ten rozdział, rozdział następny oraz dodatek poświęcono właśnie wykorzystaniu tych wszystkich opcji w Faerunie. Przedstawiono w nich specyficzne dla tej krainy zasady gry na poziomach epickich, podróżowania międzyplanowego, psioniki i rozgrywania kampanii o dojrzałej tematyce.

epickie klasy prestiżowe

W pierwszej części przedstawiono epicki rozwój wszystkich dziesięciu klas prestiżowych z rozdziału 2 niniejszej książki. Ponadto pojawiają się tu dwie epickie klasy prestiżowe niedostępne dla postaci niższego poziomu niż epicki. Każda epicka klasa prestiżowa obejmuje listę atutów, które bohater awansujący na epickie poziomy może wybierać jako atuty premiowe. Informacje o atutach niezaprezentowanych w tej książce, w *Podręczniku Gracza* ani w *Opisie Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN*ach znajdują się w *Przewodniku Mistrza Podziemi* lub w *Podręczniku Epickich Przygód*.

epicka hathran

Według wiedzy obcokrajowców, pośród Czarownic z Rashemen nie istnieje hathran powyżej rangi othlor. Ale cudzoziemcy się mylą. Nieliczne hathran przekraczające ten poziom mocy utrzymują swą potęgę w tajemnicy i często znikają z życia publicznego. Mogą pojawiać za sznurki stojąc poza sceną, lecz częściej podróżują incognito do odległych krajów lub na inne plany egzystencji w poszukiwaniu coraz to nowej wiedzy.

Przedstawicielka tej klasy ma chyba najszerszy repertuar dostępnych atutów premiowych. Ich wybór zależy przede wszystkim od rodzaju preferowanej magii – tajemniczej lub objawień. Byłe kapłanki wybiorą pewnie Premiową domenę lub Doskonałsze zaklęcia związane z charakterem, a hathran, które zaczęły karierę w magii tajemniczej, będą raczej chciały zwiększać opcje magiczne. Niezależnie zaś od korzeni, przydatne będą atuty ogólne, jak Epickie skupienie na czarze i Epickie przenikanie czarem, a doskonały wybór to Zwiększenie liczby czarów.

Epicka hathran powinna kupić się na podnoszeniu wartości atrybutu odpowiadającego za rzucane zaklęcia – Intelktu, Roztropności lub Charyzmy. Ponieważ hathran to wieloklasowe postacie rzucające czary, dobrze będzie od czasu do czasu rozwinąć atrybut najważniejszy dla zaklęć tej drugiej klasy.

Kostka Wytrzymałości: k4.

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

Czary: Poziom czarujący epickiej hathran rośnie o 1 na każdym poziomie powyżej 10. Zaklęcia na dzień oraz znane nie zwiększają się powyżej 10. poziomu.

Uniwersalna magia duchów: Epicka hathran ma prawo używać uniwersalnej magii duchów dodatkowy raz dziennie za każde trzy poziomy powyżej 9. (cztery razy dziennie na 12. poziomie, pięć razy na 17. i sześć razy na 18. poziomie).

Premiowe atuty: Epicka hathran zdobywa premiowy atut z następującej listy na każde dwa poziomy powyżej 10. Musi spełniać wszystkie wymagania danego atutu.

Lista atutów epickiej hathran: Bezwiedne przyspieszenie czaru, Bezwiedne unieruchomienie czaru, Bezwiedne wyciszenie czaru, Doskonałsza metamagia, Doskonałsze czarowanie w walce, Doskonałsze podbicie czaru, Doskonałsze zaklęcia związane z charakterem, Epickie czarowanie, Epickie przenikanie czarem, Epickie

skupienie na czarze, Epickie zdolności przywódcze, Ignorowanie materialnych komponentów, Nieustająca emanacja, Niezniszczalna magia, Okazyjny czar, Potężniejszy czar, Premiowa domena, Spontaniczne rzucanie czarów domenowych, Spontaniczny czar, Spotęgowanie czaru, Udoskonalona alchemia, Wiele czarów, Wykorzystanie przygodnej magii, Zaklęcie dla chowańca, Zapisanie epickiego zwoju, Zwiększenie liczby czarów.

TABELA 5-1: EPICKA HATHRAN

Poziom	Specjalne
11	—
12	Premiowy atut, uniwersalna magia duchów 4/dzień
13	—
14	Premiowy atut
15	Uniwersalna magia duchów 5/dzień
16	Premiowy atut
17	—
18	Premiowy atut, uniwersalna magia duchów 6/dzień
19	—
20	Premiowy atut

epicka inkantatriks

Epicka inkantatriks jest jeszcze bardziej samotna niż typowa przedstawicielka tej klasy prestiżowej.

Doskonalsza metamagia dodatkowo zwiększa szerokie magiczne zdolności inkantatriks, a korzyści kumulują się ze zdolnością klasową o tej samej nazwie. Przyda się też każdy epicki atut metamagiczny (np. Doskonalsze podbiecie czaru).

Epicka inkantatriks powinna rozwijać przede wszystkim atrybut odpowiedzialny za czarowanie (zwykle Intelkt lub Charyzmę). Poza tym dobrze jest inwestować w Zręczność lub Budowę.

Kostka Wytrzymałości: k4.

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

Czary: Poziom czarującego epickiej inkantatriks rośnie o 1 na każdym poziomie powyżej 10. Zaklęcia na dzień oraz znane nie rosną powyżej 10. poziomu, chyba że suma poziomów klasowych składających się na poziom czarującego nie przekracza 20.

Natychmiastowa metamagia (zn): Inkantatriks ma prawo używać tej mocy dodatkowo raz dziennie za każde dwa poziomy powyżej 9., czyli trzy razy dziennie na 11. poziomie, cztery razy na 13. poziomie, pięć razy na 15., sześć razy na 17. i siedem razy na 19. poziomie.

Premiowe atuty: Epicka inkantatriks zdobywa premiowy atut z następującej listy na każde trzy poziomy powyżej 10. Musi spełniać wszystkie wymagania danego atutu.

Lista atutów epickiej inkantatriks: Bezwiedne przyspieszenie czaru, Bezwiedne unieruchomienie czaru, Bezwiedne wyciszenie czaru, Doskonalsza metamagia, Doskonalsza wspólna metamagia*, Doskonalsze czarowanie w walce, Doskonalwsze pochwylenie czaru*, Doskonalwsze podbiecie czaru, Epicka wola, Epickie czarowanie, Epickie kontrczarowanie*, Epickie przenikanie czarem, Epickie skupienie na czarze, Ignorowanie materialnych komponentów, Mistrzowskie korzystanie z lasek, Mistrzowskie korzystanie z różdżek, Nieustająca emanacja, Niezniszczalna magia,

Okazyjny czar, Potężniejszy czar, Spontaniczny czar, Spotęgowanie czaru, Spotęgowanie efektu*, Udoskonalona alchemia, Wiele czarów, Wykorzystanie przygodnej magii, Zaklęcia dla chowańca, Zdobywanie czarów, Zwiększenie liczby czarów.

* Nowy atut epicki – patrz strona 135.

TABELA 5-2: EPICKA INKANTATRIKS

Poziom	Specjalne
11	Natychmiastowa metamagia 3/dzień
12	—
13	Premiowy atut, natychmiastowa metamagia 4/dzień
14	—
15	Natychmiastowa metamagia 5/dzień
16	Premiowy atut
17	Natychmiastowa metamagia 6/dzień
18	—
19	Premiowy atut, natychmiastowa metamagia 7/dzień
20	—

epicki adept cienia

Dary Cienistego Splotu są tyleż potężne, co kuszące. Niewiele adeptów cienia osiąga poziomy epickie, a ten, kto ich zna, wspomina imiona, które noszą, jedynie szeptem – i tylko w jasnym świetle dnia.

Przedstawiciel tej klasy rzuca czary, zatem winien gromadzić atuty wzmacniające magiczną moc, na przykład bardzo lubiane Zwiększenie liczby czarów. Przydatne również będzie Epickie skupienie na czarze, zwłaszcza w oczarowaniach, iluzji lub nekromancji. Doskonalwsze widzenie w słabym świetle zwiększa pole widzenia adeptów cienia w ich ulubionym półmroku.

Epicki adept cienia o wystarczającej mocy magicznej może brać atuty wzmacniające inne zdolności. Jeśli spełnia wymagania atutu Zamazanie, będzie to wybór pasujący do cienistego stylu bycia. Dla adeptów cienia, którzy dawniej byli kapłanami, ciekawą opcją jest Cios widziadła.

Jak każda epicka postać rzucająca czary, również adept cienia powinien podnosić wartość atrybutu odpowiedzialnego za rzucanie zaklęć. Poza tym przydać się wysoka Zręczność, zwłaszcza jeśli normalnie nie nosi on pancerza.

Kostka Wytrzymałości: k4.

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

Czary: Poziom czarującego epickiego adepta cienia rośnie o 1 na każdy poziom powyżej 10. Zaklęcia na dzień oraz znane nie rosną powyżej 10. poziomu.

Obrona cieni: Premia bluźniercza do rzutów obronnych na zaklęcia ze szkół oczarowania, iluzji i nekromancji oraz czary z określeniem ciemność rosną o 1 na każde trzy poziomy powyżej 9. (do +4 na 12. poziomie, +5 na 15. i +6 na 18. poziomie).

Premiowe atuty: Epicki adept cienia zdobywa premiowy atut z następującej listy na każde cztery poziomy powyżej 10. Musi spełniać wszystkie wymagania danego atutu.

Lista atutów epickiego adepta cienia: Bezwiedne przyspieszenie czaru, Bezwiedne unieruchomienie czaru, Bezwiedne wyciszenie

czaru, Cios widziadła, Doskonałsza metamagia, Doskonałsze czarowanie w walce, Doskonałsze podbicie czaru, Doskonałsze widzenie w słabym świetle, Epickie czarowanie, Epickie przenikanie czarem, Epickie skupienie na czarze, Ignorowanie materialnych komponentów, Nieustająca emanacja, Niezniszczalna magia, Okazyjny czar, Potężniejszy czar, Spontaniczny czar, Spotęgowanie czaru, Wiele czarów, Zdobycie czarów, Zwiększenie liczby czarów.

TABELA 5-3: EPICKI ADEPT Cienia

Poziom	Specjalne
11	—
12	Obrona cieni +4
13	—
14	Premiowy atut
15	Obrona cieni +5
16	—
17	—
18	Premiowy atut, obrona cieni +6
19	—
20	—

epicki młot moradina

Epicki młot Moradina to potężny wojownik krasnoludzkiej rasy – żywy obraz swego boga na polu bitwy.

Przedstawiciel tej klasy skupia się na dwóch sprawach – powinien regularnie zwiększać zdolności czarowania na równi z możliwościami czysto bojowymi. Atut Specjalizacja w wybranej broni korzystą z religijnej żarliwości, a szeroki wachlarz atutów bojowych od Epickiego skupienia na broni po Niszczycielski krytyk może zwiększyć skuteczność w walce. Boskie przenikanie czarem, Epicka żarliwość i Doskonałsze zaklęcia związane z charakterem podkreślają rolę jako szermierza dobra i prawa. Pancerna skóra, Redukcja obrażeń, Epicka krzepa i Epicka twardość również pasują do archetypu krasnoluda.

Dla młota Moradina ważna jest Siła, Roztropność i Budowa, niekoniecznie w tej kolejności. Zapewniają skuteczniejsze ataki, potężniejsze czary, więcej punktów wytrzymałości – a wszystko to jest potrzebne. Dlatego bohater powinien równomiernie rozwijać te trzy atrybuty.

Kostka Wytrzymałości: k8.

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

Czary: Poziom czarującego zwiększa się o 1 za każde dwa poziomy powyżej 10. Zaklęcia na dzień oraz znane nie zwiększają się powyżej 10. poziomu, chyba że suma poziomów klasowych składających się na poziom czarującego nie przekracza 20.

Premiowe atuty: Epicki młot Moradina zdobywa premiowy atut z następującej listy na każde dwa poziomy powyżej 10. Musi spełniać wszystkie wymagania danego atutu.

Lista atutów epickiego młota Moradina: Doskonałsza aura odwagi, Doskonałsze czarowanie w walce, Doskonałsze zaklęcia związane z charakterem, Doskonałszy wirujący atak, Epicka krzepa, Epicka twardość, Epicka żarliwość*, Epickie czarowanie, Epickie przeni-

kanie czarem, Epickie skupienie na broni, Epickie skupienie na czarze, Epickie wyszkolenie, Epickie zdolności przywódcze, Ignorowanie materialnych komponentów, Legendarne dowodzenie, Nadzwyczajna inicjatywa, Niszczycielski krytyk, Okazyjny czar, Pancerna skóra, Pokonanie redukcji obrażeń, Premiowa domena, Redukcja obrażeń, Specjalizacja w wybranej broni*, Spontaniczne rzucanie czarów domenowych, Spotęgowanie czaru, Większa aura odwagi, Wykorzystanie przygodnej magii, Zabójczy krytyk, Zwiększenie liczby czarów.

* Nowy atut epicki – patrz strona 135.

TABELA 5-4: EPICKI MŁOT MORADINA

Poziom	Specjalne
11	—
12	Premiowy atut
13	—
14	Premiowy atut
15	—
16	Premiowy atut
17	—
18	Premiowy atut
19	—
20	Premiowy atut

epicki mnich długiej śmierci

Spowity aurą umierania epicki mnich Długiej Śmierci pogodził się z myślą o zgonie w stopniu nieosiągalnym dla większości śmiertelników.

Przedstawiciele tej klasy mają do wyboru większość tych samych opcji co zwykli mnisi, a więc różne sposoby zwiększania sprawności w walce bez broni, doskonałych mocy obronnych i szybkości. Mnisi Długiej Śmierci, którzy wywodzą się z innych klas, powinni skorzystać z opcji związanych z ich epicką ścieżką rozwoju.

Mnich Długiej Śmierci powinien rozwijać większość atrybutów. Ponieważ zabójczy atak opiera się na Intellekcji, jedynym mało potrzebnym atrybutem pozostaje Charyzma.

Kostka Wytrzymałości: k8.

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

Zabójczy atak: ST rzutu obronnego związanego z tą zdolnością rośnie o 1 na każde dwa poziomy powyżej 10.

Straż śmierci: Premia do rzutów obronnych na zabójcze efekty rośnie o 1 na każde dwa poziomy powyżej 9. (do +6 na 11. poziomie, +7 na 13., +8 na 15., +9 na 17. i +10 na 19. poziomie).

Premiowe atuty: Epicki mnich Długiej Śmierci zdobywa premiowy atut z następującej listy na każde cztery poziomy powyżej 10. Musi spełniać wszystkie wymagania danego atutu.

Lista atutów epickiego mnicha długiej śmierci: Cios zniszczenia, Doskonałszy zmysł walki, Epicka szybkość, Epicka twardość, Epickie wyszkolenie, Legendarna wspinaczka, Legendarne zapasy, Migłystalne pięści, Nadzwyczajna inicjatywa, Odporność na energię, Oślepiająca prędkość, Pancerna skóra, Redukcja obrażeń, Rozmazanie, Szybkie leczenie, Zaostrzone pięści.

TABELA 5-5: EPICKI MNICH DŁUGIEJ ŚMIERCI

Poziom	Specjalne
11	Straż śmierci +6
12	—
13	Straż śmierci +7
14	Premiowy atut
15	Straż śmierci +8
16	—
17	Straż śmierci +9
18	Premiowy atut
19	Straż śmierci +10
20	—

epicki pan poranka Lathandera

Jaśniejący różowawym blaskiem świtu epicki pan poranka Lathandera jest światłem nadziei w mrocznym i niebezpiecznym świecie.

Podobnie jak kapłani, epicy panowie poranka powinni skupić się na rozwoju mocy rzucania czarów, zdolności odpędzania nieumarłych oraz talentów uzdrowicielskich. Jako osoby bardzo zdolne twórczo, wielu z nich wybiera Epickie skupienie na umiejętności (Rzemiosło lub Występy).

Epicki pan poranka powinien rozwijać Roztropność ze względu na czary i Charyzmę dla celów odpędzania nieumarłych.

Kostka Wytrzymałości: k8.

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

Czary: Poziom czarującego epickiego pana poranka rośnie o 1 na każdy poziom powyżej 10. Zaklęcia na dzień oraz znane nie rosną powyżej 10. poziomu, chyba że suma poziomów klasowych składających się na poziom czarującego nie przekracza 20.

Potężniejsze odpędzanie: Epicki pan poranka ma prawo używać tej mocy dodatkowy raz dziennie na każde cztery poziomy powyżej 9. – czyli trzy razy dziennie na 13. poziomie i cztery razy na 17. poziomie.

Premiowe atuty: Epicki pan poranka Lathandera zdobywa premiowy atut z następującej listy na każde trzy poziomy powyżej 10. Musi spełniać wszystkie wymagania danego atutu.

Lista atutów epickiego pana poranka Lathandera: Aura pozytywnych energii, Bezwiedne przyspieszenie czaru, Bezwiedne unieruchomienie czaru, Bezwiedne wyciszenie czaru, Boskie przenikanie czarem*, Cios widziadła, Doskonałsza metamagia, Doskonałsze czarowanie w walce, Doskonałsze podbicie czaru, Doskonałsze zaklęcia związane z charakterem, Epicka zarliwość*, Epickie czarowanie, Epickie kontrczarowanie*, Epickie przenikanie czarem, Epickie skupienie na czarze, Ignorowanie materialnych komponentów, Niestająca emanacja, Niezniszczalna magia, Okazyjny czar, Pancerna skóra, Planarne odpędzanie, Potężniejszy czar, Premiowa domena, Specjalizacja w wybranej broni*, Spontaniczne rzucanie czarów domenowych, Spontaniczny czar, Spotęgownienie czaru, Wiele czarów, Wykorzystanie przynaglenia magii, Zwiększenie liczby czarów.

* Nowy atut epicki – patrz strona 135.

TABELA 5-6: EPICKI PAN PORANKA LATHANDERA

Poziom	Specjalne
11	—
12	—
13	Potężniejsze odpędzanie 3/dzień, premiowy atut
14	—
15	—
16	Premiowy atut
17	Potężniejsze odpędzanie 4/dzień
18	—
19	Premiowy atut
20	—

epicki runotwórca

Epicy runotwórcy to najczęściej krasnoludy lub giganci – przedstawiciele ras, które opracowały tę formę magii. Runotwórca na poziomie epickim jest legendą wśród swego ludu, a potęgą jego magicznych znaków nie ma porównania.

Epicki runotwórca jak najszybciej winien wybrać atut Rycie epickich run (nowy atut – patrz strona #135). Ponadto przyda się każdy atut zwiększający moc magiczną, od Spotęgownienia czaru poprzez Doskonałszą metamagię aż po Wykorzystanie przynaglenia magii. Epicka twardość to dobry wybór dla epickich runotwórców, którzy chcą naśladować swych krasnoludzkich lub gigantycznych nauczycieli. Gracze mogą także wspólnie z MP opracować epickie atuty oparte na runach, duplikujące atuty metamagiczne.

Jeśli czary objawień epickiego runotwórcy opierają się na Roztropności, ten właśnie atrybut należy przede wszystkim rozwijać. W drugiej kolejności stoi Budowa, bowiem wielu runotwórców jest dumna ze swej fizycznej wytrzymałości.

Kostka Wytrzymałości: k8.

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

Czary: Poziom czarującego epickiego runotwórcy rośnie o 1 na każdy poziom powyżej 10. Zaklęcia na dzień oraz znane nie rosną powyżej 10. poziomu.

Runiczny kunst: Premia do testów Rzemiosła wykonywanych w związku z ryciem run rośnie o 1 na każde trzy poziomy powyżej 10. (do +4 na 13. poziomie, +5 na 16. i +6 na 19. poziomie).

Potęga runy: W przypadku run stworzonych przez opisywanego, ST rzutów obronnych przy wszelkich próbach ich wymazywania, rozprzania czy unieszkodliwiania, a także testów poziomu czarującego wykonywanych na pokonanie odporności na czary podmiotu rośnie o +1 na każde trzy poziomy powyżej 9. (do +4 na 12. poziomie, +5 na 15. i +6 na 18. poziomie).

Tworzenie epickich run: Epicki runotwórca nie może tworzyć run o poziomie zaklęcia powyżej 10. ani z efektywnym poziomem czarującego powyżej 20. inaczej niż poprzez wykorzystanie atutu Rycie epickich run.

Premiowe atuty: Epicki runotwórca zdobywa premiowy atut z następującej listy na każde trzy poziomy powyżej 10. Musi spełniać wszystkie wymagania danego atutu.

Lista atutów epickiego runotwórcy: Bezwiedne przyspieszenie czaru, Bezwiedne unieruchomienie czaru, Bezwiedne wyciszenie czaru, Boskie przenikanie czarem*, Doskonałsza metamagia, Doskonalsze czarowanie w walce, Doskonalsze podbicie czaru, Doskonalsze zaklęcia związane z charakterem, Epicka twardość, Epicka żarliwość*, Epickie czarowanie, Epickie przenikanie czarem, Epickie skupienie na czarze, Epickie skupienie na umiejętności (Rzemiosło [dowolne]), Ignorowanie materialnych komponentów, Nieustająca emanacja, Niezniszczalna magia, Okazyjny czar, Potężniejszy czar, Premiowa domena, Rycie epickich run*, Specjalizacja w wybranej broni*, Spontaniczne rzucanie czarów domenowych, Spontaniczny czar, Spotegowanie czaru, Wiele czarów, Wprawa w tworzeniu magicznych przedmiotów, Wykorzystanie przygodnej magii, Zwiększenie liczby czarów.

* Nowy atut epicki – patrz strona 135.

TABELA 5-7: EPICKI RUNOTWÓRCA

Poziom	Specjalne
11	—
12	Potęga runy +4
13	Premiowy atut, runiczny kunszt +4
14	—
15	Potęga runy +5
16	Premiowy atut, runiczny kunszt +5
17	—
18	Potęga runy +6
19	Premiowy atut, runiczny kunszt +6
20	—

epicki sędzia tyra

Nieugięty obrońca prawa w pierwszej kolejności, a dobra w drugiej. Bardzo podobny do epickiego paladyna. Rycerz sprawiedliwości i prawości, którego miecz niesie zgubę nikczemnikom.

Wiara epickiego sędziego Tyra wzmacnia sprawność bojową. Oczywiście rozwinięciem zdolności ugodzenia anarchii jest atut Aksjomatyczny cios oraz Imponujące ugodzenie. Kolejnym atutem dobrym dla epickiego sędziego jest Specjalizacja w wybranej broni, a także Epickie zdolności przywódce i Legendarne dowodzenie.

U epickiego sędziego Tyra warto rozwijać przede wszystkim Charyzmę, Siłę i Roztropność.

Kostka Wytrzymałości: k8.

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

Czary: Poziom czarującego epickiego sędziego Tyra rośnie o 1 za każdy poziom powyżej 10. Zaklęcia na dzień oraz znane nie rosną powyżej 10. poziomu, chyba że suma poziomów klasowych składających się na poziom czarującego nie przekracza 20.

Ugodzenie anarchii (zn): Epicki sędzia Tyra ma prawo używać zdolności dodatkowy raz dziennie na każde pięć poziomów powyżej 10. – cztery razy dziennie na 15. poziomie i pięć razy dziennie na 20. poziomie.

Premiowe atuty: Epicki sędzia Tyra zdobywa premiowy atut z następującej listy na każde trzy poziomy powyżej 9. Musi spełniać wszystkie wymagania danego atutu.

Lista atutów epickiego sędziego Tyra: Aksjomatyczny cios*, Doskonałe zdrowie, Doskonalsze czarowanie w walce, Epicka reputacja, Epicka twardość, Epickie skupienie na broni, Epickie wyszkolenie, Epickie zdolności przywódce, Imponujące ugodzenie, Legendarne dowodzenie, Nieustająca emanacja, Niszczycielski krytyk, Pancerna skóra, Specjalizacja w wybranej broni*, Spontaniczny czar, Zabójczy krytyk, Zwiększenie liczby czarów.

* Nowy atut epicki – patrz strona 135.

TABELA 5-8: EPICKI SĘDZIA TYRA

Poziom	Specjalne
11	—
12	—
13	Premiowy atut
14	—
15	Ugodzenie anarchii 4/dzień
16	Premiowy atut
17	—
18	—
19	Premiowy atut
20	Ugodzenie anarchii 5/dzień

epicki shaarski łowca

Epicki shaarski łowca stanowi jedność ze swym wierzchowcem. Jest niezrównany jeźdźcem, tropicielem śladów i znawcą dzikich ostępów.

Przedstawiciel niniejszej klasy powinien skupiać się na atutach związanych z jeździectwem i łucznictwem, w nich bowiem należy upatrywać jego przewagę. Legendarne jeździectwo i Skupienie na umiejętności (Jeździectwo) usprawniają jazdę w siodle oraz zwiększają szanse na udane wykonanie testów Jeździectwa przy wysokich ST dla zadań takich, jak atak z pozycji wiszącej u boku wierzchowca. Bojowe łucznictwo, Strzelanie na duży zasięg, Doskonalszy wielostrzał, Rój strzał i Fenomenalna celność zwiększają biegłość w łucznictwie.

Shaarski łowca powinien stale podnosić wartość Zręczności, a na drugim miejscu – Budowy.

Kostka Wytrzymałości: k10.

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

Premia do Jeździectwa: Premia z biegłości do testów Jeździectwa rośnie o 2 na każde trzy poziomy powyżej 10. (do +10 na 13. poziomie, +12 na 15. i +13 na 18. poziomie).

Premiowe atuty: Epicki shaarski łowca zdobywa premiowy atut z następującej listy na każde trzy poziomy powyżej 10. Musi spełniać wszystkie wymagania danego atutu.

Lista atutów epickiego shaarskiego łowcy: Bojowe łucznictwo, Doskonalszy wielostrzał, Epicka krzepa, Epicka szybkość, Epicka twardość, Epickie skupienie na broni, Epickie skupienie na umiejętności, Epickie wyszkolenie, Fenomenalna celność, Legendarne jeździectwo, Legendarne tropienie, Osłepiająca prędkość, Pancerna skóra, Rój strzał, Strzelanie na duży zasięg, Szybkie leczenie.

TABELA 5-9: EPICKIE SHAARSKI ŁOWCA

Poziom	Specjalne
11	—
12	—
13	Premiowy atut, premia do Jeździectwa +10
14	—
15	—
16	Premiowy atut, premia do Jeździectwa +12
17	—
18	—
19	Premiowy atut, premia do Jeździectwa +14
20	—

epickie oko horusa-re

Epickie oko Horusa-Re jest uosobieniem światłości i żarliwości bóstwa walczącego ze złem, które postać wyznaje.

Przedstawiciel opisywanej klasy powinien skupić się na zdolnościach niszczenia nieumarłych i innych złych stworzeń wybierając epickie atuty w rodzaju Aury pozytywnej energii, Specjalizacji w wybranej broni i Planarne odpędzanie. Zawsze winien też zwiększać moce związane z rzucaniem zaklęć, sięgając po takie atuty jak Boskie przenikanie czarem, Doksionalsze zaklęcia związane z charakterem, Premiowa domena, Spontaniczne rzucanie czarów domenowych i atuty zwiększające metamagiczne możliwości. Przysła się także wybór atutów defensywnych, jak Epicka żarliwość czy Pancerna skóra.

Epickie oko Horusa-Re powinno maksymalnie zwiększać wartość Roztropności, ale do odpędzania nieumarłych potrzebuje także Charyzmy.

Kostka Wytrzymałości: k:8.

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

Czary: Poziom czarującego epickiego oka Horusa-Re rośnie o 1 na każdy poziom powyżej 10. Zaklęcia na dzień oraz znane nie zwiększają się powyżej 10. poziomu, chyba że suma poziomów klasowych składających się na poziom czarującego nie przekracza 20.

Wybuch pozytywnej energii: ST związane z tą zdolnością rośnie o 1 na każde dwa poziomy powyżej 10.

Premiowe atuty: Epickie oko Horusa-Re zyskuje premiowy atut z następującej listy na każde dwa poziomy powyżej 10. Musi spełniać wszystkie wymagania danego atutu.

Lista atutów epickiego oka Horusa-Re: Aura pozytywnej energii, Bezwiedne przyspieszenie czaru, Bezwiedne wyciszenie czaru, Boskie przenikanie czarem*, Cios widziadła, Doksionalsza metamagia, Doksionalsze czarowanie w walce, Doksionalsze podbicie czaru, Doksionalsze zaklęcia związane z charakterem, Epicka żarliwość*, Epickie czarowanie, Epickie kontrczarowanie*, Epickie przenikanie czarem, Epickie skupienie na czarze, Ignorowanie materialnych komponentów, Nieustająca emanacja, Niezniszczalna magia, Okazjiny czar, Pancerna skóra, Planarne odpędzanie, Potężniejszy czar, Premiowa domena, Specjalizacja w wybranej broni*, Spontaniczne rzucanie czarów domenowych, Spontaniczny czar, Spotęgnowanie czaru, Wiele czarów, Wykorzystanie przygodnej magii, Zwiększenie liczby czarów.

* Nowy atut epicki – patrz strona 135.

TABELA 5-10: EPICKIE OKO HORUSA-RE

Poziom	Specjalne
11	—
12	Premiowy atut
13	—
14	Premiowy atut
15	—
16	Premiowy atut
17	—
18	Premiowy atut
19	—
20	Premiowy atut

hierofanta magicznego ognia

Wiele postaci może aspirować do miana mistrza magicznego ognia – surowej energii Splotu – ale są to ledwie uczniowie w porównaniu z hierofantą magicznego ognia. Ów mistrz Splotu poznaje nowe metody kontrolowania i kształtowania magicznego ognia, ledwo zrozumiałe dla pomniejszych śmiertelników.

Opisywany może wywodzić się z niemal dowolnych korzeni, aczkolwiek większość ma za sobą jakieś szkolenie w używaniu magicznego ognia. Większość kandydatów to członkowie klasy prestiżowej panujący nad magicznym ogniem (*Magia Faerunu*). Poza tym najłatwiej spełniają wymagania postaci rzucające czary.

Ponieważ wykorzystujący magiczny ogień mają na ogół samotniczą naturę, nie dziwnego, że opisywani bytują przeważnie poza normalnym społeczeństwem. Ci nieliczni, którzy wychodzą z tajemnych kryjówek w dzikich ostępach czy na innych planach, zazwyczaj dążą do celu, korzystając z przebrań i podstępów.

Kostka Wytrzymałości: k:4.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać hierofantą magicznego ognia, musi spełniać następujące wymagania.

Umiejętności: Czarostwo 12 rang, Koncentracja 24 rangi, Wiedza (tajemna) 12 rang.

Atuty: Epickie władanie magicznym ogniem, Krzepa, Skupienie na broni (magiczny ogień), Władanie magicznym ogniem.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe hierofanty magicznego ognia (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Błefowanie (Cha), Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Przebieranie (Cha), Rzemiosło (Int), Sztuka przetrwania (Rzt), Wiedza (tajemna) (Int), Wyczucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe hierofanty magicznego ognia.

Biegłość w broni i pancerzu: Hierofanci magicznego ognia nie zyskują biegłości w żadnej broni, pancerzu ani tarczy. Kara do te-

stów z pancerza cięższego niż skórzna dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Pływania.

Potężniejsze wysączenie przedmiotu z ładunkami (zc): Hierofanta magicznego ognia może wysączyć część ładunków z dołkniętego przedmiotu z ładunkami i zmienić tę energię w poziomy zgromadzonej energii magicznego ognia. Jest w stanie wysączyć tyle ładunków, ile ma premii z Charyzmy (minimum 1), ale nie więcej, niż faktycznie pozostało w przedmiocie (każdy czar na zwój liczy się jak 1 ładunek). W pełni wysączony przedmiot nie ma już właściwości magicznych – eliksir staje się wodą, zwój czystym pergaminem. Stworzenie trzymające lub niosące taki przedmiot ma prawo do rzutu obronnego na Wolę (ST 20 + 1/2 poziomu hierofanty magicznego ognia + jego modyfikator z Cha) – udany pozwala obronić przedmiot przed wysączeniem.

Leczenie na odległość (zn): Począwszy od 2. poziomu hierofanta magicznego ognia może użyć przechowywane poziomy energii magicznego ognia, aby leczyć na odległość do 7,5 m + 1,5 m na dwa poziomy czarującego. Użycie tej mocy wymaga udanego ataku dotykowego dystansowego. Efekt leczenia jest normalny dla danej postaci (albo 2 punkty na wydany poziom energii magicznego ognia, albo 1k4+1 punktów na wydany poziom energii magicznego ognia, jeśli postać posiada zdolność klasową panującego nad magicznym ogniem o nazwie skuteczniejsze leczenie).

Przyspieszenie (zn): Raz dziennie hierofanta magicznego ognia 3. lub wyższego poziomu może wydać poziomy energii magicznego ognia na przyspieszenie swych akcji, jakby rzucił na siebie *przyspieszenie*. Musi zdecydować, ile poziomów zużyje na aktywację tej zdolności. Każdy wydany poziom energii magicznego ognia pozwala działać pod *przyspieszeniem* przez 1 rundę. Podczas działania tej mocy postać otaczają iskry światła. Hierofanta magicznego ognia może korzystać z tej zdolności dwa razy dziennie od 6. poziomu i trzy razy dziennie od 9. poziomu.

Przemienne atuty: Hierofanta magicznego ognia na 4. oraz na 8. poziomie otrzymuje premiiowy atut wybrany z następujących: Epicka twardość, Epickie skupienie na broni (magiczny ogień), Epickie skupienie na umiejętności (Koncentracja), Epickie władanie magicznym ogniem*, Odbicie dowolnej liczby strzał*, Odbicie pocisków*, Odporność na energię, Szybkie leczenie, Zawrócenie strzał*. Musi spełnić wszystkie wymagania danego atutu, z pewnymi wyjątkami wymienionymi dalej.

* W przypadku atutów tak oznaczonych hierofanta magicznego ognia może zignorować wymaganie Doskonalsze uderzenie bez broni.

** Nowy atut epicki – patrz strona 137.

Potężniejsze wysączenie permanentnego przedmiotu (zc): Na 5. poziomie hierofanta magicznego ognia może w akcji standardowej dotykem wysączyć moc z permanentnych przedmiotów magicznych. Przedmiot, który wywołuje efekt jakiegos zaklęcia (jak *buty szybkości*) traci tę funkcję na 24 godziny, a opisywany zyskuje tyle poziomów energii magicznego ognia, ile wynosi poziom czarującego danego przedmiotu. Stworzenie trzymające lub niosące taki przedmiot ma prawo do rzutu obronnego na Wolę (ST 20 + 1/2 poziomu hierofanty magicznego ognia + jego modyfikator z Cha) – udany pozwala obronić

przedmiot przed wysączeniem. Jeżeli wszystkie permanentne moce danego przedmiotu ulegną wysączeniu, nadal pozostaje on magiczny na potrzeby wykonywania rzutów obronnych przy uszkodzeniu itp.

Rezerwa magicznego ognia (zw): Na 7. poziomie hierofanta magicznego ognia umie przechowywać poziomy energii magicznego ognia w głębokiej rezerwie. Te poziomy energii nie wliczają się do normalnej pojemności energii, ale nie można nimi także zasilać efektów magicznego ognia, zanim nie zostanie przywołane z rezerwy. Poziomów energii magicznego ognia z rezerwy nie da się wykryć jako magicznych, a więc tym sposobem nie ujawni się prawdziwa natura hierofanty magicznego ognia. Umieszczenie dowolnej liczby poziomów energii w rezerwie wymaga akcji całorundowej, tak samo jak przeniesienie energii z rezerwy do normalnej pojemności. Hierofanta może trzymać w rezerwie tyle poziomów energii magicznego ognia, ile sam ma poziomów plus premia z Budowy (jeśli taką posiada).

Rozprysk magicznego ognia (zn): Na 10. poziomie hierofanta magicznego ognia może zamienić normalne raniące działanie magicznego ognia na jego rozprysk. Zasięg pozostaje ten sam, ale zamiast wymogu ataku dotykowego, energia magicznego ognia wybuchu w 1,5-metrowym rozprysku wokół punktu docelowego, zadając odpowiednie obrażenia wszystkim istotom na obszarze. Każda objęta efektem istota ma prawo do rzutu obronnego na Refleks (ST 20 + 1/2 poziomu hierofanty magicznego ognia + jego modyfikator z Cha) – udany zmniejsza liczbę ran o połowę. Postać może przemienić na rozprysk magicznego ognia wszystkie normalnie dostępne w rundzie tradycyjne użycia magicznego ognia, niemniej jest w stanie użyć opisywanej mocy tylko w 1 rundzie dziennie. Na każde kolejne 5. poziomów zyskuje tę możliwość na dodatkową rundę dziennie (2 rundy na 15., 3 rundy na 20. poziomie itd.).

Jeśli postać posiada także właściwość klasową wir ognia (jest panującym nad magicznym ogniem), obszar rozprysku ma promień 3 metrów.

TABELA 5-II: HIEROFANTA MAGICZNEGO OGNI

Poziom	Specjalne
1	<i>Potężniejsze wysączenie przedmiotu z ładunkami</i>
2	Leczenie na odległość
3	Przyspieszenie 1/dzień
4	Premiowy atut
5	<i>Potężniejsze wysączenie permanentnego przedmiotu</i>
6	Przyspieszenie 2/dzień
7	Rezerwa magicznego ognia
8	Premiowy atut
9	Przyspieszenie 3/dzień
10	Rozprysk magicznego ognia 1/dzień

netherijski arkanista

Arcyczarodzieje prawdziwego Netherilu nie były chyba największymi ludzkimi magami w całej historii Faerunu. Niemniej elfy często przypominają, że wszelką magiczną wiedzę zdobyli oni właśnie dzięki czarodziejom ich rasy. Mimo to rzucający czary Netherycyzy słynęli z potężnej magii, jaką mieli na usługi – z zaklęć potrafiących oderwać cały szczyt góry i unosić go w powietrzu niczym lewitują-

ce enklawy. Niektórzy powiadają, że arcy czarodzieje mieli nawet dostęp do zaklęcia przemieniającego człowieka w bóstwo.

Netheryjski arkanista to pionier posługiwania się epickimi zaklęciami, który poświęca się opanowaniu tajemnic czarów przekraczających zwykłe ograniczenia. Większość przedstawicieli tej klasy prestiżowej zginęła, gdy ich lewitujące miasta runęły z nieba i całe potężne imperium roztrzaskano się na pustyni Anauroch. Jednak co najmniej jeden z nich przetrwał jako lic. Pozostały dwa sposoby, dzięki którym dzisiejsi czarodzieje i zaklinacze mają szansę sięgnąć po techniki starożytnego Netherilu. Można badać zaginione ruiny netheryjskie i znaleźć zapiski zapomnianych tajemnic arkanistów. Albo też odwiedzić żywych spadkobierców tamtych potężnych magów – czyli pomroki. Pośród tych ostatnich znów wzrasta społeczna pozycja netheryjskich arkanistów, ku wielkiemu zaniepokojeniu sąsiednich ludów.

Kostka Wytrzymałości: k4.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać netheryjskim arkanistą, musi spełniać następujące wymagania.

Rasa: Askowick (również nieumarły tej rasy) lub pomrok.

Umiejętności: Czarostwo 25 rang, Wiedza (tajemna) 25 rang.

Atuty: Zwiększenie liczby czarów.

Czary: Zdolność rzucania 13-poziomowych czarów wtajemniczeń.

Zasady specjalne: *Tradycja Netherilu:* Kandydat musi mieć dostęp do starożytnej magicznej tradycji Netherilu. Warunek ten spełnia lic lub pomrok z imperium Pomrok albo (według uznania MP) inna postać, która gdzieś natrafiła na starożytną wiedzę Netheryjskich.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe netheryjskiego arkanisty (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Język obcy (brak), Koncentracja (Bd), Odcyfrowywanie zapisków (Int), Wiedza (wszystkie umiejętności traktowane niezależnie) (Int). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe netheryjskiego arkanisty.

Biegłość w broni i pancerzu: Netheryjscy arkanisci nie zyskują biegłości w żadnej broni, pancerzu ani tarczy.
Biegłość w broni i pancerzu: Adepci cienia nie zyskują biegłości

w broni, pancerzach ani tarczach. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzna dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinanie się, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Pływanie.

Epické czarowanie: Na 1. poziomie netheryjski arkanista zyskuje Epické czarowanie jako atut premii, jeśli jeszcze go nie posiadał.

Specjalizacja w sferze: Każdy netheryjski arkanista wybiera jedną z trzech „sfer” magii – kreowanie, umysłowość lub odmienianie – na podstawową, a dowolną inną na drugorzędą. Nie będzie mógł rzucić zaklęć opartych na ziarnach z trzeciej, ostatniej sfery.

Ziarna czarów epickich przynależące do danych sfer prezentuje następująca tabela.

Sfera	Ziarna
Kreowanie	<i>energia, opancerzenie, osłabienie, wyczarowanie, zabicie, zniszczenie</i>
Umysłowość	<i>kontakt, przewidywanie, przymuszenie, ujawnienie, ukrycie, wgnanie, zwodzenie</i>
Odmienianie	<i>ochrona, oddbiecie, ożywienie umarłego, ożywienie, przemiana, rozproszenie, transport, ufortyfikowanie</i>

Bazowe ST Czarostwa dotyczące opracowywania zaklęć z głównej sfery danego arkanisty zmniejsza się o 5, jakby należała do jego szkoły specjalizacji. Jeśli zaklęcie i tak należało do szkoły specjalizacji, postać nie zyskuje dodatkowej korzyści.

Skupienie na czarze (epickim): Na 2. poziomie ST rzutu obronnych na wszystkie epické czary netheryjskiego arkanisty rośnie o 1, ale ST Czarostwa się nie zmienia.

Odporność na reperkusje (zn): Na 3. poziomie netheryjski arkanista zyskuje odporność 5 na obrażenia wynikające z reperkusji związanej z rzucaniem epickich czarów. Przy każdym rzuceniu epickiego zaklęcia z reperkusjami wynikające z nich obrażenia zmniejszają się o 5.

Epické czarotworzenie: Na 4. poziomie netheryjski arkanista zyskuje zdolność opracowywania czarów epickich przy mniejszym wydatku czasu i zasobów. Przy obliczaniu kosztu surowców związanych z odkryciem epickiego zaklęcia mnoży się ST Czarostwa przez 7000 sz, a nie 9000 sz. Odpowiednio zmniejsza się czas badań i koszt w PD.

Potężniejsze skupienie na czarze (epickim): Na 5. poziomie ST rzutu obronnych na wszystkie epické czary netheryjskiego arkanisty rośnie o 1, ale ST Czarostwa się nie zwiększa. Wzrost ST kumuluje się ze zdolnością Skupienie na czarze (epické), a więc w sumie premia wynosi +2.



Netheryjski arkanista

Ryc. Raven Mimura

TABELA 5-12: NETHERYJSKI ARKANISTA

Poziom	Specjalne
1	Epickie czarowanie, specjalizacja w sferze
2	Skupienie na czarze (epickim)
3	Odporność na reperkusje 5
4	Epickie czarotworzenie
5	Potężniejsze skupienie na czarze (epickim)

Nowe atuty epickie

Przedstawione dalej atuty podlegają normalnym zasadom atutów epickich, zgodnie z *Podręcznikiem Epickich Przygód*, między innymi z niepowtarzaniem tu zastrzeżeniem, iż są one dostępne tylko postaciom na przynajmniej 21. poziomie.

Aksjomatyczny cios [epicki]

Twoje ataki zadają niesamowite obrażenia istotom chaotycznym.

Wymagania: Właściwość klasowa ugodzenie anarchii, charakter praworządny.

Korzyści: Każda broń w twoich rękach staje się bronią aksjomatyczną (charakter praworządny, zadaje dodatkowo 2k6 obrażeń stworzonym o charakterze chaotycznym). Jeśli oręż już posiadał określony charakter, ten atut nie ma zastosowania.

Boskie przenikanie czarem [epicki]

Wybierz jeden element swego charakteru (chaotyczny, zły, dobry lub praworządny). Wszelkie rzucane przez ciebie zaklęcia objawień danego charakteru mają większe szanse na przełamanie odporności na czary.

Wymagania: Rzt 21, Doskonalsze zaklęcia związane z charakterem, domena wybranego charakteru, charakter zgodny z wybranym elementem, zdolność rzucania czarów objawień 9. poziomu.

Korzyści: Gdy rzucasz zaklęcia związane z danym charakterem, zyskujesz premię +4 do testów poziomu czarującego wykonywanych na potrzeby przebijania odporności na czary.

Doskonalsza wspólna metamagia [epicki]

Zwiększa się twoja zdolność wzmacniania czarów sojusznika podczas rzucania zaklęć.

Wymagania: Czarostwo 30 rang, Przyspieszenie czaru, Unieruchomienie czaru, Wyciszenie czaru, właściwość klasowa wspólna metamagia.

Korzyści: Możesz użyć zdolności wspólnej metamagii i obdarzyć zaklęcie sojusznika atutem Przyspieszenie czaru, Unieruchomienie czaru lub Wyciszenie czaru. Jeśli sięgniesz po Przyspieszenie czaru, twoja akcja i akcja czarującego są akcjami darmowymi. Musisz jednakże przygotować akcje, aby użyć tej zdolności, gdy twój sojusznik zacznie czarować, lecz możesz również przygotować inną akcję standardową.

Ponadto możesz używać wspólnej metamagii dodatkowo dwa razy dziennie.

Normalnie: Postać pozbawiona tego atutu nie może dzięki wspólnej metamagii stosować atutów Przyspieszenie czaru, Wyciszenie czaru ani Unieruchomienie czaru względem zaklęć sojusznika.

Doskonalsze pochwylenie czaru [epicki]

Gdy zabierasz zaklęcie innej istocie rzucającej czary, zyskujesz lepszą kontrolę nad jego efektami.

Wymagania: Czarostwo 40 rang, Wiedza (tajemna) 40 rang, Epickie skupienie na umiejętności (Czarostwo), właściwość klasowa pochwylenie czaru.

Korzyści: Gdy używasz zdolności przejęcia kontroli lub pochwylenia czaru, możesz wzmocnić i kontrolować efekt zaklęcia tak, jakbyś sam je rzucił. Jeśli chcesz, możesz zastąpić poziom czarującego twórcy swoim, a także zmienić wszelkie określone przez niego zmienne.

Doskonalszy dostęp do źródła czarów [epicki]

Możesz korzystać z dostępu do źródła czarów, by zdobyć zaklęcia o mocy większej niż normalnie.

Wymagania: Czarostwo 30 rang, Wiedza (tajemna) 30 rang, zdolność rzucania zaklęć ze źródła czarów.

Korzyści: Szansa na to, że pożądane zaklęcie będzie dostępne w źródle czarów w danym okresie 24 godzin wynosi 90% minus 5% na poziom czaru (minimum 5% dla czarów 17. i wyższych poziomów).

Normalnie: Szansa na dostępność zaklęcia wynosi 65% minus 5% na poziom czaru (minimum 5% dla czarów 12. i wyższych poziomów).

Zasady specjalne: Niniejszy atut znajduje się na liście epickich atutów premialnych każdej klasy, która zapewnia swym przedstawicielom dostęp do źródła czarów.

Epicka żarliwość [epicki]

Wybierz element charakteru (dobry, zły, chaotyczny, praworządny), którego nie posiadasz. Jesteś szczególnie odporny na czary z tym określnikiem.

Wymagania: Rzt 21, Żelazna wola, charakter inny niż wybrany element, bóstwo opiekuńcze nieakceptujące kapłanów z wybranym elementem.

Korzyści: Zyskujesz premię boską +4 do rzutów obronnych przeciw czarom z wybranym elementem charakteru. Na przykład, praworządny dobry paladyn Helma, który wybrał chaos, zyska premię boską +4 do rzutów obronnych przeciw zaklęciom chaosu. Paladyn nie mógłby wybrać dobra ani prawa, jako że są częścią jego charakteru. Nie ma prawa również wybrać zła, ponieważ Helm akceptuje złych kapłanów.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut większą liczbę razy, lecz za każdym razem dotyczyć on musi innego elementu charakteru.

Epickie kontrczarowanie [epicki]

Możesz kontrczarować dowolną liczbę zaklęć w rundzie

Wymagania: Czarostwo 30 rang, Automatyczne kontrczarowanie, Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze kontrczarowanie, Przypieszczenie czaru, Zmysł walki.

Korzyści: W rundzie dowolnie często możesz kontrczarować zaklęcie przeciwnika, nawet jeśli nie przygotowałeś w tym celu akcji. Masz prawo używać tego atutu nawet będąc nieprzygotowanym.

Normalnie: Postać pozbawiona tego atutu musi przygotować akcję w każdej rundzie, w której chce kontrczarować. Bohater obdarzony atutem Automatyczne kontrczarowanie może kontrczarować nawet nie przygotowując akcji, ale tylko raz na rundę i nie będąc nieprzygotowanym.

Zasady specjalne: Ten atut należy traktować jakby znajdował się na liście epickich atutów premialnych każdej klasy, która daje dostęp do zaklęć co najmniej 6. poziomu na drodze normalnego (nie-epickiego) rozwoju klasowego (bardowie, kapłani, druidzi, czarodzieje i zaklinacze), a także każdej klasy prestiżowej, która zapewnia progresję zaklęć „obecna klasa +1” na wszystkich poziomach.

epickie władanie magicznym ogniem [epicki]

Jesteś w stanie przechowywać więcej poziomów energii magicznego ognia niż zwykle.

Wymagania: Koncentracja 20 rang, Krzepa, Władanie magicznym ogniem.

Korzyści: Przy określaniu limitu zgromadzonych poziomów energii magicznego ognia, wartość twojej Budowy należy traktować jakby była ona o 4 większa.

Normalnie: Bez tego atutu limit zgromadzonych poziomów energii magicznego ognia jest równy wartości Budowy.

Zasady specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie. Za każdym razem limit zgromadzonych poziomów energii magicznego ognia stosownie rośnie.

rycie epickich run [epicki]

Możesz ryc runy o epickiej mocy.

Wymagania: Int 19, Rzemięsło (dowolne odpowiednie dla runotworzenia) 24 rangi, Rycie run.

Korzyści: Możesz ryc runy przekraczające normalne ograniczenia (patrz opis klasy prestiżowej runotwórcy). Na przykład, możesz wyryc runę z zaklęciem wyższym niż 9-poziomowe albo runę o poziomie czarującego przekraczającym 20.

Nawet ten atut nie pozwala na rycie run z epickimi czarami (patrz rozdział 2 „Czary epickie” *Podręcznika Epickich Przygód*). Taka magia wykracza poza mowę słowa pisanego, więc nie można jej zapisać w formie runicznej.

specjalizacja w wybranej broni [epicki]

Dzierżąc wybraną broń twojego boga zadajesz więcej obrażeń niż zwykle.

Wymagania: Domena wojny, Epickie wyszkolenie, Skupienie na broni (ulubiony oręż bóstwa).

Korzyści: Zyskujesz premię +2 do testów obrażeń zadawanych orężem, jeśli walczysz wybraną bronią swego bóstwa.

spotęgowanie efektu [epicki]

Możesz zmienić właściwości długotrwałego efektu zaklęcia, które już działa.

Wymagania: Czarostwo 30 rang, Wiedza (tajemna) 30 rang, Skupienie na umiejętności (Czarostwo), właściwość klasowa efektu metamagicznego.

Korzyści: Możesz zmienić dowolnie zmienne długotrwałego efektu już działającego czaru (z wyjątkiem punktu początkowego lub centrum efektu), jakbyś sam go rzucił, nawet jeśli normalnie nie możesz rzucić tego zaklęcia. Na przykład, jesteś w stanie zmienić promień uformowania w pierścieniu *ściany ognia*, ale nie masz prawa przesuwać jej punktu początkowego.

Możesz zastąpić poziom czarującego twórcy efektu swoim poziomem. Masz również prawo kształtować efekt według życzenia, w granicach parametrów zaklęcia. Analogicznie do zdolności klasowej efekt metamagiczny, musisz sąsiadować z efektem lub znajdować się na jego obszarze oraz wykonać udany test Czarostwa – w tym wypadku ST wynosi $30 + (3 \times \text{poziom czaru})$.

Możesz używać tej mocy oraz zdolności efektu metamagicznego tyle razy dziennie, ile wynosi twój modyfikator z Intelaktu +5. Jak efekt metamagiczny, wykorzystanie niniejszej właściwości wymaga akcji sołorundowej, która prowokuje okazyjne ataki.

nowe czary epickie

Następujące nowe czary epickie obejmują część rozległego i potężnego repertuaru arcymagów z Netherilu oraz osób posługujących się wysoką magią elfów. Znajduje się tu też kilka zaklęć ogólnie bardziej użytecznych dla faerunskich epickich postaci rzucających czary.

epickie czary

Cudowne światło odnowy: Przywraca do życia maks. pięć martwych stworzeń.

Dar sołorzyników: Na 10 minut rzucania czaru wzywa dowolny typ stworzeń do 12 KW, aby dla ciebie walczyły.

Pieśń Eneavahra: Twój śpiew zapewnia sojusznikom premię z morale +3 do rzutów obronnych na Wole, a na wrogów nakłada karę –2 do ataków, testów i rzutów obronnych.

Proctiva poruszenie góry: Odcina wierzchołek góry, odwraca go i unosi mocą lewitacji.

Strasliwa armia trupów: Zabija do 80 KW stworzeń i ożywia je w postaci szkieletów.

Światło gwiazd dla ludu: Leczy wszystkie stworzenia w fali o promieniu 12 metrów z chorób, ślepoty, głuchoty, ran zmieniających punkty wytrzymałości, obniżenia atrybutów, trucizn, osłabienia umysłu, zaburzeń mentalnych i magicznych kar do atrybutów. Zapewnia premię z morale +1 do testów ataków.

Zabójczy wiatr Tolodine'a: Chmura zadaje 20k6 obrażeń od kwasu.

cudowne światło odnowy

Przywoływanie (leczenie)

ST Czarostwa: 80

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: 30 m

Cel: do pięciu martwych stworzeń

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Wymogi opracowania: 720 000 sz; 15 dni; 28 800 PD. Ziarno: *życie* (ST 27). Czynniki: zmiana z dotyku na cel (+4 ST), zmiana z celu na obszar (+10 ST), wzrost zasięgu o 400% (+8 ST), dodanie czterech celów więcej (+40 ST). Czynniki łagodzące: reperkusja 9k6 (-9 ST).

Do pięciu martwych stworzeń powraca do życia i pełni sił, jeżeli pozostał choćby kawałek ich ciała. Podmioty nie mogą jednak być martwe dłużej niż dwieście lat.

Wielka moc pozytywnej energii przelewanej przez ten czar zadaje w reperkusji 9k6 obrażeń osobie rzucającej niniejsze zaklęcie.

dar sojuszników

Przywoływanie (przyzywanie) (wysoka magia elfów)

ST Czarostwa: 80

Komponenty: W, S, PD

Czas rzucania: 10 minut lub więcej; patrz opis

Zasięg: 22,5 m

Efekt: jedno lub więcej przyzwanych stworzeń; patrz opis

Czas działania: ciągły (P)

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Wymogi opracowania: 720 000 sz; 15 dni; 28 800 PD. Ziarno: *wezwanie* (ST 14). Czynniki: ciągły (×5 ST), dowolny typ stworzeń (ad hoc +40 ST), OC 25 (+46 ST). Czynniki łagodzące: zwiększenie czasu rzucania o 9 minut (-18 ST), wypalenie 6600 PD (-66 ST).

Wzywasz na pomoc jedno lub więcej stworzeń dowolnego typu, zwykle w obronie elfiej krainy. Istoty pochodzą z okolicy i są rodzaju odpowiedniego do terenu oraz konkretnego miejsca. Za każde 10 minut poświęcone na rzucanie tego zaklęcia możesz wezwać stworzenia o w sumie do 12 Kosć Wytrzymałości. Jeśli więc czarujesz przez 1 godzinę, możesz wezwać sześć astralnych deva (istoty o 12 KW) lub dwa spizwone jaszczury (stworzenia o 36 KW). Żadne pojedyncze stworzenie nie może mieć Skali Wyzwania wyższej niż 25.

Koszt w PD: 6600 PD na 10 minut czasu rzucania.

pieśń enevahra

Oczarowanie (przymus) [wpływający na umysł]

ST Czarostwa: 39

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: 90 m

Obszar: Wszystkie stworzenia w zasięgu 90 m

Czas działania: 20 minut

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Wymogi opracowania: 351 000 sz; 8 dni; 14 040 PD. Ziarno: *osłabienie wrogów* (ST 14), *ufortyfikowanie* sojuszników (ST 23).

Czynniki: Zmniejszenie czasu czarowania do 1 akcji standardowej (+20 ST), zmiana z celu na obszar o promieniu 6 m (+10 ST), zwiększenie obszaru o 1500% (+60 ST), *ufortyfikowanie* sojuszników premią z morale +3 (+12 ST). Czynniki łagodzące: wypalenie 10 000 PD (-100 ST).

Śpijącą podczas bitwy inspirujesz odwagę w sojusznikach i budzisz strach w sercach wrogów. Wszyscy sprzymierzeńcy na obszarze zaklęcia otrzymują premię z morale +3 do rzutów obronnych na Wole, a przeciwnicy podlegają karze -2 do ataków, testów i rzutów obronnych.

proctiva poruszenie gór

Przemiana (netherijski)

ST Czarostwa: 280

Komponenty: W, S, PD

Czas rzucania: 1 dzień

Zasięg: 1,5 km

Cel: Góra (mniej więcej stożek ziemi wysoki na 1,5 km i o podstawie o promieniu 1,5 km)

Czas działania: Permanentny

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Wymogi opracowania: 2 520 000 sz; 51 dni; 100 800 PD. Ziarno: *przemiana* (ST 21), *transport* (wzniesienie gór w powietrze, ST 27). Czynniki: Zwiększenie zasięgu (+34 ST), trwałość kamienia (+4 ST), ciążość *transportu* (×5 ST), zwiększenie masy *transportu* (ad hoc +40 ST). Czynniki łagodzące: wydłużenie czasu czarowania (-20 ST), wypalenie 5000 PD (-50 ST).

Odcinasz szczyt gór, unosisz go lewitacją w powietrzu i odwracasz wieżochłkiem w dół, tworząc latający kawał ziemi o gładkiej powierzchni idealnej pod zabudowę. Pradawni arcycezarodzieje z Netherilu dzięki temu zaklęciu tworzyli słynne lewitujące enklawy. Osobiście kontrolujesz ruch sunącej w powietrzu góry, w pionie i w poziomie.

Koszt w PD: 5000 PD.

straszliwa armia trupów

Nekromancja [śmierć, zło]

ST Czarostwa: 112

Komponenty: W, S, PD

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: 90 m

Obszar: promień 90 m

Cel: Jedno lub więcej żywych stworzeń

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Wytrwałość neguje

Odporność na czary: Tak

Wymogi opracowania: 1 008 000 sz; 21 dni; 40 320 PD. Ziarna: *ożywienie umarłego* (ST 23), *zabicie* (ST 25). Czynniki: skrócenie czasu czarowania o 9 rund (+18 ST), stworzenie dodatkowych 60 KW nieumarłych (+60 ST), stworzenie szkieletów (-12 ST). Czynniki łagodzące: wypalenie 1000 PD (-10 ST).

Wszystkie żywe stworzenia na obszarze (o maksymalnej łącznej liczbie KW 80) więdną i umierają, a ich ciała kruszą się na proch w ciągu sekund. W kolejnej rundzie powstają jako szkielety. Możesz kontrolować 1 KW nieumarłych na poziom czarującego – wszyscy powyżej limitu są poza kontrolą (ponieważ jednak zwykle tworzy się ich w środku armii wroga, i tak wywołują dużo chaosu). Ofiarą tego czaru nie padnie żadna istota mająca ponad 10 KW.

Koszt w PD: 1000 PD.

światło gwiazd dla ludu

Przywoływanie [leczenie] (wysoka magia elfów)

ST Czarostwa: 44

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: 12 m

Obszar: Wszystkie stworzenia w fali o promieniu 12 m i środku w tobie

Czas działania: Natychmiastowy i 20 godzin; patrz opis

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Wymogi opracowania: 396 000 sz; 8 dni; 15 840 PD. Ziarna: *leczenie* (ST 25), *ufortyfikowanie* (ST 23). Czynniki: Zmiana celu na obszar o promieniu 6 m (+10 ST), zwiększenie obszaru o 100% (+4 ST). Czynniki łagodzące: wydłużenie czasu czarowania o 9 minut (-18 ST).

Przewodzący rytualnym śpiewem i tańcem sojuszników, oczyszczających uczestników fizycznie i duchowo. Na obszar opada deszcz świetlistego gwiazdnego pyłu, który osiada na uczestnikach, lecz ich i wzmacnia pozytywną energią. Na obszarze działania światło gwiazd usuwa wszelki brud i kurz ze stworzeń oraz ekwipunku. Le-

czy podmiotom wszelkie choroby, ślepotę, głuchotę, obrażenia w punktach wytrzymałości i tymczasowe obniżenie atrybutów, usuwa osłabienie umysłu i zaburzenia umysłowe wywołane czarami lub uszkodzeniem mózgu. Ponadto neutralizuje trucizny w organizmach podmiotów, chroniąc przed dodatkowymi efektami czy innymi szkodami wywołanymi przez toksyny. Poza tym rozprasza wszelkie magiczne efekty obniżające atrybuty podmiotów – nawet efekty spowidowane czarami epickimi opracowanymi z ziarnem *osłabienie*.

Po ukończeniu rytuału na wszystkich uczestników spływa błogosławieństwo, zapewniając przez najbliższe 20 godzin każdemu premię z morale +1 do testów ataków.

zabójczy wiatr tołodine'a

Wywoływanie [kwas] (netheryjski)

ST Czarostwa: 70

Komponenty: W, PD

Czas rzucania: 1 runda

Zasięg: 300 m

Efekt: Chmura kwasowej mgły, do 100 szczytów o krawędzi 3 m (K)

Czas działania: 20 godzin (P)

Rzut obronny: Refleks zmniejsza o połowę

Odporność na czary: Tak

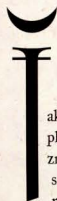
Wymogi opracowania: 630 000 sz; 13 dni; 25 200 PD. Ziarno: *energia* (ST 19). Czynniki: Zwiększenie obrażeń o 18k6 (+36 ST), zasięgu o 400% (+8 ST), zmiana obszaru na szczyt (+2 ST), zwiększenie obszaru o 2500% (+100 ST), możliwość przzerwiania (+2 ST), zwiększenie ST bez przygotowań (ad hoc +3). Czynniki łagodzące: wypalenie 10 000 PD (-100 ST).

Tworzysz chmurę kłębiących się kwaśnych oparów, wiejącą z wielką szybkością od ciebie na wskazany obszar. Opary zadają 20k6 obrażeń od kwasu wszystkim ogarniętym stworzeniom. Jeśli zechcesz, możesz w akcji standardowej podczas działania zakłęczać co rundę zmieniać kształt obszaru.

Specjalną cechą tego zaklęcia jest możliwość zwiększania ST rzutu obronnego podczas czarowania, poprzez poświęcenie większej liczby PD. Za każde poświęcone 1000 PD ponad 10 000 wymagane do rzucenia czaru ST rzutu obronnego rośnie o 5.

Koszt w PD: 10 000 PD lub więcej.

KOSMOLOGIA TORILU



ak podano w *Opisie Świata ZAPOMNIANYCH KRAJÓW*, kosmologia planarna Torilu jest odmienna od tej standardowej dla D&D, znanej z *Przewodnika Mistrza Podziemi* i *Księgi Planów*. Kosmologię D&D można porównać do wielkiego koła, a plany Torilu są ułożone bardziej jak drzewo o wielu konarach.

Plan Materialny, Plan Cieni i Plan Etery, współistniejące ze sobą, tworzą pień tego drzewa. Gałęziami są Plan Wewnętrzny (plany żywiołów i energii) oraz Plan Zewnętrzny. Niemal każdy konar zewnętrznooplanarny ma własne mniejsze odgałęzienia, którymi są święte krainy bogów, którzy tam mieszkają. Rzeczne krainy to niemal osobne półplany.

W kosmologii D&D Plan Astralny otacza wszystkie pozostałe jak bezkształtna chmura, umożliwiając astralną podróż bezpośrednio z jednego planu na drugi. Niemniej Plan Astralny Torilu naśladuje drzewiasty kształt całej kosmologii. Ze względu na to niełatwo jest (choć to możliwe) przeskoczyć z gałęzi na gałąź – to znaczy, przejść bezpośrednio z jednego Planu Wewnętrznego czy Zewnętrznego na inny (więcej szczegółów dalej, w części „Podróżowanie po planach”). Bardziej naturalne – i dużo bezpieczniejsze – są podróże pomiędzy Wewnętrznymi lub Zewnętrznymi Planami poprzez pień drzewa, czyli Plan Materialny. Bóstwo może za zgodą innego boga czy bogini, korzystając z mocy kształtowania natury swej krainy, stworzyć bezpośrednie połączenie z krainą innej takiej potęgi. Ale bez boskiej interwencji bezpośrednie połączenia nie są możliwe.

Trzy plany w kosmologii Torilu wyróżniają się szczególnie: Otchłań, Dziewięć Piekieł i Krwawa Szczelina. W tych wymiarach nie mieszka żaden bóg (choćby niektórzy bóstwami, czy prawie bóstwami, nazywają rezydując tu arcyarcy, a wszystkie trzy sąsiadują ze sobą. Skutkiem tego owe czarcie plany tworzą odrębną, nietypową gałąź kosmologii planarnej – miejsce wiecznej wojny między mieszkańcami Dziewięciu Piekieł i Otchłani, czyli diabłami i demonami. Pochodzący z Krwawej Szczeliny Yugolothy służą w tej wojnie jako najemnicy, a zarazem dążą do własnych tajemniczych celów.

Przewodnik Mistrza Podziemi zapewnia dość informacji o podróżach międzyplanarnych, aby dało się ich używać w scenarii *ZAPOMNIANYCH KRAJÓW*. Za to *Księga Planów* podaje mnóstwo materiału dotyczącego wymiarów – od czarów i klas prestiżowych do potworów, którymi można wzbogacić przygody toczące się w róż-

nych sferach Torilu. Niniejszy rozdział dostarcza dodatkowych informacji o tym ostatnim uniwersum, przydatnych w korzystaniu z zasobów *Księgi Planów*.

podróżowanie po planach

Podróż przez unikatowy w swej naturze Plan Astralny Torilu jest zarazem prostszą i bardziej skomplikowaną. Łatwo przedostać się z Planu Materialnego na inny – procedura niczym się nie różni od standardowej kosmologii D&D. Postać musi tylko rzucić odpowiedni czar (*zamiana planów* lub *projekcja astralna*), aby przejść na Plan Astralny, przejść do jeziora kolorów prowadzącego na plan docelowy i przedostać się tam poprzez nie. Jedyna różnica polega na tym, że gdy postać kieruje się na dany plan, na jej drodze pojawiają się tylko jeziora kolorów prowadzące do tego właśnie wymiaru. Efekt jest analogiczny do kierunkowego Planu Astralnego, opisanego w *Księdze Planów*. Gdy postać wyruszy w podróż do konkretnej sfery, nie może już zmienić kierunku, cofnąć się kawałek i ruszyć na inny wymiar. Aby zmienić kurs, trzeba powrócić na Plan Materialny, a później rozpocząć podróż astralną na inną płaszczyznę.

Podróż z jednego Planu Zewnętrznego na inny jest już trudniejsza. Normalna wyprawa astralna nie zdoła zaprowadzić postaci bezpośrednio z jednego wymiaru na inny z pominięciem Planu Materialnego. Postać lub potwór może użyć *zamiary planów*, by przejść bezpośrednio z Planu Materialnego na inną sferę bądź odwrotnie, jednak nie da się tak przejść z jednego Planu Zewnętrznego lub Wewnętrznego na inny Plan Zewnętrzny lub Wewnętrzny.

Jak podaje *Księga Planów*, Plan Cieni stanowi główne połączenie planarnej kosmologii Torilu z kosmologiami innych uniwersów. Plan Cieni łączy Plan Materialny Torilu z innymi Planami Materialnymi, w tym z podstawowym światem podręczników głównych

D&D – ze światem Greyhawk. Oczywiście w krainie tak poprzetykanej *portalami* jak Faerun, niemal na pewno istnieją nietypowe *portale* prowadzące na inne Plany Materialne szlakami poprzez Plan Cieni. Niektórzy mędrcy twierdzą, że z takich połączeń wzięły się zaklęcia noszące imiona wielkich czarodziejów Greyhawka, jak *porwyjający taniec Otta, zamrażająca kula Otiluka, transformacja Tensera i różne ręki czy dłonie Bigby'ego*.

cechy międzyplanarne

Niektóre cechy planarne przenoszą się z jednego wymiaru na drugi, tworząc połączenie niezgodne z drzewiastą strukturą Planu Astralnego. Paradoksalnie, jedną z tych cech jest drzewo – tak zwane Drzewo Świata łączące wszystkie plany niebieskie. Drugą jest rzeka – Rzeka Krwi – płynąca przez większość czarcich planów. Ten wodny szlak przypomina opisany w *Księdze Planów* Styks.

DRZEWO ŚWIATA

To kosmiczne „drzewo” łączy wiele niebieskich gałęzi drzewa astralnego – od korzeni w Arvandorze i Krasnoludzkim Domu poprzez wszystkie plany niebieskie aż po Bramy Księżyca, Złote Wzgórza, Jasną Wodę i Dom Wiedzy. Wszystkie te plany są związane z pnem Drzewa Świata, zaś niżej położone gałęzie sięgają do Serca Dwieome-ru, Domu Trójcy i na Zielone Pola. Odważni podróżnicy planarni mogą po Drzewie Świata wędrować między wymiarami niebieskimi z pominięciem Planu Materialnego, tak jak zapewne czynią anioły, wysłannicy dobrych bóstw. Niemniej to niebezpieczny szlak, bowiem drzewo jest świadome i najwyraźniej nie lubi służyć jako drabina międzyplanarna. Potencjalni podróżnicy napotykaliby zagradzających drogę niebieskich drzewców i driad, chociaż nawet ci strażnicy czasami przepuszczają wędrowców dla ważnych przyczyn.

RZĘKA KRWI

Rozległa, cuchnąca rzeka przepływa przez większość czarcich planów. Stanowi połączenie analogiczne do Drzewa Świata w niebieskich sferach. Źródło podobno leży gdzieś w Otchłani i najbystrej płynie tam właśnie, w Krwawej Szczelinie i Dziewięciu Piekłach. Wije się także przez Pustkowią Zagłady i Rozpacz, Clangor, Serce Furii, Ponury Młot i Nishrek, na końcu zaś spada w mętne wody Złowrogich Głębi. Z czarcich planów jedynie Najwyższy Tron i Demoniczne Otchłanie nie stykają się z Rzeką Krwi. Tak jak po Drzewie Światów, Rzeką Krwi śmiało podróżnicy mogą przenosić się z jednego czarciego wymiaru na inny, ale cichyżają na nich po drodze wielkie niebezpieczeństwa. Czary wszelkiej maści płyną w rzecę lub czają się na brzegach na nieostrożnych wędrowców, niektóre nawet pływają łódkami po lepkiej powierzchni. Każdy śmiertelnik, który wpadnie do rzeki lub będzie w niej pływał, całkowicie utraci pamięć.

Losowa podróż planarna

Niniejsza tabela pełni tę samą funkcję, co tabela 5-7 w *Przewodniku Mistrza Podziemi*.

TABELA 6-1: LOSOWA PODRÓŻ PLANARNA

k%	Plan	
01	Centrum	56-59 Serce Furii
02-03	Plan Letargu	60-62 Ponury Młot
Niebieskie Plany Zewnętrzne		63-64 Dziewięć Piekieł
04-06	Arvandor	65-67 Nishrek
07-10	Jasna Woda	68-70 Najwyższy Tron
11-13	Krasnoludzki Dom	Neutralne Plany Zewnętrzne
14-16	Serce Dwieomoru	71-73 Smocze Gniazdo
17-20	Bramy Księżyca	74-77 Heliopolis
21-23	Złote Wzgórza	78-81 Dom Natury
24-26	Zielone Pola	82-85 Jotunheim
27-30	Dom Wiedzy	86-88 Odpoczynek
31-34	Dom Trójcy	Wojownika
Czarne Plany Zewnętrzne		Plany Wewnętrzne
35-36	Otchłani	89-90 Plan Żywiołu
37-40	Pustkowią Zagłady i Rozpacz	Powietrza
41-42	Krwawa Szczelina	91-92 Plan Żywiołu Ziemi
43-45	Clangor	93-94 Plan Żywiołu Ognia
46-48	Głębokie Pieczary	95-96 Plan Żywiołu Wody
49-52	Demoniczne Otchłanie	97-98 Plan Pozytywnej Energii
53-55	Złowrogie Głębie	99-100 Plan Negatywnej Energii

cechy planów

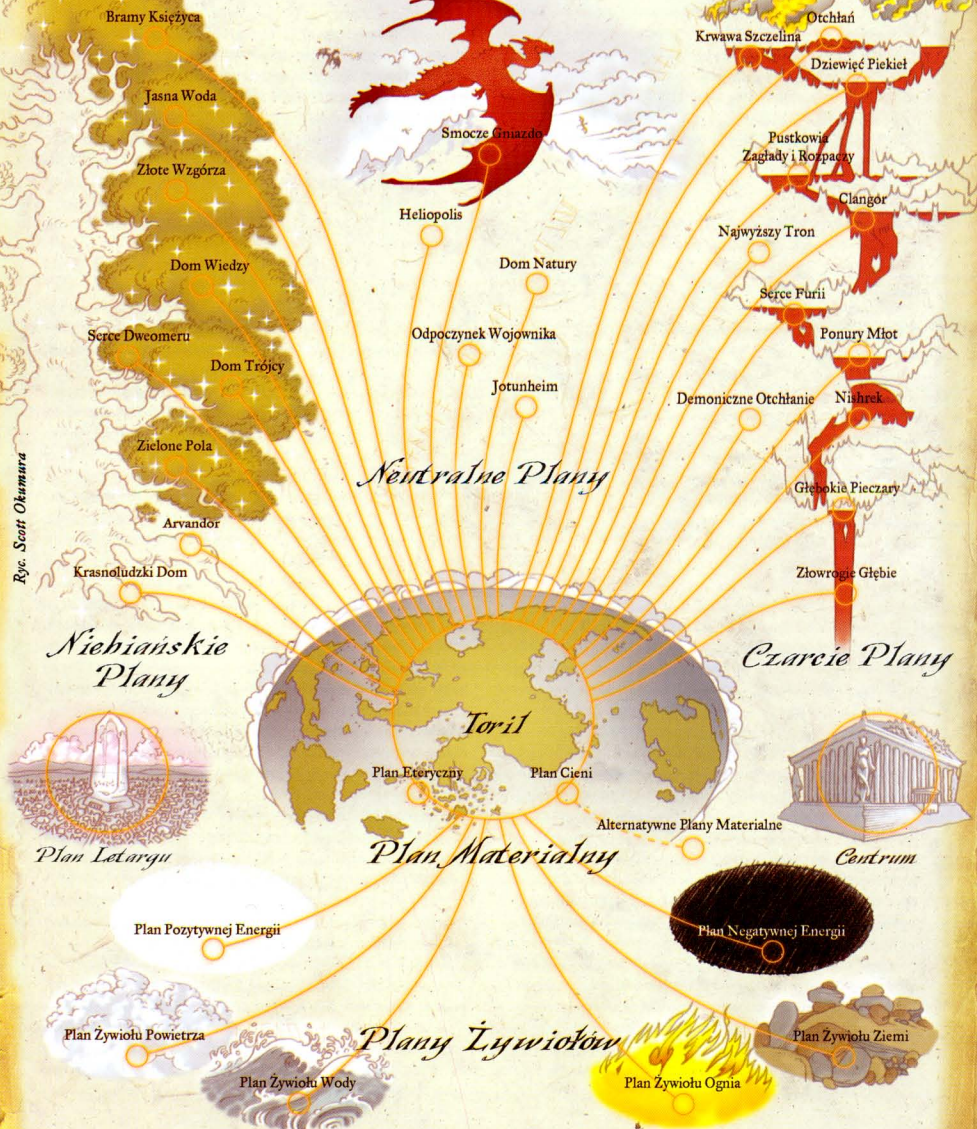
Plany standardowej kosmologii D&D różnią się przede wszystkim pod względem charakteru. Z kolei torilskie Plany Zewnętrzne identyfikuje się wyłącznie poprzez bóstwa, których są domem. Każdy wymiar jest dziedzina grupp bóstw, panteonu rasowego lub – w jednym przypadku – pojedynczego bóstwa. Cechy charakteru danego planu, jeśli występują, są skutkiem wpływu mieszkających tam bóstw, a nie na odwrót.

Oprócz typów planarnych cech opisanych w *Przewodniku Mistrza Podziemi*, niemal każdy wymiar w kosmologii Torilu ma cechę wiary, często zastępującą cechę charakteru. Na planach umiarkowanie ukierunkowanych na wiarę każdy gość niebędący wyznawcą któregoś z mieszkających na tym wymiarze bogów podlega karze –2 do wszystkich testów związanych z Charyzmą. Na planie z cechą silnego ukierunkowania na wiarę obowiązują ta sama kara. Za to postać wyznająca bóstwo wrogie mieszkańcom planu (jak podano w opisie planu) podlega tej samej karze również do testów związanych z Intelktem i Roztropnością.

opisy planów

Ten podręcznik obejmuje skrócone opisy wszystkich planów w kosmologii Torilu, w tym listę cech planarnych (według zasad z *Przewodnika Mistrza Podziemi*) oraz spis stworzeń z *Księgi Potworów* i *Opisu Świata* z *AROMNANTCH KRAIN* oraz *Potworów Faerunu*, które są naturalnymi mieszkańcami danego planu. Tu i ówdzie wymieniamy także kilka istot z innych źródeł, ale w oddzielnych akapitach.

Kosmologia Krain



Plan Eteryчны i Plan Wewnętrzny Torilu są identyczne z tymi opisanymi w *Przewodniku Mistrza Podziemi*, więc nie powtarzamy ich opisów tutaj. Plan Astralny różni się przede wszystkim kształtem, co podano na początku niniejszego rozdziału. Jedyna istotna różnica między Planem Astralnym z *Przewodnika Mistrza Podziemi* a torilskim dotyczy bezpośrednich podróży z jednego planu na drugi bez przechodzenia przez Plan Materialny – nie są one możliwe w tej drugiej wersji.

Krainy władcy żywiołów – Grumbara, Akadi, Istishia i Kossutha – znajdują się na planach żywiołów.

Arvandor

Dom Seldarine (elfiego panteonu) to miejsce kwitnące naturalnym pięknem – zielonymi puszciami, wyniosłymi górami, kryształowymi strumieniami, lazurowymi jeziorami i morzami o głębokiej, zielonej wodzie. Każde bóstwo elfiego panteonu ma własną krainę w scenicznym krajobrazie, ale tutaj boskie regiony przechodzą łagodnie jedna w drugą, bez jasno określonych granic i przeszkód.

CECHY ARVANDORU

Oto cechy Arvandoru.

- Normalnie morficzny. Każda boska kraina jest boskomorficzna.
- Umiarkowanie ukierunkowany na dobro i umiarkowanie ukierunkowany na chaos.
- Umiarkowanie ukierunkowany na wiarę (elfi panteon i Elistraee). Kraina Elistraee ma cechę silnego ukierunkowania na wiarę, więc wynawcy innych bóstw panteonu drowów ponoszą tu większe kary.

POŁĄCZENIA ARVANDORU

Hanali Celanil utrzymuje *portal* do krainy Supe w Jasnej Wodzie, a Erevan Ilesere *portal* do krainy Hiala w Smoczym Gnieździe. *Portal* do Domu Natury, utrzymywany przez cały panteon, stoi na wybrzeżu Błyszczącego Morza. Eladrinowie mają także *portal* do Bram Księżyca.

MIESZKAŃCY ARVANDORU

Niebiańskie krainy Arvandoru i Bramy Księżyca to jedyne plany, na których elfi eladrinowie mieszkają w większej liczbie. Eladrinowie z Arvandoru nie są sługami elfiego panteonu, ale szanują bóstwa tej rasy i na ogół współpracują z nimi w codziennych oraz w poważnych sprawach. Niemniej jeśli elfie bóstwa muszą postać potężne sługi na inne plany, przeważnie wybierają aniołów zamiast eladrinów, a więc żyją tu także różne odmiany tych pierwszych.

Oczekujący Arvandoru: Oczekujący Arvandoru – nawet ci nieliczni, którzy w śmiertelnym życiu nie byli elfami – zawsze wyglądają jak urodzivi przedstawiciele rzeczonej rasy. Bardziej nawet przypominają istoty baśniowe niż elfy z Planu Materialnego, bowiem ich elfie cechy są bardziej wyraziste. Przez całe dnie ci oranci uczują na darach Arvandoru i żyją we wspólnocie z nieskazitelną naturą. Oczekujący Arvandoru mają następujące cechy specjalne:

- *Dodatkowo niepodatności:* Elektryczność, trucizna.
- *Oporności:* Ogień 10, zimno 10.

Inne cechy specjalne: Redukcja obrażeń 5 /zimne żelazo, cechy rasowe elfów (zgodnie z opisem podanym w *Księdze Potworów*).

WŁAŚCIWOŚCI ARVANDORU

Arvandor to ogromna, z pozoru nieskończona połać pierwotnej, dzikiej przyrody, rozciągająca się od bezkresnego oceanu do fałucha ośnieżonych gór. Wprawdzie każde bóstwo elfiego panteonu ustanowiło w dzicy własną dziedzinę, jednak większość planu jest wspólną własnością całego panteonu oraz eladrinów.

Aerdrie Faenya: Kraina tej bogini, zwana Gniazdem, to migoczący pałac chmur dryfujących wysoko na tle kryształowoczystego nieba, ponad lasami i górami Arvandoru. Niebiańskie orły i roki dzielą tę krainę z elfimi i awarielskimi oczekującymi, niebiańskimi elfami i aniołami.

Corellon Larethian/Sehanine Księżycowy Łuk: W przenośni – a może nawet dosłownie – w centrum Arvandoru wznosi się wielki pałac zwany Gajem Nowiu, dom Corellona Larethiana i Sehanine Księżycowy Łuk. To miejsce stanowi doskonałe połączenie natury i sztuki. Kolumny oraz chodniki z białego marmuru sąsiadują z wyniosłymi drzewami o białej korze. W sercu stoi wysoka wieża, zwana Czatownią, z której rozciąga się wspaniały widok na cały plan. Mieszkańcy niniejszego wymiaru przychodzą do pałacu Corellona, gdy pragną samotności i cichych rozmyślań. Tutaj goście mogą napawać się cudownością widoku rozciągającego się z Czatowni, wędrować między drzewami i kolumnami albo tylko kąpać się w blasku chwały będącej odbiciem obecności Corellona i Sehanine.

Elistraee: Ta bogini mieszka w Arvandorze wraz z kuzynami z Seldarine. Kraina Elistraee jest mała, bowiem część jej boskiej energii pozostaje stale związana z niemal porzuconym regionem w Demonicznych Orlchłaniach. W granicach dziedziny bogini wiecznie panuje noc, a pełni księżyc świeci jasno na ciemnogranatowym niebie.

Erevan Ilesere: Jedno z wielkich korzeni Drzewa Żłata leży w Arvandorze, wyrastając z żyznej gleby ku górze, by połączyć się z niebiańskimi planami wielkiego pnia. Społeczność niebiańskich elfów żyje blisko wielkiego korzenia w wiosce o nazwie Węzeł. W pobliżu wioski Erevan Ilesere utrzymuje rojny, zmieniający się pałac z drewna, kamienia, kryształu i różnych innych naturalnych materiałów. Jednakże wspomniany bóg rzadko odwiedza swoją dziedzinę – woli wędrować między planami, płatać figle i psoty. Pod jego nieobecność pałacu strzeże chyba największy zbiór pułapek i sztuczek we wszystkich sferach.

Fenmarel Mestarine/Shevarash: W surowych górach Arvandoru gnieździ się Fenmar, kraina Samotnego Wilka. To cicha polana pustych lasów, cichych dolin i czystych strumieni, doskonałe miejsce dla osób szukających samotności i azylu. Prócz boskiego władcy jedyne mieszkancami są pustelnicy i niebiańskie zwierzęta oraz garstka tropicieli służących Fenmarelowi. Bóg Shevarash, który nie ma swej krainy, również często cieszy się tutaj samotnością.

Hanali Celanil: Na środku jeziora o nazwie Wieczne Złoto stoi Kryształowy Pałac Hanali Celanil – przepiękna budowla o perfekcyjnej architekturze i doskonałym materiale. Jedna świeca umieszczona w odpowiednim miejscu budowli może oświecić ją całą. W sercu pałacu stoi fontanna, również niosząca nazwę Wieczne Złoto, która podobno jest źródłem piękna i młodości. Istnieje ona na dwóch planach jednocześnie – tutaj i w dziedzinie Sune w Jasnej Wodzie. Dzięki by-

towaniu na dwóch sferach fontanna działa jak *portal* między krainami, ale na ogół używają jej tylko Hanali Celanil, Sune, Sharess i ich slugi.

Labelas Enoreth: Jedną z bardziej tajemniczych cech Arvandoru jest Znikająca Wieża, będąca ponoć krainą Labelasa Enoretha. Przeważnie budowlę tej nie widać – może jest po prostu niewidzialna, ale bardziej prawdopodobne, że istnieje na jakimś półpianicie lub w kieszeniowym wymiarze. Gdy się pojawia, może stać w dowolnym miejscu Arvandoru, wyjawy osobiste krainy innych bóstw. Pojawienie się wieży często bywa odczytywane jako znak bardzo ważnych wydarzeń, a nawet omen zwiastujący kłopoty.

Rillifane Rallathil: Pośród dzikich lasów Arvandoru znajduje się kępa ogromnych, prastarych dębów zwana Dębowym Gajem. To kraina Rillifane Rallathila, choć jej granic nie wyznacza żadna budowla ani znaki. Bóg leśnych elfów mieszka w zupełnej harmonii z dębami, nie zmieniając ich naturalnej perfekcji żadnym rzemiosłem czy sztuką.

Sashelas z Głębin: Książę Delfinów mieszka w płytkim, zielonym oceanie Arvandoru zwanym Błyszczącym Morzem. Niebiańskie delfiny i wieloryby, wielkie ławice ryb oraz trytony pływają tutaj wraz z morskimi elfami, będącymi oczekującymi tego planu. Sashelas z Głębin żyje w pałacu powstającym z koralu, złota i żyłkowanego marmuru. Ta imponująca budowla, zwana Elavandor, wznosi się na dnie szczytlin w Błyszczącym Morzu.

Solonor Thelandira: W największej gęstwinie arvandorskich lasów ponad otaczające sekwoje wznosi się majestatyczne białe drzewo o srebrnych liściach. Białe Drzewo, jak się nazywa, to kraina Solonora Thelandiry, który wiele podróżuje i nigdy na długo nie zatrzymuje się w domu. Pośród gałęzi Białego Drzewa ostrożnie zbudowano platformy i uwiązano liny, tworząc siedziby dla oczekujących i dla innych mieszkańców krainy Wielkiego Łucznika.

BRAMY KSIĘŻYCA

W blasku księżycy ciemniejsze skalista wyspa, otoczona bezkresnym oceanem migotliwego światła, a zwieńczone świetlistą budowlą ze srebra. Tutaj zawsze panuje noc, ale rzadko ciemność, bowiem światło nasila się bądź blaknie z fazami wiecznie wiszącego na niebie księżycy.

Likantrropy na obszarze Bram Księżycy mogą swobodnie zmieniać kształty. Zawsze mają pełną kontrolę nad transformacją i nad swym zachowaniem w zwierzęcej postaci. Istoty z likantrapią nabytą, a obeszane z naturą planów, czasami celowo udają się do tego miejsca, by znaleźć wytchnienie i ratunek przed tą przypadłością.

CECHY BRAM KSIĘŻYCA

Oto cechy Bram Księżycy.

- Normalnie morficzny. Wszystkie boskie krainy są boskomorficzne.

- Umiarkowanie ukierunkowany na dobro i umiarkowanie ukierunkowany na chaos.
- Umiarkowanie ukierunkowany na wiarę.

POŁĄCZENIA BRAM KSIĘŻYCA

Eladrinowie utrzymują *portal* do Arvandoru. Do Bram Księżycy sięgają najwyższe gałęzie Drzewa Świata, umożliwiając podróż na inne plany niebiańskie. Nieskończone Schody – droga do pałacu Selune – to kolejny szlak na inne wymiary, chociaż dużo mniej przewidywalny (patrz dalej, „Właściwości Bram Księżycy”).

MIESZKAŃCY BRAM KSIĘŻYCA

Slugami Selune są planetarzy zwani okruciami. To anielec, podobno stworzone z równych części ognia i blasku księżycy. Lillendy oraz inne gatunki aniołów także licznie występują na obszarze Bram Księżycy, a eladrinowie mają tu swój dwór faerie.

Oczekujący Księżycowych Wrót: Oczekującymi są tutaj duchy dobrych likantropów, kobiet rzucających czary, żeglarzy i mistyków – wyznawców Selune – a także wędrowcy, badacze, bardowie i inni wyznawcy Shaudakula oraz Poszukiwacza Wyvernspura. Wszyscy wyglądają jak za życia, choć zwykle są bleśni, a ich nastroje gwałtownie zmieniają się wraz z fazami księżycy. Oranci Bram Księżycy posiadają następujące cechy specjalne.

Dodatkowe niepodatności: Kwas, ogień.

Oporności: dźwięk 10, elektryczność 10.

Inne cechy specjalne: brak.

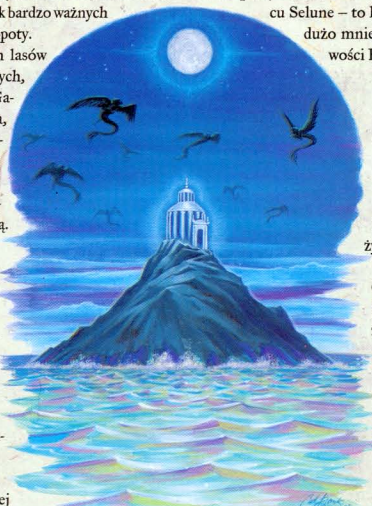
WŁAŚCIWOŚCI BRAM KSIĘŻYCA

Selune dzieli ten plan z dwójgim innych bóstw, ale to ona jest niekwestionowaną panią Bram Księżycy.

Poszukiwacz Wyvernspur: Ten półbóg zamieszkał na stałe w pałacu Selune. Dopiero niedawno osiągnął boskość, u schyłku Czasu Kłopotów, i wciąż jeszcze przywyczaja się do tej roli. W jego komnatach zawsze gra muzyka, a wykonane przez jego oczekujących dzieła sztuki zdobią cały pałac Selune.

Selune: Dom Selune to położony w środku planu lśniący pałac ze srebra zwany Srebrzystością, będący miejscem cichego piękna. Wszystkie dźwięki są tu przytłumione, a blask księżycy jakby opływa stworzenia i przedmioty, nadając im delikatną, srebrzystą poświatę.

Nieskończone Schody to dziwny szlak, który zjawia się przed srebrnym pałacem Selune przy pełni księżycy, gdy znad wody unosi się mgła. Opowieści głoszą, że schody wiodą ze Srebrzystości do wszystkich miast istniejących na wszystkich planach albo do miast, które kiedykolwiek istniały bądź zaistnieją – od miast aniołów po mroczne komnaty Dziewięciu Piekieł. Schody wiodą nie tylko w górę i w dół, ale we wszystkich kierunkach, a grawitacja zmienia się na



Bramy Księżycy

kolejnych podestach. Tajemnica pozostaje, dlaczego taka droga łączy się z krainą Selune. Może to być skutek obecności Shaundakula, a nie Księżycowej Pani.

Shaundakul: Jeździec Wiatru także mieszka w Bramie Księżycą, ale on wszędzie czuje się jak w domu. Nie ma pałacu stanowiącego konsekwencję dla Srebrzystości, lecz podróżuje z miejsca na miejsce – po tym planie i po wielu innych.

Centrum

Centrum, zwane także Salą Spotkań, to jedyna prawdziwie neutralna ziemia pośród wszystkich planów. Nie panuje tu żadne bóstwo, nie mieszka żadna tubylcza rasa. To po prostu mały półplan w postaci ogromnej, monarszej komnaty ozdobionej smukłymi kolumnami, otwartej na wypełnione gwiazdami niebo. Wokół sali biegnie rząd *portali* prowadzących do wszystkich boskich krain Torilu. Na ten plan przybywają bogowie, gdy jakieś ważne sprawy wymagają omówienia. Obojętnie czy będzie to wizyta dwóch bóstw planujących zacieśnić sojusz, czy zgromadzenie całego faeruńskiego panteonu, Centrum jest bezpiecznym miejscem spotkań.

CECHY CENTRUM

Oto cechy Centrum.

- Skończony rozmiar. Centrum to ogromna komnata, zdolna pomieścić wszystkie bóstwa Faerunu. Plan nie rozciąga się dalej niż ściany komnaty.
- Statyczny.
- Martwa magia. Jediną magią działającą w Centrum jest magia *portali* wiodących do krain bóstw.

POŁĄCZENIA CENTRUM

Jak wspomniano wcześniej, wielką salę Centrum otaczają *portale* – po jednym do każdej boskiej krainy faeruńskiego panteonu. Wszystkie są dwukierunkowe, lecz ograniczono ich działanie tylko do istot o boskiej randze 0 lub wyższej. Żaden śmiertelnik nie przejdzie ani w jedną, ani w drugą stronę. Jedyne bóstwo, jeśli zechce, może nakazać *portalowi* przepuszczenie konkretnego śmiertelnika.

Centrum istnieje poza normalną kosmologią Torilu. Połączenie z Planem Astralnym ma w najlepszym razie słabutkie, a podróż w tę i z powrotem jest możliwa wyłącznie poprzez specjalne *portale*. Ani śmiertelnik, ani bóstwo nie zdolają przedostać się do Centrum z Planu Materialnego drogą poprzez Plan Astralny, bowiem na tym ostatnim nie istnieją jeziora kolorów wiodące na rzeczony wymiar.

MIESZKAŃCY CENTRUM

Centrum nie ma stałych mieszkańców.

WŁAŚCIWOŚCI CENTRUM

Sercem Centrum jest wielka komnata obrad, wyposażona w ogromny stół oraz krzesła dla każdego faeruńskiego bóstwa. Ściany zdobą wizerunki zmarłych bóstw Faerunu, sięgając wstecz aż do czasów pradawnego Netherilu, a może i dalej.

cieni, plan

Torilowy Plan Cieni – sąsiadujący i współistniejący z Planem Materialnym – jest czymś więcej niż planem przechodnim. Owszem, można za jego sprawą podróżować, ale jest także domem dwóch faeruńskich bóstw, posiada zatem pewne cechy Planu Zewnętrznego. Biegna też tędy szlaki podobne do tych z Planu Astralnego, które łączą Toril z innymi Planami Materialnymi i z innymi światami.

CECHY PLANU CIENI

Oto cechy Planu Cieni.

- Magicznie morficzny. Czary w rodzaju *przywoływanie poprzez cienie* i *wywoływanie poprzez cienie* modyfikują podstawową substancję Planu Cieni. Użyteczność i moc tych zaklęć na Planie Cieni czyni je bardzo przydatnymi dla badaczy oraz rdzennych mieszkańców. Plan Cieni jest również boskomorficzny, co umożliwia mieszkańcom tu bogom kształtowanie własnych krain samą siłą woli.
- Umiarkowanie ukierunkowany na zło.
- Umiarkowanie ukierunkowany na wiarę w obrębie boskich krain; poza nimi brak ukierunkowania na wiarę.
- Wzmocniona magia. Czary z określnikiem cień ulegają maksymalizacji, analogicznie do działania attutu Maksymalizacja czaru, ale nie wymagają ani komórek na czary wyższego poziomu, ani dłuższego czasu rzucania. Ponadto niektóre zaklęcia są na Planie Cieni silniejsze niż gdzie indziej. *Wywoływanie poprzez cienie* i *przywoływanie poprzez cienie* posiadają nie 20%, a 30% potęgi wywoływań i przywoływań, które naśladują. Z kolei *potężniejsze przywoływanie poprzez cienie* oraz *potężniejsze wywoływanie poprzez cienie* mają 70% mocy oryginału (nie 60%). Wreszcie czar *ciemność* posiada nie 80%, a 90% potęgi pierwotnego. Ponadto w boskiej krainie Shar wszystkie zaklęcia ze szkół oczarowania, iluzje oraz nekromancja, a także zaklęcia z określnikiem ciemność, które rzucają istoty korzystające z attutu Magia Cienistego Splotu, ulegają maksymalizacji i przedłużeniu, analogicznie do działania attutów Maksymalizacja czaru i Przedłużenie czaru, ale nie wymagają ani komórek na czary wyższego poziomu, ani dłuższego czasu rzucania.
- Osłabiona magia. Czary z określnikiem światło ulegają osłabieniu. Zasięg jasności wszelkiego rodzaju źródeł blasku, w tym czarów tworzących światło, jest na Planie Cieni o połowę mniejszy. W obrębie boskiej krainy Shar zaklęcia ze szkoły wywoływania i przemiany ulegają osłabieniu, a czary z określnikiem światło nie działają wcale.

POŁĄCZENIA PLANU CIENI

Jako wymiar przechodni, Plan Cieni jest jakby w całości niekończącym się połączeniem. Podróżnicy mogą doń wejść z Planu Materialnego rzucając *przejdź światem cieni* lub wciągnąć jego substancję na Plan Materialny dowolnym czarem iluzji (cienia). Plan Cieni nie łączy się z Eteryjcznym, ale z alternatywnymi Planami Materialnymi.

MIESZKAŃCY PLANU CIENI

Na Planie Cieni żyją różne plugawe istoty mroku. Pochodzą stąd cienie nocy, nieumarłe cienie i cieniste mastiffy. Starożytne nethe-

ryjskie miasto Pomrok przebywało na Planie Cieni tak długo, że wydało nową rasę – pomroki (przedstawione w *Opisie Świata ZA-POMLANTECH KRAIN*), a część z nich pozostała tutaj, choć sama metropolia powróciła do Faerunu.

Księga Planów: Efemerydy (wszystkie), stworzenia cienia.

Czarci Folia: shadar-kai, shadurakul (canomorf), płacz mroku.

Oczekujący Cieni: Oczekujący Shar i Maski przychodzą na ten plan w postaci podobnej do śmiertelnych ciał, chociaż ciemniejszej barwy. Posiadają następujące cechy specjalne.

Dodatkowe niepodatności: brak.

Odporności: Zimno 10.

Inne cechy specjalne: Widzenie w ciemnościach 36 m, widzenie w słabym świetle, wtopienie w cień.

Wtopienie w cień (zn): W każdym oświetleniu prócz pełnego światła dnia oczekujący może wniknąć w cień, zyskując znaczne ukrycia (ryzyko chybiecia 40% i premia z okoliczności +10 do testów Ukrywania się). Sztuczne oświetlenie – nawet *światło lub nieustający płomień* – nie neguje działania tej mocy, a czyni to jedynie zakłócenie *światła dnia*.

WŁAŚCIWOŚCI PLANU CIENI

Większość regionów Planu Cieni dokładnie odpowiada opisom z *Księgi Planów* i *Przewodnika Mistrza Podziemi*. Jedyne krainy Maski oraz Shar są wyjątkami.

Maska: Kraina Maski to Cienista Twierdza – mały zamek zbudowany z surowej materii cienia. Zamek spowijają cienie i na tle ciemności samego planu trudno go dostrzec nawet z bliska. Tylko czar *światła dnia* lub zaklęcie podobnej mocy mogłyby ujawnić warowinę. Jednak Maska nawet w tak bezpiecznym schronieniu rzadko przebywa dłużej – czas – woli wędrować po planach, kraść i ciągle knuć boskie intrygi.

Shar: Pani Nocny miezka w Pałacu Utraty – w samotnej wieży bez okien i drzwi. Nielwul gości potrafi odnaleźć sposób na to, by dostać się do środka, ale oczekujący i słudzy Shar mogą wchodzić i wychodzić jak chcą. Jedyne wyznaczniki przywiązanych do pałacu są ci, którzy najwięcej tęsknią za wolnością. Dzięki temu Shar może pełniej smakować ich cierpienie.

clangor

Jak Krwawa Szczelina, Clangor jest bitewnym polem. W odróżnieniu jednak od głównego teatru wojny krwi, wszystkie tutejsze wojujące armie są stad. Clangor jest domem Hruggeka i Maglubiyet, bóstw goblinoidów, a także wyznawanego przez koboldy Kurtulmaka. Plan rozbrzmiewa wrzawą nieustającej bitwy. Ogromne armie oczekujących kłębią się i ścierają w bitwach, walcząc do brutalnej i krwawej śmierci, a z następnym czerwonym świtem powstają i wznawiają niekończący się bój.

Clangor to krajobraz z żelaza, poznanego tu i ówdzie rdzą, gdzie indziej zaś przekute go w strażnice oraz baraki. Płaca bitewne tego planu to zakurzone równiny rdzy pod krwistoczerwonym nieboskłonem. Łoskot żołnierskich butów przemierzany z wrzaskami ginących wojowników i torturowanych więźniów tworzy niemal nieustanną wrzawę.

CECHY CLANGORU

Oto cechy Clangoru.

- Normalnie morficzny. Wszystkie boskie krainy są boskomorficzne.
- Umiarkowanie ukierunkowany na zło.
- Mniejsza dominacja pozytywnego energii: Na Clangorze nie przeżyje zbyt wiele istot, ale ci, którzy walczą na jego bitewnych polach, są wzmacniani pozytywną energią. Każde stworzenie na tym planie zyskuje leczenie 2 i zawsze odrasta, mu utracone kończy. Kto zginie w wiecznej wojnie, ten o wschodzie słońca zbudzi się w pełni uzdrowiony i gotów znów walczyć, tak jakby rzuceno nań *prawdziwe zmartwychwstanie*. Nawet oczekujący, którzy jako przybysze normalnie nie podlegają zmartwychwstaniu, powstają żywi i w pełni sił. Jednakże efekt *prawdziwego zmartwychwstania* dotyczy tylko istot, które otrzymały śmiertelne rany na Clangorze. Jeśli przywieźć tutaj martwą postać z innego planu, nie zmartwychwstanie ona sama z siebie.

POŁĄCZENIE CLANGORU

I Maglubiyet, i Kurtulmak utrzymują *portale* do Dziewięciu Piekieł, a Hruggek ma *portal* do Otchłani. Mieszkańcy tamtych planów z wielką radością dołączają własną wojnę krwi do starć na Clangorze i o choczko pełnią rolę „doradców” wszystkich stron konfliktu. Przez opisywany wymiar także przepływa Rzeka Krwi, łącząc go z większością innych czarcich sfer.

MIESZKAŃCY CLANGORU

Jedynymi rodowitymi przybyszami Clangoru są gobliny-czarty zwane barghestami. Stwory te często dowodzą oddziałami goblinich orantów. Inne istoty spotykane na Clangorze to różne odmiany czarcich wilków, zwłaszcza worgi i zimowe wilki, których goblińskie wojska dosiadają niczym wierzchowców.

Oczekujący Clangoru: Niemal wszyscy oczekujący Clangoru to goblinoidy (hobgobliny, niedźwiedziuki i zwykłe gobliny) oraz koboldy. Mają następujące cechy specjalne.

Dodatkowe niepodatności: Kwas, zimno.

Odporności: Elektryczność 10, ogień 10.

Inne cechy specjalne: brak.

WŁAŚCIWOŚCI CLANGORU

Boskie krainy tego ogromnego planarnego bitewnego pola często zmieniają granice. Nawet siedlaby potęg bogów i bogiń bardziej przypominają przygraniczne forty niż rezydencjalne pałace.

Hruggek: Hruggekolołh to kraina bóstwa niedźwiedzków, Hruggeka. Nazwa oznacza po prostu „siedliza Hruggeka”. Jest to rozbudowywana przez tysiąclecia sieć jaskiń i żelaza. Wnętrze czerwienieje od rdzy, a na podłodze pełno jest stojących stawów, stosów kości i śmieci. Wędrujący po tych tunelach niedźwiedziuki-oranci są mniej zmiłizowani niż spokrewnione z nimi gobliny. Zwykle zbierają się w małe „wioski” o pojedynczych budynkach lub tymczasowych schronieniach. W gnie lubują się wcale nie mniej niż gobliny, lecz mają do niej inne podejście. Z technik wojskowych preferują podkradanie się i zasadzki. A ponieważ tunele Hruggekolołh rozciągają się po całym chyba planie, taktyka niedźwiedzków dobrze się sprawdza.

Kurtulmak: Draukari, siedziba Kurtulmaka, boga koboldów, to kolejny kompleks jaskiń, ale z wąskimi i krótkimi tunelami. Kręte korytarze Draukari są zabłoczone i cuchną śmiercią, a wija się i przeplatają tak obłędnie, że osoby nienawykłe do takich wędrowek z pewnością

sie w nich zgubią. Każdy stwór większy od niziołka musi czołgać się przez błoto, w którym często kryją się niemiłe niespodzianki. Koboldy z Draukari, podobnie do niedźwizgów z Hruggekolołh, woła stosować zaskoczenie niż brutalną siłę, z tą różnicą, że wśród tych pierwszych jest wielu zaklinaczy, co daje im magiczną przewagę nad goblinoidami.

Maglubiyet: Stolica boga goblinów to fort o nazwie Grashmog, Serce Bitwy. To miasto-świątynia, leżące zwykle z dala od linii frontu. Służy jako oboz treningowy dla elitarnych jednostek armii goblinów i hobgoblinów. Kapłani z Grashmog doradzają generałom w sprawach wojskowych, a szkoleni tam elitarni żołnierze (zwani Stalożercami) cieszą się poważaniem na całym planie ze względu na sprawność bojową i więzi z wierzchowcami – czarcimi zimowymi wilkami.

demoniczne otchłanie

Plan zwany Demonicznymi Otchłaniami ukształtowany jest z przepalających się nici materii planarnej, na podobieństwo sieci potwornej pająki. Pomiedzy niemi znajduje się nicosć – bezdenne otchłanie i bezkształtna próżnia. Nieostrożni wędrowcy, którzy utkneli na niaciach, często stają się łupem czarcich pajaków, myrlocharów, demonów czy jeszcze paskudniejszych stworów.

CECHY DEMONICZNYCH OTCHŁANI

Oto cechy Demonicznych Otchłani.

- Normalnie morficzne. Wszystkie boskie krainy są boskomorficzne.
- Umiarkowanie ukierunkowany na chaos i silnie ukierunkowany na zło.
- Silnie ukierunkowany na wiarę. Wyznawcy Seldarine podlegają tutaj większym karom.

POŁĄCZENIA DEMONICZNYCH OTCHŁANI

Z Demonicznych Otchłani otwiera się kilka portali na różne warstwy Otchłani, czasami losowo.

MIESZKAŃCY DEMONICZNYCH OTCHŁANI

Nazwę planu przynajmniej w części tłumacza częste odwieczny istot z Otchłani, ale prawdziwą jej przyczyną jest status Lolth jako księżnej demonów, nim osiągnęła ona boskość. Ma ona na swych usługach rzesze rozmaitych demonów, głównie yochlole (opisane w *Kompendium Potworów: Potwory Faerunu*), ale także glabrezu, sukuby, marilithy, bebilibity i odbieracze.

Potwory Faerunu: Myrlochael, yochlol (demon).

Czarcy Folial: otchłanny ghoul, krwawy czar (demon).

Oczekujący Demonicznych Otchłani: Tutejsi oranci żyją w zaświatach niczym przed śmiercią – niewolniczo służąc kaprysom Lolth i biorąc udział w niekończących się zdradach oraz podstępach. Jako oczekujący mają zdecydowanie czarną, ale wymizerowaną wygląd, chociaż wciąż bez trudu można poznać w nich drowów. Nawet tych, którzy za życia nie byli przedstawicielami owej rasy. Stworzenia te mają następujące cechy specjalne.

Dodatkowe niepodatności: Elektryczność, trucizna.

Odporności: Kwas 10, ogień 10.

Inne cechy specjalne: Oczekujący z Demonicznych Otchłani klamie tak często i tak sprawnie, że otrzymuje premię z biegłości +10 do testów Błefowania.

WŁAŚCIWOŚCI DEMONICZNYCH OTCHŁANI

Boskie krainy Ghaunadara, Vhaerauna, Kiaransalee i Selvetarm tkwią niczym malutkie bąbelki na tkaninie Demonicznej Sieci, która należy do Lolth (tylko głupiec kwestionowałby jej władzę), choć jej kraina nie należy do pajęczyny.

Ghaunadar: Kocioł Słuzu, plugawe gniazdo słuzy i błota, można jedynie nazwać zęzą Demonicznych Otchłani. Oto dziesiątina Ghaunadara. Tą ohydą krainą władają słuzy, puddingi i grzyby, a niezdrowy, fosforescencyjny blask nadaje jej jaskrawe barwy.

Kiaransalee: Pani Umarłych rządzi małym, pustym skrawkiem Demonicznej Sieci. Jedyne budynki tego miejsca to zbudowana z kości wieża, którą Kiaransalee nazywa Tanatosem – wzięwszy miano od warstwy Otchłani, którą skradła Orkusowi, a potem utraciła, gdy księż demonów powrócił do życia.

Lolth: Krainę Pajęczej Królowej zawsze opisywano jako wielką, żelazną fortecę ukształtowaną na podobieństwo pajaka, nieustannie wspinającą się po pasmach Demonicznej Sieci. Niemniej obecnie pajęczej fortecy nie ma na Sieci, z woli Lolth bądź z innych przyczyn. Gdzieś pośród splątanych nici bogini utkała sobie nieprzenikalną barierę z planarnej materii. Nie wchodzi tam żaden sługa, od Pajęczej Królowej nie przychodzą też żadne wieści. Od chwili tajemniczego zniknięcia Lolth knowania innych drowich bóstw się wzmożyły, ale na razie nie z tego jeszcze nie wynikało – przynajmniej w Demonicznych Otchłanach. W Faerunie przeciwnie, pojawiło się wiele efektów, zwłaszcza (choć nie tylko) wskutek knowań Kiaransalee (patrz przygoda *Miasto Pajęczej Królowej* oraz rozdział 7 niniejszego podręcznika).

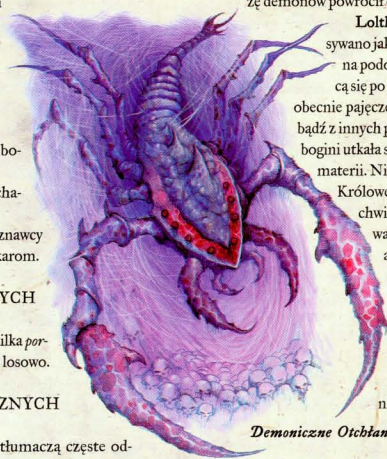
Demoniczne Otchłanie

Selvetarm: Selvetarm zazwyczaj mieszka w krainie Lolth, ale teraz stoi na straży przed schronieniem pajęczej bogini.

Vhaeraun: Ellaniath, mała kraina Zamaskowanego Władcy, to po prostu kryjówka, w której bóg może się przycisnąć, gdy Lolth straci do niego cierpliwość. Pod maską skrytanie krywa nienawiść do wspomnianej bogini, ale nieustannie spiskuje i dyskretnie knuje przeciw niej. Lolth nie jest głupia – sama zachęca swe sługi do podobnego postępowania, a po własnym dziecku nie spodziewa się niczego lepszego.

dom natury

Dom Natury, podobnie jak Arvandor, to ogromny obszar naturalnej, dzikiej przyrody. Żaden budynek ani dzieło żadnych rąk nie zakłóca czystej urody natury. Ani na drzewach, ani w ziemi pod górami nie powstały boskie pałace czy wykute w skale sale. Zwierzę-



ta wędrują po planie nienapastowane, w pokojowej koegzystencji dzieląc się zdobyczą z orantami.

CECHY DOMU NATURY

Oto cechy Domu Natury.

- Normalnie morficzny. Wszystkie boskie krainy są boskomorficzne.
- Wzmocniona magia. Druidyczne czary ulegają przedłużeniu i powiększeniu, analogicznie do działalności atutów Przedłużenie czaru i Powiększenie czaru, ale nie wymagają ani komórek na czary wyższego poziomu, ani dłuższego czasu rzucania.

POŁĄCZENIA DOMU NATURY

Bóstwa Domu Natury wspólnie utrzymują *portal* do Arvandoru. Poza tym kraina Nobaniona posiada trwały *portal* do Lasu Gultmere na Smoczym Wybrzeżu.

MIESZKAŃCY DOMU NATURY

Rdzennymi mieszkańcami Domu Natury są niebianie zwani guardinalami. Zwierzęcy aspekt tych stworzeń ucieleśnia harmonię dobra i natury panującą na tym planie.

Księga Planów: bariaur, stworzenia żywiołu drewna.

Czarczi Folia: flogre.

Oczekujący Domu Natury: Większość oczekujących Domu Natury to humanoidzi żyjący w małych społecznościach w pełnej harmonii z naturą. Nigdy nie budują, nie tną kamienia ani drewna, w niczym nie zmieniają naturalnego piękna okolicy. Na początku wyglądają jak za życia, ale z czasem przybierają zwierzęce cechy – włosy przemieniają się w długie, lśniące futro, wystają im krótkie różki, a niektórych po jakimś czasie cechują kocie oczy lub lisie uszy. W ciągu kilkuset lat stają się niebiańskimi zwierzętami. Posiadają następujące cechy specjalne.

Dodatkowe niepodatności: Elektryczność, truznica.

Oporności: ogień 10, zimno 10.

Inne specjalne cechy: Szybkie leczenie 2.

WŁAŚCIWOŚCI DOMU NATURY

W Domu Natury rezyduje mnóstwo bóstw – Chauntea, Eldath, Gwaeron, Lathander, Lurue, Mielikki, Nobanion, Shiallia, Silvanus i Ubtao. Ponadto żyje tu wielka liczba guardinali doskonałości – znaczenie więcej niż Pięcioro Towarzyszy z *Księgi Świątych Czytów*. Mają oni w tym miejscu status niemalże boski, służąc jako patroni danych gatunków zwierząt. Z racji swej natury krainy tych bóstw i prawie bütün mają płynne granice – często trudno odróżnić jedną od drugiej.

Chauntea: Ogrod Wielkiej Matki to kraina Chauntei, chociaż nazwa jest nieco myląca. Ziemi nikt tu nie uprawia, a jadalne rośliny rosną jak najbardziej naturalnie na wielkich, urodzajnych polach żywności rozmaite rodzaje rośliny.

Eldath: Kraina Bogini Śpiewających Wód zwie się Prawdziwym Gajem. Wyznacza ją pierścien wysokich dębów wokół bulgoczącego źródła, mimo że nie tworzą one właściwej granicy.

Lathander: Do Lathandera należy kraina o nazwie Chwała Poranka. Jej naturalne piękno podkreślają barwy światła – rubinowa, karmazynowa, szkarłatna, żółta, różowa. Za katedrę Lathandera służą małe,

górskie jezioro graniczące z łąką i gajem wysokich drzew. W tej domenie nie działają czary *uśpienia* i podobne efekty, a postacie odpoczywające tutaj odzyskują pełnię sił w czasie o połowę krótszym.

Lurue/Gwaeron Wichura: Ci sojusznicy Mielikki nie mają własnych krain, a wędrują swobodnie tutaj i po Faerunie.

Mielikki: Gaj Jednoróżców to kraina Leśnej Królowej. Zagajnik drzew sam w sobie nie zwraca uwagi, ale często bywają tu niebiańskie rumaki i bardziej zwyczajne jednoróżce.

Nobanion: Rozległa sawanna zwana Ziemią Stad to kraina Nobaniona. Jego wyznawcy, wemikowie – w odróżnieniu od humanoidalnych oczekujących – zachowują tu śmiertelne ciała. Po wielkiej równinie rozrzucone są gaje drzew, a w jednym z nich znajduje się trwały *portal* do Lasu Gultmere na Smoczym Wybrzeżu.

Shiallia: Tańcząca na Polanach na krainę sąsiadującą z Gajem Jednoróżców, a zwie się ona Wysoką Polaną.

Silvanus: W najgłębszych ostępach Domu Natury roślinność staje się niezwykle gęsta. Tutaj znajduje się kraina Dębowego Ojca, zwana Głęboką Knieją, gdzie rosną największe drzewa. Parasol lśści jest tak gęsty, że przysłania wszelkie światło.

Ubtao: Labirynt Życia, gęsta dżungla rojąca się od żywych istot, jest najcięższym regionem Domu Natury i domeną Ubtao. W środku kwitnącego lasu deszczowego wznosi się Zakazany Plaskowyż, gdzie oprócz innych zwierząt żyją dinozaury.

dom trójcy

Olsniewający plan wspaniałych, marmurowych komnat, połykających pałaców i niebiańskiej światłości, z całej kosmologii Torilu najbardziej przypominający niebo. Prawo ma tu nieco większe znaczenie niż dobro, a to z racji obecności Helma i Siamorfe. Niemniej większa część planu uosabia przykazania dobra, popartego prawem i porządkiem.

CECHY DOMU TRÓJCY

Oto cechy Domu Trójcy.

- Normalnie morficzny. Wszystkie boskie krainy są boskomorficzne.
- Silnie ukierunkowany na prawo i umiarkowanie ukierunkowany na dobro.

POŁĄCZENIA DOMU TRÓJCY

Nie ma znanych *portali* prowadzących do lub z Domu Trójcy. Za to niższe galezie Drzewa Świata umożliwiają kontakty z innymi planami niebiańskimi.

MIESZKAŃCY DOMU TRÓJCY

Dom Trójcy to rodzinna okolica archonów – niebiańskich wcieleń prawa i dobra. Większość żyje na wielkiej górze zwanej Celestia, ale wielu służy Ilmaterowi, Tormowi i Tyrowi, którzy żyją we własnych krainach. Aniołowie także służą Trójcy, wypełniając lwią część misji na innych planach. Na tym wymiarze żyją też formity, w razie potrzeby służące Helmowi i Siamorfe, chociaż na ogół żyją swym uporządkowanym życiem bez ingerencji bóstw.

Oczekujący Domu Trójcy: Większość oczekujących Domu Trójcy to archonowie-lampiony, opisani w *Księdze Potworów*.

Nie są przywiązani do planu i mogą wedle woli opuszczać opisywane miejsce. Ci, którzy służą Helmowi lub Siamorfie, albo z innych przyczyn wolą neutralność od dobra, zachowują postać jaką mieli za życia i posiadają następujące cechy specjalne.

Dodatkowe niepodatności: Elektryczność, petryfikacja.

Oporności: brak.

Inne cechy specjalne: Redukcja obrażeń 10/chaos.

WŁAŚCIWOŚCI DOMU TRÓJCY

Dom Trójcy składa się z trzech wielkich gór otaczających jeszcze większą. Centralny szczyt, Celestia, jest czymś na kształt odrębnej boskiej krainy, chociaż nie mieszka tu żadne bóstwo. Dzieli się na siedem kondygnacji i jest dokładnym odbiciem Celestii opisaną w *Księdze Planów* i *Przewodniku Mistrza Podziemi*. Mieszkają tu archonowie i archonowie doskonałości, opisani w *Księdze Świętych Czynów*. Związek między archonami (zwłaszcza doskonałościami) a bóstwami rezydującymi na tym planie nie jest do końca jasny. Na pierwszy rzut oka wydaje się, że archonowie służą bóstwom z ochotą. Jednakże niektórzy przypuszczają, iż nawet Tyr nie wie o wszystkim, co kryje się w Oświeconym Raju Zafkela, chociaż odnosi się do tej góry z wielkim szacunkiem.

Trzy góry otaczające Celestię wieńczą krainy Ilmater, Torma i Tyra. Krainy Helma i Siamorfie leżą u podnóżów gór.

Helm: Dziedzina Helma, zwana Wieczną Strażnicą, najprawdopodobniej zmienia położenie na czterech górach. Gdy tylko w Domu Trójcy otwiera się *portal* z innego planu, Wieczna Strażnica jest na miejscu. Pojawia się wraz z groźnym wartownikiem okrytym od stóp do głów miedzianą zbroją płytową. Strażnik, którego imię i natura pozostają tajemnicą, niezbędnie wykrywa charakter i wyczuwa cele gości. W razie najazdu potrafi natychmiast wezwać niebiańskie zastępy Torma. Oczywiście Helm także mieszka w wieży Wiecznej Strażnicy i jest świetnie przygotowany do rozprawy z każdym zagrożeniem.

Ilmater: Kraina Ilmater – góra zwana Męczeństwem – ma w centrum wielką, otwartą od góry świątynię. Tutaj oczekujący tego bóstwa otrzymują po śmierci nagrodę za wytrwałość i nieugiętość w życiu, a w wielu wypadkach za męczeńską śmierć. Tu żadne stworzenie nie odczuwa bólu, zmęczenia ani wyczerpania. Kraina Ilmater to miejsce wytchnienia i wygody, znane wśród podróżników międzyplanarnych jako najbardziej kojące miejsce na planach.

Siamorfie: Kraina Siamorfie gnieździ się w żyznej dolinie między Sadem a Celestią. Alabastrowy Pałac stoi na idealnie wypielęgnowanym gruncie, otoczony błyszczącymi fontannami i pięknie strzyżonymi krzewami. W dolinie rozbrzmiewają skrzeki pawi.

Torm: Kraina Prawdziwego Bóstwa to góra zwana Szczęrym Sercem. Pałac położony w centrum krainy przypomina warownię. Ściany są z mithrilu, blanki z diamentu, a bramy z adamantytu. Zastępy archonów oraz aniołów na rozkaz Torma wylatują z fortecy służąc na Zewnętrznych Planach prawu i dobru. Ze szczególną czujnością badają zamiary Bane'a.

Tyr: Trzecią górę w pierścieniu wokół Celestii wieńczy Sąd, który Tyr nadzoruje z wielkiej marmurowej sali – wszystko przychodzi na myśl najprawdziwszego posiadzenia trybunału. W tej krainie nie da się skłamać, a testy Błefowania automatycznie kończą się niepowodzeniem. Ilmater i Torm często przybywają do Sądu, by naradzić się z Tyrem.

dom wiedzy

Choć nazwa Dom Wiedzy sugeruje co innego, rzeczne miejsce to dzikie ostępy pradawnych dębów i czystych, błękitnych jezior. W nocy niebo wypełniają tańczące konstelacje płonących gwiazd, a po bezludnych lasach niesie się muzyka harf. Plan jest poświęcony zachowaniu i przekazywaniu wiedzy wszelkiego rodzaju – nie tylko starożytnych tajemnic na zmurszałych zwojach, ale żywej wiedzy z pieśni i opowieści, błogosławieństwa daru mowy oraz zrozumienia, jakie przychodzi z głębokiej bliskości z innymi żywymi istotami.

CECHY DOMU WIEDZY

Oto cechy Domu Wiedzy.

- Boskomorficzny.
- Umiarowanie ukierunkowany na dobro.
- Wzmocniona magia. Wszelkie czary poznania rzucane w Domu Wiedzy ulegają przedłużeniu, analogicznie do działania atutu Przedłużenie czaru, ale nie wymagają ani komórek na czary wyższego poziomu, ani dłuższego czasu rzucania.

POŁĄCZENIA DOMU WIEDZY

Gond utrzymuje w Domu Cudów *portal* do Mithrilowej Kuźni, domeny Flandalia Stalowskogo na Złotych Wzgórzach. Dom Wiedzy łączy się z piem Dzewa Świata, a poprzez nie z resztą planów niebiańskich.

MIESZKAŃCY DOMU WIEDZY

Oprócz oczekujących, jedynymi mieszkańcami tego miejsca są aniołowie służący dobrym bóstwom.

Czarci Sołdaci: Kuldurath, rilmani (wszyscy).

Oczekujący Domu Wiedzy: Tutejsi oczekujący to byli mędrcy, bardowie, mistrzowie rzemiosła i wiedzy. Wyglądają tak jak za życia, a posiadają następujące cechy specjalne.

Dodatkowe niepodatności: Elektryczność, polimorfia.

Oporności: Kwas 10.

Inne cechy specjalne: Opisany plan ma pewną specjalną właściwość – oranci zachowują wszelkie umiejętności Rzemiosła, Wiedzy i Występów, choć nie posiadają innych wspomnień z życia. Dlatego wielu posiada wiedzę pozabawioną jakiegokolwiek podbudowy.

WŁAŚCIWOŚCI DOMU WIEDZY

Biblioteka Wszelkiej Wiedzy mieści się w kilku budynkach rozproszonych po planie. Zbiory w sumie obejmują wszystkie czary, przedmioty magiczne, pieśni i informacje z całego wszechświata. Oghma, Milil, Deneir i Gond mają ulubione budynki, ale nie wydzielił odrębnych krain (choćby Gond mógłby pragnąć własnej).

Gond: Dom Cudów to dla Sprawcy Cudów ulubiona część biblioteki – obszar najbardziej zbliżony do odrębnej boskiej dziedziny. Dom Cudów to wielki warsztat pełen wynalazków, z których jedne są znane w Faerunie, większość zaś jeszcze nie.

Oghma: Władca Wiedzy opiekuje się trzema źródłami w różnych częściach lasu, które na jego życzenie mogą zresztą zmieniać lokalizację. Wszelkie stworzenia pijące świętą wodę z takiego źródła stają się podmiotem czaru *uzdrowienie*. Poza tym każde źródło ma unikalną dodatkową moc. Źródło Wiedzy odpowiada na jedno pytanie pijącego, jakby ten rzucił zaklęcie *obcowanie*. Staw Muzyki

zapewnia pijącemu premię z biegłości +20 do najbliższego testu Występów w ciągu dekadnia. Źródło Poezji oddbiera podmiot efektem czaru *języki*, który utrzymuje się 48 godzin.

dziwięć piekieł

Dziwięć warstw ucieleśnionego zła – obszerne krainy tyranii, nienawiści i zniszczenia. To właśnie jest Dziwięć Piekieł, które jaskrawo kontrastuje z Otchłanią ściśłym uporządkowaniem. Miejsce diabły wodzą sztywno zorganizowane życie, wszelkimi środkami ukrywają knute wciąż plany zdrady i skrytobójstwa.

Plan ma dziwięć warstw, lecz odwiedzający zawsze wchodzi nań poprzez pierwszą z nich, Avernusa – chyba że przejdą przez *portal* wodzący bezpośrednio na inną warstwę. Avernus graniczy z Krwawą Szczeliną, jest więc punktem wyjścia wszystkich diabelskich kampanii przeciw wrogim demonom w wojnie krwi.

CECHY DZIWIECIU PIEKIEŁ

Oto cechy Dziwięciu Piekieł.

- Normalnie morficzny.
- Brak cech żywiołów i energii. Wpływy żywiołów i energii są zrównoważone, z wyjątkiem warstwy Flegetod, na którym panuje dominacja ognia. Mroźna warstwa o nazwie Cania ma specjalną cechę dominacji zimna. Każde stworzenie pozbawione schronienia otrzymuje tam 3k10 obrażeń od zimna co rundę.
- Umiarowanie ukierunkowany na prawo i umiarowanie ukierunkowany na zło.

POŁĄCZENIA DZIWIECIU PIEKIEŁ

W Dziwięciu Pieklach pełno jest *portali* na Pustkowią Zagłady i Zniszczenia. Maglubiyet i Kurtulmak utrzymują *portale* łączące to miejsce z Clangorem. Ponadto Dziwięć Piekieł sąsiaduje z Krwawą Szczeliną, dzięki czemu legiony z Avernusa mogą maszerować do walki z demonami. Przez Avernus płynie Rzeka Krwi, a jej dopływy i odgałęzienia sięgają wszystkich dziwięciu warstw tego planu.

MIESZKAŃCY DZIWIECIU PIEKIEŁ

Najliczniejszymi mieszkańcami Dziwięciu Piekieł są diabły, ale żyją tu także piekielne ogary, wiedźmy nocy, koszmary, roje piekielnych pszczoł i stworzenia nieznanego mędrocom Faerunu – na przykład wielkie, robakowate czarty, dziwne stwory o wielu paszczach, oczach oraz kończynach, a także jeszcze dziwniejsze i straszniejsze potwory.

Czarci Foliał: gathra, golem piekielnego ognia, harakrin (canomorfi), impy (wszystkie), kościogrot, macelfant.

Oczekujący Dziwięciu Piekieł: Jedyni oczekujący w Dziwięciu Pieklach to dusze skradzione lub zwabione przez diabły z Planu Letargu. Tu dusze stają się lemure – z wyglądu przypominają ohydne kule napuchłego mięsa o z grubszą humanoidalnymi torsach i głowach. Wszystkie diabły gardzą lemure, a tylko garstka tych nieszczęśników dostępuje awansu na inną odmianę diabła. Lemure są bezmyślne, ale odbierają telepatyczne wiadomości od innych diabłów. Pozostają posłuszne mentalnym rozkazom najsilniejszego diabła znajdującego się najbliższe nich. Mają następujące cechy specjalne.

Dodatkowe niepodatności: Ogień, truciźna.

Oporności: Kwas 10, zimno 10.

Inne cechy specjalne: Bezmyślność, brak przywiązania do planu, odporność na czary 5, redukcja obrażeń 5/srebro lub dobro.

Bezmyślność (zw): Lemure są niepodatne na wszelkie efekty wpływające na umysł. Jeśli nie mają rozkazów, zachowują się jakby pod wpływem czaru *ogłupienie*.

Brak przywiązania do planu (zw): Inaczej niż większość oczekujących, grzywy mogą opuszczać rodzinny plan.

WŁAŚCIWOŚCI DZIWIECIU PIEKIEŁ

Dziwięć warstw tego planu opisano w *Przewodniku Mistrza Podziemi i Księdze Planów*. Nie ma tu boskich krain i nie mieszkają bogowie. Za to każdą warstwą włada arcydiabeł, a kilku z nich mocą dorównuje pomniejszym bóstwom.

głębokie pieczary

Plan Głębokich Pieczar to wielka masa kamienia, zryta wszędy i wzdłuż krętymi tunelami, zięjącymi szczelinami i wielkimi jaskiniami – coś na kształt nieskończonego Podmroku. Goście odwiedzający pogrążony w kompletnych ciemnościach wymiar uważają, że pod pewnymi względami jest on straszniejszy od Otchłani, gdzie przynajmniej czasami z nieba sączy się jakiś pobłask światła. Tutaj nie ma ani nieba, ani naturalnego światła, a ściany jaskini sprawiają wrażenie, jakby miały zacisnąć się na nieposroszonych gościach. Istotnie, czasami się zamykają, a po pechowym wędrowcu nie zostaje żaden ślad.

CECHY GŁĘBOKICH PIECZAR

Oto cechy Głębokich Pieczar.

- Normalnie morficzny. Wszystkie boskie krainy są boskomorficzne.
- Silnie ukierunkowany na zło.

POŁĄCZENIA GŁĘBOKICH PIECZAR

W Głębokich Pieczarach roi się od *portali* na inne plany, a najwięcej do Otchłani.

MIESZKAŃCY GŁĘBOKICH PIECZAR

Gdziekolwiek w niekończących się tunelach wyje nienaturalny wicher. Zapewne to najbardziej przyciąga tutaj wyjce (pochodzące z Najwyższego Tronu). Mieszkają tu także inne stworzenia ziemi i zła, ale niewiele z nich jest znanych na Planie Materialnym.

Księga Potworów II: rukarazyll, vaporighu, wydymowy łowca.

Czarci Foliał: kaorti.

Oczekujący Głębokich Pieczar: Oczekujący na tym planie to beholderzy, łupieżcy umysłów i troglodyci – niedarzący się wzajemnie ciepłymi uczuciami. Wyglądają i zachowują się podobnie jak za życia. Posiadają następujące cechy specjalne.

Dodatkowe niepodatności: Dźwięk, elektryczność,

Oporności: Kwas 10, zimno 10.

Inne cechy specjalne: Odporność na czary 10.

WŁAŚCIWOŚCI GŁĘBOKICH PIECZAR

Poszczególne rejony Głębokich Pieczar trudno odróżnić od siebie, a trzy ułożone tu boskie krainy są tak blisko od siebie, że nie sposób wyznaczyć ich granic. Jednak jaskinie same wiedzą,

gdzie kończy się i zaczyna dziedzina danego boga. Ściany są podległe woli panującego bóstwa – otwierają się i zamykają lub zatrzymują wędrowców w pułapce wedle boskich kaprysów.

Ilseinsine: Jaskinie Myśli to kraina Ilseinsine, boga łupieżców umysłów. Rozbrzmiewają tutaj swobodnie płynące myśli, niesłyszalne, ale jasne dla każdego rozumnego umysłu. Większość z nich jest tak straszliwa, że stworzenia przebywające zbyt długo w pobliżu rychło popadają w zaleśnienie.

Laogzed: Zgniła Równina to obszerna jaskinia pełna trujących jezior, zasilanych przez Rzekę Krwi. Do tej pieczary prowadzą miliony różnych rozmiarów tuneli, niosące ze sobą ścieki i śmieci planów, którymi żywi się bóg troglodytów Laogzed. Ta niemal bezrozumna istota pożera wszystko i wszystkich co tylko znajdzie – żywe, martwe czy nieorganiczne. Wielu mieszkańców różnych planów odkryło, że łatwo mogą pozbyć się przedmiotu, którego nikt nigdy nie powinien znaleźć: wystarczy zostawić na Zgniłej Równinie.

Wielka Matka: Obszar zwany Krainą Miliona Oczu to siedziba Wielkiej Matki beholderów, poprzecinana pionowymi studniami, doskonale pasująca do lewitujących oczekujących tej dziedziny. Sama bogini mieszka w wielkiej jaskini głęboko poniżej wszystkich szybów. W samotności i spokoju rodzi kolejne mioty beholderów. Wszelkie stworzenia, które zbliżą się do komnaty legowej, stają się pożywieniem – dotyczy to również jej własnego potomstwa, które nie umknie odpowiednio szybko. Patrolowaniu na obszarze krainy zajmują się niektórzy beholderzy oranci – prawdopodobnie najstarsze i najwredniejsze osobniki. Kontrolują oni również tunele, gdyż Wielka Matka nie interesuje się tymi sprawami.

heliopolis

Przez żółną pustynię płynie zyciodajna rzeka, czyniąca okoliczną ziemię żyzną i zieloną. W Rzece Izdy płynie woda życia – źródło całego życia na tym planie. Ziemię blisko brzegów porasta gęsta trawa, drzewa palmowe i figowe. Dalej od wody wieczny żar słońca wypala ziemię do cna, a pustynne wiatry mielą kamienie na piasek.

CECHY HELIOPOLIS

Oto cechy Heliopolis.

- Normalnie morficzny. Wszystkie boskie krainy są boskomorficzne.
- Umiarkowanie ukierunkowany na wiarę.
- Wzmocniona magia. W Ankhwugath, krainie Seta, czary ze szkół nekromancji ulegają wzmocnieniu i przedłużeniu, zgodnie z działaniem atutów Wzmocnienie czaru i Przedłużenie czaru, ale nie wymagają ani komórek na czary wyższego poziomu, ani dłuższego czasu rzucania. Efekt ten nie dotyczy reszty planu.

POŁĄCZENIA HELIOPOLIS

Na Heliopolis nie ma znanych *portali*.

MIESZKAŃCY HELIOPOLIS

Na Heliopolis osiedla się wiele stworzeń pochodzących z innych planów. Niektórym dobrym bóstwom tego planu służą lillendy i aniołowie. W krainie Seta mroczne dzikie ostępy przemierzają stwory w rodzaju bestii chaosu, wyjwców, wiedźm nocy i ogarów yeth.

Bóstwa i Półbogowie: Sługa Seta

Potwory Faerunn: Nishruu.

Księga Potworów II: Marrash.

Czarci Foliai: Ognisty wąż.

Oczekujący Heliopolis: Niemal wszyscy oczekujący Heliopolis to z pochodzenia Mulhorandzcy. Wyglądają jak za życia – w pełni zdrowia i sił. Posiadają następujące cechy specjalne.

Dodatkowe niepodatności: dźwięk, kwas.

Oporności: elektryczność 10, zimno 10.

Inne cechy specjalne: brak.

WŁAŚCIWOŚCI HELIOPOLIS

Heliopolis to sucha, pustynna kraina, którą nawadnia jedynie Rzeka Izdy. Poza bezpośrednim jej sąsiedztwem, ziemia jest piaszczystą pustynią. Po krajobrazie całego planu rozrzucone są wielkie pomniki – piramidy, sfinksy, obeliski, świątynie i mauzolea. Największe z nich są siedzibami wielu boskich krain.

Anhur: Krainą Anhura jest Netaf. Lokalizacja na granicy między żyzną doliną a suchą pustynią sugeruje, że strzeże ludności przed zagrożeniami z dzikich terenów. W samym środku krainy stoi olbrzymia świątynia-pałac Anhura.

Geb: Łańcuch górski na środku pustyni dostarcza skały na wszystkie budowle planu. Tutaj rozciąga się kraina Geba, którego pałac wznosi się w Jaskiniach Pod Gwiazdami – wielkim kompleksie pieczar w korzeni gór. Jego oczekujący drążą skały w poszukiwaniu klejnotów i kują kamień na budowle.

Hathor: Kraina Troskliwej Matki to wioska w żyznej dolinie o nazwie Sukurs. W miejscu azylu i spokoju dzieci oraz matki są bezpieczne od wszelkiego zagrożenia. Jeśli matrichinie Sukursu lub sama Hathor obiecają gościowi ochronę, nic mu nie zagrazi, póki pozostanie na obszarze wioski. Mimo ciągłego napływu uchodźców szukających azylu, Sukurs pozostaje cichym miasteczkiem.

Horus-Re: Krainą Pana Słońca jest niebo ponad planem; gdzie bóg co dzień steruje słoneczną barką po nieboskłonach. Jego oczekujący mieszkają w mieście Thekele-Re, jednej z niewielu osad kwitnących poza żyzną doliną Rzeki Izdy.

Izda: Niedaleko od Sukursu leży miasto Gizekhtet, znane też jako Samotnia lub Miasto Spokoju. Tu mieszka Izda, a oczekujący osiągają równowagę i umiarkowanie we wszystkim. Rzeka Izdy przepływa przez sam środek miasteczka, rzucając błogosławieństwo na pola i pastwiska. Ziemia wokół miasta jest najżyźniejsza i kwitnie najbujniej w całym Heliopolis.

Neftyda: Kraina Amun-Thys należy do Neftydy. Położona jest w żyznej dolinie, lecz nie bywa nazybt intensywnie uprawiana. Stoi tu więcej grobowców i świątyń niż domów czy pól, a miejsca spoczynku zmarłych podobno skrywają wielkie bogactwa.

Ozryrys: Kraina Ozryrsa, zwana Memfiria, to wielka nekropolia w środku pustyni. Wielki wizerunek boga otaczają rzędy mauzoleów, a jego oczekujący wędrują ulicami w postaci cielesnych niemumarłych, chociaż nigdy nie są zli.

Tot: Kraina Pana Magii, wspaniałe miasto Tebesty, leży na podmokłym obszarze na brzegu Rzeki Izdy. Znajduje się w nim Wielka Biblioteka – zapewne najbogatszy zbiór podaś Domem Wiedzy. Posiadłość Tota obejmuje miasto i kilka wiosek na moczarach. Wszyscy poszukiwacze wiedzy są tu mile widziani.

Set: Mroczna kraina Seta o nazwie Ankhwugaht to region pustynny, całkiem odcięty od światła i dobra Horusa-Re. Nad zatrutymi piaskami wieją srogie wiatry, węże syczą w nieskończonej nocy, a czarcie potworne skorpiony pożerają wszystkich, którzy ośmiela się tu wkroczyć. Ponad piaskami pustyni wznosi się wielka, czarna piramida, niemal sięgająca skrawionego, nocnego nieba.

Sobek: Pan Krokodyli nie ma krainy w Heliopolis. Dużo czasu spędza na Torilu, a gdy go tam nie ma, czai się w krainie Seta.

Jasna woda

Jasna Woda nie ustępuje urodą Arvandorowi. Jest to ludna kraina pełna ładnych domków i eleganckich posiadłości. W Arvandorze podróżnik przez całe dnie mógłby nie widzieć na oczy żywej duszy, ale w Jasnej Wodzie jest rojno oraz gwaro – i zawsze radośnie. W krainie tej panuje szczęście, wesołość i piękno, widoczne na każdej twarzy i w każdym budynku.

Plan jako całość przenika poczucie swobodnej przygody oraz radosnej aktywności. W Jasnej Wodzie chwytają się wszelkie okazje, korzysta z dnia, żyje pełnią życia. W Faerunie takie słowa głosi się tylko nasączając je pełnią cynizmu, ale w Jasnej Wodzie wyrażają czystą esencję tego planu.

CECHY JASNEJ WODY

Oto cechy Jasnej Wody.

- Normalnie morficzny. Każda boska kraina jest boskomorficzna.
- Umiarkowanie ukierunkowany na dobro i umiarkowanie ukierunkowany na chaos.
- Umiarkowanie ukierunkowany na wiarę.

POŁĄCZENIA JASNEJ WODY

Sune utrzymuje *portal* do krainy Hanali Celanil w Arvandorze, a Tymora *portal* na Zielone Pola. Shares ma małą krainę w Heliopolis i *portal* łączący oba te miejsca. Jasna Woda łączy się z pniem Drzewa Świata, a poprzez się z innymi planami niebiańskimi.

MIESZKAŃCY JASNEJ WODY

Jedynymi przybyszami, dla których Jasna Woda jest domem, są aniołowie służący pięciu rzucającym tu boginiom. Jednakże Jasną Wodę często odwiedzają wszystkie typy niebian i wiele innych stworzeń planarnych, aby cieszyć się wieloma różnymi przyjemnościami tego planu.

Czarci Foliat: Bachianin.

Obecujący Jasnej Wody: Obecujący Jasnej Wody, jak bachianie opisani w *Czarcim Foliacie*, to wieczni biesiadnicy rozdarcy w połowie między ludzką a czysto zwierzęcą naturą. Są tak samo dobrzy, co i chaotyczni, a wieczne życie wykorzystują aż do ostatniej kropli. Mają następujące cechy specjalne:

Dodatkowe niepodatności: Elektryczność, polimorfia.

Odporności: Kwas 10.

Inne specjalne cechy: Zbłądzenie.

Zbłądzenie (zn): Podróżnik w promieniu 30 metrów od głosu oczekujących Jasnej Wody musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 10 + liczba oczekujących w zasięgu; maksymalnie ST 20) – udany oznacza oparcie się pokusie przyłączenia do uczty. Uczujące z bie-

siadnikami postaci, którym nie powiodł się rzut obronny, jedzą, piją, dopuszczają się przeróżnych dociepów i wygłupów. Jednak bawiąc się tak nie odżywiają się naprawdę, więc odczuwają skutki braku jedzenia i wody. Stan ten utrzymuje się przez 101 dni lub do czasu, gdy zbłądnucono nie padnie z niedożywienia. Wyniesienie ofiary tej mocy poza zasięg 30 metrów od imprezy uwalnia ją spod jej działania. Niemniej żadna istota z własnej woli nie opuści uczty, w której bierze udział.

WŁAŚCIWOŚCI JASNEJ WODY

Jasna Woda dzieli się na dzielnice lub rejon, podobnie jak duże miasta na Planie Materialnym. Każdy z tych rejonów to kraina innego bóstwa.

Liłira: Kraina Naszej Pani Radości to Dzielnica Pomarańczowych Łatarni – miejsce nieustającej uroczystości, gdzie życie jest jednym wielkim świętem. Uczty, muzyka, tańce, pieśni i hulanki tu nigdy nie ustają. Podczas dnia oczekujący piknikują na rozległych trawnikach lub tańczą w wielkich salach biegnących wzdłuż ulic. W nocy dzielnica rozbrzmiewa głośnym karnawałem rojnym od muzyki, tancredy i biesiadników.

Shares: Upojenie, kraina Tańczącej Pani, leży geograficznie i filozoficznie pomiędzy krainami Liłiry i Sune. Upojenie to najciemniejsza dzielnica miasta – rejon pełen ciemnych, krętych alejek i dość mrocznych lokali.

Sune: Dzielnica Gorącego Serca to kraina Sune. Cichsza niż większość obszarów Jasnej Wody, złożona z małych pokoiów i skrytych podwórek, gdzie nocne powietrze przesyca zapach kadzidła i blask świateł. Dzielnica Gorącego Serca to także miejsce milczących tajemnic, gdzie tajemniczy uśmiech Ognistowłosej Pani przyciąga myślicieli szukających czegoś więcej niż miłości i fizycznej rozkoszy.

Tymora: Dzielnica Wielkiego Koła to kraina Tymory. Kwitnie tu hazard, wyścigi, gry losowe i próby szczęścia. Ulice są szerokie i dobrze utrzymane, budynki eleganckie i wspaniałe, a mieszkańcy bezpośredni. A często też lekkomyślni.

Waukeen: Wieczne Targowisko, dom bogini Waukeen, leży w centrum Jasnej Wody. To jedyne miejsce poświęcone interesom niezwiązanym z przyjemnościami. Służy przedsiębiorcom handlowym. Na ulicach w dzień i w nocy tłoczy się hałaśliwa cizba kupujących i sprzedających. Handel to wciągająca rozrywka sama w sobie, przynajmniej w krainie Waukeen.

Jotunheim

Jako że Jotunheim to ziemia gigantów, wszystko na niej jest wielkie. Zbocza ogromnych gór porastają lasy sosen grubych niczym wieże strażnicze. Po niebie szybują roki (czyli tutejsze ptaki), a zamarnięte pustkowia przemierzają zimowe wilki rozmiarów słoni.

CECHY JOTUNHEIM

Oto cechy Jotunheim.

- Normalnie morficzny. Boskie krainy są boskomorficzne.
- Umiarkowanie ukierunkowany na wiarę.
- Kraina Sutr posiada dominację ognia. U Thryma panuje zaś szczególna dominacja zimna. Każde stworzenie otrzymuje tam co rundę 3k12 obrażeń od zimna, jeśli nie kryje się w jakimś schronieniu.

POŁĄCZENIA JOTUNHEIM

Surtr w płomiennej krainie Muspelheim utrzymuje przynajmniej jeden *portal* na Planu Żywiota Ognia.

MIESZKAŃCY JOTUNHEIM

Rdzenna fauna Jotunheim posiada ogromne rozmiary, lecz poza tym są to normalne zwierzęta i magiczne bestie. Większość spotykanych tu stworzeń jest przynajmniej o jedną kategorię rozmiaru większa niż zwykle, co wiąże się z wszelkimi zmianami w statystykach (patrz strona 291 *Księgi Potworów*).

Czarci Foliak: Fensir.

OCzekujący Jotunheim: Wszyscy oczekujący za życia byli gigantami i zachowują tu swoje śmiertelne ciała. Posiadają następujące cechy specjalne.

Dodatkowe niepodatności: ogień, zimno.

Oporności: Elektryczność 10, kwas 10.

Inne cechy specjalne: Specjalna własność tego planu sprawia, iż giganci oranci zachowują więcej Kostek Wytrzymałości niż większość oczekujących. Duży gigant będący oczekującym ma 4 KW, a wielki – 8 KW.

WŁAŚCIWOŚCI JOTUNHEIM

Jotunheim, jak wiele innych planów w kosmologii Torilu, to nieskończona połać dzikiej natury, po której rozrzucone są budowle, menhiry i inne znaki cywilizacji, a przynajmniej osadnictwa gigantów. W ukształtowaniu terenu dominują skrajności – wulkany, lodowce, majestatyczne kłęby chmur i równie wspaniałe, ogromne jaskinie ozdobione krystalicznymi formacjami. W Jotunheimie żyją bóstwa gigantów, z których każde ma swą krainę.

Annar: Przywódca gigantycznego panteonu, niegościnnie Annar, żyje samotnie w nieskończonej dziedzinie zwanej Ukrytą Krainą. Bardziej przypomina półplan lub wymiar kieszonek, bowiem żadne stworzenie nie może go odnaleźć ani doń wejść bez zgody boga, który przyjmuje bardzo niewielu gości. Prócz niego w Ukrytej Krainie nie ma żywych istot, nawet oczekujących. Całe miejsce przenika atmosfera głębokiej samotności. Wielka posiadłość obejmuje kryształową wieżę, w której w idealnej, bezgłośnie harmonii wirują modele gwiazd i planet, naśladując obrotu wszechświata.

Grolantor: Bóg gigantów wzgórzowych ma niewielką krainę u podnóża wielkich gór Jotunheim. Nosi ona nazwę Gospodarstwo, a jest po prostu gigantycznym drewnianym domem wzniesionym dla najmniejszego wodza gigantów wzgórzowych. Oczekujący Grolantora wędrują po wzgórzach wokół Gospodarstwa, zerując na innych orantach, których zdołają schwycić.

Hiata: Leśny Azyl to kraina Hiatai, położona w sercu wielkiego lasu, gdzie drzewa rosną wyżej niż ziemskie sekwoje. Tutaj oczekujący polują ze swą boginią, a wieczorami wracają do wielkich, długich domów, gdzie co noc radują się z jej darów wspólnoty i rodziny.

Ialanis: Kraina Ialanis to pełne cichych ogrodów i kryształowych źródeł Florallium. Wskutek niepisanej zgody rzeczne miejsce stało się neutralnym gruntem dla bóstw i oczekujących Jotunheim. Tutaj w czasach konfliktów można zawrzeć pokój, a w radosnych chwilach uroczyszczyć światowców.

Memnor: Krainą Memnora jest Thraator – ogromna burzowa chmura znajdująca się wiele kilometrów nad ziemią. W najwy-

szym jej miejscu wznosi się adamantytowy pałac. Thraator dryfuje ponad ziemią, wszędzie zanosząc niszczycielskie burze. Według zachcianki Memnor może zmienić zwykły deszcz czy grad swej krainy w efekt *burzy zemsty*.

Skoraes o Kościach z Kamienia: Skoraes – tak jak Thrym – wędruje po górach Jotunheim nie mając stałej siedziby. Najbardziej lubi trzewia gór i zięjące w głębiach wielkie jaskinie.

Stronnaus: Burzowa Twierdza, kraina Stronnausa, to lustrzane odbicie Thraatoru. Mimo złowrogiej nazwy, warownia spoczywa na wspaniałej, białej chmurze, z której bardzo rzadko padają deszcze. Rzeka natomiast na ziemię ogromny cień. Mimo to na grzbiecie chmury zawsze świeci słońce, rozbyskując na pałacu Stronnausa z polerowanego złota, platyny i marmuru. Wewnątrz pałacu mieści się magiczne, opalowe jezioro, które dla pływających w świętej wodzie zdaje się nie mieć drugiego brzegu. Zanurzony w jeziorze staje się podmiotem zaklęć *uzdrowienie, potężniejsze przywrócenie energii życiowej i regeneracja*.

Surtr: Poza barierą wieczne aktywnych wulkanów leży kraina Surtra, zwana Muspelheim. We wszystkich kierunkach, jak okiem sięgnąć, rozciąga się ogromna równina płonącej ziemi. Na brzegach jeziora płynnego ognia wznosi się Iglica Surtra – wyniosła wieża z czarnego kamienia, rezydencja władcy wszystkich ogniojących gigantów.

Thrym: Na drugim końcu Jotunheim leży kraina Thryma, czyli Zimowica, czasem zwana po prostu Jotunheim. To obszar nieskończonych śniegów, lodów i mrozu, bardziej górzysty niż inne mroźne boskie krainy (jak u Auril czy Loviatar). Thrym przenosi się z jednego lodowca na inny, nie mając nigdzie stałego pałacu.

Vaparak Niszczyciel: Bóstwo ogro mieszka w Strzaskanym Głazie – groźnie wyglądającej jaskini u podstawy wielkiego klifu. Vaparak i jego oczekujący zyskali sobie wargę innych mieszkańców planu i dokładają wszelkich starań, by pozostać w ukryciu przed gigantami.

KRASNOLUDZKI DOM

Jak Smocze Gniazdo, Krasnoludzki Dom jest olbrzymią górą, ale częścią planu są także podziemia i przyległe wzgórza. I gdy na niebie Smoczego Gniazda tylko z rzadka można ujrzeć lecącego smoka, Krasnoludzki Dom tętni życiem – przeważnie krasnoludzkich oczekujących. To miejsce przypomina rojny ul pełen warsztatów, a przy tym należy je uznać za rzemieślniczy cud. Uosabia ideał krasnoludzkiej wizji życia, pracy i domu.

CECHY KRASNOLUDZKIEGO DOMU

Oto cechy Krasnoludzkiego Domu.

- Normalnie morficzny. Wszystkie boskie krainy są boskomorficzne.
- Umiarkowanie ukierunkowany na dobro.
- Umiarkowanie ukierunkowany na wiarę.

POŁĄCZENIA KRASNOLUDZKIEGO DOMU

Zaden *portal* nie łączy Krasnoludzkiego Domu z innym planem. Za to jedno z korzeni Drzewa Świata wyrasta z Hali Głębokiego Szybu (siedziby Dumathoina), bignier przez Erackinor (krainę Moradina i Beronara Czyste Srebro), a stamtąd wiedzie do innych niebiańskich planów.

MIESZKAŃCY KRASNOLUDZKIEGO DOMU

Oprócz miejscowych oczekujących, jedynymi mieszkańcami Krasnoludzkiego Domu są służący krasnoludzkim bogom aniołowie, którzy – zapewne z szacunku dla rezydujących tu potęg – mają postacie niskie i krępe budowy, bardziej przywodzące na myśl krasnoludów niż ludzi.

Księga Potworów II: Durzagon (pókcztart).

Oczekujący Krasnoludzkiego Domu: Oczekujący tego planu – nawet ci nieliczni, którzy za życia nie byli krasnoludami – wyglądają jak krzepcy przedstawiciele wspomnianej rasy. Mają na stopę cechy specjalne.

Dodatkowe niepodatności: Ogień, trucizna.

Oporności: elektryczność 10, kwas 10.

Inne cechy specjalne: Ponieważ przez całą wieczność mogą doskonać się w rzemiośle, każdy otrzymuje premię z biegłości +10 do wszystkich testów Rzemiosła. Ponadto posiadają opisane w *Księdze Potworów* cechy rasowe krasnoludów.

WŁAŚCIWOŚCI KRASNOLUDZKIEGO DOMU

Krasnoludzi Dom to niewiarygodnie wielka góra, zdolna pomieścić całe światy. W zboczach wydrążono rozległe sale z gigantycznymi drzwiami, przez które przejdzie nawet największy smok z rozłożonymi skrzydłami. Jaskinie ciągną się głęboko do wnętrza ziemi, a na stokach wzniesiono majestatyczne cytadele. Na wierzchołku Krasnoludzkiego Domu znajduje się Erackinor – kraina Moradina i Berronar Czyste Srebro. Im bliższy związek danego bóstwa z tym dwojgiem, tym bliżej wierzchołka leży jego kraina. I tak dziedzina Abbathora znajduje się daleko pod górą, a kraina Tharda Harra rozciąga się na odległym płaskowyżu.

Abbatthor: Głęboko pod salami Erackinoru, w krainie zwanej Lśniącym Piekłem mieszka jedyny żyły członek krasnoludzkiego panteonu, którego nie wygnano na Ponury Młot. Ściany dziedziń Abbathora połyskują klejnotami i mithrilem.

Berronar Czyste Srebro/Moradin: Na Erackinor, wspólną dziedzinę Moradina i Berronar Czyste Srebro, składa się najwspanialsza wykuta z kamienia sala oraz niezliczone szczyby górnicze pełne złota, klejnotów i mithrilu. Serce opisywanego miejsca to Kuźnia Duszy – potężny piec, w którym Moradin stworzył pierwsze krasnoludy. Dziś wciąż kształtuje tu dusze przedstawicieli owej rasy, które śle potem na Plan Materialny.

Clangeddin Srebrnobrody: Tuż w cieniu Erackinoru leży góra Clangeddin, dom Ojca Bitew. Ta samotna wielka góra wydaje się niewielką w porównaniu z domem Moradina. Ogromne sale góry Clangeddin wykuto jakby naśladować wnętrze Erackinoru, ale w dużo bardziej militarny cel. Erackinor jest cudem artystycznego rzemiosła, to miejsce zaś stanowi raj krasnoludzkich żołnierzy. Tu panuje rygor i porządek. Tu znajdują się koszary i zbrojownie obrońców Krasnoludzkiego Domu i krainy Srebrnobrody.

Dugmaren Jasny Płaszcz/Dumathoin/Vergadain: W zboczach największej góry Krasnoludzkiego Domu wyrzyto trzy krainy. Hala Sady – kraina Dugmarena Jasnego Płaszcza – to miejsce kwitnące wynalazczością. Kraina Dumathoina, zwana Halą Głębokiego Sztybu, nie posiada się niemal wyłącznie z szybow górniczych, ale jest w niej dość niezbadanych tuneli i nietkniętej skały, by poszukiwacze i badacze mieli co robić całą wieczność. Hala Mocnego Piwa,

czyli kraina Vergadaina, to miejsce handlu, hazardu, przyjemności dobrego jada i mocnych trunków.

Gorm Gulthyn: Zbudowana na wzgórzu jeszcze odleglejszym niż kraina Sharindlara Strażnica to kraina Ognistych Oczu. Gorm Gulthyn podobno nieustannie patrzy ze szczytu wieży, skąd ogarnia wzrokiem cały plan i dostrzeże każdy *portal*, jaki otworzyliby się w Krasnoludzkim Domu. Wielu krasnoludzkich obrońców żywi nadzieję, że po śmierci będą mogli pełnić wartę w tej Strażnicy. Wierzą, iż ten przywilej przysługuje krasnoludom, którzy giną w walce z silniejszym wrogiem podczas pełnienia służby.

Haela Jasny Topór/Marthammor Duin: Dwa raczej nietowarzyskie krasnoludzkie bóstwa mają krainy w trudno dostępnych jaskiniach u podnóża Krasnoludzkiego Domu. Wygodna grotta Haeli Jasny Topór zwie się Findar Endar, a pieczara Marthammora Duina nosi nazwę Jaskini Spoczynku. Oba bóstwa często wędrują po Krasnoludzkim Domu i innych planach, pozostawiając na straży siedzib zaufanych poruczników.

Sharindlar: Kraina Sharindlar, Dwór Łaskawości, to krąg stojących kamieni na wzgórzu blisko górującego masywu Krasnoludzkiego Domu. Takie położenie umożliwia Sharindlar pośrednictwo między Moradinem a innymi krasnoludzkimi bogami – w tym Abbathorem i bogami duergarów z Ponurego Młota. Dwór Łaskawości to miejsce nocnych tańców ku czci Jasnójczy Tancerki.

Thard Harr: Największy samotnik krasnoludzkiego panteonu mieszka na gęsto zalesionym płaskowyżu blisko krawędzi planu. Jego kraina, zwana Zakazanym Płaskowyżem, ma wiele słonego z dzungliami Chult, gdzie żyją wynawcy Tharda. Tak jak odpowiednik z Planu Materialnego, Zakazany Płaskowyż posiada sporą populację dinozaurów.

Krwawa szczelina

Krwawa Szczelina – nazwana tak od Rzeki Krwi, płynącej przez ten plan kanionem długim na kilometr – jest ważniejsza ze względu na wyjątkową rolę, jaką pełni pośród planów, a nie z racji swych mieszkańców. Kosmologicznie sąsiaduje z Dziewięcioma Piekłami i Otchłania, a służy jako główny teatr wojny krwi, wiecznego boju między demonami i diabłami.

Krwawa Szczelina to idealne pole bitwy dla przebiegłych, zdradliwych czartów. Wielkie, puste równiny naprzemiennie ze skalistymi ugorami, poznaczone gładziami, wzgórkami i jarami, stanowią znakomity teren na zasadzki i pułapki. Geograficznie podobieństwo Krwawej Szczeliny do niektórych obszarów Pustkowi Zagłady i Rozpaczy przekonało niektórych, że niegdyś była ona częścią rzecznego planu. Oderwała się od niego, gdy boscy władcy Pustkowi znużyli się czarcią wojną toczoną tuż pod bramami ich siedzib. Teoria ta może tłumaczyć najbardziej wyrazistą cechę Krwawej Szczeliny – możliwość łączenia się z innymi czarcimi planami, dzięki czemu wojna krwi czasami przetacza się również na inne ziemie zła.

CECHY KRWAWEJ SZCELINY

Oto cechy Krwawej Szczeliny.

- Normalnie morficzny.
- Silnie ukierunkowany na zło.

POŁĄCZENIA KRWAWEJ SZCZELINY

Ponieważ Krwawa Szczelina jest planem sąsiadującym z Dziewięcioma Pieklami i Otcłhnią, służy za pole wiecznej bitwy diabłów z demonami. Poza tym unosi się ona pomiędzy Niższymi Planami, w różnych okresach sąsiadując z wieloma innymi – z Pustkowiami Zagłady i Rozpaczy, Clangorem, Głębokimi Pieczarami, Demonicznymi Otcłhnięciami, Złowrogimi Głębiami, Sercem Furii, Ponurym Młotem, Nishrekiem i Najwyższym Tronem. Gdy tylko Krwawa Szczelina łączy się z któryśś z tych wymiarów, wojna krwi przetacza się doń, jeśli tylko tamtejsi boscy mieszkańcy nie podejmą działań do ukończenia rzezi w swych dziedzinach. Rzeka Krwi płynie przez Szczelinę bystrym nurtem, co trochę ułatwia połączenia z innymi czarcimi planami.

MIESZKAŃCY KRWAWEJ SZCZELINY

Lokalnymi mieszkańcami Krwawej Szczeliny są yugolothy. Żyją tu wszelkie ich odmiany opisane w *Księdze Planów*, *Księdze Potworów II* i *Czarcim Foliacie*.

Czarcii Foliać: Slasrath.

Osiedlający Krwawą Szczelinę: Oranci Krwawej Szczeliny niczym się nie różnią od oczekujących Pustkowi Zagłady i Rozpaczy.

WŁAŚCIWOŚCI KRWAWEJ SZCZELINY

Na Krwawej Szczelinie nie ma boskich krain. Żadne bóstwo tutaj nie rezyduje.

najwyższy tron

Nad bezludnym krajobrazem wznosi się zrujnowane zamczysko, a wycie wicher wokół może doprowadzić do szaleństwa. Oto kraina Księcia Kłamstw, „najwyższy tron”, z którego Cyric chciałby wdać we wszystkie planami. Najwyższy Tron jest równie obłąkany jak sam bóg i niemal tak samo zły. Jako że prawa natury i magii działają zgodnie z wiecznie zmieniającymi się kaprysami Cyrica, często sam wymiar zdaje się świadomie niszczyć intruzów, zwłaszcza niechętnych do składania hołdów jednemu władcy tej krainy.

CECHY NAJWYŻSZEGO TRONU

Oto cechy Najwyższego Tronu.

- Boskomorficzny.
- Silnie ukierunkowany na chaos i umiarkowanie ukierunkowany na zło.
- Silnie ukierunkowany na wiarę. Wrogami Cyrica są wszystkie bóstwa, więc wyznawcy innych bogów czy bogiń w Najwyższym Tronie podlegają większym karom.
- Dzika magia.

POŁĄCZENIA NAJWYŻSZEGO TRONU

Na Najwyższym Tronie nie ma znanych *portali* do innych planów.

MIESZKAŃCY NAJWYŻSZEGO TRONU

Mieszkańcy tego planu są nie mniej szaleni niż ich władca. Ulobienie stworzenia Cyrica, wyjście, całymi sforami grasują wewnątrz i na zewnątrz Strzaskanego Zamku. W Najwyższym Tronie żyją również bestie chaosu i śladowie.

Czarcii Foliać: demodandy (wszystkie).

Oczekujący Najwyższego Tronu: Oczekujacy wyglądają tu podobnie jak za życia, choć są wychudzeni i ogólnie zaniedbani. W oczach wyraźnie widać szaleństwo. Posiadają następujące cechy specjalne.

Dodatkowe niepodatności: dźwięk, elektryczność.

Odporności: Kwas 10, zimno 10.

Inne cechy specjalne: brak.

WŁAŚCIWOŚCI NAJWYŻSZEGO TRONU

Jedyną rzeczą wartą uwagi jest tutaj zamek Cyrica.

Cyric: Strzaskany Zamek Cyrica to jego tron monarszy. Ta spijająca się ruina przeniesiona z innego planu oczom Księcia Kłamstw jawi się jako wspaniały pałac odpowiedni dla jego pozycji przyszłego władcy wszechświata. Wyjcie biegają po dziedzińcu i po opustoszałej okolicy, a sam Cyric zasiada w najwyższej wieży, knując obłąkane plany zdobycia międzyplanarnej władzy.

nishrek

Nishrek to dom panteonu orków – olbrzymie pole bitewne, na którym zbrojni wspomnianej rasy nocami ścierają się w morderczym boju, by kolejnej nocy znów powstać do walki. Różne plemiona orkowych oczekujących bez końca wojują ze sobą, rezygnując z sojuszy i dyplomacji na poczet nieustannej rzezi. Poprzez wykazanie się w boju chcą zaskarbić sobie łaskę Groomsha, wierzą bowiem, że któregoś dnia bóg uzna jedno plemię za swe prawdziwe dzieci i wywyższy ponad wszelkie inne szczepy.

CECHY NISHREKU

Oto cechy Nishreku.

- Normalnie morficzny. Boskie krainy są boskomorficzne.
- Umiarkowanie ukierunkowany na zło.
- Silnie ukierunkowany na wiarę. Wyznawcy panteonu krasnoludzkiego i elfiego podlegają tu większym karom.
- Mniejsza dominacja pozytywnej energii: Na Nishreku nie przeżyje zbyt wiele istot, ale ci, którzy walczą na jego bitewnych polach, są wzmacniani pozytywną energią. Każde stworzenie na tym planie zyskuje szybkie leczenie 2 i zawsze odrasta mu utracone kończyny. Kto zginie w wiecznej wojnie, ten o wschodzie słońca zbudzi się w pełni uzdrowiony i gotów znów walczyć, tak jakby rzucono nań *prawdziwie zmartwychwstanie*. Nawet oczekujący, którzy jako przybysze normalnie nie podlegają zmartwychwstaniu, powstają żywi i w pełni sił. Jednakże efekt *prawdziwego zmartwychwstania* dotyczy tylko istot, które otrzymały śmiertelne rany na Nishreku. Jeśli przywieźć tutaj martwą postać z innego planu, nie zmartwychwstanie ona sama z siebie.

POŁĄCZENIA NISHREKU

Przez Nishrek płynie Rzeka Krwi, łącząc go z większością czarcich planów. Poza tym często z Nishrekiem styka się Krwawa Szczelina, a wtedy jedna wieczna wojna miesza się z drugą.

MIESZKAŃCY NISHREKU

Piekielne osy podobno pochodzą właśnie z Nishreku, chociaż często trafiają się na innych czarcich planach. Roje tych stworzeń to

jedną z niewielu rzeczy, jakie są w stanie tymczasowo odwrócić uwagę nishrekowych armii.

Oczekujący Nishreku: Większość oczekujących to orkowie i półorkowie, którzy zachowują ziemski wygląd. Posiadają następujące cechy specjalne.

Dodatkowe niepodatności: elektryczność, zimno.

Odporności: Kwas 10, ogień 10.

Inne cechy specjalne: brak.

WŁAŚCIWOŚCI NISHREKU

Nishrek to bezkresna równina zabudowana fortami i poryta okopami, w których zjawiają się całe społeczności orkowych oczekujących. Zohierze mieszkający w tych ponurych siedliskach wiecznie mają baczenie na kolejny atak wrogiego plemienia.

Gruumsh/Bahgtru/Ilneval: Gruumsh obszeruje niekończące się bitwy z Żelaznej Fortecy. W jej murach każdy ork i orkowie oczekujący zyskuje redukcję obrażeń 25/– i odporność na czar 30. Gruumsh często chodzi po polach bitew, wspomagając według kaprysu jedną lub drugą stronę. Orkowie z ochotą rewanżują się za pomoc, szukając czasami schronienia w boskiej fortecy ze względu na jej potężne zalety defensywne. Czasami bóg pozwala armii schronić się w warowni, czasem zaś nie. W fortecy Gruumsha żyją także Bahgtru i Ilneval, którzy walczą u jego boku lub na jego rozkaz.

Luthie: Jaskiniowa Matka mieszka w wielkiej pieczarze pod Żelazną Fortecą wraz z żeńskimi oczekującymi tego planu. Kobiety nie biorą udziału w wiecznej wojnie na powierzchni, ale czasami opiekują się rannymi w krótkim okresie rekonwalescencji.

Shargaas: Shargaas żyje w gigantycznym kompleksie jaskiń, zwanym Dnem Nocy. Panują tu takie ciemności, że żadne stworzenie nie widzi niczego prócz czerni. Jednakże Shargaas i jego oczekujący są obdarzeni ślepowidzeniem, dlatego mogą w tym miejscu normalnie funkcjonować.

Yurtrus: Miesiąrnia – ogromne wzgórze wznoszące się ponad bitewnym polem – to kraina Yurtrusa. Oczekujący Nishreku szepczą, że orkowie, którzy w nocnych bitwach nie walczą za dobrze, z woli Gruumsha trafiają do Miesiąrni, gdzie Yurtrus wydiera dusze z ciał. Proces ten to jedyna prawdziwa śmierć Nishreku, której orkowie lękają się najbardziej na świecie.

odpoczynek wojownika

Wściekły chaos Odpoczynku Wojownika wybucha nieustannymi bitwami, przypadkowymi zmianami krajobrazu i równie dziłkami zmianami sojuszy na polach bitew. Podobnie do Clangoru i Nishreku, opisywany plan roli się od oczekujących, którzy toczą między sobą wojny. Tutaj jednak nie ma stałego wodza, permanentnej przynależności ani niepodatności na śmierć. Oranci regenerują ciała tak jak trol-

le, a jedna z niewielu niezmiennych zasad brzmi: wojownik, który padnie i powstanie na nowo, przylączy się do drużyny, która go powoliła.

CECHY ODPOCZYNKU WOJOWNIKA

Oto cechy Odpoczynku Wojownika.

- Wysokomorficzny. Odpoczynek Wojownika zmienia się nieustannie, chociaż nie w takim stopniu, jak plan Limbo w kosmologii D&D. Dany obszar może reagować na określone czary lub na siłę woli. Sam z siebie zmienia się powoli, lecz nieprzerwanie (patrz dalej, „Kontrolowanie Odpoczynku Wojownika”).
- Umiarkowanie ukierunkowany na chaos. Oczekujący Czerwonej Rycerki – jedyne praworządne istoty na tym planie – podlegają społecznym karom.
- Dzika magia.

POŁĄCZENIA ODPOCZYNKU WOJOWNIKA

Nie ma znanych *portali* wiodących na lub z Odpoczynku Wojownika.

KONTROLOWANIE ODPOCZYNKU WOJOWNIKA

Podstawowy krajobraz tego planu przypomina obszary skalistych nieużytków z Planu Materialnego. Stworzenie o wysokiej Roztropności może kształtować pobliski teren, powołując do istnienia określone elementy krajobrazu, aby zyskać osłonę czy inną przewagę w bitwie. Postać jest w stanie kontrolować obszar w promieniu 1,5 metra wokół siebie na punkt premii z Roztropności. Na tym obszarze w akcji *caiorundowej* może spróbować stworzyć lub usunąć jeden z następujących składników krajobrazu. ST wymaganego testu Roztropności podano przy każdej opcji.

Odpoczynek
Wojownika

Wół Stworzenie lub usunięcie nasypu (patrz strona 91 w *Przewodniku Mistrza Podziemi*) wymaga danego testu Roztropności o ST 22.

Most: Stworzenie lub usunięcie skalnego mostu o szerokości 1,5 m wymaga danego testu Roztropności o ST 22. Most szeroki na 3 m wymaga danego testu o ST 25.

Rozpadlina (urwisko): Stworzenie lub usunięcie rozpadliny głębokiej na 15 m, długiej na 6 m i szerokiej na 4,5 m (patrz strona 89 w *Przewodniku Mistrza Podziemi*) wymaga danego testu Roztropności o ST 20. Rozpadlina głęboka na 30 m wymaga danego testu o ST 25.

Wyniesienie: Postać może wynieść ponad poziom gruntu lub obniżyć obszar maksymalnie wielkości kontrolowanej strefy. Obniżony bądź wyniesiony obszar ma strome, pionowe krawędzie (ST Wspinaczki 15). ST testu Roztropności wynosi 15 +2 na każde 3 m wyniesienia.

Rumowisko: Stworzenie lub usunięcie rzadkiego rumowiska (patrz strona 91 w *Przewodniku Mistrza Podziemi*) wymaga danego testu Roztropności o ST 18. Gęste rumowisko zwiększa ST do 20.

Stok: Postać może nadać kontrolowanemu obszarowi ziemi krzywiznę niezależnie od okolicznego terenu. Obszar nadal łączy się łagodnie z terenem poza strefą kontroli. Łagodne zbocze (patrz strona 89 w *Przewodniku Mistrza Podziemi*) wymaga udanego testu Roztropności o ST 15, a strome o ST 20.

Rów: Stworzenie lub usunięcie rowu (patrz strona 91 w *Przewodniku Mistrza Podziemi*) w granicach strefy kontroli wymaga udanego testu Roztropności o ST 12 przy rowie szerokim na 1,5 metra lub o ST 15 w przypadku szerokości 3 metrów.

MIESZKAŃCY ODPOCZYNKU WOJOWNIKA

Plan będący domem wielu tytanów, którzy z ochotą uczestniczą w wielkiej bitwie. Pośród kłębiącego się chaosu gitzerai zbudowali klasztor. Oczekujący rzadko odważają się je atakować, bowiem grozi im wieczna śmierć od mnisich uderzeń *ki* (prawotwórczość).

Czarczi Półtań: Khaasta.

Oczekujący Odpoczynku Wojownika: Tutaj oczekujący są zwykli żołnierze, generałowie, stratedzy, barbarzyńscy najęźdźcy i inne postacie nastawione na walkę. Wyglądają jak w najlepszych latach życia, a szczytu fizycznych możliwości i w pełni zdrowia. Poprzez udział w nieustannym boju szukają jednoczenia ze swymi bogami.

Dodatkowe niepodatności: Kwas, ogień.

Oporności: elektryczność 10, zimno 10.

Inne cechy specjalne: Regeneracja 5.

Regeneracja (zau): Oczekujący otrzymują normalne obrażenia od prawotwórczej broni. Wola Tempusa może odebrać każdemu orantowi moc regeneracji, a za taką karą zwykle następuje szybka i ostateczna śmierć. Los ten czeka tych, którzy pokażą tchórzostwo w walce.

WŁAŚCIWOŚCI ODPOCZYNKU WOJOWNIKA

Wiekłość obszaru Odpoczynku Wojownika to ogromne pole bitewne, z wyglądu przypominające skaliste pustynie Torilu. Samotne wzniesienia i wypęski górują nad płaską jak stół krainą, a formacje skalne występują w nietypowych kształtach.

Czerwona Rycerka: Pani Strategii wzniosła w Odpoczynku Wojownika stałą twierdzę o nazwie Czerwona Wieża. To jeden z nielicznych stałych elementów topograficznych na tym planie. Okolica w promieniu 1,5 kilometra od budowli nie podlega kontrolowaniu przez inne istoty (wyjąwszy Tempusa).

Garagos: Rozbójnik z dumą ogłasza dowolny region, w którym akurat przebywa, za swą krainę zwaną Bitewnym Frontem.

Tempus: Cały plan Odpoczynku Wojownika jest uważany za boską krainę Władcy Bitew, mimo że pozwala on innym mieszkańcom tu bóstwom kształtować teren według ich uznania. Zawsze może takie zmiany cofnąć, jeśli zechce.

Uthgar: Wojownicy Ojciec woli chłodniejsze rejony planu, które nazywa Uthgardheim. Są to zimne tereny, ale nie gorsze niż zima na Północy Faerunu – daleko mniej niż mroźne krainy Loviatar czy Auril.

Valkur: Kraina Kapitana Fal jako jedyna jest oddzielona od pozostałych – głównie dlatego, że jej powierzchnia jest inna. Ten region, zwany Bezpieczną Przystanią, to spokojna połać słonej wody pomiędzy pustynnym polem bitwy a większym obszarem wodnym, na którym wrą morskie bitwy.

otchłan

W Otchłani żyje nieskończenie różnorodne zło – warstwa za warstwą, świat za światem, w których samo powietrze, ziemia i woda nasiąkły plugawą trucizną. Dom demonów Torilu jest tak zróznicowany, jak one same. Każda warstwa ma inny krajobraz, stworzony jak gdyby do zadawania maksymalnego cierpienia istotom tamtey wędrującym.

W rzeczywistości do większości planów Torilu, Otchłani nie jest jednolitym wspólnym obszarem z odgałęzieniami boskich dziedzin. To nieskończona chyba seria warstw o różnorodnych charakterystykach, niepołączonych centralnym „pnem” czy obszarem neutralnym. Podróżnicy mogą wejść na dowolną jej warstwę i napotkać tam portale wiodące na w zasadzie każdą z pozostałych warstw. Nadto każda warstwa sąsiaduje z kilkoma innymi, ale te relacje zdają się często zmieniać, jak masa bąbelków wirująca i kłębiąca wokół siebie. Jedynym stałym elementem chaotycznej kłębowiska jest obecność sąsiadującej Krwawej Szczeliny, gdzie demony toczą walkę ze śmiertelnymi wrogami – diablami.

Bliskość Krwawej Szczeliny, położonej nieopodal Otchłani i Dziewięciu Piekieł, pozwala demonom toczyć nieustającą wojnę z diablami. Krwawa Szczelina przylega tylko do jednej warstwy Dziewięciu Piekieł (pierwszej, o nazwie Avernus). Z kolei wiecznie zmienna natura Otchłani sprawia, że w różnym czasie przy Krwawej Szczelinie znajdują się inne warstwy, co pozwala demonom rzucić wciąż nowe siły do zmagania w tak zwanej wojnie krwi.

CECZY OTCHŁANI

Oto cechy Otchłani.

- Normalna grawitacja. Niektóre warstwy Otchłani mają inne cechy grawitacji.
- Normalnie mroźny.
- Różne cechy żywiołów i energii. Te cechy bardzo się różnią na odmiennych warstwach. W Otchłani jako całości żaden żywioł czy typ energii nie ma wyraźnie dominującej pozycji, mimo że na poszczególnych warstwach czasem dominuje jakiś żywioł lub energia, albo kombinacja dwóch czy więcej naraz.
- Umiarkowanie ukierunkowana na chaos i umiarkowanie ukierunkowana na zło.

POŁĄCZENIA OTCHŁANI

Na różnych warstwach Otchłani mieszczą się *portale* do Demonicznych Otchłani, do krainy Beshaby na Pustkowiach Zagłady i Rozpaczy, do krainy Hruggeka w Clangorze, krainy Urdlena w Ponurym Młocie i na Plan Letargu. Poza tym często otwierają się *portale* łączące Otchłani z Głębokimi Pieczarami i Złowrogimi Głębiami. Podobno gdzieś w Otchłani leży źródło Rzeki Krwi, a z wielu otchłannych warstw do cuchnącej wody wpadają dopływy. Rzeka Krwi łączy Otchłani z większością pozostałych czarcich planów.

MIESZKAŃCY OTCHŁANI

Otchłani jest przede wszystkim siedliskiem demonów. Mieszkają tam wszystkie kategorie demonów z *Księgi Potworów* i innych źródeł. Inni mieszkańcy Otchłani wymienieni w *Księdze Potworów* to bodaki, wiedźmy nocy oraz koszmary.

Czarci Foliat: abrian, czarcia krwawa szarańcza, golem z ciał demonów, krwioćień, otchłanny ghoul, rój otchłannych mrówek, varrangoiny (wszystkie), vorr, vultivorr (canomorf), żelaznoszczęki, żywy holokaust.

Otcchlanni oczekujący: Gdy demony kradną dusze z Planu Letargu i zanoszą je do Otcchlani, stają się one oczekującymi zwanymi grzywami. Istoty te mają bladobiałą skórę, groźne pazury, ostre zęby, rzadkie włosy i białe oczy. Często przez opasłe ciała widać wyraźnie wijące się robaki. Grzywy, które przetrwały wiele lat, czasami „awansują” na pomniejszych demony, ale nie zachowują wspomnień z poprzedniego życia. Grzywy mają takie cechy specjalne:

Dodatkowe niepodatności: Elektryczność, trucizna.

Oporności: Kwas 10, ogień 10.

Inne cechy specjalne: Kwasowe opary, brak przywiązania do planu.

Kwasowe opary (zn): Gdy grzywa ginie, rozwiewa się w chmurę trujących oparów. Każde stworzenie w promieniu 3 metrów od zabitego grzywy musi wykonać udany rzut obronny na Refleks (ST 20) albo otrzymać 1k6 obrażeń od kwasu.

Brak przywiązania do planu (zrw): Inaczej niż większość oczekujących, grzywy mogą opuszczać rodzimy plan.

WŁAŚCIWOŚCI OTCHŁANI

Charakterystyki dowolnej warstwy Otcchlani losuje się w tabeli Losowe warstwy Otcchlani (strona 160 *Przewodnika Mistrza Podziemi*).

W Otcchlani nie ma boskich krain i nie mieszka tam żadne prawdziwe bóstwo. Za to wiele książąt demonów – pewnie tyłu, ile jest warstw – walczy o władzę i terytorium. Najpotężniejsi z nich to między innymi Demogorgon, Eltab, Yeenoghu, Orkus, Graz'zt, Bafomet i Kostchtchie (większość zaprezentowano w *Księdze Plugawego Mroku*).

plan letargu

Gdy umierają śmiertelnicy, ich dusze trafiają na Plan Letargu. Większość terenu tego wymiaru jest płaska, szara, pusta i niecharakterystyczna, bez wyraźnych cech topograficznych.

CECHY PLANU LETARGU

Oto cechy Planu Letargu.

- Statyczny. Statyczna natura planu pozwala diablom dręczyć oczekujących, nigdy nie kładąc kresu cierpieniom.
- Osłabiona magia. Wszystkie czary są osłabione.

POŁĄCZENIA PLANU LETARGU

Tak jak Centrum, Plan Letargu istnieje poza normalną kosmologią Torilu. Dusze naturalną drogą przenoszą się tu z Planu Materialnego po śmierci, ale nie są w stanie odejść stąd z własnej woli. Maga przybywać tam boscy słudzy i zabierać je ze sobą, jeżeli tylko prawowicie należą do danego bóstwa. Na mocy porozumienia diabłów z Kelemvorem otwierają się tutaj *portale* z Dziewięciu Piekieł, a demoniczny władcy czasami tworzą *portale* wiodące z Otcchlani na opisywany wymiar. W obu przypadkach czarty mogą porwać dusze przez *portale* do swoich sfer. Wszelkie inne sposoby dostania się na lub wydostania się z Planu Letargu nie funkcjonują. Śmiertelnicy nie mogą tu przybyć, dopóki ich ciała żyją. Nie prowadzą tu także żadne jeziora kolorów z Planu Astralnego.

MIESZKAŃCY PLANU LETARGU

Jedyni mieszkańcy Planu Letargu to dusze zmarłych, oczekujące podróży na plany bogów, których wyznawali za życia. Są one oczekującymi bez żadnych cech planarnych – nie posiadają niepodatności, odporności czy zdolności specjalnych. Dusze pozbawionych wiary tworzą żywy mur wokół Miasta Sądu, zaś dusze fałszywych w wierze skazywane są na służbę w mieście, gdzie czasami torturują je diabły.

Oczekujący Planu Letargu: Tutejsi oranci to fałszywi w wierze, są oni bowiem jedynymi starymi mieszkańcami planu (z wyjątkiem pozbawionych wiary, których czeka los roztopienia w materii planu). Fałszywi w wierze nie mają niepodatności, odporności ani innych cech specjalnych, ale w pewnym stopniu są chronieni przez niezmienną naturę tego planu.

WŁAŚCIWOŚCI PLANU LETARGU

Kryształowa Iglica to jedyny wyróżniający się element tego planu pozbawionego w zasadzie wszelkich cech charakterystycznych. To również wspólna kraina Kelemvora i Jergala, stojąca pośrodku Miasta Sądu, będącego szarą, ponurą, gęsto zabudowaną metropolią, zamieszkałą tylko przez osądzonych zmarłych.

Jergal/Kelemvor: Kryształowa Iglica jest zbudowana z polyskującej, przezroczystej skały. Gdy Cyric był bogiem zmarłych, wieżę zwano Kościanym Zamkiem, ale Kelemvor przemienił ją w symbol swej dłałości o jawne i ucziwe osądzenie zmarłych.

ponury młot

Ponury Młot to kraina szarego światła, szarego kamienia i ciemnych strojów – posępny plan przesiąknięty pesymizmem i smutkiem duergarów. Przy okazji jest jednakże także miejscem kunstownego rzemiosła. Tu duergarscy kowale doskonalą się w sztuce wykuvania broni i pancerzy – tak zwyczajnych, jak magicznych.

CECHY PONUREGO MŁOTA

Oto cechy Ponurego Młota.

- Normalnie moficzny. Wszystkie boskie krainy są boskomorficzne.
- Umiarkowanie ukierunkowany na prawo i umiarkowanie ukierunkowany na zło.
- Umiarkowanie ukierunkowany na wiarę.

POŁĄCZENIA PONUREGO MŁOTA

Jedynym utrzymywanym tu portalem jest przejście do krainy Urdle na Otcchlani. *Portale* z Pustkowi Zagłady i Rozpaczy otwierają się niepokojąco często, a przez nie achajerusy i inne czarcie stwory najeżdżają Ponury Młot, szukając świeżej zwierzyny. Rzeka Krwi łączy opisywany wymiar z większością innych czarcich planów.

MIESZKAŃCY PONUREGO MŁOTA

Oprócz duergarskich oczekujących, w Ponurym Młocie aż nadbży często zjawiają się nieproszeni goście z Pustkowi Zagłady i Rozpaczy. *Księga Potworów II:* Durzagony (półczart).

Czarci Foliat: Maug.

Oczekujący Ponurego Młota: Szare krasnoludy będące orantami przechodzą sroga kuźnię Laduguera i stają się twardsi niżli stal. Zachowują ziemskie ciała, tylko skóra nabiera barwy i tward-

dości stali, pozostając jednak giętą, by swobodnie się poruszać. Ci oczekujący posiadają następujące cechy specjalne.

Dodatkowe niepodatności: Dźwięk, elektryczność.

Oporności: ogień 10, zimno 10.

Inne cechy specjalne: redukcja obrażeń 5/adamantyt.

Oprócz szarych krasnoludów będących oczekującymi, którzy liczebnie są w przewadze, do Ponurego Młota przybywają także żli gnomi wyznawcy Urdlena, również stający się orantami. Nie zachowują ziemskich postaci – wyglądają niczym małe, ślepe krety. Mogą wprowadzać naturalne ataki adamantytowymi pazurami, powodując 1k6 obrażeń. Ponadto posiadają następujące cechy specjalne.

Dodatkowe niepodatności: dźwięk, zimno.

Oporności: Elektryczność 10, ogień 10.

Inne cechy specjalne: Odporność na czary 10.

WŁAŚCIWOŚCI PONUREGO MŁOTA

Ponury Młot to potężna forteca o murach bez okien, grubych na półtora kilometra. Wewnątrz komnaty rozbrzmiewają odgłosami kucia broni i pancerzy, znanych jako najlepsze na wszystkich planach.

Duerra z Podziemi: Królowa Niewidzialnej Sztuki ma własną salę na obszernej podwórku Ponurego Młota. Jej kraina zwie się Cytadela Myśli.

Laduguer: Dom Szarego Obrońcy w Ponurym Młocie nosi miano Posępnej Kuźni, której ściany wykonano z różnych elementów opancerzenia, tarcz, mieczy, toporów i innego sprzętu wojennego. Nie ma drzwi ani innych wejść, dopóki Laduguer nie zapragnie inaczej.

Urdlen: Gnomie bóstwo Urdlen rzeźbi tunele przez ziemię Ponurego Młota, zupełnie nie dbając o swych oczekujących, którzy przekopują się przez korytarze, jakie pozostawia za sobą. Żli gnomi oranci, którzy idą za Urdlenem, nie tworzą żadnej społeczności. Kierują się tylko zachłannością i pragnieniem zdobycia bogatej w rudę ziemi poniżej duergarskiej fortecy.

PUSTKOWIA ZAGŁADY I ROZPACZY

Na planie w rodzaju Otchłani samo środowisko zdaje się dyszczyć żądzą niszczenia życia. Pustkowia Zagłady i Rozpacz są nie tyle wrogi, co po prostu niegościnne. W tak ponurym, jałowym miejscu życie nigdy by nie zaistniało. Plan składa się z rozległych połaci czarnego piasku, wielkich obszarów bezkształtnego granitu i jałowych kanionów obramowanych stromymi klifami ostrego jak nóż obsydianu. Z wyjątkiem Rzeki Krwi, nie ma tu żadnej wody. Mimo ciężkiego gorąca nie świeci nigdy słońce. Nie ma życia roślinnego – nie ma w ogóle zdrowego życia. Jaśniejące czerwono niebo przysłaniają czarne chmury, spowijając ziemię ciemnością.

CECHY PUSTKOWI ZAGŁADY I ROZPACZY

Oto cechy Pustkowi Zagłady i Rozpacz.

- Normalnie morficzny. Krainy bóstw są boskomorficzne.
- Umiarkowanie ukierunkowany na zło.
- Umiarkowanie ukierunkowany na wiarę.

POŁĄCZENIA PUSTKOWI ZAGŁADY I ROZPACZY

Portale łączą Pustkowia Zagłady i Rozpacz z Ponurym Młotem, umożliwiając regularne najazdy achajerusów. Krwawa Szczelina okresowo łączy się z Pustkowiami, skutkiem czego wojna krwi między demonami i diabłami rozlewa się po bezludnych połaciach. Demonom ani diabłom nie przeszkadza zbytnio jałowość Pustkowi – wiele z nich pozostaje tu nawet po przejściu frontu. Z kolei bóstwa tego miejsca patrzą na wojnę krwi jak na rozrywkę i nie przeszkadzają

jałaczającym, dopóki bitwy nie zbliżą się za blisko do ich granic. Boskie krainy są szeroko rozrzucone po Pustkowiach, a pomiędzy nimi dla czartów pozostaje mnóstwo wolnej przestrzeni.

Przez Pustkowia Zagłady i Rozpacz przepływa Rzeka Krwi, stanowiąc jeden z wyraźniejszych punktów orientacyjnych. Istoty podróżujące tym szlakiem wodnym na inne czarcie plany czeka bardzo długa podróż, ponieważ mętne wody płyną tu powoli, wijąc się

Pustkowia Zagłady i Rozpacz

niemal bez końca, a mieszkają w nich wiele niebezpiecznych stworzeń.

Kraina Peszaby, Krwawy Wierch, posiada trwały portal wiodący do Otchłani.

MIESZKAŃCY PUSTKOWI ZAGŁADY I ROZPACZY

Jak sugeruje sama nazwa planu, na Pustkowiach Zagłady i Rozpacz mieszkają najbardziej odrażające stwory z wszelkich wymiarów. Oprócz diabłów, demonów i yugolothów zbiegłych z wojny krwi (np. przed karą za „tchórzostwo”) są tu achajerusy, piekielne ogary i roje piekielnych pszczół.

Księga Potworów II: Ostrzak, vaporighu.

Czarci Foliat: abrian, chronotyrn, gathra, haraknin (canomorf), kościogrot, krwicierni, phiuhl, stalowy drapieżca, varrangoiny (wszystkie), vorr, ultivor (canomorf), żelaznoszczęki, żywy holokaust.

Oczekujący Pustkowi Zagłady i Rozpacz: Złośliwe duchy śmiertelników trafiające na Pustkowia stają się specjalną formą oczekujących – larwami. Owi oranci wyglądają niczym średnich rozmiarów robaki z łbami podobnymi do głów ich śmiertelnych ciał. Na czarcich planach larwy pełnią rolę waluty, zwłaszcza pośród wiedzmy nocy, liczków, demonów, diabłów i yugolothów. Większość idzie na jedzenie lub zasilanie zakłęb, ale czasami larwa awansuje na jakiś rodzaj czarta, zwykle lemure lub dretcha. Rzeczni oczekujący mają następujące cechy specjalne.

Dodatkowe niepodatności: ogień, zimno.

Oporności: elektryczność 10, kwas 10.

Inne cechy specjalne: Choroba, piekielna rana, brak przywiązania do planu.

Choroba (zw): Każde stworzenie zranione przez larwę musi po walce wykonać rzut obronny na Wytrwałość o ST 17 – udany pozwala ochronić się przed diabelskimi drzeczynami.

Piekielna rana (zw): Gdy larwa trafi ugrzyzieniem (to jej jedyna forma ataku), powoduje trwałą ranę. Zranione w ten sposób stworzenie traci 1 dodatkowy punkt wytrzymałości co rundę. Rany nie da się uleczyć naturalnie – wymaga magicznej opieki. Proces tracenia punktów wytrzymałości można zatrzymać, wykonując udany test Leczenia (ST 11 + modyfikator z Bd larwy), za pomocą któregoś z czarów leczenia lub uzdrowieniem. Niemniej postać próbująca wykorzystać leczenie lub uzdrowienie musi wykonać udany test poziomu czarującego o ST analogicznym jak w przypadku testu Leczenia – porażka oznacza, iż zaklęcie nie przynosi efektu. Udany test poziomu czarującego automatycznie zatrzymuje utratę punktów wytrzymałości i wówczas zaklęcie przywraca punkty wytrzymałości normalnie.

Brak przywiązania do planu (zw): W odróżnieniu od większości oczekujących, larwy można zabierać z rodzimego planu. Często tak się zresztą dzieje, służą bowiem wówczas jako żywność, towar wymienny lub podstawowa „materia ducha” w czarcich projektach wymagających ezoterycznego komponentu.

WŁAŚCIWOŚCI PUSTKOWI ZAGŁADY I ROZPACZY

Pustkowi Zagłady i Rozpacy są jak gdyby złym, negatywnym odbiciem Ardentoru – niekończące polećce dzikiego terenu, gdzie zamiast zielonych lasów i lśniącego oceanu rozciągają się pustynie, suche zle ziemie, wypalone wrzosowiska i zamrażnięte tundry. Każde z pięciorga rezydujących bóstw ma swą krainę, lecz ogromna większość wymiaru to zwykłe Pustkowie. Bogowie nie dbają o to, co dzieje się na obszarze poza granicami ich krain, ale patrzą z rozbawieniem na toczącą się tam wojnę krwi lub na podrózników walczących o przetrwanie.

W centrum każdej boskiej krainy na Pustkowiach wznosi się ogromny i złowrogi zarazem pałac. Czasami wygląda na to, że pięć rezydujących bóstw robi co tylko w ich mocy, by prześcignąć pozostałe w majestatycznej potworności siedziby.

Bane: Najwspanialszym i najstraszniejszym miejscem na Pustkowiach jest forteca Bane'a, Czarny Bastion. Ogromna budowla z adamantynu, obsydanu, hebanu i smółki jakby wysłała resztki światła z nieba, rzucając cień na całą okolicę. Bane włada swą dziedziną jak na tyra na przystało, żelazną ręką, siedząc na tronie z czaszek. Mimo to żołnierze z różnych planów, zwłaszcza diaby, ściągają pod jego despotyczne rządy. Cel gromadzenia wojsk nie jest jasny, ale ponieważ Bane już w przeszłości próbował sięgnąć po najwyższą władzę, jego zamiary łatwo przecześć. Jest przecież bogiem zamętu, więc trudno się spodziewać, żeby zadowolął się samą obserwacją ziemskich konfliktów.

Beshaba: Krainę Panny Nieszczęścia, znaną pod nazwą Krwawy Wierch, oznacza skaliste wzgórze położone blisko brzegu Rzeki Krwi. Na jego szczycie wznosi się samotna granitowa wieża, będąca pałacem bogini. Po stołu wzgórze spływają strumyczki krwi, wpadające później do rzeki. Podobno jest to krew wszystkich, którzy stracili życie w śmiertelnych wypadkach w Faerunie.

Hoar: W porównaniu z majestatyczną srogością Czarnego Bastionu, Dwór Zagłady Hoara nie jest szczególnie imponujący. Pałac otaczają pozatykane na pikach czaszki, budując atmosferę zgrozy

i rozpacz – każda głowa przedstawia kogoś, kto naraził się bogu zemsty. Budowli nie wzniesiono do obrony, tak jak Czarny Bastion, ale jako budynek reprezentacyjny. Marmurowe ściany Dworu Zagłady pokrywa szron, a w przestronnych salach każdy krok odbija się echem. W obecnych czasach kula Hoara w Faerunie jest bardzo słaby, a kraina zdaje się kurczyć sama w sobie.

Loviatar: W miarę zbliżania się z krainy Hoara ku dziedzinie Loviatara robi się coraz zimniej, aż wreszcie śnieg i lód okrywają okolicę jak okiem sięgnąć, a czarcie złowieszcze wilki wyją głodne krwi. Podróżnicy zagubieni w tej dzicy mogą żywić nadzieję na widok przepięknej zorzy polarnej tańczącej nad migotliwym lodowym pałacem. Ale nie czeka tam żaden wypoczynek. Budynek to Pałac Bólu, centrum mocy Loviatara. Jej kraina jest piękna i okrutna, jak sama władczyni. Pałac cieszy oczy, lecz powierzchownie ma ostre niczym ścianą z brzytwy.

Talona: Dom Pani Trucizn, znany jako Pałac Trujących Łez, leży daleko od krainy jej rywali Loviatara. Otaczające budynek góry, mokre bagniska roją się od pasożytów i zarazków wszelkiej mąci. W powietrzu latają roje moskitów, komarów i kąśliwych muszek. Wszystkie substancje, od wody do powietrza, są toksyczne. Stojący w środku mokradła pałac w kształcie piramidy odzwierciedla trójkątny symbol Talony.

Serce Dweomeru

Gdyby wszechświat miał plan magii, byłoby nim Serce Dweomeru. Jest to dom faerunskich bóstw czarodziejstwa, nasączony magiczną energią, która przepływa przez ciała wszystkich istot rzucających zaklęcia, jakie tu zawitają.

CECHY SERCA DWEOMERU

Oto cechy Serca Dweomeru.

- Normalnie morficzny. Wszystkie boskie krainy są boskomorficzne.
- Umiarkowanie ukierunkowany na wiarę.
- Wzmocniona magia: Wszystkie czary rzucane w Sercu Dweomeru są przedłużone, powiększone i wzmocnione – zgodnie z działaniem odpowiednich atrybutów – choć nie wymagają ani komórek na czary wyższego poziomu, ani dłuższego czasu rzucania. Jednak Mystra ma na tym planie moc pozabawienia każdego zdolności czarowania, jeśli tylko tego zechce.

POŁĄCZENIA SERCA DWEOMERU

Nie są znane żadne *portale* łączące Serce Dweomeru z innym planem. Za to nisko położone gałęzie Drzewa Świata sięgają aż tu, łącząc to miejsce z innymi niebiańskimi wymiarami.

MIESZKAŃCY SERCA DWEOMERU

Mystra, jako strażnik praw magii, jest także stwórcą nieuchronnych – konstruktorów prawa obarczonych obowiązkiem egzekwowania fundamentalnych i nieuniknionych reguł wszechświata. Oprócz nieuchronnych bóstwom Serca Dweomeru służą różne anioły.

Księga Planów: Merkanci.

Oczekujący Serca Dweomeru: Niemal wszyscy oczekujący tego planu za życia byli czarodziejami lub zaklinaczami, a wciąż zachowują echo dawnych talentów magicznych. Posiadają następujące cechy specjalne.

Niepodatności: Petryfikacja, polimorfia.

Odporność: Kwas 10, ogień 10.

Dodatkowe cechy specjalne: odporność na czary 10, redukcja obrażeń 5 / magia.

WŁAŚCIWOŚCI SERCA DWEOMERU

Serce Dweomeru to lśniąca miasto na wysoko położonym płaskowyżu, ozdobione zwidami i wzniesione z czystej energii magicznej.

Azuth: Dołmena Patrona Magów mieści się w jaskiniach wydrżonych pod miastem. Podziemny kompleks nosi nazwę Azuth – od swego rezydenta. Całą krainę przenika atmosfera rytualności i tajemnicy. Jeśli do miasta Serca Dweomeru powinno się udawać po naukę magii, do Azutha należałoby iść po lekcje bycia czarodziejem. Różnica dość subtelna, ale odzwierciedla odmiennosć Azutha i Mystry.

Mystra: Na krainę Pani Tajemnic składa się powierzchnia płaskowyżu i miasto, które bardzo przypomina uniwersytet lub szkołę magii. Oczekujący i pozaplanarni goście głodni magicznej wiedzy nie znajdują na wszystkich planach lepszego miejsca do nauki.

Savras: Z krainą Azutha sąsiaduje mniejszy kompleks jaskiń zwany Okiem. Jest to dom Savrasa. Tutaj podobno zgromadzono całą jego wiedzę dotyczącą przeszłości i przyszłości, ale prawda jest taka, że księgi i zwoje nie są w stanie pomieścić takiej ilości informacji. To miejsce aż dźwięczy od myśli, w czym przypomina krainę Il-sensine w Głębokich Pieczarach. Odbijając się echem myśli mogą dać dalekie wejżerze w przeszłość, teraźniejszość lub przyszłość, ale ich uporządkowanie wymaga bardzo tęgogo umysłu.

Velsharoon: Głęboko pod krainami Azutha i Savrasa leży bagnista krypta zwaną Uściskiem Śmierci, będąca siedzibą Wychwalonego. W krypcie Velsharoona spoczywają wszystkie tajemnice nekromancji.

Serce furii

Serce Furii jest nieco podobne do Pustkowi Zagłady i Rozpacz, jako że oba te plany cechują opustoszałe krajobrazy z niewielką ilością życia i bez żadnych przyjaznych cech. Jednakże Pustkowie to region bezruchu, bezżycia i pustki, a z kolei Serce Furii stanowi chaos szermów, wyjących wichur, łoskotu fali, burz śnieżnych i dzikich bestii. Pustkowie są niegościnne dla życia. Serce Furii aktywnie życie miazdzy.

CECHY SERCA FURII

Oto cechy Serca Furii.

- Normalnie morficzny. Wszystkie boskie krainy są boskomorficzne.
- Silnie ukierunkowany na zło.
- Umiarkowanie ukierunkowany na wiarę.
- Zimowe Korytarze, kraina Auril, posiada cechę dominacji zimna. W krainie tej stworzenia otrzymują 3k12 obrażeń od zimna w każdej rundzie, jeśli jakoś się nie schronią.

POŁĄCZENIA SERCA FURII

Krainę Umberlee łączy *portal* z Złowrogimi Głębiami. Przez krainę Malara przepływa Rzeka Krwi (a oddaleniem spada do Krainy Krwi), łącząc Serce Furii z większością innych czarcich planów.

MIESZKAŃCY SERCA FURII

Naturalnymi mieszkańcami Serca Furii są stworzenia zła. Wiele z nich to bestie przypominające ziemskie zwierzęta. Koszmary

i ogary yeth należą do drugiej kategorii, zaś wiedźmy nocy i wargulce reprezentują zło.

Księga Planów: Pseudożywiolaki lodu, stworzenia żywiołu zimna (Zimowe Korytarze).

Czarczi Foliak: abrian, khaasta, krwicierni, phiuhl, varrangoiny (wszystkie), vort, vultivor (canomorf), żelaznoszczęki.

Oczekujący Serca Furii: Tutaj oczekującymi są okrutne, złośliwe i wściekłe duchy. Niektóre przyjmują niemal żywiolacką naturę, jak duchy zimna w Zimowych Korytarzach i świadome błyskawice z Wież Ruin. Inne – choćby rekinolaki pływające z Umberlee w Morzu Krwi – wyglądają tak jak za życia. Oczekujący Malara, a także niektórzy Umberlee, przemieniają się w postaci zwierząt, przybierając wygląd szczególnie zjadłych i prymitywnych odmian normalnych zwierząt. Oranci Serca Furii posiadają następujące cechy specjalne.

Dodatkowe niepodatki: elektryczność, zimno.

Odporność: dźwięk 10, ogień 10.

Specjalne ataki: Każdy oczekujący Auril lub Talosa zadaje dodatkowo 1k6 obrażeń (od zimna lub błyskawicy, odpowiednio do bóstwa) po udanym ataku wręcz. Oranci Malara i Umberlee posiadają zdolność wpadania w szal raz dziennie, jak barbarzyńca 1. poziomu.

Inne cechy specjalne: Oczekujący Auril i Talosa zyskują niektóre cechy żywiołaków, a oranci Umberlee i Malara posiadają redukcję obrażeń 10 / srebro.

WŁAŚCIWOŚCI SERCA FURII

Jak kilka innych planów, Serce Furii jest ogromną połącją dzikich terenów, od Morza Krwi Umberlee przez Krainę Łowów Malara do odległej, mroźnej tundry krainy Auril, zwanej Zimowymi Korytarzami. Na całym planie normalnie jest gwałtowna, burzliwa pogoda. Siła wiatru rzadko spada poniżej potężnego (46,5 km/h i więcej), a burze trwają niemal bez przerwy.

Auril: Od Wież Ruin poprzez Krainę Łowów sfera staje się coraz zimniejsza, aż cały teren zmienia się w wiecznie pokrytą lodem ziemię. Oto kraina Zimowe Korytarze, dziedziina Lodowej Pani – najzimniejsze miejsce wszystkich planów. Pałac Auril uformowano z przenikliwie zimnych ścian wiatru, a tron wykonano z zamarniętego błękitnego ognia.

Malar: Kraina Malara, zwana Krainą Łowów, rozciąga się wiele kilometrów od wybrzeża Morza Krwi. Wielka, otwarta równina bujnej i dzikiej przyrody (żyją tu również dusze skradzione z Planu Letargu i zmienneo w niepozorne ciała zwierząt – to potencjalne ofiary łowów). Jest to jedyny obszar Serca Furii o w miarę przyjaznej pogodzie. Władca Bestii przemierza krainę wraz z oczekującymi (mają postać dużych mieżoszywnych zwierząt), radując się łowami. Gdy pojawiają się nieproszeni goście, Malar z towarzyszącymi z zapalem odwraca uwagę od słabszej zwierzyny i zaczyna tropić intruzów.

Talos: Przy jedynym krańcu Krainy Łowów teren podnosi się i przechodzi w strome, skaliste wzgórza. To znak, że kończy się dziedziina Malara, a zaczyna Talosa. Na jednym ze wzgórz krainy stoi pałac Władcy Burz, słusznie nazwany Wieżami Ruiny. „Wieże” tworzące budowlę to obecnie niewiele więcej niż skały, pieczołowicie zebrane razem – tak często uderzały w nie pioruny i huraganyowe wichry. Na granicach dziedziiny Talosa wiatry zawsze wieją potężnie, dują ze środka krainy ku granicom. Im bliżej centrum, tym silniejsza wichura, w bliskości Wież Ruin mająca się huraganu. Od czasu do czasu,

na rozkaz Talosa, wichrowi towarzyszy ulewny deszcz i precyzyjnie mierzone uderzenia błyskawic. Władca Burz oba to, by do jego krainy przybywało jak najmniej nieproszonych gości.

Uंबरlee: Morze Krwi to ogrom słonej wody, nieustannie chłostanej sztormami. Nad spienionymi falami przetaczają się burzowe wichry (potężny wiatr), ulewne deszcze spadają z ciemnego nieba, a pioruny niszczą wszystko, co wyłoni się z powierzchni wody. Królowa Głębin pływa w czerwonych wodach swej krainy w towarzystwie miejscowych stworzeń, jak czarcie kałamarnice i demony myrmiksusy. Uंबरlee towarzyszą także oczekujący, w tym rekinolaki i humanoidy obdarzone ciałami rekinów lub podobnych bestii.

smocze gniazdo

Jak sama nazwa wskazuje, Smocze Gniazdo to ogromny szczyt górski otoczony gęstymi chmurami, a zwieńczony czapą wiecznego śniegu. Wokół latają duchy zmarłych smoków, unikając wszelkich kontaktów z obcymi. Doskonałości góry nie psuje żadne miasto ani wioska, jedynie małe schronienia pustelników niebędących smokami, którzy przybyli tu szukać samotności. Smoki nie tolerują bardziej rozbudowanego osiednictwa, a i pustelników znoszą niechętnie.

CECHY SMOCZEGO GNIAZDA

Oto cechy Smoczego Gniazda.

- Normalnie morficzny. Wszystkie boskie krainy są boskomorficzne.
- Umiarkowanie ukierunkowany na wiarę.

POŁĄCZENIA SMOCZEGO GNIAZDA

Hlal utrzymuje tu *portal* wiodący do krainy Erevana Ilesere w Arvandorze.

MIESZKAŃCY SMOCZEGO GNIAZDA

Większość rdzennych mieszkańców Smoczego Gniazda to niebiańskie i czarcie smoki oraz smoczy oczekujący.

Potwory Faerunu: Abishai (w krainie Tiamat).

Czarci Foliat: Khaasta.

Draconomicon: Planarne smoki (wszelkie odmiany). Wprawdzie stworzenia te są rdzennymi mieszkańcami wielu różnych wymiarów, lecz przynajmniej czasami odwiedzają Smocze Gniazdo.

Oczekujący Smoczego Gniazda: Lokalni oranci to duchy smoków, półsmoków, smokowatych i innych istot spokrewnionych ze smokami. Dla rzeczonych gadów życie po śmierci jest okazją dążenia do nieosiągalnej przedtem doskonałości. Do tej jednakże najlepiej dąży się w ciszy i samotności. Smoczy oczekujący, mimo że nie strzegą już skarbów, wciąż są wrogo nastawieni do intruzów naruszających prywatność i nadal należą do najbardziej aroganckich istot wszystkich planów. Oczekujący Smoczego Gniazda mają następujące cechy specjalne.

Dodatkowa niepodatność: Zimno.

Odporności: elektryczność 5, kwas 5, zimno 5.

Inne cechy specjalne: brak.

WŁAŚCIWOŚCI SMOCZEGO GNIAZDA

Smocze Gniazdo dzieli się na cztery szerokie poziomy – mroczne podnóże, dolne stoki, środkowe turnie oraz wierzchołek. Z wyjątkiem wierz-

chołka, który w całości stanowi boską krainę Nulla, żadna boska kraina nie zajmuje całości poziomu. Większa część góry to teren otwarty, niezajęty przez żadne bóstwo, gdzie oczekujący znajdują swoje samotnie.

Hlal: Dolne stoki wielkiego zbocza Smoczego Gniazda obejmują również boską krainę Hlala, oszusta i wysłannika smoczych bóstw. Mościejne i międziane smoki będące orantami chętnie zbierają się w pobliżu tej krainy. Niższe zbocza są ciepłe i suche, przynajmniej w okolicach domeny Hlala, więc przyciągają także błękitne smoki będące oczekującymi, aczkolwiek trzymają się one z dala od międzianych i mościejnych. Wilgotniejsze obszary dolnych stoków upodobały sobie zielone i czarne.

Null: Szczyt Smoczego Gniazda to dziedzina Nulla, smoczego boga śmierci. Białe i srebrne smoki będące oczekującymi lubią zimno tej krainy, a w pewnym sensie te odmiany reprezentują dwie bardzo odmienne opinie o tajemniczym bóstwie. Dzikie i prymitywne białe smoki podziwiają u Nulla moc odbierania życia, czczą go jako siłę przemocy i władzy. Za to srebrne oddają mu hold jako strażnikowi duchów umarłych, którzy dają duszom rzeczonych gadów ukojenie w Smoczym Gnieździe, gdzie prowadzi je ku doskonałości.

Task: Kraina Taska leży na środkowych turniach, w regionie zwanym Paleniskiem ze względu na aktywność wulkaniczną. Mieszka w skalistej jaskini wypełnionej olbrzymim skarbem. W okolicy żyją czerwone, złote i szpizowe smoki będące orantami, a lubujące się w gorących źródłach i płynące lawie.

Tiamat: Kraina Tiamat, zwana Jaskinią Chciwości, leży głęboko pod ziemią, u ciemnych korzeni Smoczego Gniazda. Wiele chromatycznych smoków będących oczekującymi zakłada legowiska blisko Tiamat (acz nie za blisko). Podziemny region lubią też podziemie i cieniste smoki będące orantami.

zielone pola

W spokojnej krainie Zielonych Pól niziołczy oczekujący żyją bezpiecznie, poświęcając się cichej medytacji i ciężkiej pracy, ciesząc się owocami wysiłku i towarzystwem kompanów. Zielone Pola to miejsce bezpieczeństwa i wytchnienia, z wyglądu przypominające zbiór niziołczych osad pośród łagodnie falujących wzgórz.

CECHY ZIELONYCH PÓL

Oto cechy Zielonych Pól

- Boskomorficzny.
- Umiarkowanie ukierunkowany na wiarę.

POŁĄCZENIA ZIELONYCH PÓL

Gdzieś na Zielonych Polach znajduje się *portal* do Jasnej Wody, ale jego położenie zna tylko Brandobaris – i nie dzieli się tą wiedzą. Niższe gałęzie Drzewa Świata także sięgają na Zielone Pola, łącząc je z resztą planów niebiańskich.

MIESZKAŃCY ZIELONYCH PÓL

Oprócz niziołczych oczekujących, jedynymi mieszkańcami Zielonych Pól są aniołowie służący tułuszym bóstwom.

Oczekujący Zielonych Pól: Oczekujący Zielonych Pól wyglądają jak niziołki, nawet jeśli za życia byli kimś innym. Mają zdrowy, rześki wygląd, wręcz tryskający energią. Posiadają następujące cechy specjalne.

Niepodatności: elektryczność, polimorfia.

Odporności: Kwas 10.

Inne cechy specjalne: Redukcja obrażeń 10/magia, pole rezonansu.

Pole rezonansu (zw): Każde stworzenie, które zrani oczekującego na Zielonych Polach w dowolnym ataku, otrzymuje analogiczne rany i obrażenia co zadado. Jeśli jeden atak zrani kilkoro oczekujących (np. *kula ognista*), atakujący odnosi obrażenia będące sumą wszystkich zadanych – o wiele więcej niż wynika z testu obrażeń. Pole rezonansu jest właściwością tego planu, nie samych orantów, dlatego zalicza się do zdolności nadzwyczajnych.

WŁAŚCIWOŚCI ZIELONYCH PÓŁ

Zgodnie z wagą, jaką panteon przykłada do wspólnoty i jedności rasowej, większość niziołczych bóstw wspólnie włada Zielonymi Polami jako boską krainą i nie tworzy własnych, odrębnych krain.

Arvoreen/Cyrrollalee/Sheela Peryoyl/Yondalla: Te cztery bóstwa wspólnie władają krainą, mieszkając gdzie się któremu podoba. Często przenoszą się z jednej osady do drugiej wraz ze zmianą pór roku lub zależnie od kaprysu. Siedliska są równie niestale jak niziołcze siedziby na Planie Materialnym, a ich mieszkańcy chętnie wędrują znad jezior nad rzeki, z uprawnych pól na pasterskie łąki.

Brandobaris: Mistrz Podstępu – wędrujący więcej niż jakiegokolwiek bóstwo – nie ogranicza podróży do Zielonych Pół. Jest mile widziany na tym planie, mimo że nie bierze udziału w utrzymywaniu go jako boskiej krainy.

Urogalan: Kraina Pana Ziemi to jaskinia pod bujnymi trawami Zielonych Pół. Niewielu oczekujących przebywa tam długo, mimo że jest to droga na plan dla duchów wszystkich zmarłych niziołków. Urogalan cieszy się respektem i nie jest otaczany kultem – większość orantów woli opuścić go krainę i zbliżyć się do swego bóstwa.

złote wzgórze

Na ten plan składa się siedem falujących wzgórz, na których rezyduje siedmiorgo gnomich bóstw. Wszystko na Złotych Wzgórzach ma delikatny odcień złota lub motywy tej barwy, a złocenia połyskują w świetle wschodzącego słońca.

CECHY ZŁOTYCH WZGÓRZ

Oto cechy Złotych Wzgórz.

- Normalnie morficzny. Wszystkie boskie krainy są boskomorficzne.
- Umiarkowanie ukierunkowany na dobro.
- Umiarkowanie ukierunkowany na wiarę.

POŁĄCZENIA ZŁOTYCH WZGÓRZ

Flandal Stalowskóry utrzymuje *portal* do krainy Gonda w Domu Wiedzy. Złote Wzgórze łączy się z pniem Drzewa Świata, a poprzez nie z innymi planami niebiańskimi.

MIESZKAŃCY ZŁOTYCH WZGÓRZ

Oprócz gnomich oczekujących, jedynymi mieszkańcami Wzgórz są aniołowie służący bóstwom tej rasy.

Oczekujący Złotych Wzgórz: Wszyscy oczekujący, nawet jeśli nie byli gnomami za życia, tutaj wyglądają jak zdrowi, weseli przedstawiciele wspomnianej rasy. Posiadają następujące specjalne cechy.

Dodatkowe niepodatności: Ogień, zimno.

Odporności: dźwięk 10, elektryczność 10.

Inne cechy specjalne: Cechy rasowe gnomów (zgodnie z opisem w *Księdze Potworów*).

WŁAŚCIWOŚCI ZŁOTYCH WZGÓRZ

Przewództwo i przewodnictwo Garla Świetlistozłotego czyni z gnomiego panteonu jednolitą całość – i to samo można powiedzieć o Złotych Wzgórzach, w których siedem krain gnomich bóstw łączy się w jeden plan.

Baervan Włóczykij: Kraina Zamaskowanego Liścia nosi miano Szeptoliścia, a nazwa ta wywodzi się od wielkiego dębu rosnącego na szczycie tego góry. Włócznie Baervana wycięto z konaru tegoż drzewa i nosi ona tę samą nazwę. Przytulny domek tuż obok drzewa z zewnątrz wygląda niepozornie, ale jest w stanie pomieścić wszystkich oczekujących i służy Baervana.

Baravar Cienista Szata: Kraina Przebiegłego, zwana Ukryty Pagór, jest pełna sztuczek i niegroźnych pułapek, skapana w iluzji i celowo wprowadza w błąd. Oczekujący Barawara, tak jak jego kościół, są słabo zorganizowani – mieszkają w małych osadach rozproszonych po i w Ukrytym Pagórze.

Calladuran Gładkoręki: Kraina Mistrza Kamienia zwie się Głębiną i choć jest najmniejszym z siedmiu wzgórz, jej jaskinie rozciągają się pod ziemią na wiele kilometrów. Oczekujący swirfeblinowie zwykle trafiają do tej krainy, bez względu na to, jak gorliwie wierzyli w Calladurana, ponieważ ten region jest dla nich niczym dom.

Flandal Stalowskóry: Mithrilowa Kuźnia to kraina Mistrza Metalu – dziedziina ognia i żaru, skryta we wzgórzu wstrząsanym każdym uderzeniem młota boga. Żaru do kuźni dostarcza *portal* na Plan Żywiołu Ognia.

Gaerdal Żelaznoręki: Forteczka, kraina Gaerdala Żelaznorękiego, słusznie nosi to miano, będąc najlepiej ufortyfikowaną z krain gnomich bóstw. Wojskowa twierdza tworzy pierwszą linię obrony całego planu i z całą pewnością druga taka nie jest potrzebna. Forteczka to przy tym jedyne miejsce na Złotych Wzgórzach, gdzie dowcipy są niemiłe widziane i rzadko rozbzmiewa śmiech.

Garl Świetlistozłoty: Przywódca gnomiego panteonu posiada własne wzgórze (Świetlisty Dom, największe z siedmiu wzgórz), ale woli wędrować po całym planie, będąc jego bacznym opiekunem.

Segojan Herold Ziemi: Kraina Przyjaciela Ziemi nosi nazwę Nori Klejnotów. Mieszka tu wiele ryjących zwierząt oraz gnomy. Norka Klejnotów to nieskończona palatyna podziemnych tuneli, a tutejsi oczekujący wykopują dla siebie wygodne, porządne jamy.

złowrogie głębie

Tutaj, pośród czarnych toni i miazdzącego ciśnienia, Rzeka Krwi wlewa swe zatrute wody, niosąc ścieki czarcich planów. Tutejsi mieszkańcy są zarloczni jak rekiny, okrutni jak sahuaginowie, a i sam wymiar wiecznie pragnie dusz do pożarcia.

CECHY ZŁOWROGICH GŁĘBI

Oto cechy Złowrogich Głębi.

- Normalnie morficzny. Wszystkie boskie krainy są boskomorficzne.

- Dominacja wody. Woda Złowrogich Głębi jest wodą przeklętą, a kontakt z nią rani każdego niebianina.
- Silnie ukierunkowany na zło.

POŁĄCZENIA ZŁOWROGICH GŁĘBI

Złowrogie Głębie łączy *portale* z wodnymi warstwami Otchłani oraz Planem Żywiołu Wody. Poza tym istnieje *portal* łączący z krainą Umberle w Sercu Furii. W wody Złowrogich Głębi wpada Rzeka Krwi, szlak wodny na większość innych czarcich planów.

MIESZKAŃCY ZŁOWROGICH GŁĘBI

Naturalni mieszkańcy Złowrogich Głębi to wodne stworzenia chaosu i zła. Większość rzadko widuje się na Planie Materialnym, choć czasami pojawiają się tam czarcie rekiny (i złowieszcze rekiny), ogromne kałamarnice, ośmiornice i krakeny. W Złowrogich Głębiach jest zadziwiająco półczarcich sahuaginów, a półczarcich tylko nieco mniej.

Czarci Foliał: myrmiksikus (demon), pisoloth (yugoloth), skulvyn (demon), wastrilith (demon).

Czekający Złowrogich Głębi: Wśród mieszkańców Złowrogich Głębi przeważają sahuaginowie i kuo-toa będący orantami. Oba typy oczekujących pojawiają się w takiej postaci, jak wyglądali za życia. Mają następujące cechy specjalne.

Niepodatności: ogień, zimno.

Oporności: elektryczność 10, kwas 10.

Dodatkowe cechy specjalne: brak.

WŁAŚCIWOŚCI ZŁOWROGICH GŁĘBI

Złowrogie Głębie to niemal jednolite masy ciemnej, słonej wody – pozbawione powierzchni i dna.

Blibdoolpoolp: Kraina Tonącej Bogini – okrągła świątynia przypominająca mały księżyc – dryfuje poprzez przeklęte wody tego planu. Mieszkają w niej czarcie stawonogi i oranci rasy kuo-toa, służący coraz bardziej chaotycznemu bóstwu.

Sekolah: Sekolah, jedna z dwóch potęg żyjących w czarnych wodach Złowrogich Głębi, nie ma własnej krainy. Bóg ten włada tam, gdzie przebywa – i nikt nie śmie rzucić mu wyzwania.

inne plany

Kosmologia opisana w tym rozdziale (a wcześniej przedstawiona w *Opisie Świata ZA POMIŁANTCH KRAIN*) obejmuje siedziby bóstw panteonu faeruńskiego, wielu panteonów niehumanoidów (smoczy, giganci, goblinoidzki, orkwoy, drowi, krasnoludzki, elfi, gnomi i niziołczy) oraz mulhorandzkiego. W Torilu istnieją jeszcze inne religie, których bogowie żyją na dodatkowych planach połączonych z tym uniwersum. niewiele w Faerunie wiadomo o owych wymiarach, a dokładna natura ich połączenia z nim pozostaje zagadką.

W istocie Toril łączy się z kilkoma Planami Astralnymi, a każdy z nich scala Plan Materialny Torilu z zewnętrznoplanarnymi domami innej grupy bóstw. Te Plany Astralne oparte są na geograficznych obszarach kontrolowanych przez różne panteony. Plan Astralny znany postaciami z Faerunu prowadzi do wymiarów bóstw faeruńskich, a także bóstw nieludzi (których geograficzna strefa kontroli nakłada się na strefę bóstw faeruńskich) i mulhorandzkich. Postacie z innych obszarów mogą wejść do odmiennych Planów

Astralnych, łączących się z Planami Zewnętrznymi zamieszkany przez ich własne bóstwa. Ao podobno nadzoruje różne Plany Astralne, a także rozstrządza konflikty między panteonami.

PLANY ZAHKARSKIE

Plan Astralny Zakhary prowadzi na te same plany żywiołów, które łączy się z Faerunem, a ponadto do wymiaru, na którym dusze sprawiedliwych otrzymują nagrodę (Ogród Zachwyty) i na inny, gdzie czeka kara na nikczemników (Ognista Czeluść). Wielu dzinni, tak aktywnych w Zakharze, mieszka na planach żywiołów, a bóstwa zakharskiego panteonu rezydują albo na Planie Materialnym w Zakharze, albo na jakimś innym, nieznanym śmiertelnikom i niedostępnym z Planu Materialnego.

ŚWIAT DUCHÓW

Opisany w dodatku *Księgi Planów* Świat Duchów jest współistniejącym i sąsiadującym z Planem Materialnym – tyle że jedynie na obszarze Kara-Turu. Każde bóstwo z Niebiańskich Władz Kara-Turu ma małą krainę związaną ze Światem Duchów. Jako że jest to wymiar przechodni, w Kara-Turze zastępuje on Plan Astralny.

PLANY MAZTIKAŃSKIE

Astralny Plan Maztiki prowadzi na wymiary bóstw maztikańskich. Sfery te można wyobrazić sobie jako wiele planarnych warstw umieszczonych nad i pod ziemią. Każda niebiańska warstwa jest domem bóstwa oraz świętego ptaka. Każda warstwa podziemia to wyzwanie dla dusz zmarłych, które muszą przejść całą drogę na warstwę najniższą, aby odnaleźć wieczny spokój. Mieszkają tu przybysze i bóstwa.

PÓLPŁANY

Jak w standardowej kosmologii D&D, tak i w torilskiej pełno jest półplanów – małych, jednorodnych wymiarów z nielicznymi mieszkańcami. Niektóre stworzyli potężni czarodzieje lub psionicy, inne chyba uformowały się samoistnie. Centrum i Plan Letargu można uznać za półplany – Centrum jest przecież odpowiednikiem Ziemi Niciowej z *Księgi Planów*. Losowy generator półplanów ze wspomnianego podręcznika również dobrze sprawdzi się w kosmologii Torilu, a przykładowe półplany również mogą tutaj zaistnieć. Malaugrimowie (opisani w *Kompendium Potworów: Potwory Faerunu*) są rdzennymi mieszkańcami małego półplanu przyłączonego do Planu Cieni.

ZAGINIONE PLANY

Gdy umierają bogowie lub całe panteony, ich rodzime plany najprawdopodobniej przestają istnieć. Jedną z teorii głosi, że zwyciężajnie implodują pozbawione dopływu boskiej mocy. Według innej Plan Astralny wyrzuca je gdzieś daleko, gdzie dryfują po zerwaniu więzi z innymi planami.

Największym z zaginionych planów jest Zigguraksus – niegdyś siedziba untherskiego panteonu. Po jego zniknięciu Tiamat przeniosła się do Smoczego Gniazda. Plan i krainy martwych bogów także zniknęły z kosmologii Torilu. Należy do nich Twierdza Wiecznego Słońca Amaunatora, Krwawy Tron Baala, Ibrandyllaran Ibrandula, Dwory Iluzji Leiry i Trzewiogóra Moandera. Czasami krainę zabitego bóstwa przejmują inne, nie dopuszczając do zniknięcia. Tak stało się z Kościanym Zamkiem Myrkula na Planie Letargu. Teraz mieszka tam Kelemvor, który przemienił zamek w Krystalową Iglicę.

KALENDARIUM KAMPAŃII

Sceneria ZAPOMNIANYCH KRAIN to dynamiczny, żywy, zmieniający się świat. Postacie i ich działania nie wiszą w próżni – wiele wydarzeń ma daleko idące konsekwencje jak Faerun długi i szeroki. Od oficjalnej początkowej daty kampanii, czyli Tarczowego Wiecu w 1372 RD, Faerun przeszedł niezliczoną ilość zmian, w tym oblężenie elfiego miasta Evereski przez faerimnów, uwięzienie Elminstera w Piekłach czy wreszcie tajemnicze zamilknięcie drowiej pajączej bogini. Niniejszy rozdział ma służyć za dodatek do rozdziału 6 „Historia” *Opisu Świata* ZAPOMNIANYCH KRAIN. Przedstawiony tu materiał uzupełnia lukę w historii aż do obecnej daty kampanii – 1 kythorna 1373 RD (Rok Zbuntowanych Smoków).

wykorzystanie fabuły świata w grze

Ostatnie wydarzenia w Anauroch, Cormyrze i Podmroku wywarły bardzo znaczący wpływ na Faerun. Nagłe pojawienie się miasta Pomrok radykalnie zmieniło równowagę sił na powierzchni ziemi, a ukrycie się Lolth w kryjówce zapewne przyniesie taki sam skutek w Podmroku. Pojawili się nowi wrogowie, a w niektórych przypadkach zmieniła się geografia kontynentu. Wprowadzenie tych wszystkich nowości do gry wydaje się ogromnym zadaniem, jednak niniejsze uwagi powinny podsunąć kilka pomysłów, jak się do tego zabrać.

Pierwsza, najprostsza opcja to „przewinięcie” do przodu historii poza sesjami gry – dokładnie tak, jak opisano ją w niniejszym

rozdziale i stosownych powieściach. Najlepiej się to sprawdza, gdy prowadzisz przygody gdzieś bardzo daleko od teatru wspomnianych wydarzeń, bowiem BG zwykle chcą brać udział w zdarzeniach, które toczą się blisko nich. Ale nawet jeśli wybierzesz tę opcję, bądź elastyczny. Jeśli BG wpadną na jakiś arcygenialny (i ciekawy) sposób przerwania oblężenia Evereski lub zapobieżenia upadkowi Ched Nasad – pozwól im spróbować. W przeciwnym razie gracze mogą odczuć, że ich postacie są tylko biernymi obserwatorami.

Jeśli chcesz umożliwić BG wpływanie na bieg historii świata, a jednocześnie i tak główne zdarzenia poprowadzić opisanym torem, możesz opracować przygody poboczne, luźno związane z „głównym” biegiem zdarzeń. Na przykład, BG otrzymają propozycję poprowadzenia jednej z partyzanckich wypraw Cormyr przeciw pomrokom lub zostaną wynajęci do walki w bitwie o Ched Nasad. Ponieważ jednak napisanie dobrego scenariusza wymaga czasu, być może będziesz wolał opóźnić swą kampanię o miesiąc lub dwa w stosunku do oficjalnego kalendarza. Taki zabieg da dość czasu na omyslenie przygody i gładkie jej wprowadzenie w tok wydarzeń kampanii.

Oczywiście, nic nie stoi na przeszkodzie, aby w ogóle zrezygnować z oficjalnej chronologii. Jeśli zechcesz, masz prawo swobodnie obsadzić BG w rolach głównych postaci historii albo w ogóle tamte osobistości odrzucić. Może w twojej kampanii Pomroko wi uda się rozesłać po Faerunie kilkudziesięciu agentów z Planu Cieni, mimo że samo miasto pozostanie odcięte. A może to nie Lolth nagle zamilkła, lecz Corellon Larethian albo Lathander. Najważniejsze, aby pamiętać, że to twoja gra i masz prawo czynić wszelkie zmiany, jakie zechcesz, aby zapewnić drużynie więcej zabawy i emocji.

ostatnie wydarzenia

W latach po Tarczowym Wiecu w 1372 wydarzyło się bardzo wiele, ale dwie rzeczy odbyły się w Torilu szerszym cchem. Jedną z nich jest powrót miasta Pomrok, druga zaś niewyjaśnione wycofanie się z wydarzeń uniwersum Lolth, bogini drowów.

powrót arcymagów

Późną zimą 1371 RD, w Roku Milczącego Harfy, grupa strażników grobów z Everski pod dowództwem Galaerona Nihmedu odkryła grupę ludzi, przy pomocy pojanego beholdera kopiącą tunel przez kamienną ścianę starożytniej elfiej komnaty grzebalnej. Intruzi zamierzali dostać się do Muru Sharnów – mistycznej bariery więżącej faerimmów pod Anauroch – i dotrzeć do księcia miasta Pomrok o imieniu Melegaunt Tanthul. Wskutek niespodziewanej interakcji między używaną przez Galaerona magią Splotu a magią Cienistego Splotu Melegaunta w Murze Sharnów powstała dziura, przez którą faerimmowie przedarli się na wolność i znów w wielkiej liczbie wtargnęli do Faerunu.

Galaeron, Melegaunt i Vala Thorsdot-tir, przywódca grupy ludzi, poinformowali o sytuacji Starszyznę Wzgórz w Eversce. Ponieważ odrzucono jednak pomoc Melegaunta, nie zdołano naprawić Muru Sharnów posługując się wysoką magią. Po pierwszej utarczce z faerimmami, w której elfy z Everski dostały mocne cięgi, posłano po wsparcie do Khelbena „Czarnokija” Arunsuna z Waterdeep.

Podczas gdy Khelben zbierał wojska Waterdeep na pomoc Eversce, Galaeron, Melegaunt i Vala udali się do Świątyni Karse w Wysokim Lesie. Melegaunt twierdził, że mogą tam uzyskać pomoc od licza Wulgretha. Cała trójka walczyła z faerimmami i ich sługami w Wysokim Lesie, a podczas podróży Galaeron poznawał tajemnicze ścieżki Cienistego Splotu. Wreszcie zyskali dostęp do Świątyni Karse i licza Wulgretha – a raczej *liczbu* Wulgretha. Okazało się, że przez tysiąclecia zamieszkały w Karse dwie istoty o tym imieniu. Po bitwie z liczami grupie udało się wezwać dwóch Książąt Pomroku i zdobyć Kamień Karse – potężny artefakt netherijskiej magii, który według Melegaunta mógł sprowadzić Pomrok na powrót do Faerunu. Mimo że Melegaunt poległ z rąk drugiego Wulgretha, Galaeron dokonał inkantacji i przywrócił miasto Pomrok z powrotem z Planu Cieni.

W międzyczasie Khelben Arunsun przywiódł kontyngent żołnierzy Waterdhavian i elfów, mając nadzieję stworzyć *portal* pozwalający na transport większej armii. Oddziały poniosły ciężkie straty w bitwie z faerimmami i ich niewolnikami na Wysokim Wzrosowisku, ale przybyli na czas, aby wspomóc Miecze Everski. Niestety, wsparcie przyszło zbyt późno, by ocalić przed faerimmami Gniazdo Róków. Co gorsza, w bitwie zginął Aubric Nihmedu, wódz wojsk Everski.

Gdy Pomrok powrócił do Faerunu, Pomroczeni podjęli szybkie działania, by utrwalić swą potęgę i stanąć do walki z faerimmami, którzy już oblegli Everskę. Książęta Pomroku najpierw za pomocą magii cienia stworzyli potężną kopułę cienia, która odciął

faerimmów wokół Everski od magii Splotu. Taktyka ta osłabiła potwory, lecz wciąż miały one dość sił, by utrzymać strefę martwej magii, która uniemożliwiała łączność z Everską. Sama kopuła zaś wysuszyła żywotność z ziem wokół Warownego Domu, niebezpiecznie osłabiając *mythal*.

Pomroczeni nie zasyppali gruzek w popiele szukając sojuszników przeciw faerimmom. Wysłali emisariuszy do większości głównych potęg regionu. Waterdeep, żywiący podejrzania co do motywacji Pomroczych, niechętnie przystało na współpracę z miastem Pomrok, przynajmniej tymczasową. Nawet drakolich Malygris, Błękitny Suweren Anauroch, zgodził się wesprzeć Pomrok w zamian za uwolnienie od Kultu Smoka. Wojska pomroczków, działając pośród cieni swej dziwnej magii, nawiązały z faerimmami kilka potyczek i zwyciężyły – okazało się, że magia Cienistego Splotu jest największą słabością faerimmów. Nawet gdy zaatakowali samo serce Pomroku, silna magia Pomrocznych obroniła miasto.

Następna większa bitwa rozegrała się u Krętej Wody, gdy oddział niedźwiedźków, beholderów i lupieżców umysłów, którymi dowodziła grupa faerimmów, zaatakował posiłki armii Waterdhavian, maszerujące do Everski pod wodzą Laeral i Storma Silverhanda. Zdawało się pewne, że wybrańcy Mystry poniosą klęskę, lecz Pomroczeni wzwali na pomoc sojusznika Malygrisa. Wówczas tabun smoków pod wodzą samego Błękitnego Suwerena sfrunął na wojska faerimmów i rozgromił je doszczętnie.

Wówczas podejrzania Waterdhavian wobec Pomroczych wreszcie dojrzały, a słaby sojusz między miastami upadł. Brian Platnerz, jeden z Zamaskowanych Lordów Waterdeep, obraził Księcia Pomroku Aglarelę, gdy tamten stanął przed przywódcami miasta, by zapewnić, że smoki nie stanowią zagrożenia dla sojuszniczej armii Waterdhavian. Rozgniewany lordowski mi oskarżeniami o zdradę i obrażony przez Piergierona Paladinsona, który odmówił żądaniu przeprosin, Aglarel wycofał złożoną przez Pomrok ofertę formalnego sojuszu i odwołał obitanieć dalszej pomocy dla Waterdeep.

Teraz pomroki zwróciły uwagę na ruiny Myth Drannor, w których od dawna żyła niewielka enklawa faerimmów. Pomroczeni zakryli zrujnowane miasto zasłoną czystego cienia i odciął je od świata, aby faerimmowie nie uciekli. Po zabezpieczeniu ruin, siły Pomroku rozpoczęły powolne, metodyczne oczyszczanie ruin, mordując wszystkich tamtejszych faerimmów.

Mimo cofnięcia pomocy Pomroku, armia Laeral dotarła do Everski i rozłożyła się obozem tuż za granicami Warownego Domu. Laeral Silverhand i Khelben Arunsun znów byli razem, przygotowując się na rychłe starcie – lecz bitwa ich zaskoczy-



Powrót arcymagów

ła. Wobec wycofania się wojsk Pomroku i wadliwości szpiegujących amuletów noszonych przez wartowników, faerimmom udało się pod osłoną niewidzialności przekraść pomiędzy wojskami. Dzięki magii wpływającej na umysł, zwrócili jednego żołnierza przeciwko drugiemu. Wprawdzie Laeral spostrzegła, co się dzieje, i udało jej się powstrzymać żołnierzy, niemniej szkoda została wyrządzona. obrońcy Everski ponieśli srogą porażkę. Musieli przeprowadzić odwrót i się przegrupować. Sama Laeral straciła zaś w boju rękę, co z kolei wykazało, że nawet wybrańcy Mystry nie są nietykalni.

W międzyczasie księżniczka Alusair z Cormyru podejmowała emisariuszy Pomrocznych i rozważała korzyści ewentualnego sojuszu między Leśnym Królestwem a miastem Pomrok. Jednak wszelkie szanse na sojusz pogrzebało niespodziewane przybycie Galaerona Nihmedu. Mimo że wciąż walczył o kontrolę nad mroczną stroną swej nacji, którą wyzwoliło praktykowanie czarodziejstwa cienia, młody elf dostarczył dowodów, że Pomroczni używali potężnej magii do stopienia Wysokiego Łodu, chcąc dzięki temu zmienić Anauroch w żyzną ziemię. Gdy stało się jasne, że Pomroczki nie obchodzą lata powodzi i głodu, jakie spadną na resztę Faerunu, Stalowa Regentka nakazała emisariuszom opuszczenie Cormyru i zaczęła tworzyć sojusz do bezpośredniego ataku na Pomrok. Do lewitującego miasta powiódł Galaeron i bedyńska czarownica imieniem Ruha, a królewski kan Cormyru, Caladnie, założył główny obóz w obronnej sieci kanionów pod miastem.

Pomroczni wiedzieli o planowanym ataku na miasto, więc zgromadzili jak największą armię i pomaszeralowali na Cormyr. Cormyrzycy, dzięki magicznym talentom poprzedniego królewskiego maga Vangerdahasta, byli gotowi na spotkanie z pomroczkami i oczekiwali ich pod Tilverton. W bitwie Vangerdahast użył potężnej magicznej broni, chcąc uzyskać przewagę w boju. Niestety, interakcja między owym orężem a stosowaną przez pomroczki magią Cienistego Splotu wyładowała się w efektywnym wybuchu energii, który całkowicie zniszczył Tilverton.

W kolejnych miesiącach sojusz niewiele osiągnął. Cormyr i sprzymierzeńcy, pozbawieni magii Cienistego Splotu, ponosili kolejne niepowodzenia w starciach z faerimmami i Pomrocznymi. Gospodarka oraz finanse państw podupadły i żołnierze zaczęli głodować wskutek anomalii pogodowych wywołanych topnieniem Wysokiego Łodu. Sojusz nie był w stanie poważnie

zaszkodzić Pomroczkom. Gdy faerimmowie pokazali, jak łatwo mogą przeniknąć do rady wojskowej przymierza i zdominować przywódców, morale koalicji upadło jeszcze bardziej. Ku zdziwieniu wszystkich, faerimmowie wystąpili z propozycją – jeśli sprzymierzeni zostawiają w Everskę i *mythal*, oni przystąpią do sojuszu przeciwko Pomrocznym. Oczywiście Alusair odmówiła, ale faerimmowie, uparcie dążący do realizacji projektu, zdemonstrowali „mądrość” takiego przymierza, niszcząc jedną ze stajających Wysoki Łód zasłon cienia.

W tym czasie sytuacja w Eversce była niepewna. Posiłki Watterdhavian wciąż parły ku miastu, którego mieszkańcy zawzięcie wytrzymywali oblężenie. Położenie poprawiło się dopiero, gdy tajemnicza „kopuła cienia” pomroczków upadła. Wprawdzie przyskróciło to mnożność sił faerimmom, ale zarazem wzmocniło słabnący *mythal* i znacznie podwyższyło morale elfów.

Z kolei w Cormyrze Galaeron Nihmedu, towarzyszący mu kamienny gigant Aris oraz Storm Silverhand opracowali śmiały plan powalenia miasta Pomrok – w sensie dosłownym. Mieli nadzieję przeniknąć do środka z kilkoma wybrańcami Mystry, odnaleźć *mythallar* lewitującego miasta i zniszczyć go, powodując upadek całej budowli na ziemię. Po wyeliminowaniu Pomroku z gry, reszta Faerunu mogłaby się zjednoczyć przeciw faerimmom i wyniszczyć ich raz na zawsze. Używając dziwacznej, lecz potężnej magii, pięcioro wybrańców (Khelben Arunsun, Storm Silverhand, Laeral Silverhand, Dove Sokolorgę i Alustriel Silverhand) pomniejszyło się do miniaturowych rozmiarów i dało się połączyć Galaeronowi oraz Arisowi, aby wejść do Pomroku niepostrzeżenie. Plan się powiódł – Galaerona i Arisa schwytali Błkiny Suweren. Trafili do Pomroku krótko po tym, jak „potajemnie” opuścili Cormyr. Choć wybrańcy Mystry dostali się do *mythallaru* Pomroku i zdołali go uszkodzić, nie udało się stracić lewitującego miasta spod niebios. Tak czy inaczej atak okazał się częściowym sukcesem. Utrata Kamienia Karse w chaosie bitwy o *mythallar* uniemożliwiła Pomrocznym dalsze tworzenie stajających Wysoki Łód zasłon cienia.

Po przegrupowaniu się po ataku na Pomrok Galaeron i wybrańcy Mystry ustalili, że sprzymierzone siły najlepiej rzucić przeciw faerimmom, którzy już zdołali przełamać *mythal* Everski. Obrońcy wykorzystali wiedzę o faerimmach, którą Galaeron pozyskał od Melegaunta Tanthula przed jego śmiercią, i opracowali desperacki plan odbudowy zniszczonego *mythalu* i wy-

milczenie Lolth

Nagle zniknięcie Lolth z serc kapłanek zaskoczyło i przestraszyło drowy. A co owo zdarzenie znaczy dla twojej kampanii?

W mechanice gry każda istota rzucająca czary objawień, której patronem jest Lolth, nie może już przygotowywać codziennie nowych zaklęć (jeśli jakimś cudem postać ma jeszcze czary przygotowane przed 28 eleasiasa, może je rzucać normalnie). Postać nie może również karcić nieumarłych ani korzystać ze zdolności czaropodobnych i nadnaturalnych zyskanych z racji klas pozwalających rzucać czary objawień czy

klas prestiżowych, które w wymaganiach jako bóstwo opiekuńcze podają Lolth. Magiczne przedmioty, w tym ukończenia czaru i uruchomienia czaru, działają normalnie, ale skoro wyznawcy Pajecznej Bogini nie mogą rzucać zaklęć, nie są w stanie również tworzyć nowych magicznych przedmiotów.

Drowy to nie jedyna rasa dotknięta milczeniem Lolth. Stworzenia wszystkich ras, które czczą Pajeczną Królową, nagle zostały pozbawione łask bogini.

gnania faerimmów z Evereski raz na zawsze. Bitwa była ciężka, jednak koalicja czarodziejów wysokiej magii z Evermett i Evereski zdołała odtworzyć mistyczne linie obrony miast. A ponieważ Galaeron musiał włączyć się do zaklęć w zastępstwie zabitego czarodzieja wysokiej magii, nazywał *mythal* Evereski był pierwszym z *mythal*ów uformowanych zarazem z magii Splotu, jak i Cienistego Splotu.

Gdy ochronne zabezpieczenia *mythalu* znów zadziały, ostatnia bitwa oblężenia Evereski zmieniła się w rzeź. Armia faerimmów została rozbita, a siły Pomroku znacznie osłabione w wojnie z faerimmami i sprzymierzonymi narodami Faerunu. Kontynent znów znalazł się w stanie chwiejnego pokoju. Powrót arcymagów – jak barwidze nazywali te serie zdarzeń – wywołał wiele zamętów na Ziemiach Centralnych. Armia Evereski jest zdzięsiątkowana, Cormyr wciąż liże rany po stracie Silverton i wstrząsie wywołanym niedawną śmiercią króla Azouna IV, a niemal każdy kraj w regionie boryka się ze srogą suszą i kryzysem ekonomicznym. Biorąc pod uwagę zawziętość Pomrocznych, nie wydaje się prawdopodobnym, aby pokój przetrwał długo.

wojna pajęczej królowej

Głęboko pod powierzchnią Faerunu, w pozbawionych słońca jaskiniach – władztwie mrocznych i zepsutych drowów – późnym latem 1372 RD miało miejsce wstrząsające zdarzenie. Lolth zaszła była kapryśnym bóstem, często porzucała jakiegos służkę na dni i dekadnie ze względu na dostrzeżoną niedoskonałość. Jednakże w ostatnich dniach miesiąca eleasias najwyższa kapłanka Menzoberranzanu doszła do zaskakującego wniosku – bogini całkowicie opuściła swój lud. Przestała zyskać czary, odpowiadać na modlitwy kapłanów, okazywać znaki zadowolenia lub gniewu. Matki opiekunki, choć niewątpliwie zmartwione, uznały, że czymś obraziły Pajęczą Królową. Złożyły więc stosowne ofiary, przeprowadziły rytuały pokuty i oczekiwały na przywrócenie do łask.

Gdy nadeszła jesień, a kapłanki Lolth nadal nie mogły doprosić się błogosławieństw Pajęcej Królowej, przejęły się nie na żarty. Do męczących ich trosk doszły jeszcze niewytłumaczone zniknięcie kilkudziesięciu mężczyzn drowów z różnych rodów. Nie byłoby to nic dziwnego, gdyby porzucili oni rodziny i przyłączyli się do pomniejszego klanu kupieckiego lub najemników Bregan D'aerthe. Tak się u drowów zdarzało. Ci jednakże po prostu znikli. Matki opiekunki podejrzewały, że zaginięni musieli coś wiedzieć o zamknięciu Lolth – bo inaczej czemu mieliby narażać się na gniew kapłanek?

Nie tylko matki opiekunki zauważyły nagły odpych mężczyzn. Gromph Baenre także to dostrzegł – i pomimo ostrzeżeń matek opiekunek nakazał Pharaunowi Mizrymowi, mistrzowi ze szkoły Sorcerer, zbadać te sprawy. Pharaun znalazł się w śmiertelnej pułapce, wiedząc że Gromph zabije go w razie porażki, a kapłanki niechybnie zrobią to samo w obliczu sukcesu, aby zachować zniknięcie Lolth w tajemnicy. Cóż, i tak nie miał wyboru i mu-

siał się zgodzić. Jako że do wykonania zadania potrzebował nie lada wsparcia, zwrócił się do przyjaciela Rylda Argitha, mistrza szkoły wojowników Magthere. Wprawdzie Ryld miał zrozumiałe zastrzeżenia, jednak tak był znużony i niezadowolony z życia w akademii fechtunku w Menzoberranzan, że dał się namówić Pharaunowi na udział w śledztwie.

Gdy obaj poszukiwali wskazówek na niższych poziomach Menzoberranzan, w wyżej położonych komnatach wzdrygnęli jeszcze więcej spisków. Gromph Baenre, pragnąc podważyć pozycję siostry Quenthel jako Pani Arach-Tinilith, wysłał kilku demonicznych skrytobójców w przebraniu wysłanników Lolth w celu jej zamordowania – a przynajmniej aby przekonać inne kapłanki, że Pajęcza Królowa jest niezadowolona z Quenthel. Faeryl Zauvirr, ambasador z miasta drowów Ched Nasad, został fałszywie oskarżony o zdradę, uwięziony i torturowany, bowiem próbował opuścić miasto i odkryć, czemu Ched Nasad nie wysłał wieści ani karawan do Menzoberranzanu po nagłym zamknięciu Lolth.

Po zakrojonych na szeroką skalę poszukiwaniach w najgorszych zakamarkach Menzoberranzanu Pharaun i Ryld odkryli, że zaginięni mężczyźni wraz z alhoonem (nieumarłym łupieżcą umysłów) przygotowywali powstanie niewolników, które miało rzucić miasto na kolana. Wprawdzie alhoonowi udało się wznieść bunt, ale wojska Menzoberranzanu zdołały je stłumić, zaś Pharaun i Ryld zabili głównego sprawcę.

Triel Baenre, matka opiekunki rodu Baenre, nie była do końca przekonana, iż zniknięcie Lolth i bunt niewolników są ze sobą niezwiązane. Nakazała więc siostrze, Quenthel, poprowadzić wyprawę do Ched Nasad i dowiedzieć się, czemu Miasto Połysklywych Pajęczyn zerwało kontakty. Z Quenthel pojechali Pharaun, Ryld, Faeryl Zauvirr i draeglot Jeggred – syn Triel. Za przewodnika służył najemny złodziejka Valas Hune.

Grupa po opuszczeniu Menzoberranzan nie mitrżyła czasu, lecz droga bynajmniej nie była łatwa. Przed dotarciem do Ched Nasad drowy musiały przejść przez ruiny Ammarindaru poniżej Twierdzy Piekla Brama, przez całą drogę walcząc z tana-rukami Kaany Vhoka. Wędrując przez Ammarindar Pharaun zdołał zwrócić na siebie uwagę Aliszy, półsukubiej towarzyszyki i asystentki Vhoka.

Na miejscu w Ched Nasad sytuacja niewiele się poprawiała. Wprawdzie milczenie Lolth nie było jeszcze powszechne, znane, ale wśród mieszkańców panował wielki niepokój – bez wątpienia spowodowany tym, że Menzoberranzanicy nieświadomie przybyli w momencie wybuchu próby zamachu stanu. Głowy kilku mniejszych rodów z Ched Nasad, widząc w milczeniu Lolth okazję do poprawienia swego położenia, wynajęły bandę duergarskich najemników do ataku na miasto. W całym zamieszaniu szlachta drowów miała nadzieję ująć ster rządów we własne ręce.

Grupa wplątała się w kolejne intrygi, gdy Quenthel Baenre i Jeggred spróbowali spełnić drugorzędną misję – zabezpieczenie karawany towarów z kompanii kupieckiej należącej do rodu Baenre. Faeryl Zauvirr zdradziła Panią Arach-Tinilith, wzięłą ją i Jeggreda do niewoli, a towarami wspomogła rebelię matki. Następnie spiskowcy chcieli pojmać Pharauna, Rylda i Valasa Hune,

lecz plany się nie powiodły, gdy duergarscy najemnicy przypuścili atak na miasto. W powstałym zamęcie Menzoberranczy wywalczyli sobie drogę ucieczki, uwolnili Quenthel oraz Jeggeda i zabili zdradziecką Faeryl w chaosie płonącego miasta.

Niestety, bitwa o Ched Nasad potoczyła się inaczej niż przewidywały spisujące rody. Najemnicy duergarów posłużyli się alchemiczną substancją palącą sam kamień, z którego wykonano Ched Nasad i najwyraźniej podczas bitwy użyli jej zbyt gorliwie. W wyniku działania skałoognia duergarów i magii obronnej drowów Ched Nasad uległo zniszczeniu. Menzoberranczykom ledwo udało się uciec przez *portal* wraz z dwójmiej uciekinierów z Ched Nasad – Haliśtrą Melarn i jej bitewnym jeńcem, Danifae. Dokładna liczba pozostałych przy życiu obrońców Ched Nasad pozostaje nieznana, ale biorąc pod uwagę kompletne zniszczenie miasta, uszło z życiem chyba nie więcej niż pięćset osób.

Portal, przez który uciekli Menzoberranczy, prowadził do starożytnej netheryskiej ruiny w Anauroch. Po krótkiej debacie i zacieklej walce z mieszającymi w ruinach łamiami nieustraszoną drużyną postanowili odnaleźć kapłana Vhaerauna w nadziei, że inny bóg będzie potrafił odkryć, co stało się z Lolth. Po długiej podróży przez Plan Cieni i Grackstugh, miasto szarych krasnoludów, Menzoberranczy dotarli do Cormanthuru, gdzie osiedliło się sporo drowich mężczyzn wierzących w Zmaskowaną Władcę. W zamian za przyniesienie starożytnej księgi magicznej z pobliskiego gniazda beholderów główny kapłan Vhaerauna zgodził się zabrać Menzoberranczyków do Demonicznych Otchłani, aby spróbowali odnaleźć boginię i zadać jej pytania.

Gdy drużyna z vhaeraunickim przewodnikiem podróżowała astralnie do Demonicznych Otchłani, samo Menzoberranzan sta-

kalendariusum

Poniższe kalendarium obejmuje wszystkie wydarzenia opisane w tym rozdziale. Więcej szczegółów możesz znaleźć czytając powieści z trylogii *Powrót Arcymagów* i z cyklu *Wojna Pajęczej Królowej*.

Data	Wydarzenie
1371	
20 nocal	Mur Sharnów przedziurawiony, faerimmowie powracają.
26 nocal	Khelben Arunsun wieździe siły Waterdhavian do Evereski, by otworzyć portal dla posiłków.
28 nocal	Siły Khelbena Arunsuna ścierają się z faerimmami na Wysokim Wrzosowisku.
30 nocal	Bitwa o Gniazdo Roków to pierwsza walna bitwa w obłężeniu Evereski. W walce ginie Aubric Nihmedu.
1372	
1 młot	Pomrok wraca do Faerunu.
26 tarsakh	Pomroczni tworzą kopułę cienia nad faerimmami oblegającymi Evereskę.
15 mirtul	Zmierzające do Evereski posiłki Waterdhavian napotyka na silny opór u Krętej Wody. Błękitne smoki, będące w sojuszu z Pomrokiem, przybyszą na czas i przeważają szale bitwy.
	Pomrok wycofuje ofertę pomocy dla Waterdeep.
19 mirtul	Pomroczni zaczynają kampanię dla wyparcia faerimmów z Myth Drannor.
21 mirtul	Galareon Nihmedu przybywa do Cormyru z dowodami na topienie Wysokiego Lodu przez Pomrocznych i szkolenie Ziemiom Centralnym.
27 mirtul	Zniszczenie Tilverton.
7 flamerule	Faerimmowie przenikają na spotkanie Alusair i oferują rozejm.
10 flamerule	Upada kopuła cienia wokół Evereski.
21 eleasias	Kilku wybrańców Mystry atakuje <i>mythballar</i> Pomroku.
	<i>Mythball</i> Evereski naprawiony, faerimmowie wyparci z miasta.
28 eleasias	Lolth milknie.
13 marpenoth	Gromph Baenre nakazuje Pharaunowi Mizrymowi i Ryldowi Argithowi zbadać sprawę zniknięcia drowich mężczyzn.
	Pierwszy z demonicznych zabójców nastany na Quenthyll Baenre.
20 marpenoth	Drowi żołnierze tłumią bunt niewolników w Menzoberranzan.
26 marpenoth	Quenthel Baenre i jej kompania wyruszają do Ched Nasad.
3 uktar	Ród Zauvirr bierze Quenthel Baenre do niewoli.
	Ched Nasad zniszczone w próbie dokonania przewrotu.
4 uktar	Quenthel Baenre zaczynają szukać kapłanów Vhaerauna.
15 uktar	Początek obłężenia Menzoberranzan.
16 uktar	Quenthel Baenre z kompanią dociera do Demonicznych Otchłani i widzi atak Vhaerauna na Lolth.
	Selvetaarm atakuje Vhaerauna i obaj spadają w ciemność.

to się celem nagłego potrójnego ataku. Tajemne stowarzyszenie drowich mężczyzn, zwane Jaezred Chaulsin, odkryło nieobecność Lolth niewiele później niż kapłanki. Od tamtej pory członkowie grupy aktywnie działali za kulisami, aby osiągnąć swój cel – obalenie matriarchalnego społeczeństwa i zastąpienie go własną hierarchią. To Jaezred Chaulsin stali za niedawnym buntem niewolników i mimowolnie przysłużyli się do zniszczenia Ched Nasad. Teraz z armią najemną szarych krasnoludów i tanarukkami Kaanyra Vhoka oblegli Menzoberranzan. Dzięki zdradzie i podstępnie dokonanym już w murach miasta odnieśli wielkie zwycięstwo, mimo że nie udało im się zająć metropolii, co stanowiło ich cel.

W międzyczasie w Demonicznych Otchłaniach pojawiło się drugie zagrożenie dla drowiej cywilizacji. Vhaeraunicki kapłan naprawdę doprowadził wyznawców Lolth do samego serca krainy Pajęczej Królowej, gdzie na samym dnie czeluści urzeli na pozór nieprzytomną postać Lolth. Jednak vhaeraunicka od samego początku planował zdradę. Za pomocą magii stworzył *bramę*, przez którą wezwał samego Vhaerauna, a ten z kolei zaatakował niby śpiącą Lolth i ciężko ją zranił. Wówczas zjawił się drowi bóg Selvetarm, którego uwagę zwrócił atak na królową i który natarł na Vhaerauna. Dwaj bogowie wszczęli bój, a potem spadli z pajączyny w zięcią poniżej pustkę. Jakie skutki będzie to miało dla wyznawców obu bogów, nie można na razie powiedzieć.

spiski i plotki

Przedstawione dalej pomysły na przygody opierają się na ostatnich zdarzeniach związanych z powrotem Pomroku i nagłym zniknięciem Lolth. MP może dowolnie dopasować te koncepcje do swojej kampanii.

Burzliwe czasy: Mimo że Pomroczeni ponieśli klęskę w próbie stopienia Wysokiego Lodu i nawodnienia Anauroch, nie ustają w wysiłkach przywrócenia ziemi żyzności. Książęta Pomroku zaczęli zawierać niebezpieczne sojusze z kościołem Talosa oraz kultami innych groźnych bogów burz i pogody. Dzięki mistrzowskiemu opanowaniu Cienistego Splotu planują radykalnie zmienić faerunski klimat. Jeśli uda im się sprowadzić wielkie deszcze

nad Anauroch, wielkie susze czekają Północ i południe – aż po Amn oraz Tethyr.

Srebrny mythał: Nie wszyscy facrimmowie z oddziałów oblegających Evereskę zginęli. Garstkę po prostu wypędzono, a teraz uciekinierzy znaleźli drogę na północ aż pod Klejnot Północy – samo Silvermoon. Pragnąc zerować na prawie-*mythału* miasta, zajęli się kontrolowaniem i mamieniem umysłów przywódców Silvermoon, nastawiając ich przeciw sobie. Chcą ostatecznie stać na tyle, by mogli pożyć jego moce obronne.

Nowe Tilverton: Cormyrscy wieśniacy, jak zawsze twardzi i praktyczni, zaczęli budować nowe miasto kilka kilometrów od cienistego krateru, który stał się grobowcem Tilverton. Niestety, ostatnio nocami nęka ich jakaś dziwna bestia – wywleka nie-szczęśników z domów, a okaleczone ciała porzuca na drodze do starego Tilverton. Czy to jakiś nowy spiszek Pomroczych, czy coś co wyszło z ciemności, jakie pożarty wspomniane miasto? A może coś jeszcze innego?

Drowy w lesie: Od nagłego zamknięcia Pajęczej Królowej coraz więcej drowich mężczyzn pojawia się w koloniach na powierzchni w Cormanthyrze, szukając lepszego życia niż w surowym, matriarchalnym społeczeństwie Podmroku mrocznych elfów. Ten napływ wzmocnił strukturę kościoła Eilistraee, a jej kapłani zatrudniają BG do pomocy w utrzymaniu chwiejnego pokoju między nowoprybyłymi drowami a elfami z powierzchni.

Ruiny Ched Nasad: W Pomroku przestrzeń zawsze jest w cenie, więc ruiny Ched Nasad raczej nie będą długo stały puste. Jakiś potężny potwór, na przykład podziemny smok, może zagnieździć się w rumowisku albo któraś rasa Podmroku, jak kuoto albo łupieżcy umysłów, mogą założyć kolonię w kanionie, widząc w nim dobry przyczółek do ataku na Menzoberranzan.

Zamęt na Planach: Bitwa między Vhaeraunem i Selvetarmem może w każdej chwili wyostać się poza Demoniczne Otchłanie i rozlać po wieloświecie. Tytaniczne siły wyzwolone w boju między bóstwami sprawiają, że krawędzi różnych planów strzępią się i stapiają ze sobą. BG muszą znaleźć sposób odwrócenia tego procesu, zanim stanie się coś bardzo nieprzyjemnego – na przykład krawędź Dziewięciu Piekieł wycieknie na Faerun. Ten pomysł przeznaczony jest dla wysokopoziomowych postaci.

DODATEK: ROZSZERZONA ROZGRYWKA

Piętnasty dodatek prezentuje specyficznie faeruński materiał oparty na zasadach *Podręcznika Rozszerzonej Psioniki*, *Księgi Świętych Czynów* oraz *Księgi Plugawego Mroku*.

psionika w faerunie

Ponieważ w Faerunie magia jest tak rozpowszechniona, moce umysłu zwane psionicznymi nigdy nie odgrywały znaczącej roli. Dzisiaj w Torilu większość osób żywi przekonanie, że psionika mogą dysponować tylko niektóre potwory, jak łupieżcy umysłów czy rakaszowie. Prawda jest jednak taka, że przy odpowiednim zaangażowaniu opanować moce psioniczne może każdy.

psionika i splot

W przeciwieństwie do zaklęć, które czerpią moc z faeruńskiego Splotu (albo Cienistego Splotu), zdolności psioniczne wykorzystują jedynie wewnętrzne rezerwy mocy manifestującego. W pewnym sensie każda istota psioniczna ma własny Splot, tworząc psioniczne efekty dzięki magii swej siły życiowej i mentalnej. Mysteria i Shar nie są w stanie odebrać psionicznym stworzeniom dostępu do mocy, ani nie kontrolują rozprzestrzeniania się wiedzy i zdolności psionicznej pośród mieszkańców Faerunu.

Mimo że psionika nie potrzebuje Splotu do działania, natura mocy psionicznych jest na wskroś magiczna. Czary w rodzaju *wykrycia magii* ujawniają także działanie zdolności psionicznych, a *rozproszczenie magii* i *pole antymagii* mogą negować, tłumić bądź całkowicie anulować działania zmanifestowanych mocy. W Faerunie psionika i magia nie są dla siebie przezroczyste – wchodzą w interakcje dokładnie tak samo, jak magia z magią.

organizacje psioników

Psioniczne organizacje, często mylnie uważane za zakony magów wtajemniczeń – na przykład szkoły poznania, oczarowania i innych specjalizacji – są na Faerunie raczej rzadkością. Większość opisanych dalej grup jest sekretna (a przynajmniej dyskretna) i działa na małym obszarze.

KALIESH'ERAI

Kaliesh'eraï mieszczą się w elfim mieście Evereska, a są luźnym stowarzyszeniem elfów władających w różnym stopniu mocą psioniczną. Ponieważ wielu z nich doskonaliło siłę umysłu przez stulecia, Kaliesh'eraï to zarazem jedna największych bibliotek wiedzy psionicznej w Faerunie, a z całą pewnością największe centrum tej wiedzy pozostające poza zasięgiem łupieżców umysłów.

Wielu członków Kaliesh'eraï spędza czas na spokojnej kontemplacji swych darów, ale jest pośród nich grupa zafascynowana psionicznymi przedmiotami. Skutkiem tego przedstawiciele organizacji skrzętnie poszukują większej ich liczby, bardzo chętnie je kupują lub wymieniają coś na nie ze wszystkimi odwiedzającymi Evereskę. Głęboka piwnica w siedzibie Kaliesh'eraï mieści wiele laboratoriów i krypt skrywających psioniczne przedmioty – od prostych kamieni mocy przez wielkie korony psi po kryształowe zasobniki. Według niektórych są tam także cele więzienne, gdzie organizacja trzyma dla potrzeb badań potwory o mocach psionicznych.

Pomyśl na przyszyby: Aby skontaktować bohaterów z Kaliesh'eraï, możesz wykorzystać dowolny z tych oto motywów.

- Postacie elfów i półelfów z klasami psionicznymi mogą mieć za sobą szkolenie u Kaliesh'eraï.
- BG, którzy weszli w posiadanie przedmiotu psionicznego, a nie mogą go używać, pewnie znajdują na niego nabywcę w Everesce.
- Piwnica siedziby Kaliesh'eraï to łakomy kasek dla złodziei – a także dla grupy chcącej uwolnić więzionego couatla, rakaszę lub yuan-ti.
- Przypadkiem lub celowo, złodzieje w piwnicy Kaliesh'eraï mogą uwolnić część więzionych tam stworzeń, które sięją chaos w mieście.

WĘDRÓWNE MYŚLI

Wędrownie Myśli to kompania poszukiwaczy przygód z centrum w Sembii. Liczy sobie około czterdziestu członków, z których każdy posiada jakieś moce psioniczne. Przewodzą im Jacenelle Traen (kobieta człowiek furia 16. poziomu). Mieszkają w na pozór podniszczonych posiadłości na obrzeżach Selgaunt, ale zawsze trzy czwarte składu jest poza domem w różnych miastach.

Liczebność Wędrownych Myśli jest raczej stabilna, ponieważ trudno znaleźć nowych członków na „puste” miejsca. Członkowie grupy mają wstęp do posiadłości w Selgaunt, która w istocie jest silną twierdzą strzeżoną rozmaitymi psionicznymi pułapkami, a tylko wygląda na zapuszczoną. Sama Jacenelle przebywa tu mniej więcej połowę swego czasu, organizując grupy i przyjmując zlecenia – od eskorty karawan po prywatne śledztwa (często chodzi o śledzenie działalności handlowej i intryg dworskich). Generalnie lubi manifestować swe moce w zastępstwie członków Wędrownych Myśli.

Jacenelle chętnie przyjmuje nowych kandydatów, zwłaszcza poza granicami Sembii. Wstąpienie do organizacji jest proste – wystarczy wykazać się podczas misji próbnej zleconej przez szefową. Zawsze każe ona starszemu członkowi grupy pilnie obserwować kandydatów podczas prób, zwracając baczną uwagę na profesjonalizm.

Pomyśl na przygodę: Aby skontaktować bohaterów z Wędrownymi Myślami, możesz wykorzystać dowolny z następujących motywów.

- BG mogą odkryć, że obok nich działa równolegle grupa członków Wędrownych Myśli, z czego może wynikać rywalizacja (lub przyjacielska współpraca).
- Postać psionika może przyjąć misję próbną zleconą przez organizację, w nadziei wstąpienia w jej szeregi.
- Jacenelle może poprosić wysoko-pozomowego BG o założenie filii Wędrownych Myśli w innej części Faerunu.

FORAK-ERACH-NAEK

Grupa duergarskich ostrzy duszy/skrytobójców to jedna z najstraszniejszych organizacji Podmroku. Członkowie Forak-Erach-Naek (co w mało znanym krasnoludzkim dialekcie oznacza „mordery o pustych pochwach”) to mordery do wynajęcia, skłonni brać zlecenia od każdego, kto zapłaci odpowiednią stawkę.

Lokalizacja kwatery głównej Forak-Erach-Naek to ściśle strzeżony sekret, ale potencjalni zleceniodawcy wiedzą, że tych zabójców wynajmuje się w Jaskini Dwunastu Żebów nad Mrocznym Jeziorem, w pobliżu duergarskiej metropolii Grackstugh.

Pomyśl na przygodę: Najprostszym sposobem wprowadzenia Forak-Erach-Naek do przygody jest wykorzystanie jednego z nich

jako przeciwnika. Aby skontaktować bohaterów z organizacją, możesz wykorzystać dowolny z następujących motywów.

- Jakaś mroczna potęga wystawiła kontrakt na jednego lub kilku BG.
- Zlecono BG strzeżenie ważnej osoby, której grozi śmierć z rąk Forak-Erach-Naek.
- Forak-Erach-Naek ostatnio poszerzył zakres usług o porwanie dla okupu. Misja ratunkowa na celu ocalenia jeńca z sekretnej fortecy tej organizacji to odpowiednie wyzwanie dla wysoko-pozomowej drużyny.

KOLEGIUM ZAĆMIENIA

Stowarzyszenie z kwatęą główną w tethyrskiej metropolii Riatavin, poświęcone rozwojowi mocy psionicznych. Działalność z



Forak-Erach-Naek

bezpiecznych murów potężnej kwatery. Większość Tethyrzyków uważa, że to kolejny ezoteryczny zakon magów wtajemniczeni, a sami członkowie podtrzymują to mylne przekonanie. Władze kolegium przeprowadzają dla chętnych egzaminy wstępne nastawione na wykrywanie uzdolnień psionicznych i oferują niedrogo podstawowe szkolenie w Sztuce. Zaawansowani studenci mogą też wynająć mieszkania i uzyskać dostęp do laboratoriów oraz bibliotek kolegium.

Ukończenie podstawowego kursu gwarantuje rangę równoważną z 1- lub 2-pozomowym psionem oraz tytuł kolegi. Niemal wszyscy kolezy pracują w urzędach państwowych lub warsztatach wymagających rzemieślniczej biegłości. Absolwenci często znajdują pracę jako wyręcznicy, mędrcy lub doradcy przy urzędnikach państwowych czy kompaniach handlowych. Niemal wszyscy są psionami, ale przynajmniej dwóch wykładowców to furie.

Siedmiom regentów uczelni (wszyscy to wysokopozomowi psioni) coraz

usilniej stara się kontrolować kolegów. Troszczą się o opinię publiczną na temat psioników i nie chcą, by samodzielni psioni ściągnęli problemy na głowy studentów Sztuki.

Pomyśl na przygodę: Aby skontaktować bohaterów z Kolegium Zaćmienia, możesz wykorzystać dowolny z następujących motywów:

- Postać gotowa do zdobycia poziomu w klasie psionicznej może przez kilka dekadni studiować w kolegium, płacąc za naukę, ale otrzymując psioniczne przedmioty jako nagrody i prezenty na ukończeniu kursu.
- Regenci mogą wynająć poszukiwaczy przygód do śledzenia lub aresztowania psionicznego absolwenta, który zszedł na drogę zła.
- Tradycyjna gildia czarodziejów z Riatavin może nająć BG do przeniknięcia do Kolegium Zaćmienia i poznania sekretów tamtejszej „dziwnej magii”.

KOMNATA ŚWIATŁOŚCI UMYŚLU

Poniżej Waterdeep, w ponurym mieście Skullport, wznosi się forteczka o nazwie Komnata Światłości Umysłu – jest to dom grupy psionicznych szpiegów do wynajęcia. Dowodzi nim Vhondryl (kobieta czarny pieson 14. poziomu). Komnata Światłości Umysłu oferuje „dyskretne usługi szpiegowskie” wielu frakcjom walczącym o władzę w mieście znajdującym się powyżej. Vhondryl desperacko poszukuje zleceń od klientów spoza Waterdeep, bo zdaje sobie sprawę, że każda praca przysparza potencjalnego wroga, a wolalaby nie mieć przeciwników pośród osób mieszkających tuż nad głową.

Wielu wysokopozomowych agentów Komnaty Światłości Umysłu to złodzieje myśli (patrz dalej). Przed miesiącem Vhondryl dysponowała kilkoma doppelgangerami na służbie, ale po gorącej dyskusji na temat niepowodzenia misji wszyscy przedstawiciele owej rasy odeszli. Od tej pory Vhondryl aktywnie szuka agentów władających *polimorfia* czy inną magią zmieniającą kształty, a przynajmniej mających nadzwyczajne umiejętności Przebierania.

Pomyśl na przyszłość: Aby skontaktować bohaterów z Hałą Światłości Umysłu, możesz wykorzystać dowolny z następujących motywów.

- BN wędrujący z bohaterami może być agentem Komnaty Światłości Umysłu, któremu zlecono obserwację drużyny lub sabotażowanie jej działań.
- BG mogą zostać „podwykonawcami” Komnaty Światłości Umysłu, zwłaszcza w miastach poza granicami Waterdeep.
- Jeśli BG ścigają wrogiego doppelgangera, ślad może zaprowadzić ich do Skullport, gdzie muszą zmierzyć się z Vhondryl i Komnatą Światłości Umysłu.

psioniczna klasa prestiżowa

Wszystkie klasy prestiżowe z *Podręcznika Rozszerzonej Psioniki* można wykorzystać w Faerunie. Poza tym dla postaci z Torilu dostępna jest taka oto klasa prestiżowa.

złodziej myśli

Psioniczni agenci i wywiadowcy specjalizują się w głębokim penetrowaniu umysłów celów. Potrafią kraść myśli, a czasami również cały sposób rozumowania. Nie wyglądają imponująco, nie używają potężnej broni ani efektownych czarów. Niemniej subtelna zdolność wkradania się do świadomości celu czyni ze złodziei myśli prawdziwych tajnych agentów.

Opisywani niemal zawsze wywodzą się z klas psionów lub furiatów, a czasami złodziejem myśli zostaje potwór dysponujący mocą psioniczną o nazwie psioniczne uderzenie. Najwięcej jest psionów z dyscypliną telepatii.

Wszyscy złodzieje myśli mają za sobą szkolenie w Komnacie Światłości Umysłu w Skullport (patrz wcześniej). Większość wciąż pracuje dla tej grupy jako najemni szpiedy, ale niektórzy odeszli na emeryturę lub odcięli się od organizacji.

Kostka Wytrzymałości: k4.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać złodziejem myśli, musi spełniać następujące wymagania.

Umiejętności: po 5 rang w dowolnych dwóch z następujących umiejętności: Błefowanie, Otwieranie zamków, Przebieranie, Zbieranie informacji.

Atuty: Inkwizytor (*Podręcznik Rozszerzonej Psioniki*).

Psionika: Zdolność manifestowania mocy psioniczne uderzenie (*Podręcznik Rozszerzonej Psioniki*).

UMIĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe złodzieja myśli (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Autohipnoza (Rzt), Błefowanie (Cha), Ciche poruszanie się (Zr), Fałszerstwo (Int), Otwieranie zamków (Zr), Przebieranie (Cha), Rzemiosło (Int), Ukrywanie się (Zr), Unieszkodliwianie mechanizmów (Int), Wiedza (psionika) (Int), Wyczuwanie podbudek (Rzt), Wyzwalanie się (Zr), Zawód (Rzt) Psionizm (Int), Zbieranie informacji (Cha), Zręczna dłoń (Zr). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza* oraz w rozdziale 3 „Umiejętności *Podręcznika Rozszerzonej Psioniki*.”

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe złodzieja myśli.

Biegłość w broni i pancerzu: Złodzieje myśli nie zyskują biegłości w żadnej broni, pancerzu ani tarczy. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzna dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Płynania.

Punkty mocy na dzień/Odkryte moce: Na 2., 3., 5., 6., 8. i 9. poziomie złodziej myśli otrzymuje nowe punkty mocy na dzień (i odkryte moce, jeśli dotyczy), tak jakby awansował na kolejny poziom klasy psionicznej, do której należał zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie zyskuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w tej klasie (premiowych atutów, atutów metapsionicznych czy atutów tworzenia przedmiotu, punktów wytrzymałości innych niż wynikające z klasy prestiżowej itp.). Otrzymuje następujące korzyści: wzrost efektywnego poziomu manifestującego, dodatkowe punkty mocy i efektywne dodatkowe poziomy dla mocy psi-kryształów (jeśli takowy posiada). Oznacza to w zasadzie tyle, że postać dodaje poziom w klasie prestiżowej złodzieja myśli do poziomu innej klasy psionicznej, a na podstawie uzyskanej sumy oblicza punkty mocy na dzień, odkryte moce i poziom manifestującego.

Jeśli postać, zanim została złodziejem myśli, miała więcej niż jedną klasę psioniczną, gracz musi wybrać, do której z nich będzie dodawać poziom złodzieja myśli na potrzeby obliczania punktów mocy na dzień i odkrytych mocy.

Znane moce premii: Na 1., 4., 7. i 10. poziomie złodziej myśli poznaje dwie nowe moce wybierane z dyscypliny telepatii. Może wybrać dowolną moc z tej listy, jeśli jest w stanie ją manifestować. Nawet złodzieje myśli manifestujący swe moce jako furia mogą wybierać z listy dyscypliny telepatii, która normalnie jest dla

nich niedostępna. Moce osiąga się przez osobiste medytacje, tak jak nowe moce zdobywane na każdym poziomie w bazowej klasie psionika. A więc nie zabierają czasu i nie kosztują nic w PD.

Odczytanie myśli (zc): Na 1. poziomie złodziej myśli może używać raz dziennie *odczytania myśli* (jak mocy psionicznej o tej samej nazwie). Bazowa ST dla tej mocy wynosi $10 + 1/2$ poziomu postaci złodzieja myśli + jego modyfikator z Int lub Cha (pod uwagę należy brać wyższy). Począwszy od 4. poziomu bohater ma prawo używać tej mocy dwa razy dziennie, trzy razy dziennie od 3. poziomu i na życzenie od 10. poziomu.

Dezorientacja (zc): Począwszy od 4. poziomu złodziej myśli może używać raz dziennie *dezorientacji* (jak czaru o tej samej nazwie). Bazowa ST dla tej mocy wynosi $10 + 1/2$ poziomu postaci złodzieja myśli + jego modyfikator z Int lub Cha (pod uwagę należy brać wyższy). Począwszy od 7. poziomu bohater ma prawo używać tej mocy dwa razy dziennie, a trzy razy dziennie od 10. poziomu.

Badanie umysłu (zc): Począwszy od 7. poziomu złodziej myśli może raz dziennie używać *badania umysłu* (jak mocy psionicznej o tej samej nazwie). Bazowa ST dla tej mocy wynosi $10 + 1/2$ poziomu postaci złodzieja myśli + jego modyfikator z Int lub Cha (pod uwagę należy brać wyższy). Od 10. poziomu ma prawo używać tej mocy dwa razy dziennie.

Obłąd (zc): Złodziej myśli 10. poziomu może raz dziennie używać *obłądu* (jak czaru o tej samej nazwie). Bazowa ST dla tej mocy wynosi $10 + 1/2$ poziomu postaci złodzieja myśli + jego modyfikator z Int lub Cha (pod uwagę należy brać wyższy).

święte czyny i plugawy mrok

Księga Plugawego Mroku i Księga Świętych Czynów wprowadzają do gry DUNGEONS & DRAGONS dojrzałe tematy nikczemnego zła i wzniosłego dobra. Część zawartego w owych podręcznikach materiału może pasować do kampanii w ZAPOMNIANYCH KRAINACH. Nawet jeśli nie używasz w grze wspomnianych książek i nie interesują cię zbyt poważnie tematy, to i tak będziesz w stanie wykorzystać klasy prestiżowe, atuty i inny materiał z tej sekcji, dostosowując wymagania według potrzeb.

Atuty

Atuty w tej części (w przeciwieństwie do tych z rozdziału 1) są atutami świętymi lub plugawymi. Ponieważ postać może je otrzymać jedynie za sprawą jakiegoś potężnego bytu dobra lub zła, są one na wskroś nadnaturalne. Niepisanym wymaganiem każdego atutu plugawego jest zły charakter, a świętego – dobry charakter. Postacie, które nie będą postępować zgodnie z wymogami charakteru, mogą stracić korzyści świętych czy plugawych atutów.

Jak wszystkie inne reguły z tej części, nowe atuty są związane z najnieodwizszymi lub najwspanialszymi istotami czy organizacjami Faerunu – bóstwami, stowarzyszeniami, a nawet konkretnymi osobami. Jeśli wymagania atutu obejmują układ ze złym stworzeniem lub jakiś związek z dobrym, MP ma prawo nakazać postaci przejście specjalnego rytuału bądź zawarcie paktu. Na przykład, Błogosławieństwo Siedmiu Sióstr zakłada osobistą relację z którąś z Siedmiu Sióstr. Gracze nie powinni zakładać, że ich postacie mogą zdobyć odpowiednią więź poza fabularnym kontekstem gry. MP powinien umożliwić wybranie takiego atutu tylko postaciom, które wyraźnie rozwinęły rzeczony związek.



Złodziej myśli

TABELA A-1: ZŁODZIEJ MYŚLI

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na – Wytr	Ref	Wolę	Specjalne
1	+0	+0	+0	+2	Premiowe znane moce, <i>odczytanie myśli</i> 1/dzień
2	+1	+0	+0	+3	—
3	+1	+1	+1	+3	—
4	+2	+1	+1	+4	Premiowe znane moce, <i>dezorientacja</i> 1/dzień, <i>odczytanie myśli</i> 2/dzień
5	+2	+1	+1	+4	—
6	+3	+2	+2	+5	—
7	+3	+2	+2	+5	Premiowe znane moce, <i>dezorientacja</i> 2/dzień, <i>badanie umysłu</i> 1/dzień, <i>odczytanie myśli</i> 3/dzień
8	+4	+2	+2	+6	—
9	+4	+3	+3	+6	—
10	+5	+3	+3	+7	Premiowe znane moce, <i>dezorientacja</i> 3/dzień, <i>obłąd</i> 1/dzień, <i>badanie umysłu</i> 2/dzień, <i>odczytanie myśli</i> na życzenie

Punkty mocy na dzień/odkryte moce

—
poziom obecnej klasy psionicznej +1
poziom obecnej klasy psionicznej +1
—
poziom obecnej klasy psionicznej +1
poziom obecnej klasy psionicznej +1
—
poziom obecnej klasy psionicznej +1
poziom obecnej klasy psionicznej +1

Błogosławieństwo Liiry [święty]

Dzięki łasce bogini wolności, trudno cię powstrzymać.

Wymagania: Wyzwalanie się 1 ranga, Aureola światła (*Księga Świątych Czynnów*).

Korzyści: Zyskujesz premię uświęconą +2 do testów Wyzwalania się i premię uświęconą +2 do rzutów obronnych przeciw dowolnym efektom, które spowodowałyby paraliż, unieruchomienie lub oplatanie twojej osoby. Jeśli nie powiesz ci się rzut obronny przeciw takiemu efektowi, masz prawo do drugiego rzutu rundę później. Gdy powiesz ci się drugi rzut obronny, należy go traktować tak, jakby powiódł ci się już pierwszy.

Błogosławieństwo siedmiu siostr [święty]

Dzięki osobistej więzi z jedną z Siedmiu Sióstr cieszysz się specjalną łaską Mistry.

Wymagania: Zdolność rzucania 6-poziomowych czarów wtajemniczeń.

Korzyści: Możesz dodać następujące zaklęcia do listy czarów jednej z klasy pozwalającej rzucać czary wtajemniczeń, która daje ci dostęp do zaklęć 6. poziomu.

1. poziom: *promień nadziei, wizja niebios*.
2. poziom: *złagodzenie bólu*.
3. poziom: *błogosławiony wzrok*.
4. poziom: *miecz sumienia*.
5. poziom: *korona płomieni, święty strażnik*.
6. poziom: *korona cudowności*.
7. poziom: *szluszny gniew*.

Jeśli masz księgę zaklęć, możesz dodać do niej te czary normalnie. Jeśli rzucaś czary spontanicznie, jak zaklinacz lub bard, możesz natychmiast (dodatkowa korzyść tego artutu) zamienić jeden znany ci czar tego samego poziomu na wymieniony wcześniej. Gdy wybierzesz ten atut, możesz zamieniać znane zaklęcia według normalnych reguł dla twojej klasy.

Dar rozróżniania [święty]

Możesz polegać na swym sumieniu, powstrzymując cię od złych czynów.

Korzyści: Jeśli poświęcisz chwilę (akcja darmowa) na zastanowienie się nad działaniami, które za moment podejmiesz, będziesz wiedzieć z całą pewnością, czy akcja ta stoi w sprzeczności z twoim charakterem i wiarą w boga (jeśli jakąś wiarę wyznajesz). Wiedza jest identyczna z tą zapewnianą przez *relikwiarz wierności*.

dotyk nienawiści [plugawy]

Dzięki łasce Bane'a potrafisz przemieniać zwierzęta w złe usługi.

Wymagania: Splugawienie czaru (*Księga Plugawego Mroku*), zdolność rzucania czarów objawień 5. poziomu, Bane jako bóstwo opiekuńcze.

Korzyści: Raz na dekadzie możesz dotknąć zwierzęcia i przemienić je w bestię Bane'a (jak bestia Xvima z *Kompendium Potworów: Potwory Faerunu*). Zwierzę przed transformacją nie może mieć więcej KW niż ty posiadasz poziomów kapłana. Może się też oprzeć transformacji, wykonując udany rzut obronny na Wole (ST 10 + 1/2 twoich poziomów kapłana + twój modyfikator z Rzt). Jeśli zwierzę jest towarzyszem związanym z inną osobą, może korzystać z bazowej premii do rzutu na Wole tej postaci zamiast ze swojej premii, stosując własne modyfikatory z atrybutów. Jeżeli rzut obronny się nie powiedzie, stworzenie natychmiast zmienia się w bestię Bane'a i wykonuje twoje rozkazy.

Tak stworzona bestia Bane'a wykorzystująca ugodzenia dobra powoduje nikczemne obrażenia, które można leczyć tylko magią rzuconą na obszarze *uświęcenie* lub *konsekracji*.

ukąszenie pajaka [plugawy]

Możesz kasać jadowicie, tak jak pajaki.

Wymagania: Przyjaciel robactwa (*Księga Plugawego Mroku*), Lolth jako bóstwo opiekuńcze.

Korzyści: Twoja ślina spożyta przez inną istotę lub wstrzyknięta do jej krwiobiegu staje się toksyczna. Możesz wstrzyknąć ten jad toczać z wrogiem, który ma odsłoniętą skórę, wykonując

vasharowie i jerrenowie w faerunie?

Księga Plugawego Mroku wprowadza dwie nowe podrasy humanoidnego typu. Są to absolutnie złe odmiany normalnych ludzi i niziołków, zwane vasharami i jerrenami. Vasharowie często występują na kartach *Księgi Plugawego Mroku*, jako że magiczny artefakt, który nadał nazwę całej książce, stanowi część historii tej rasy. Niemniej vasharów nie ma w historii Faerunu, więc wniesienie tego materiału do świata ZAPOMNIANYCH KRAIN sprawi MP nie lada trudności.

Jedną z możliwości jest wprowadzenie vasharów i jerrenów do Faerunu dokładnie w takiej postaci, w jakiej pojawiają się w *Księdze Plugawego Mroku*, umieszczając ich w odległych regionach, gdzie mogliby rozwijać się przez wieki poza głównym nurtem

cywilizacji. Płaskowyż Vashar mógłby, na przykład, leżeć gdzieś na Lśniącym Południu, jerrenowie zaś mogliby zamieszkiwać szczególnie bezludny skrawek Wschodniego Shaar.

Druga z opcji to wmnieszenie tych ras w istniejącą kulturę Faerunu. Na przykład, vasharowie mogliby stać się władcami starożytnego Imperium Shoon w Calimshanie albo mularskimi władcami Thay. Jerrenowie mogliby być po prostu pomniejszą podrasą niziołków w Luiren.

Trzecia możliwość to całkowite zignorowanie vasharów i jerrenów. Jeżeli w opisie czaru czy magicznego przedmiotu natrafisz na informację, że pochodzi on od vasharów, pomiń ją i zamień miejsce pochodzenia według własnego uznania.

udany test zwania. ST rzutu obronnego na Wytrzymałość pozwalająca oprzeć się działaniu trucizny wynosi $10 + 1/2$ twojego poziomu postaci + twój modyfikator z Bd. Początkowy i drugorzędny efekt są identyczne (obniżenia Siły o 1k4 punkty). Jadowity jest również twój pocałunek. Możesz także śliną zatrucić jedzenie i napoje. Jednak przy spożyciu trucizny ST rzutu obronnego maleje o 2.

uлюбieniec zulkirów [plugawy]

Dzięki wysokiej pozycji pośród Czerwonych Magów zyskałeś dostęp do sekretów złej magii znanych nielicznym oprócz samych zulkirów.

Wymagania: Czerwony Mag 5. poziomu, Spaczenie czaru (*Księga Plugawego Mroku*).

Korzyści: Gdy rzucasz spaczony czar, obniżenie atrybutu, któremu podlegasz, maleje o 1 punkt.

plugawe i święte klasy prestiżowe

Klasy prestiżowe z niniejszej części podręcznika tym się różnią od klas z rozdziału 2, że w większym lub mniejszym stopniu odnoszą się do reguł z *Księgi Plugawego Mroku* i *Księgi Świętych Czynów*. Niektóre w wymaganiach mają plugawe lub święte atrybuty, inne zapewniają czary bądź inne zdolności opisane w jednej z tamtych książek. Wszystkie reprezentują to, co Faerun ma najlepszego i najgorszego do zaoferowania – wyżyny dobra i czeluście zła.

celebrant sharess

Sharess to bóstwo paradoksów. Pierwotnie była boginią wojny w panteonie mulhoroandzkim, bohaterką wojen z Setem i jego siłami zła. Teraz jednak jest bóstwem namietności i seksu, częściej zwana Panią Uczty niż Wrogiem Seta. Większość kapłanów zapomniało o chwałebnej przeszłości, zajmując się prowadzeniem domów publicznych i świętowaniem

Wiecznej Radości Życia, niemal nieustannej parady uroczystości na cześć bogini.

Jednakże celebranci Sharess są kimś zgoła innym. Nie zaprzeczają obecnemu aspektowi bogini żądzy i przyjemności, ale pamiętają o starożytnym Wrogu Seta, który był porucznikiem Anhura. Celebranci Sharess to uwodziciele i wojownicy, hedoniści i pobożni rycerze dobra. Wielu popleczników bogini ma charakter chaotyczny neutralny, a niektórzy nawet skłaniają się ku złu, ale celebranci nieustannie przypominają, że wrogiem jest zło, a przyjemnością należy się cieszyć i dzielić z innymi w dobrych uczynkach. Celebranci Sharess nie są prawdziwymi kapłanami, ale pod wieloma względami reprezentują prawdziwsze wcielenie natury bogini niż wielu kapłanów.

Większość celebrantów dawniej była bardami. Kapłani po awansie na poziomy tej klasy prestiżowej tracą możliwość rozwoju magii objawień, więc nie jest to dla nich atrakcyjna droga. Czasami celebrantem pragnie stać się też barbarzyńca/bard, a dość licznie spotyka się wśród nich również lotrzyków.

Celebranci BN są rzadkością i niezbyt są mile widziani w zepsutym kościele Sharess, jako że rozpoczęli oni w nim ruch odnowy, nawołując wyższe władze do zmiany interpretacji dogmatów bogini i głoszenia dobrego aspektu jej charakteru na równi z szalonym i chaotycznym.

Kostka Wytrzymałości: 6.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać celebrantem Sharess, musi spełniać następujące wymagania:

Charakter: Chaotyczny dobry.

Umiejętności: Dyplomacja 7 rang, Występy (dowolne) 7 rang.

Atrybuty: Przysięga czystości (*Księga Świętych Czynów*), Święta przysięga (*Księga Świętych Czynów*).

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe celebranta Sharess (i atrybut kluczowy dla każdej z nich):

Celebrant Sharess

TABELA A-2: CELEBRANT SHARESS

Poziom	Bazowa premia — Rzut obronny na —				Specjalne	Czary na dzień			
	do ataku	Wytr	Ref	Wolę		1	2	3	4
1	+0	+0	+0	+2	Fascynacja, koci chowaniec, flirtowanie	0	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	Furia tygrysicy 1/dzień	1	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3	—	2	0	—	—
4	+2	+1	+1	+4	Sugestia	3	1	—	—
5	+2	+1	+1	+4	Skok tygrysicy	3	2	0	—
6	+3	+2	+2	+5	Furia tygrysicy 2/dzień	3	3	1	—
7	+3	+2	+2	+5	Sanktuarium	3	3	2	0
8	+4	+2	+2	+6	Zwinność tygrysicy	3	3	3	1
9	+4	+3	+3	+6	—	3	3	3	2
10	+5	+3	+3	+7	Furia tygrysicy 3/dzień, inspirowanie pożądania	3	3	3	3

Blefowanie (Cha), Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncetracja (Bd), Nasłuchiwanie (Rzt), Przebieganie (Cha), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Wyczucie pobudek (Rzt), Występy (Cha), Zawód (Rzt), Zbieranie informacji (Cha), Zręczna dłoń (Zr), Zwinność (Zr). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 6 + modyfikator z Int.

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe celebranta Sharess:

Biegłość w broni i pancerzu: Celebranci Sharess nie zyskują biegłości w żadnej broni, pancerzu ani tarczy. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzna dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Flywania.

Czary: Począwszy od 1. poziomu, celebrant Sharess może rzucać niewielką liczbę czarów wtajemniczeń. W tym celu musi mieć Charyzmę wartości przynajmniej 10 + poziom czaru. Tak więc członek tej klasy prestiżowej o Charyzmie 10 lub mniej nie może rzucać zaklęć. Czary premii celebranta Sharess są oparte na Charyzmie, a rzuty obronne przeciwko nim mają ST równą 10 + poziom zaklęcia + modyfikator z Charyzmą (jeśli dotyczy). Kiedy celebrant Sharess otrzymuje zero czarów danego poziomu, tak jak zero 1-poziomowych zaklęć na 1. poziomie, dostępne mu są jedynie czary premii (bohater nieposiadający czarów premiiowego danego poziomu nie potrafi po prostu rzucać tak zaawansowanych zaklęć). Lista czarów celebranta Sharess znajduje się dalej. Przygotujcie on i rzuca zaklęcia dokładnie tak jak bard.

Osiągnąwszy 6. poziom oraz na każdym późniejszym parzystym poziomie (8. i 10.), celebrant Sharess ma prawo nauczyć się nowego czaru w miejsce jakiegoś, który zna. W efekcie „trafi” stare zaklęcie, w zamian zyskując nowe. Poziom tak zyskanego czaru musi być taki sam, jak poziom zaklęcia traconego. Ponadto musi on być o co najmniej dwa poziomy niższy niż najwyższy poziom czarów dostępnych celebrantowi Sharess. Na przykład, awansując na 6. poziom, postać może wymienić jeden 1-poziomowy czar (czyli o dwa poziomy czarów niższy niż najwyższy 3. poziom zaklęć, jakie może rzucić celebrant Sharess) na inne zaklęcie 1. poziomu. Na 8. i 10. poziomie może wymienić czary 1. lub 2. poziomu (ponieważ teraz ma prawo rzucać zaklęcia 4. poziomu) na inne zaklęcie tego samego poziomu. Celebrant Sharess może taką wymianę przeprowadzić tylko raz na danym poziomie i musi tego dokonać (jeśli oczywiście chce) w tym samym momencie, w którym wybiera nowe zaklęcia.

Fascynacja (zc): Celebrant Sharess może użyć zdolności flirtowania (patrz dalej), aby wywołać fascynację w jednym lub kilku stworzeniach. Każda ofiara musi znajdować się w promieniu 27 metrów od przedstawiciela tej klasy prestiżowej, musi też widzieć go, słyszeć i zwracać na niego uwagę. Celebrant również musi widzieć stworzenie. Czynniki rozpraszające uwagę, jak tocząca się obok walka czy inne zagrożenie, wykluczają działanie tej zdolności. Na każde trzy poziomy powyżej 1. celebrant może objąć działaniem zdolności jedno dodatkowe stworzenie (dwa na 4. poziomie, trzy na 7. poziomie i cztery na 10. poziomie).

Wykorzystując tę zdolność celebrant Sharess wykonuje test Występów, którego wynik staje się ST rzutu obronnego na Wolę wykonywanego przez każdą istotę padającą ofiarą fascynacji. Jeśli ofierze zdolności rzut obronny się powiedzie, opisywany nie może próbować zafascynować jej przez następne 24 godziny. Jeżeli jednak rzut obronny się nie uda, ofiara siedzi cicho i słucha celebranta, nie wykonując żadnych działań, dopóki ten gra i się koncentruje (maksymalnie runda na poziomie tej klasy prestiżowej). Jednocześnie podlega ona karze –4 do testów umiejętności – dotyczy to tylko tych umiejętności, które odzwierciedlają reakcję na bodźce z otoczenia, na przykład Nasłuchiwanie czy Spostrzegawczość. Każde potencjalne zagrożenie – na przykład sprzymierzenie celebranta zbliżający się do zafascynowanej istoty – zmusza opisywanego do wykonania kolejnego testu Występów i pozwala ofierze na nowy rzut obronny o ST ustalonej przez rezultat wspomnianego testu. Wszelkie oczywiste zagrożenia – ktoś dobywający oręża, rzucający czar, mierzący z broni dystansowej – automatycznie przełamują ten efekt. Fascynacja to wpływająca na umysł zdolność oczarowania (przymus).

Koci chowaniec (zw): Celebrant Sharess może pozyskać chowańca kota. Trwa to 24 godziny, ale nie nie kosztuje (w odróżnieniu od zdolności czarodziejów i zaklinaczy przywołanie chowańca). Kot pełni rolę towarzyszy i służącego. W miarę awansu celebranta na poziomy, moc chowania wzrasta. Koci chowaniec podlega tym samym regułom co chowaniec czarodzieja czy zaklinacza, z tą różnicą, że efektywny poziom klasowy celebranta przy określaniu korzyści stworzenia jest równy podwojonemu aktualnemu poziomowi w opisywanej klasie prestiżowej. A zatem chowaniec 3-poziomowego celebranta może rozmawiać ze swym panem, tak jakby był on czarodziejem czy zaklinaczem 6. poziomu.

Celebrant może mieć tylko jednego chowańca. Ponadto poziomy opisywanego nie kumulują się z poziomami żadnej innej klasy przy określaniu zdolności chowańca. Jeśli bohater posiada poziomy w innej klasie pozwalającej przywoływać chowańca, należy obliczać moce chowania albo według poziomu tej klasy, albo według podwojonego poziomu jako celebranta, wybierając korzystniejszą opcję.

Flirtowanie (zm): Raz dziennie na poziomie celebrant Sharess może połączyć umiejętność Występów z talentami flirtowania i uwodzenia, aby wywołać wśród otoczonych osób magiczny efekt analogiczny do zdolności muzyka bardzo.

Rozpoczęcie flirtowania to akcja standardowa. Niektóre efekty flirtu wymagają koncentracji, co oznacza, że celebrant musi co rundę poświęcać akcję standardową na podtrzymanie efektu. Nawet jeśli używa flirtu niewymagającego koncentracji, nie może rzucać zaklęć ani aktywować magicznych przedmiotów ukończenia czaru (np. zwojów) bądź ze słowem rozkazu (jak różdżki).

Furia tygrysy (zw): Począwszy od 2. poziomu celebrant Sharess może wpaść w szal, zyskując niesamowitą siłę i wytrzymałość kosztem lekkomyślności i obrony. Tymczasowo zyskuje premię +4 do Siły, premię +4 do Budowy i premię z morale +2 do rzutów obronnych na Wolę, ale podlega karze –2 do Klasy Pancerza. Moc działa dokładnie jak szal barbarzyńcy. Od 6. poziomu celebrant Sharess może używać tej zdolności dwa razy dziennie i trzy razy od 10. poziomu.

Sugestia (zc): Celebrant Sharess przynajmniej 4. poziomu może *zasugerować* coś istocie (analogicznie do czaru *sugestia*), którą *uprzednio* zafascynował (patrz wcześniej). Zastosowanie tej zdolności nie przerywa jego koncentracji na *fascynacji*. Użycie *sugestii* nie zmniejsza dziennego limitu wykorzystywania flirtowania. Działanie tego efektu neguje udany rzut obronny na Wole (ST 10 + 1/2 poziomu celebranta Sharess + jego modyfikator z Cha). Zdolność ta wpływa tylko na jedną istotę. *Sugestia* to wpływająca na umysł, oparta na języku zdolność oczarowania (przymus).

Skok tygrysy (zw): Celebrant Sharess co najmniej 5. poziomu może po szarzy wykonać całkowity atak.

Sanktuarium (zc): Celebrant Sharess na co najmniej 7. poziomie może powstrzymać stworzenia od ataku na siebie samego lub na swych sojuszników na podobnej zasadzie co czar *sanktuarium*. Użycie tej mocy wymaga od opisywanego wykonania testu Występów, którego wynik wyznacza ST rzutu obronnego na Wole każdego stworzenia objętego efektem. Przeciwnik, który próbuje uderzyć lub w inny bezpośredni sposób zaatakować celebranta bądź jego sojusznika, nawet celowanym czarem, musi wykonać rzut na Wole. Sukces oznacza, że adwersarz ma prawo atakować normalnie i nie uległ tej próbie wykorzystania zdolności flirtowania. Jeśli rzut obronny się nie powiedzie, przeciwnik nie może dokończyć ataku, traci tę część akcji i do końca działania opisywanego efektu nie może bezpośrednio wpłynąć na celebranta ani jego sojuszników. Stworzenia, które nie atakowały, nie podlegają działaniu. Efekt ten nie powstrzyma przeciwników przed użyciem czaru obszarowego lub posiadającego efekt, który zrani celebranta bądź jego sojuszników. Jeśli przedstawiciel niniejszej klasy zaatakuje jakiego stworzenie albo jeżeli zrobi to ktoś z jego sojuszników, efekt *sanktuarium* zostanie przerwany.

Zwinność tygrysy (zw): Na 8. poziomie celebrant Sharess może działać jak gdyby pod wpływem zaklęcia *przyspieszenie*. Korzystać utrzymuje się tyle rund, ile opisywany ma poziomów w rzeczonej klasie prestiżowej. Czas działania nie musi być ciągły – celebrant może podzielić *przyspieszenie* na etapy nie dłuższe niż 1 runda. Zakończenie efektu to akcja darmowa.

Inspirowanie pożądania (zn): Na 10. poziomie celebrant Sharess może wzbudzić zdolnością flirtowania miłość lub pożądanie

w stworzeniu, które udało mu się zafascynować. Użycie tej mocy nie przerywa koncentracji celebranta na efekcie *fascynacji*, jednak liczy się jako użycie efektu flirtowania. Udany rzut obronny na Wole (ST 10 + poziom celebranta Sharess + jego modyfikator z Cha) neguje działanie efektu. Niniejsza moc działa tylko na jedno stworzenie.

Effekt miłosny tej mocy sprawia, że ofiara zakochuje się we wskazanym stworzeniu, które musi być w jej polu widzenia w momencie użycia niniejszej zdolności, albo określony jako „pierwsza istota, którą zobaczy”. Podmiot wykorzysta każdą okazję, by być blisko obiektu uniesień i czyni wszystko, by miłość została odwzajemniona.

Effekt pożądania jest podobny do miłosnego, z tą różnicą, że ofiara cały czas dąży do fizycznego stosunku z określonym stworzeniem, jednak nie próbując wyrządzić fizycznej krzywdy.

Wzbudzenie pożądania to wpływająca na umysł zdolność oczarowania (przymus).

LISTA CZARÓW CELEBRANTA SHARESS

Celebranci Sharess wybierają zaklęcia z tej oto listy:

1. poziom: *bipnoza*, *kołysanka*, *odczytanie magii*, *otumanienie*, *promień nadziei**, *przebranie*, *przełamanie strachu*, *stabsza dezorientacja*, *upiorny śmiech Tasby*, *uśpienie*, *wywołanie strachu*, *zawrocenie osoby*.

2. poziom: *gracja kota*, *heroizm*, *hipnotyczny wzór*, *hymn Faerinaala**, *jarzmo litości**, *języki*, *otumanienie potwora*, *przekształcenie siebie*, *rozradowanie**, *splendor orta*, *sugestia*, *szal*, *unieruchomienie osoby*, *uspokojenie emocji*, *wykrzycie myśli*, *wystraszenie*, *zaczary, zagożdżenie bólu**.

3. poziom: *dezorientacja*, *głęboka drzemka*, *krasomówstwo*, *odświeżenie**, *okrzyk bojowy**, *promyk nadziei*, *przejmująca rozpacz*, *stabsze zadanie*, *spowolnienie*, *zawrocenie potwora*.

4. poziom: *modyfikacja pamięci*, *oślepiające piękno**, *reżerowy wzór*, *unieruchomienie potwora*, *zbiorowa sugestia*, *zdominowanie osoby*, *złamanie zaklęcia*.

* Czar opisane w *Księdze Świętych Czynów*.

harfiarz doskonały

Wszyscy Harfiarze w jakimś stopniu poświęcili się zwalczaniu zła – a zwłaszcza plagowym religiom i organizacjom, szercząc swoje wpływy w Faerunie. To jednak nie zawsze znaczy, że Harfiarze są dobrzy. Jednak przedstawiciel opisywanej klasy prestiżowej jest tak szczerze oddany sprawie dobra, jak gorąco nienawidzi zła. Aktywnie troszczy się o dobro innych stworzeń i przeszkadza złym mocom żerować na niewinnych.

Wieksość z opisywanych doskonałych ma za sobą szkolenie tropiciela lub agenta Harfiarzy, wielu było także bardami. Dość często tą drogą kroczą również kapłani i paladyni wierzący w De-neira, Tymorę lub Liirę.

Najwięcej doskonałych Harfiarzy działa pod rozkazami Pani Cylyrii w Berdusk. Tylko kilku da się znaleźć pośród macających palce w polityce „Księżycowych Gwiazd” pod dowództwem Khelbena Arununa albo jako niezależnych poszukiwaczy przygód działających poza Cienistą Doliną. Harfiarze doskonali rzadko miewają

TABELA A-3: ZNANE CZARY CELEBRANTA SHARESS

Poziom	1	2	3	4
1	2*	—	—	—
2	3	—	—	—
3	3	2*	—	—
4	4	3	—	—
5	4	3	2*	—
6	4	4	3	—
7	4	4	3	2*
8	4	4	4	3
9	4	4	4	3
10	4	4	4	4

* Pod warunkiem, że celebrant Sharess ma wystarczającą wartość Charyzmy, by posiadać czary premiowe danego poziomu.

sprzecznosci interesów w grupie berduskiej, ale w innych gałęziach organizacji konflikty nieraz targają sumieniami.

Kostka Wytrzymałości: k10.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać Harfiarzem doskonałym, musi spełniać następujące wymagania:

Umiejętności: Dyplomacja 8 rang, Sztuka przetrwania 2 rangi, Wyczucie pobudek 4 rangi, Występy 5 rang.

Atuty: Przysięga posłuszeństwa (*Księga Świątobych Czynów*), Święta przysięga (*Księga Świątobych Czynów*).

Specjalne: *Preferowany wróg*. Postać musi posiadać preferowanego wroga spośród następujących złych ras: humanoid (goblinoid), humanoid (gnoll), humanoid (ork), humanoid (gad), przybysz (zły), nieumarły, kościół Bane'a, Kult Smoka, Żelazny Tron, maulagrimowie, Członkowie Magowie, Zhenitarimowie.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe Harfiarza doskonałego (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Błefowanie (Cha), Ciche poruszanie się (Zr), Dyplomacja (Cha), Język obcy (brak), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Przebieganie (Cha), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Szacowanie (Int), Sztuka przetrwania (Rzt), Ukrywanie się (Zr), Wiedza (wszystkie) (Int), Wspinaczka (S), Wyczucie pobudek (Rzt), Występy (Cha), Wyzwalanie się (Zr), Zawód (Rzt), Zbieranie informacji (Cha), Zręczna dłoń (Zr), Zwinność (Zr). Opisy umiejętności znajdują się w Rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

TABELA A-4: HARFIARZ DOSKONAŁY

Bazowa premia – Rzut obronny na –				
Poziom	do ataku	Wytr	Ref	Wole
1	+0	+0	+2	+0
2	+1	+0	+3	+0
3	+2	+1	+3	+1
4	+3	+1	+4	+1
5	+3	+1	+4	+1
6	+4	+2	+5	+2
7	+5	+2	+5	+2
8	+6	+2	+6	+2
9	+6	+3	+6	+3
10	+7	+3	+7	+3

Harfiarz doskonały



WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe Harfiarza doskonałego.

Biegłość w broni i pancerzu: Harfiarze doskonali nie zyskują biegłości w żadnej broni, pancerzu ani tarczy.

Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzana dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka,

Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Pływania.

Czary na dzień/Znane czary: Osiągając nowy poziom w tej klasie prestiżowej Harfiarz doskonały zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucać czary, do której należał zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w tej klasie (premiowych atutów metamagicznych bądź tworzenia przedmiotu czy zwiększonej szansy odpędzania lub karcenia nieumarłych itp.), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego. Oznacza to w zasadzie tyle, że postać dodaje poziom w klasie prestiżowej Harfiarza doskonałego do poziomu innej klasy umożliwiającej posługiwanie się magią, a na podstawie uzyskanej sumy oblicza

czary na dzień, znane zaklęcia i poziom czarującego.

Jeśli postać, zanim została Harfiarzem doskonałym, miała więcej niż jedną klasę zapewniającą dostęp do czarów, gracz musi wybrać, do której z nich będzie dodawać poziom Harfiarza doskonałego na potrzeby obliczania czarów na dzień i znanych zaklęć.

Aura dobra (zw): Siła aury dobra Harfiarza doskonałego odpowiada jego poziomowi w tej klasie prestiżowej. Jeżeli postać posiada niniejszą zdolność z racji innej klasy, to na jej potrzeby poziomy we wszystkich takich klasach kumulują się z poziomami Harfiarza doskonałego.

Czary na dzień/znane czary

poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1
poziom obecnej klasy +1

Wykrycie zła (zc): Na zyczenie Harfiarz doskonale może użyć *wykrycia zła*, mocy analogicznej do zaklęcia o tej samej nazwie.

Wiedza Harfiarza (zw): Na 1. poziomie Harfiarz doskonale ma dostęp do podobnej wiedzy co bard (i w podobny sposób). Niniejsza moc działa analogicznie do zdolności wiedza bardów, ale premia do testu jest równa poziom Harfiarza doskonalego + jego modyfikator z Int. Jeśli przedstawiciel opisywanej klasy prestiżowej posiada zdolność wiedza z racji innego źródła (np. dzięki poziomom barda, agenta Harfiarza lub mistrza wiedzy), to w testach wiedzy Harfiarza poziomy w opisywanej klasie kumuluje się z poziomami innych klas zapewniających podobną zdolność.

Preferowany wróg (zły) (zw): Na 2. poziomie Harfiarz doskonale uznaje wszystkie te istoty za preferowanych wrogów. Zyskuje premię +1 do testów Błefowania, Nasłuchiwania, Spoztrzegawczości, Sztuki przetrwania i Wyczucia pobudek, gdy używa tych umiejętności względem złych istot. Otrzymuje także premię +1 do testów obrażeń zadawanych bronią złym istotom. Jeśli Harfiarz doskonale posiada zdolność preferowany wróg dzięki innej klasie (choćby tropicielowi), a dane też stworzenie zalicza się do preferowanych wrogów tamtej klasy, to premie się kumulują.

Niebiańskie czary (zw): Począwszy od 3. poziomu Harfiarz doskonale ma prawo rzucać czary jakby był niebianinem. Może poznać i rzucać wszelkie zaklęcia z *Księgi Świętych Czynów*, które posiadają niebiański komponent, jeżeli spełnia inne wymagania danego czaru (musi zatem je mieć na liście czarów i musi umieć rzucać zaklęcia danego poziomu, a wartość atrybutu odpowiedzialnego za czarowanie musi pozwalać na rzucanie zaklęć stosownego poziomu). Harfiarz doskonale może też rzucać czary, które mają specjalny rodzaj komponentu niebiańskiego odpowiadający charakterowi postaci – archon, jeśli jest prawowładny dobry; guardinal, gdy jest neutralny dobry; a eladrin, jeżeli jest chaotyczny dobry.

Święty towarzysz (zw): Na 4. poziomie Harfiarz doskonale zyskuje atut premii Święty towarzysz (patrz *Księga Świętych Czynów*), jeśli jeszcze go nie posiadał. Jeżeli nie ma jeszcze zwierzęcego towarzysza, zyskuje go właśnie teraz, tak jakby był druidem o poziomie równym aktualnemu poziomowi w opisywanej klasie prestiżowej. W przypadku, gdy postać posiada zdolność przywołania zwierzęcego towarzysza dzięki innej klasie (np. druida lub tropiciela), poziom Harfiarza doskonalego kumuluje się z poziomami innych klas przy ustalaniu rodzaju świętego towarzysza oraz jego zdolności.

Preferowany wróg (zw): Na 5. poziomie, a później na 10. poziomie, Harfiarz doskonale może wybrać jednego dodatkowego preferowanego wroga spośród następujących: kościół Bane'a, Kult Smoka, Żelazny Tron, malaugrimowie, Czerni Magowie lub Zhentariowie. Harfiarz doskonale zyskuje premię +2 do testów do testów Błefowania, Nasłuchiwania, Spoztrzegawczości, Sztuki przetrwania i Wyczucia

pobudek, gdy używa tych umiejętności względem takich istot. Otrzymuje także premię +2 do testów obrażeń zadawanych bronią owym stworzeniom. Ponadto premia względem dowolnego wybranego przez postać preferowanego wroga rośnie o 2 (nie ma znaczenia, dzięki której klasie jest to preferowany wróg).

Ugodzenie zła (zn): Raz dziennie Harfiarz doskonale przynajmniej 6. poziomu może spróbować ugodzić złą, wykonując normalny atak wręcz. Do testu ataku dodaje wówczas premię z Charyzmy (jeśli ją posiada), a zadaje jedno dodatkowe obrażenie na każdy poziom tej klasy prestiżowej. Na przykład, Harfiarz doskonale 6. poziomu uzbrojony w miecz długi zada 1k8+6 ran plus wszelkie premie wynikające z dużej Siły lub magicznych efektów, które normalnie bierze się pod uwagę w teście obrażeń. Jeśli przez przypadek ugodzi istotę, która nie jest złą, zdolność nie zadziała, ale zostanie wykorzystana.

Począwszy od 8. poziomu Harfiarz doskonale może używać niniejszych mocy dwa razy dziennie, a trzy razy dziennie, gdy osiągnie 10. poziom.

Łowca czarnej krwi

Lud Czarnej Kwi, jak podano w *Opisie Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN*, to likantropi zjednoczone tylko wiarą w Malara, Władcę Bestii. Podstawowe credo religii tego boga – przeżywać najlepiej przystosowani, najsłabsi giną – jest złe w sposób „obojętny”, bez specjalnej zawziętości. Jednak Malar zsyła wyjątkowe moce tym, którzy uzupełniają ten zwierzęcy poziom zła torturami, gwałtem i innymi podłymi uczynkami.

Łowcy czarnej krwi wywodzą się ze wszystkich klas, mogą do nich należeć istoty z naturalną likantropią i zarażone nią.

Tropiciele, druidzi i barbarzyńcy zdarzają się powszechnie, ale tylko dlatego, że jest ich w ogóle najwięcej spośród Ludu Czarnej Kwi. Kapłani Malara także często obierają tę klasę prestiżową, ponieważ podoba im się moc rzucania czarów w postaci zwierzęcej.

Przedstawiciele tej klasy prestiżowej nie tworzą zorganizowanej struktury. W jednych zgłaszają Ludu Czarnej Kwi są łowcy, w innych ich nie ma. Niektórzy łowcy osiągnęli pozycje przywódców, inni chcą tylko brać udział w łowach.

Kostka Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać łowcą czarnej krwi, musi spełniać następujące wymagania:

Rasa: Dowolny likantrop.

Umiejętności: Kontrola kształtu 8 rang (tylko przy zarażeniu likantropią), Skakanie 6 rang, Sztuka przetrwania 6 rang, Wiedza (natura) 4 rangi.

Atuty: Potężny atak, Plugawy naturalny atak (*Księga Plugawego Mroku*).

Bóstwo: Malar.



Łowca czarnej krwi

TABELA A-5: ŁOWCA CZARNEJ KRWI

Poziom	Bazowa premia		Rzut obronny na -		Specjalne
	do ataku	Wytr	Ref	Wolę	
1	+0	+2	+2	+0	Potężniejsza kłtawa likantropii, czar likantropa, zwierzęce przedmioty
2	+1	+3	+3	+0	Zwierzęcy aspekt 1 / dzień, więź z dziczą
3	+2	+3	+3	+1	Doskonalsza forma hybrydy
4	+3	+4	+4	+1	Zwierzęcy aspekt 2 / dzień, doskonalszy plugawy naturalny atak 1k4
5	+3	+4	+4	+1	Doskonalsza redukcja obrażeń (+5 / srebro)
6	+4	+5	+5	+2	Zwierzęcy aspekt 3 / dzień, szybsza przemiana
7	+5	+5	+5	+2	—
8	+6	+6	+6	+2	Zwierzęcy aspekt 4 / dzień, doskonalszy plugawy naturalny atak 1k6
9	+6	+6	+6	+3	Błyskawiczna przemiana
10	+7	+7	+7	+3	Zwierzęcy aspekt 5 / dzień, doskonalsza redukcja obrażeń (magia i srebro)

UMIEJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe łowcy czarnej krwi (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Ciche poruszanie się (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Skakanie (S), Sposrzegawczość (Rzt), Sztuka przetrwania (Rzt), Ukrywanie się (Zr), Wiedza (natura) (Int), Wspinaczka (S), Zastraszanie (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe łowcy czarnej krwi.

Biegłość w broni i pancerzu: Łowcy czarnej krwi nie zyskują biegłości w żadnej broni, pancerzu ani tarczy. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórnia dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Pływanie.

Potężniejsza kłtawa likantropii (zn): ST rzutu obronnego na Wytrwałość wymaganego na odparcie zarażenia się likantropią po ugryzieniu przez łowcę czarnej krwi roślinie o liczbie poziomów w niniejszej klasie prestiżowej.

Czar likantropa (zn): Łowca czarnej krwi rzucający zaklęcia może normalnie czarować w postaci zwierzęcej lub hybrydalnej, tak jakby był druidem w zwierzęcej postaci korzystającym z atutu CZAR natury.

Zwierzęce przedmioty (zw): Łowca czarnej krwi może używać pancerza ze specjalną mocą kształt natury, *zapinki zwierzęcych kształtów* i podobnych przedmiotów zaprojektowanych dla druidów na potrzeby działania zdolności kształtu natury. Na potrzeby wykorzystywania takiego wyposażenia wszystkie likantropiczne formy przedstawiciela tej klasy prestiżowej należy traktować jak kształty natury.

Zwierzęcy aspekt (zn): Począwszy od 2. poziomu łowca czarnej krwi zyskuje moc przyjmowania części charakterystyk zwierzęcej postaci wciąż będąc humanoidem. Raz dziennie może uzyskać Siłę, Zręczność lub Budowę swej zwierzęcej formy, nie przechodząc fizycznej przemiany w daną postać. Poza tym premia z naturalnego pancerza roślinie o +2. Wszystkie zmiany utrzymują się przez 1 minutę na poziomie tej klasy prestiżowej. Łowca czarnej krwi może od 4. poziomu używać tej mocy dwa razy dziennie, trzy razy od 6. poziomu, cztery razy od 8. poziomu i pięć razy od 10. poziomu.

Więź z dziczą (zw): Łowca czarnej krwi przynajmniej 2. poziomu może poprawiać nastawienie zwierząt, wykorzystując w tym celu język znaków, słowa oraz odpowiednio się zachowując. Zdolność ta działa jak klasowa zdolność druida o tej samej nazwie, z tą różnicą, że postać dodaje do rzutu 1k20 poziom w opisywanej klasie prestiżowej, a nie poziom druida. Ponadto zyskuje ona premię rasową +8 (zamiast normalnej +4) używając tej mocy wobec normalnych lub złowieszczych zwierząt tego samego gatunku, co zwierzęcia forma danego likantropa.

Jeśli łowca czarnej krwi posiada opisywaną zdolność dzięki innej klasie (jest także druidem czy tropicielem), to jej poziomy kumulują się z poziomem w *wręcznej* klasie prestiżowej na potrzeby obliczania premii do testu więzi z dziczą.

Doskonalsza forma hybrydy (zw): Na 3. poziomie łowca czarnej krwi zyskuje możliwość zachowania specjalnych ataków swej formy zwierzęcej będąc w formie hybrydy.

Doskonalszy plugawy naturalny atak (zn): Na 4. poziomie łowca czarnej krwi zadaje dodatkowo 1k4 nikczemne obrażenia po każdym naturalnym trafieniu naturalnym atakiem (normalnie atut Plugawy naturalny atak zapewnia tylko 1 obrażenie). Nikczemne rany mogą uleczyć tylko magią zrzoną na obszarze działania czaru *uświwienie* lub *konsekracja*.

Na 8. poziomie nikczemne obrażenia zadawane naturalnym atakami zwiększają się do 1k6.

Doskonalsza redukcja obrażeń (zn): Gdy łowca czarnej krwi osiąga 5. poziom, likantropiczna redukcja obrażeń roślinie o 5 punktów – do 10 / srebro przy likantropii nabytej, do 15 / srebro przy naturalnej. Od 10. poziomu tę redukcję obrażeń może przełamać jedynie magiczna srebrna broń.

Szybsza przemiana (zw): Łowca czarnej krwi 6. i wyższego poziomu może zmieniać formy pomiędzy zwierzęcą czy hybrydalną w akcji ruchu zamiast akcji standardowej.

Błyskawiczna przemiana (zn): Łowca czarnej krwi 9. i wyższego poziomu może zmieniać formy pomiędzy zwierzęcą czy hybrydalną w akcji darmowej.

MĘCZENNIK ILMATERA

Kościół Ilmater a słynie zarówno z liczby męczenników, jak i z wielkiej czci, jaką ich otacza. To jedyny kościół mający świętego o przydomku „dwakroć umęczony”. Wiele wyznawców Ilmate-

ra ma nadzieję pójść w ślady świętego Sollarsa. Opisywany jest zaś już w połowie drogi do celu. Raz oddał życie w heroicznej ofierze i trwa w wierze w Ilmaterra, gotów chętnie przejść przez męczeństwo ponownie, jeśli tego będą wymagać okoliczności.

Męczennicy Ilmaterra wywodzą się ze wszystkich klas postaci, bowiem droga martyrologii jest uniwersalna. Niniejsza klasa oferuje zarówno unikatowe korzyści, jak i możliwości rozwoju poprzedniej kariery.

Członkowie tej klasy prestiżowej stoją ponad hierarchią kościoła Ilmaterra, jako że już praktycznie są obiektami czci. To agenci działający bez żadnych ograniczeń, bezgranicznie oddanymi sprawie boga, a przy tym potężni herosi walczący ze złem i cierpieniem.

Kostka Wytrzymałości: k10.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać męczennikiem Ilmaterra, musi spełniać następujące wymagania:

Charakter: Praworządny dobry.

Umiejętności: Wiedza (religia) 4 rangi, dowolna umiejętność 9 rang.

Atuty: Krzepa, Aureola światła (*Księga Świętych Czynów*).

Bóstwo: Ilmater.

Specjalne: Postać musi mieć za sobą śmierć będącą następstwem heroicznego poświęcenia i powrót między żywych.

UMIEJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe męczennika Ilmaterra (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Jeździectwo (Zr), Koncentra-

cja (Bd), Leczenie (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (religia) (Int), Wspinalczka (S), Zawód (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

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

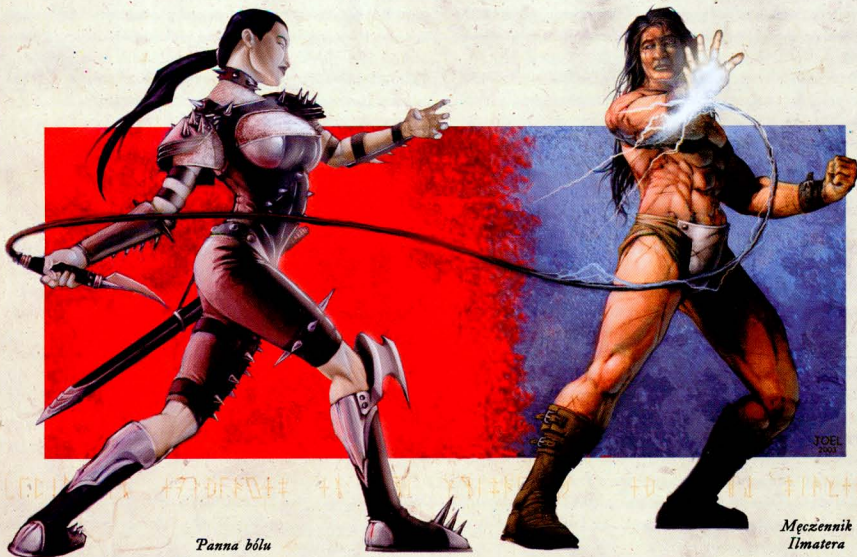
WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe męczennika Ilmaterra.

Biegłość w broni i pancerzu: Męczennicy Ilmaterra nie zyskują biegłości w żadnej broni, pancerzu ani tarczy. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzna dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinalczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Pływanie.

Czary na dzień/ Znane czary: Osiągając nowy parzysty poziom w tej klasie prestiżowej męczennik Ilmaterra zyskuje prawo do jednej z dwóch korzyści. Może, po pierwsze, otrzymać nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucić czary, do której należał zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Po drugie, ma prawo zdecydować się na premiiowy atut – aby jakiś wybrać, musi tylko spełniać jego wymagania. Jeżeli zdecyduje się zaś na zyskanie poziomu czarowania, to nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w danej klasie (premiowych atutów metamagicznych czy tworzenia przedmiotów, zwiększonej szansy odpędzenia czy karcenia nieumarłych itp.), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego. Oznacza to w zasadzie tyle, że postać dodaje poziom w klasie prestiżowej męczennik

Ryc. Joel Thomas



Panna bólu

Męczennik Ilmaterra

TABELA A-6: MĘCZENNIK ILMATERA

	Bazowa premia	Rzut obronny na -				
Poziom	do ataku	Wytr	Ref	Wołę	Specjalne	Czary na dzień/zne czary
1	+0	+0	+2	+0	Zawziętość, uderzenie bez broni 1k6	—
2	+1	+0	+3	+0	Niepodatność na strach	poziom obecnej klasy +1 lub premiiowy atut
3	+2	+1	+3	+1	Potężniejsza krzepa	—
4	+3	+1	+4	+1	Boska łaska, uderzenie bez broni 1k8	poziom obecnej klasy +1 lub premiiowy atut
5	+3	+1	+4	+1	Święte cierpienie	—
6	+4	+2	+5	+2	—	poziom obecnej klasy +1 lub premiiowy atut
7	+5	+2	+5	+2	Redukcja obrażeń 10/zło	—
8	+6	+2	+6	+2	Uderzenie bez broni 1k10	poziom obecnej klasy +1 lub premiiowy atut
9	+6	+3	+6	+3	Komunia, wieczne trwanie	—
10	+7	+3	+7	+3	Redukcja obrażeń 15/zło	poziom obecnej klasy +1 lub premiiowy atut

Ilmater a poziomu innej klasy umożliwiające posługiwanie się zaklęciami, a na podstawie uzyskanej sumy oblicza czary na dzień, znane zaklęcia i poziom czarującego.

Jeśli postać, zanim została męczennikiem Ilmater, miała więcej niż jedną klasę zapewniającą dostęp do czarów, gracz musi wybrać, do której z nich będzie dodawał poziom męczennika Ilmater a potrzeby obliczania czarów na dzień i znanych zaklęć.

Męczennik Ilmater a ma prawo wybierać na zmianę – raz atut premiiowy, a kiedy indziej poziom czarującego. Postać nieznająca zaklęć musi wybrać atut premiiowy.

Zawziętość (zw): Na 1. poziomie męczennik Ilmater a zyskuje atut premiiowy Zawziętość, jeśli jeszcze go nie posiadał.

Uderzenie bez broni (zw): Męczennik Ilmater a walczy tak jak jego bóg – bez broni. Na 1. poziomie zyskuje atut premiiowy Doskonałe uderzenie bez broni (jeśli jeszcze go nie posiadał). Jak mnich, może atakować na przemian pięściami, łokciami, kolanami lub stopami. Zdolność ta pozwala na ataki bez broni dłońmi, w których bohater coś trzyma. I nigdy nie będzie to atak druzgocny.

Zwyczaj uderzeniami bez broni męczennik zadaje zabójcze obrażenia, ale może też wybrać świadomie zadawanie stłuczeń bez kary do testów ataków. Podczas zwracania ma tę samą możliwość wyboru – obrażenia albo stłuczenia.

W przypadku męczennika uderzenie bez broni należy traktować jednocześnie jako broń wytworzoną i naturalną na potrzeby czarów oraz efektów, które wzmacniają lub udoskonala ją któryś z typów (np. *magiczny kiel* i *magiczna broń*).

Na 1. poziomie męczennik Ilmater a zadaje uderzeniem bez broni 1k6 obrażeń, gdy jest rozmiaru średniego (1k4 w przypadku rozmiaru małego, a 1k8 – dużego). Na 4. poziomie obrażenia rosną do 1k8 dla rozmiaru średniego (1k6 małego i 1k10 dużego). Na 8. poziomie rany spowodowane w ataku bez broni rosną do 1k10 w przypadku rozmiaru średniego (1k8 małego i 2k8 dużego).

Niepodatność na strach (zw): Męczennik Ilmater a zyskuje na 2. poziomie niepodatność na strach (magiczny i zwykły).

Potężniejsza krzepa (zw): Na 3. poziomie męczennik Ilmater a zyskuje premię uświęconą +4 do wszystkich testów i rzutów obronnych wzmacnianych atutem Krzepa. Jako że jest to premia uświęconą, kumuluje się ona z korzyściami atutu Krzepa.

Boska łaska (zn): Na 4. poziomie męczennik Ilmater a zyskuje premię równą premii z Charyzmy (jeśli jakąś posiada) do wszystkich rzutów obronnych.

Święte cierpienie (zn): Począwszy od 5. poziomu, gdy tylko męczennik Ilmater a odniesie 50 lub więcej obrażeń w jednej rundzie i będzie jeszcze żyć, to otoczy go jaśniejąca poświata oznajmująca łaskę Ilmater a. Męczennik zyskuje wówczas premię uświęconą do testów ataków, rzutów obronnych i testów umiejętności wynoszącą +1 na każde 10 obrażeń odniesionych w poprzedniej rundzie. Efekty utrzymują się tyle rund, ile męczennik ma poziomów w opisywanej klasie prestiżowej. Mimo że moc ta działa podobnie do czaru *masochizm*, nie jest bynajmniej zła.

Redukcja obrażeń (zn): Na 7. poziomie męczennik Ilmater a zyskuje redukcję obrażeń 10/zło. Na 10. poziomie redukcja wzrasta do 15/zło.

Komunia (zn): Począwszy od 9. poziomu męczennik Ilmater a ma tak bliską więź z bogiem, że codziennie może zadawać jedno pytanie, jakby rzucił czar *obcowanie*. Użycie tej mocy kosztuje 10 PD.

Wieczne trwanie (zw): Męczennik Ilmater a 9. poziomu nie musi jeść, pić ani oddychać. Nadal cierpi głód czy ból w płucach, gdy brak mu jedzenia lub powietrza, ale takich doznań można się spodziewać i – jak większość rodzajów bólu – nie oznaczają niczego istotnego. Męczennik nie otrzymuje stłuczeń ani innych szkód wynikających z głodu, pragnienia, duszenia czy tonięcia.

panna bólu

Bogini Loviatar to boskie wcielenie wielu złych czynów i fetysz opisanych w *Księdze Pługawego Mroku*. Ochoczy Bicz jest największą sadystką, patronką sadystów i masochistów, lubującą się w bólu i karze. Najbardziej oddane służki Loviatar, panny bólu, to zepsute kobiety, które dosłownie żywią się cierpieniem. Uzupełniają uzależnienie od zadawania bólu uzależnieniem od agonium – narkotyku znanego również pod nazwą płynnego bólu.

Opisywane kobiety pochodzą z elity do głębi zdegenerowanego duchowieństwa Loviatar. Kilka posiada poziomy w innych klasach niż kapłanka, przeważnie jako lotrzyce i skrytobójczynie.

Panny bólu BN działają poza oficjalnym kościołem Loviatar, przenosząc się z miejsca na miejsce i pilnują wypienia woli bogini. Służą jak wystanniczki, tajne agentki i inkwizytorki kościoła.

Kostka Wytrzymałości: k6.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać panną bólu, musi spełniać następujące wymagania:

Pieć: Kobieta.

Umiejętności: Zastraszanie 4 rangi.

Atuty: Splugawienie czaru (*Księga Plugawego Mroku*).

Czary: Zdolność rzucania *masochizmu* i *sadyzmu* jako czarów objawień (*Księga Plugawego Mroku*).

Bóstwo: Loviatar.

Specjalne: Kandydatka musi używać narkotyku agonium – płynnego bólu (*Księga Plugawego Mroku*).

UMIĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe panny bólu (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Błefowanie (Cha), Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Rzemiosło (Int), Używanie lin (Zr), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Wyczucie pobudek (Rzt), Występy (Cha), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt), Zbieranie informacji (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe panny bólu:

Biegłość w broni i pancerzu: Panny bólu biegle posługują się bronią, ale nie zyskują biegłości w innej broni, pancerzu ani tarczy. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzna dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukirowanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Pływania.

Czary na dzień/Znane czary: Począwszy od 2. poziomu, osiągając nowy poziom w tej klasie prestiżowej panna ból zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jakby awansowała na kolejny poziom kapłanki. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w tej klasie (zwiększonej szansy odpędzania lub karcenia nieumarłych itp.), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu zarządzającego. Oznacza to w zasadzie tyle, że postać dodaje poziom w klasie prestiżowej panny bólu do poziomu kapłana, a na podstawie uzyskanej sumy oblicza czary na dzień, znane zaklęcia i poziom zarządzającego.

Uzależnienie od agonium (zw): Panna ból jest trwale uzależniona od narkotyku agonium, znanego też jako płynny ból. Niemniej

ten nałóg jest łagodny i się nie nasili. Każdego dnia, w którym ta kobieta musi się obyć bez dawki agonium, jej Budowa ulega obniżeniu o 1k3 punkty. Poza tym negatywne efekty narkotyku łagodzi doskonale obeznanie z bólem. Początkowe efekty dawki agonium to oszołomienie na 1k4–1 rundę i ograniczenie działania do pojedynczej akcji w rundzie przez 1k4 następne minuty.

Dodatkowa domena: Na 1. poziomie panna ból zyskuje dostęp do domeny bólu, jeśli jej jeszcze nie posiadała, albo – gdy już ma – do innej domeny oferowanej przez Loviatar. Otrzymuje zesłaną moc trzeciej domeny i może wybierać zaklęcia z tej listy na równi z innymi domenami, wybierając czary domenowe na dany dzień. Niemniej nadal ma prawo rzucać tylko jeden czar domenowy z każdego poziomu (od 1. do 9.) dziennie, ale ma odtąd trzy opcje wyboru zamiast dwóch.

Biczownik (zn): Panna ból może za pomocą bicia przenosić ataki dotykowe. Niemniej zdolność zapewnia jej efektywny zasięg 4,5 metra dla czarów dotykowych i mocy dotyku bólu, ale w tym wypadku musi wykonać udany atak wręcz zamiast ataku dotykowego – w przeciwnym razie efekt dotykowy nie zostanie przeniesiony. Panna ból może za pomocą bicia razić zaklęciem dotykowym nawet te istoty, na które normalnie bicz nie wypływa.

Dotyk bólu (zn): Raz dziennie 1-poziomowa panna ból może za pomocą ataku dotykowego wręcz porazić jednokrotnego przeciwnika silnym bólem. Jeśli uda jej się atak dotykowy, ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + poziom panny bólu + jej modyfikator z Rzt) – nieudany oznacza oszołomienie na 1 rundę, do chwili następującej tuż przed kolejną akcją panny. Konstrukty, służ, rośliny, nieumarli, istoty bezcielesne i stworzenia niepodatne na trafienia krytyczne są również niepodatne na oszołomienie. Panna ból może używać tej mocy dwa razy dziennie począwszy od 4. poziomu, trzy razy od 7. poziomu i cztery razy od 10. poziomu.

Doskonalsze przewracanie (zw): Na 3. poziomie panna ból zyskuje korzyści atutu Doskonalsze przewracanie, jeśli próbę przewracania podejmuje biczem. Nie musi spełniać wymagań wspomnianego atutu, ale ma prawo używać go tylko, władając biczem.

Doskonalsze rozbrajanie (zw): Na 6. poziomie panna ból zyskuje korzyści atutu Doskonalsze rozbrajanie, jeśli próbę rozbrajania podejmuje biczem. Nie musi spełniać wymagań tego atutu, ale ma prawo używać go tylko władając biczem.

TABELA A-7: PANNA BÓLU

Poziom	Bazowa premia		— Rzut obronny na —		Specjalne	Czary na dzień/znane czary
	do ataku	Wytr	Ref	Wole		
1	+0	+0	+2	+0	Uzależnienie od agonium, dodatkowa domena, biczownik, dotyk bólu 1/dzień	—
2	+1	+0	+3	+0	—	poziom w klasie kapłana +1
3	+2	+1	+3	+1	Doskonalsze przewracanie	poziom w klasie kapłana +1
4	+3	+1	+4	+1	Dotyk bólu 2/dzień	poziom w klasie kapłana +1
5	+3	+1	+4	+1	—	poziom w klasie kapłana +1
6	+4	+2	+5	+2	Doskonalsze rozbrajanie	poziom w klasie kapłana +1
7	+5	+2	+5	+2	Dotyk bólu 3/dzień	poziom w klasie kapłana +1
8	+6	+2	+6	+2	—	poziom w klasie kapłana +1
9	+6	+3	+6	+3	—	poziom w klasie kapłana +1
10	+7	+3	+7	+3	Dotyk bólu 4/dzień	poziom w klasie kapłana +1

władca szlamów

Ghaunadar należy do panteonu drowów, ale nie jest bynajmniej bogiem tej rasy. Pan Szlamu to pierwotne bóstwo szlamów i służów, czczone przez abolethy i sznurowce oraz przez wygnane i zbuntowane drowy. Władcy szlamów, ulubione sługi Ghaunadara, nie są kapłanami. To szpiedzi i wywiadowcy, którzy potrafili zmieniać kształty, aby działać niezauważenie pośród przedstawicieli dowolnej rasy. Większość zaczyna karierę jako humanoidzi, ale z czasem stają się coraz bardziej podobni do wynaturzonych sług Ghaunadara, zwanych ghaunadanami.

Przedstawiciele niniejszej klasy prestiżowej wywodzą się z różnych środowisk, ale większość była dawniej łotrzykami lub łotrzykami/wojownikami. Kapłani Ghaunadara czasami rezygnują z rozwoju zaklęć i też wstępują na drogę władców szlamów, a niektórzy tylko bąbrzą się w klasie władcy szlamów, by uzupełnić swoją magię objawień.

Większość władców szlamów to drowy, ale nie ma ograniczeń rasowych. Jako słudzy boga wyrzutków są wyrzutkami w każdym społeczeństwie – wśród drowów, elfów z powierzchni i wśród innych. W Podmroku przewodzą małym kultom wyznawców Ghaunadara, zazwyczaj buntownikom przeciw władzy kapłanek Lolth w drowich miastach.

Kostka Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać władcą szlamów, musi spełniać następujące wymagania:

Charakter: Dowolny zły.

Bazowa premia do ataku: ++.

Umiejętności: Przebieranie

6 rang.

Atuty: Dobrowolna deformacja (*Księga Plugawego Mroku*).

Bóstwo: Ghaunadar.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe władcy szlamów (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Błefowanie (Cha), Ciche poruszanie się (Zr), Fałszerstwo (Int), Przebieranie (Cha), Rzemiosło (Int), Szacowanie (Int), Sztuka przetrwania (Rzt), Ukrywanie się (Zr), Wiedza (lochoznawstwo) (Int), Wyzwalanie się (Zr), Zastraszanie (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe władcy szlamów.

Biegłość w broni i pancerzu:

Władcy szlamów nie zyskują biegłości w żadnej broni, pancerzu ani tarczy. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzna dotyczy umiejętności Ciche poruszanie się, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Płynania.

Paralizujący słuz (zw):

Macki władcy szlamów pokrywa słuz zdolny paralizować wrogów. Stworzenie trafione naturalnym atakiem opisywanego musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + poziom władcy szlamów + jego modyfikator z Bd) – nieudany oznacza paraliż na 1k4+1 rund.

Macki (zw):

Fizyczna postać władcy szlamów jest bardziej elastyczna niż u normalnych stworzeń danego typu. W akcji



Władca szlamów

TABELA A-8: WŁADCA SZLAMÓW

Bazowa premia		– Rzut obronny na –			Specjalne
Poziom	do ataku	Wytr	Ref	Wolę	
1	+0	+0	+2	+0	Paralizujący słuz, macki 1/dzień
2	+1	+0	+3	+0	—
3	+2	+1	+3	+1	Czarowny wzrok, macki 2/dzień
4	+3	+1	+4	+1	Niepodatność na uspienie
5	+3	+1	+4	+1	Przekształcenie siebie, macki 3/dzień
6	+4	+2	+5	+2	—
7	+5	+2	+5	+2	Redukcja obrażeń 5/cięte i klute, macki 4/dzień
8	+6	+2	+6	+2	Niepodatność na polimorfie
9	+6	+3	+6	+3	Słepowidzenie, macki 5/dzień
10	+7	+3	+7	+3	Brak dostrzegalnej anatomii

ruchu opisywany może przemienić ręce w miękkie macki albo z powrotem macki w normalne ręce. Wspomnianymi mackami może wykonać dwa ataki naturalne w akcji całkowitego ataku lub jeden atak w akcji standardowej. Każde trafienie zadaje 1k6 obrażeń. Przemiana utrzymuje się do 1 rundy na poziom władcy szlamów, ale postać może zmienić macki znów w ręce przed upływem tego czasu, poświęcając na to akcję ruchu.

Władca szlamów może używać tej mocy raz dziennie na 1. poziomie, a później – co każde dwa poziomy – o raz częściej. A zatem dwa razy począwszy od 3. poziomu, trzy razy od 5. poziomu, cztery razy od 7. poziomu i pięć razy dziennie od 9. poziomu.

Czarowny wzrok (zn): Począwszy od 3. poziomu władca szlamów może uruchomić działający rundę czarowny wzrok. Stworzenie, które napotka spojrzenie opisywanego, musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 10 + poziom władcy szlamów + jego modyfikator z Cha) – nieudany oznacza, iż pada ofiarą efektu *zawroczenia potwora* (poziom czarującego równy poziomowi postaci). Mocy tej władca szlamów może używać raz dziennie na poziom.

Niepodatność na uśpienie (zw): Władca szlamów przynajmniej 4. poziomu jest niepodatny na efekty uśpienia.

Przekształcenie siebie (zn): Władca szlamów 5. lub wyższego poziomu może zmieniać swe ciało jak pod działaniem czaru *przekształcenie siebie*. Może korzystać z tej mocy na życzenie, a zmiany fizyczne utrzymują się do czasu, gdy użyje jej ponownie lub gdy zechce powrócić do naturalnej postaci.

Redukcja obrażeń (zw): Gdy władca szlamów osiąga 7. poziom, jego ciało jest tak zmienne, że zyskuje redukcję obrażeń 5 / cięte i klute.

Niepodatność na polimorfie (zw): Władca szlamów co najmniej 8. poziomu jest niepodatny na polimorfowanie.

Ślepowidzenie (zw): Gdy władca szlamów awansuje na 9. poziom, całe jego ciało zaczyna działać niczym organ czuciowy, zapewniając zdolność ślepowidzenia (zasięg 18 metrów).

Brak dostrzegalnej anatomii (zw): 10-poziomowy władca szlamów ma tak amorficzne ciało, że nie jest już podatny na trafienia krytyczne i podstawne ataki. Ponadto zyskuje niepodatność na truciźny, paraliż i oszołomienie.

yathrinshee

Jako bogini nieumarłych, Kiaransalee preferuje służbę, które łączą kapłańskie panowanie nad nieumarłymi z magią wtajemniczeń sięgającą po negatywną energię i nekromancję. Yathrinshee, elita służ

żek bogini, ma potężną władzę nad magią nekromancji, zarówno objawień, jak i wtajemniczeń.

Chcąc zostać yathrinshee, kapłanka musi znać magię objawień i magię wtajemniczeń. Niemal wszystkie przedstawicielki opisywanej klasy były przedtem kapłankami i czarodziejkami, a tylko nieliczne podążyły drogą zaklania. Dużo więcej jest specjalistek w nekromancji niż czarodziejek niewyspecjalizowanych. Surowe wymagania odnośnie magii sprawiają, że członkowie innych klas nie zostaną yathrinshee.

Yathrinshee to przywódczyni tajemnego kultu Kiaransalee, gdzie tylko on sięga. Są duchowymi przywódcami wyznawców i pomagają osiągać cele kościoła – knują zemstę na wrogach bogini, zabijając jej wrogów i ożywiają ich jako nieumarłych.

Kostka Wytrzymałości: k4.

WYMAGANIA

Postać, która chce zostać yathrinshee, musi spełniać następujące wymagania:

Rasa: Drow.

Płeć: Kobieta.

Umiejętności: Wiedza (religia) 7 rang, Wiedza (tajemna) 7 rang, Występy (śpiew) 3 rangi.

Atuty: Kochanek licza (*Księga Plugawego Mroku*), Skupienie na czarze (nekromancja):

Czary: Zdolność rzucania *ożywienia umarłego* jako czaru objawień i *upiornej dłoni* jako zaklęcia wtajemniczeń.

Bóstwo: Kiaransalee.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe yathrinshee (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (Int), Wiedza (wszystkie umiejętności traktowane niezależnie) (Int), Zawód (Rzt). Opis tych umiejętności znajduje w rozdziale 4 „Umiejętności” *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe yathrinshee.

Biegłość w broni i pancerzu: Yathrinshee nie zyskują biegłości w żadnej broni, pancerzu ani tarczy. Kara do testów z pancerza cięższego niż skórzna dotyczy umiejętności Ciche poruszanie

miasto pajęczej królowej i księga plugawego mroku

Kult Kiaransalee rośnie w siłę pośród drowów Faerunu (co po części opisano w przygodzie *Miasto Pajęczej Królowej*). Wspomnianie bóstwo nieumarłych i zémsty ma wiele wspólnego z księciem demonów Orkusem, którego rańczona bogini niegdyś zamordowała i który po powrocie został jej zaprzysięgłym wrogiem. Wyznawcy Kiaransalee często wykorzystują wszelkie opcje z *Księgi Plugawego Mroku* odnoszące się do nieumarłych, m.in. atut Kochanek licza, klasę prestiżową

zyciopięcy, nowe czary nekromantyczne i nowe typy nieumarłych.

Yathrinshee jako klasa prestiżowa to kolejna plugawa opcja dla kapłanek Kiaransalee. Jeśli prowadzisz scenariusz *Miasto Pajęczej Królowej*, możesz opracować od nowa Irac T'sarran i Cabrath Nelinderre dodając kilka poziomów yathrinshee, przez co przestaną być zwykłymi kapłankami. Odbardz je również mnóstwem nikkemnych czarów i atutów, jeśli uznasz za stosowne.

się, Skakanie, Ukrywanie, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń i Zwinność, a podwójna kara dotyczy testów Pływania.

Czary na dzień/ Znane czary: Osiągając 2, 3, 5, 6, 8 i 9. poziom w tej klasie prestiżowej yathrinshee zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), tak jakby awansowała na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucić czary wtajemniczeń i objawień, do której należała zanim zdecydowała się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w tej klasie (premiowych atutów metamagicznych bądź tworzenia przedmiotu czy zwiększonej szansy odpędzenia lub karcenia nieumarłych itp.), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego. Oznacza to w zasadzie tyle, że postać dodaje poziom w klasie prestiżowej yathrinshee do poziomu innej klasy umożliwiającej posługiwanie się magią wtajemniczeń i objawień, a na podstawie uzyskanej sumy oblicza czary na dzień, znane zaklęcia i poziom czarującego. Na przykład, kapłanka 5. poziomu/czarodziejka 3. poziomu, która ma trzy poziomy jako yathrinshee, posiada dostęp do czarów jak kapłanka 7. poziomu/czarodziejka 5. poziomu. Niemniej jej chowaniec jako czarodziejki nie zyskuje nowych zdolności.

Jeśli postać zanim została yathrinshee miała więcej niż jedną klasę zapewniającą dostęp do czarów objawień czy wtajemniczeń, gracz musi wybrać, do których z nich będzie dodawać poziom yathrinshee na potrzeby obliczania czarów na dzień i znanych zaklęć.

Karcenie nieumarłego (zn): Na potrzeby karcenia i rozkazywania nieumarłym poziomy yathrinshee kumulują się z poziomami kapłanki. Na przykład, kapłanka 5. poziomu/czarodziejka 2. poziomu/yathrinshee 2. poziomu karcie nieumarłych jak kapłanka 7. poziomu.

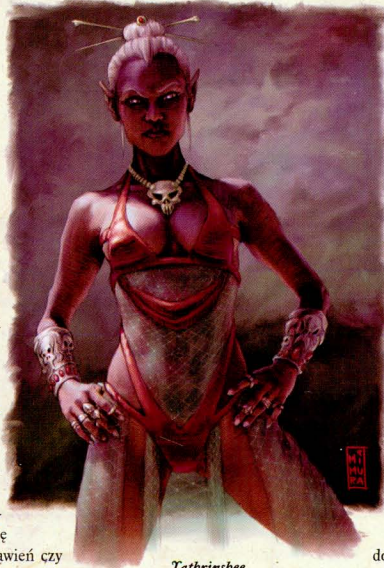
Nekromantyzm (zw): Yathrinshee ma nieczrówną władzę nad śmiercią. Gdy rzuci czary ze szkoły nekromancji, wszystkie jej poziomy czarującego kumulują się na potrzeby określania efektywnego poziomu czarującego. Nie zyskuje zaklęć z wyższych poziomów szybciej niż zwykle, ani dodatkowych czarów na dzień, ale jej zaklęcia stają się o wiele skuteczniejsze.

Na przykład, kapłanka 5. poziomu/czarodziejka 3. poziomu/yathrinshee 3. poziomu zyskała dwa efektywne poziomy w klasie kapłanki i czarodziejki, co zapewnia jej zdolności czarującego jak kapłanka 7. poziomu i czarodziejka 5. poziomu. A zatem gdy rzuci jakiegokolwiek zaklęcie nekromancji, jej efektywny poziom czarującego wynosi 12. (7 za kapłankę plus 5 za czarodziejkę).

Lament (zn): Raz dziennie yathrinshee przynajmniej 2. poziomu może zaintonować żałobną pieśń, która niepokoi przeciwników zaangażowanych w walkę z nieumarłym. Skutkiem tego każdy nieumarły w promieniu 9 metrów wokół opisywanej zyskuje atak wzrokowy identyczny z plugawym obliczem diabła łańcuchowego. Stworzenie, które napotka wzrok yathrinshee, musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 10 + poziom yathrinshee + jej modyfikator z Cha) – nieudany oznacza podleganie karze –2 do testów ataków na 1k3 rundy (efekt ujrzenia twarzy zmarłych ukochanych lub zapiekłych wrogów).

Jeśli nieumarłe stworzenie naprawdowało ze zwłok przyjaciela lub towarzysza przeciwnika yathrinshee, ST rzutu rośnie o 2, a kara ulega podwojeniu (do –4).

Ochrona przed śmiercią (zn): Yathrinshee poczynszy od 4. poziomu wzywy jest niepodatna na efekty zabójcze i negatywną ener-



Tathrinshee

Ryc. Raven Mimura

TABELA A-9: YATHRINSHEE

Poziom	Bazowa premia		– Rzut obronny na –			Specjalne	Czary na dzień
	do ataku	Wytr	Ref	Wolę			
1	+0	+0	+0	+2		Nekromantyzm, karcenie nieumarłego	—
2	+1	+0	+0	+3		Lament	poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń i objawień +1
3	+1	+1	+1	+3		—	poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń i objawień +1
4	+2	+1	+1	+4		Odpędzenie śmierci	—
5	+2	+1	+1	+4		Kłątwa ożywiacza zwłok	poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń i objawień +1
6	+3	+2	+2	+5		—	poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń i objawień +1
7	+3	+2	+2	+5		Strefa profanacji	—
8	+4	+2	+2	+6		—	poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń i objawień +1
9	+4	+3	+3	+6		—	poziom obecnej klasy magii wtajemniczeń i objawień +1
10	+5	+3	+3	+7		Zawodzenie	—

gie, jakby wpływał na nią czar *ochrona przed śmiercią*. Nieumarła yathrinshee zyskuje zamiast tego odporność na odpędzanie +4. Korzystać ta kumuluje się z innymi posiadanymi odpornościami na odpędzanie.

Kława ożywiająca zwłok (zn): Każde stworzenie zabite przez yathrinshee 5. i wyższego poziomu natychmiast powstaje jako zombi pod jej kontrolą.

Strefa profanacji (zn): Na 7. poziomie yathrinshee nieustannie otacza aurą negatywnej energii o promieniu 6 metrów. Efekt jest identyczny z czarem *profanacja*.

Zawodzenie (zn): Na 10. poziomie yathrinshee może zawodzić raz dziennie. Moc ta działa jak czar *wycie banshee*, ale działa na dowolną liczbę stworzeń w fali o promieniu 9 metrów i środzku w opisywanej.

plugawe i święte bóstwa

Faerun jest błogosławiony (lub przeklęty) ogromnym panteonem bóstw, z których wszystkie bardzo aktywnie kształtowały historię kontynentu. Wiele bogów oraz bogiń uosabia ideały dobra i zła na różne sposoby. Niektóre mają swych ziemskich herosów przedstawionych w poprzedniej sekcji w klasach prestiżowych. Istnieją też specjalne atuty związane z wiarą w dane bóstwo. Inne objawiają swą plugawą lub świętą naturę poprzez czary zsyłane kapłanom.

TABELA A-10: PLUGAWY I ŚWIĘTE DOMENY

Domena	Bóstwa
Basńność	Lurue (odpowiednik: Valarian)
Bestie	Malar (odpowiednik: Karaan), Yeenoghu
Ból	Cyric (odpowiednik: Rallaster), Loviatar (odpowiednik: Scathrossar)
Chciwość	Abbathor, Tiamat, Urdlen
Chwała	Horus-Re, Lathander
Ciemność*	Graz'zt, Lolth, Maska, Set, Shar, Shargaas
Demoniczność	Demogorgon, Graz'zt, Lolth, Yeenoghu
Diaboliczność	Asmodeusz, Belzebub, Mammon, Mefistofeles
Gniew	Kharash, Tyr
Heraldyka	Barachiel
Niebiańskość	Domiel, Pistic Sophia
Przyjemność	Hanali Celanil, Sharess (odpowiednik: Listai), Sune
Radość	Lliira
Wspólnota	Berronar Czyste Srebro, Cyrrollalee, Eldath, Hathor
Wyrwalność	Ilmater (odpowiednik: Pherian)
Zepsucie	Demogorgon, Gargauth, Yurtrus

* Kapłan z dostępem do domeny Ciemność może używać tej opisanego w rozdziale 4 niniejszego podręcznika lub też wariantu przedstawionego w *Księdze Plugawego Mroku*.

† Draegloth kapłan Lolth może jako jedną z domen wybrać demoniczność.

Wiele domen z *Księgi Plugawego Mroku* i *Księgi Świętych Czynów* faerunskie bóstwa mogłyby ofiarować swym kapłanom. Panteon Faerunu zawiera kilka bardzo bliskich odpowiedników bogów czy bogiń plugawych oraz świętych opisywanych w jednej z owych pozycji. Na przykład, Malar jest bardzo podobny do Karaana, zwierzęcego boga z *Księgi Plugawego Mroku*. A zatem słusznie byłoby dodać domenę bestii do tych oferowanych przez Malara. Pobliska tabela wskazuje, które bóstwa Faerunu i innych panteonów mogłyby dawać dostęp do plugawych i świętych domen ze wspomnianych dwóch dodatków.

Arcyczarty i doskonałości

Arcyczarty z *Księgi Plugawego Mroku* – książki demonów i arcydiabły – zamieszkują warstwy Dziewięciu Piekieł i Otchłani, zgodnie z opisem ze wspomnianego podręcznika. Spośród książąt demonów największą chyba rolę w Faerunie odgrywał Orkus, a ostatnio Graz'zt, inni zaś nieopisani tamże zajmowali ważniejsze pozycje niż Demogorgon, Juibleks (którego imię i przebranie w Faerunie zastąpił Ghaunadar) oraz pozostali. Specyficznie faerunscy książęta demonów to Bafomet, Eltab, Kostchtche, Pazrael i Yeenoghu. Przybyście i książęta diabłów zarazem to Gargauth (obecnie bóg) i Malkizid.

Doskonałości Celestii opisane w *Księdze Świętych Czynów* są władcami archonów. W kosmologii Faerunu archonowie mieszkają w Domu Trójcy, na ojcystym planie Tyra, Torma, Ilmater i Helma. Archonowie doskonałości to najwyżsi słudzy tych bogów, bardziej im podporządkowani niż ci opisanie w *Księdze Świętych Czynów*. Zaphiel, najpotężniejszy z archonów, to tajemnicza figura, której pochodzenie i prawdziwa natura nie są znane nikomu, prócz – jak głosi legenda – samego Tyra.

Talisid i Pięcioro Towarzyszy, doskonałości guardinali, żyją w Domu Natury wraz z wielką liczbą bóstw związanych z naturą. Na planie tak zaludnionym potężnymi bytami doskonałości guardinalne stapiają się z tłumem, ale wciąż pilnie strzegą swego wymiaru przed wszelkim najściem złych mocy.

Eladrinowie w kosmologii Faerunu pochodzą z dwóch planów: Arvandoru (dom panteonu elfów) i Bram Księżyca, gdzie mieszka Selune. W drugim z wymienionych wymiarów rezyduje królowa Morwel z towarzyszem Faerunaalem, a Gwynharwyf przemierza oba plany, niezależnie od dworu eladrinów.

wariant: Rasy z dostosowaniem poziomu

Co zrobić, jeśli masz ochotę zagrać genasi, drowem lub swirfneblinem, ale drużyna rozpoczyna rozgrywkę na pierwszych poziomach?

Zgodnie z podstawowymi zasadami dla postaci graczy z dostosowaniem poziomem, nie można stworzyć 1-poziomowego boha-

tera z rasy na tyle potężnej, by posiadała dostosowanie poziomu. Wprawdzie w różnych podręcznikach pojawiły się klasy potworów umożliwiające zagranie niemal każdym inteligentnym potworem od 1. poziomu wyżej, ale nie dotyczy to rasy humanoidalnej z pojedynczą rasową Kostką Wytrzymałości (normalnie zastępowaną Kostkami Wytrzymałości wynikającymi z poziomów postaci) i dostosowaniem poziomu +1 lub większym. Dotyczy to choćby kilku nietypowych ras i podras z *Opisu Świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*.

Na najbliższych stronach prezentujemy dwa warianty. Oba pozwalają rozpocząć grę członkiem potężnej rasy wraz z drużyną 1-poziomowych poszukiwaczy przygód.

potężne rasy na 1. poziomie

Ten wariant pozwala tworzyć 1-poziomową postać należącą do dowolnej z potężnych ras opisanych w tej książce. Taki bohater zaczyna grę z wszystkimi normalnymi jej charakterystykami i właściwościami klasowymi 1. poziomu. Jednocześnie podlega on pewnemu negatywnemu dostosowaniu poziomów równemu dostosowaniu poziomu danej rasy. Za każdy taki negatywny poziom podlega następującym karom.

- -1 do testów umiejętności i atrybutów.
- -1 do testów ataków i rzutów obronnych.
- -1 do testów poziomu (w tym testów poziomu czarującego).
- -1 do ST każdego rzucanego czaru i innych używanych zdolności, które uprawniają podmiot do rzutu obronnego.
- -1 do każdej stałej premii do KP zyskanej dzięki rasie, np. premii z naturalnego pancerza lub swirfneblinowej permanentnej premii unikowej.
- -1 do rasowego dostosowania poziomu (aby postać efektywnie miała 1. poziom).

Gdy bohater zgromadzi dosyć doświadczenia na kolejny poziom, nie awansuje naprawdę o poziom. Zamiast tego zmniejsza negatywne dostosowanie poziomu o 1 za każdy „zdobyt” poziom, póki nie osiągnie 0. Od tego momentu postać ma „spłacone” rasowe dostosowanie poziomu. Ma jeden poziom klasowy i pełne rasowe modyfikacje poziomu, a więc jej efektywny poziom postaci (EPP) wynosi 1 + dostosowanie poziomu.

Na przykład, diabeł ma dostosowanie poziomu +1, a więc 1-poziomowa postać tej rasy miałaby negatywne dostosowanie poziomu -1. Jej efektywny poziom postaci wynosi 1, ponieważ negatywne dostosowanie poziomu anuluje rasowe dostosowanie poziomu. Gdy zdobędzie 1000 PD (tyle, ile trzeba do awansu na 2. poziom), nie zyskuje poziomu klasowego, tylko eliminuje negatywne dostosowanie poziomu, stając się odpowiednikiem postaci 2. poziomu (jeden poziom klasowy plus dostosowanie poziomu +1).

Na tej samej zasadzie postać drowa zaczyna grę z dostosowaniem poziomu -2. Gdy zgromadzi 1000 PD, negatywne dostosowanie poziomu zmaleje do -1. Gdy zgromadzi łącznie 3000 PD, negatywne dostosowanie poziomu wyniesie zero. Odtąd drow będzie odpowiednikiem postaci 3-poziomowej, mając jeden poziom klasowy i dostosowanie poziomu +2.

ślabsze wersje

Oto inny sposób niż ujemne dostosowanie poziomu na znielowanie rasowych dostosowań poziomu do najniższych poziomów postaci. Polega ono na wykorzystaniu słabszych wersji potężnych ras – nie tak „mocnych” jak typowi przedstawiciele. Na przykład, „ślabzy drow” nie będzie miał wszystkich cech rasowych i zdolności typowego członka owej rasy, ale można nim grać jak bohaterem 1. poziomu na równi z postaciami innych ras. Ponieważ takie postacie nie muszą martwić się dostosowaniem poziomu, czasami przyjemniej jest nimi grać niż bohaterem z negatywnym dostosowaniem poziomu – choć brakuje im niektórych przewag rasowych.

Jeśli używasz w kampanii słabszych rasowych odmian, powinieneś wprowadzić je do świata konsekwentnie – i dla postaci graczy, i dla BN. Jeśli w drużynie jest słabszy drow, postacie nigdy nie powinny napotkać w grze typowego mrocznego elfa z *Księgi Potworów*. Wszyscy przedstawiciele owej rasy w twoim świecie gry powinny być słabszymi wersjami. Oczywiście nikt ich nie nazywa „ślabzami”, ponieważ wszystkie drowy świata mają te same charakterystyki.

ŚLABSZE SZARE KRANOLUDY

Ślasi duergarowie posiadają następujące cechy rasowe.

Zdolności rasowe: Cechy te są dodatkiem do standardowych krasnoludzkich cech rasowych z *Podręcznika Gracza*, chyba że wyraźnie napisano inaczej.

- +2 Budowa, -4 Charyzma: Ślasi duergarowie są wyjątkowo zamknięci w sobie i nieufni. Te modyfikacje zastępują modyfikacje przypisane krasnoludom w *Podręczniku Gracza*.
- Obeznanie z bronią: W przeciwieństwie do innych krasnoludów, ślasi duergarowie nie znają się na krasnoludzkim toporze bojowym ani na krasnoludzkim ugrzoshu.
- Premia rasowa +2 do rzutów obronnych przeciw truciznom, zwiidom i paraliżowi: Cecha ta zastępuje krasnoludzką premię rasową +2 przeciw truciznom podaną w *Podręczniku Gracza*.
- Premia rasowa +2 do testów Cichego poruszania się i Ukrywania się: Ślasi duergarowie poruszają się niemal bezszelestnie.
- Zdolności czaropodobne: 1/dzień – *powiększenie osoby*. Poziom czarującego jest równy poziomowi klasowego słabszego duergara razy dwa (minimum 3). Zdolność działa tylko na słabszego krasnoluda i niesione przedmioty.
- Ślasi w świetle: Ślasi duergarowie w jasnym świetle słońca i w obszarze działania czaru *światła dnia* ulegają oślnieniu.

ŚLABSZY DROW

Ślasi drowy posiadają następujące cechy rasowe.

Cechy rasowe: Przedstawione tu cechy są dodatkiem do standardowych cech rasowych elfów z *Podręcznika Gracza*, chyba że wyraźnie napisano inaczej.

- +2 Zręczność, -2 Budowa. Wśród słabszych drowów przez niezliczone pokolenia trwała selekcja pod kątem zwinności, kosztem wytrzymałości. Podane modyfikacje zastępują modyfikacje atrybutów podane dla elfów w *Podręczniku Gracza*.

- Widzenie w ciemnościach: Słabszy drow widzi w ciemnościach na 18 metrów. Postrzega świat tylko w czerni i bieli, ale poza tym widzi z normalną ostrością i może funkcjonować przy zupełnym braku światła. Zdolność ta zastępuje widzenie w słabym świetle podane dla elfów w *Podręczniku Gracza*.
- Biegiłość w broni: Słabsze drowy automatycznie zyskują biegiłość w ręcznej kuszy, rapierze i mieczu krótkim. Zastępują one standardowe biegiłości elfów.
- Premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wołę przeciw zaklęciom i efektem czaropodobnym.
- Zdolności czaropodobne: Słabszy drow z Charyzmą 10 lub wyższą ma następujące zdolności czaropodobne: 1/dzień *dotyk zmęczenia*, *otumanienie*, *tańczące światła*. Poziom czarującego równa się poziomom klasowym słabszego drowa.
- Ślepotą w świetle: Gwałtowne wystawienie na jaskrawe światło (jak światło słońca lub czar *światła dnia*) oślepia słabsze drowy na 1 rundę. W kolejnych rundach są ośnzione, jeżeli pozostają na obszarze światła.
- Ulubiona klasa: czarodziej (mężczyzna) lub kapłan (kobieta). Zastępuje to ulubioną klasę elfów z *Podręcznika Gracza*.

SŁABSZY PLANOKRWISTY

Wszyscy słabsi planokrwiści mają jednakowe niższe cechy, będące dodatkiem do wszystkich cech rasowych wymienionych w innych miejscach niniejszej książki.

- Planokrwiści: Planokrwiści są humanoidami (nie przybyszami) z podtypem planokrwiści. Są wrażliwi na czary i efekty, które działają na humanoidów czy przybyszów. Działają na nich i *zauroczenie osoby*, i *wygnanie*. Cecha ta zastępuje pozycję „przybysz” w opisach wszystkich planokrwiści.

SŁABSZY PODZIEMNY GNOM

Słabsze svirfnebliny posiadają następujące cechy rasowe.

Cechy rasowe: Przedstawione tu cechy są dodatkiem do standardowych cech rasowych gnomów z *Podręcznika Gracza*, chyba że wyraźnie napisano inaczej.

- –2 Siła, +2 Zręczność: Słabsze podziemne gnomy są szybkie, ale niezbyt silne. Modyfikacje te zastępują modyfikacje atrybutów podane dla gnomów w *Podręczniku Gracza*.
- Widzenie w ciemnościach: Słabszy svirfneblin widzi w ciemnościach na 18 metrów. Postrzega świat tylko w czerni i bieli,

- ale poza tym widzi z normalną ostrością i może funkcjonować przy zupełnym braku światła. Zdolność ta zastępuje widzenie w słabym świetle podane dla gnomów w *Podręczniku Gracza*.
- Skalny zmysł: Zdolność ta zapewnia słabszemu svirfneblinowi premię rasową +2 do testów Przeszukiwania wykonywanych po to, by dostrzec nietypowe wykorzystanie kamieniarstwa – przesuwane ściany, kamienne pułapki, nowe elementy konstrukcji (nawet gdy postarano się, by pasowały do starych części budowli), niebezpieczne kamienne podłoża, chwiejne kamienne stropy i tak dalej. Do tej kategorii należy również wszystko, co wykonano nie z kamienia, ale tak, by go przypominało. Słabszy svirfneblin, który zbliży się na odległość minimum 3 metrów od takiego nietypowego przejawu kamieniarstwa, może wykonać test Przeszukiwania, tak jakby celowo go szukał. Ponadto ma prawo wykorzystywać umiejętność Przeszukiwanie do znajdowania kamiennych pułapek, tak jak robi to łotrzyk. Słabszy svirfneblin wyczuwa również intuicyjnie szacunkową głębokość w podobny sposób, w jaki człowiek orientuje się, gdzie jest góra, a gdzie dół. Przedstawiciele tej rasy mają szósty zmysł, jeśli chodzi o kamieniarstwo. Tę wrodzoną zdolność często wykorzystują i rozwijają w swych podziemnych domostwach.
- Premia rasowa +2 do rzutów obronnych przeciw zaklęciom i efektem czaropodobnym. Słabsze podziemne gnomy są odporne na magię. Cecha ta zastępuje premię rasową +2 do rzutów obronnych przeciw iluzjom, podaną przy gnomach w *Podręczniku Gracza*.
- Premia unikowa +1 do Klasy Pancernia przeciw wszystkim stworzeniom. Cecha ta zastępuje premię unikową +4 przeciw potworom zaliczanym do typu gigant, podaną przy gnomach w *Podręczniku Gracza*.
- Obeznanie z bronią: Słabsze svirfnebliny traktują gnomi młot z hakiem jak broń żołnierską, a nie egzotyczną.
- +1 do Skali Trudności dotyczącej wszystkich rzutów obronnych przeciw czarom iluzji rzucanym przez słabsze svirfnebliny.
- Zdolności czaropodobne: 1/dzień – *kobysanka*, *odporność*, *oszołomienie*. Poziom czarującego jest równy 1/2 poziomowi postaci; ST 10 + poziom czaru + modyfikator z Cha.
- Premia rasowa +2 do testów Ukrywania się. Słabszy svirfneblin jest ekspertem w unikaniu cudzego wzroku. Premia rośnie do +4 pod ziemią.
- Ulubiona klasa: łotrzyk. Cecha ta zastępuje rasową ulubioną klasę podaną przy gnomach w *Podręczniku Gracza*.

ODCIŚNIJ SWÓJ ŚLĄD W KRAINACH

Bohaterowie ZAPOMNIANYCH KRAIN są tak odmienni i różnicowani jak regiony, z których się wywodzą. Niniejszy zbiór faeruńskiej wiedzy oraz sekretów pomoże stworzyć i wyposażać przebogaty wachlarz postaci dopasowanych do stojących przed nimi wyzwań. *Przewodnik Gracza po Faerunie* to suplement do świata ZAPOMNIANYCH KRAIN w wersji 3,5, wkrzeszający przy okazji niektóre perełki z edycji nr 1 i 2. Opisuje nowe rasy, atuty, czary, klasy prestiżowe, przedmioty magiczne i nie tylko. Zawiera także świeżutki, nowy materiał do tworzenia postaci.

* ponad 60 atutów * ponad 30 klas prestiżowych * ponad 90 czarów

Opis Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN, *Podręcznik Gracza™*, *Przewodnik Mistrza Podziemi™* oraz *Księga Potworów™* są niezbędne, aby w pełni wykorzystać ten dodatek.

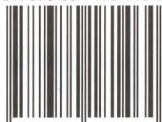


Odwiedź strony:

www.wizards.com/forgottenrealms

www.isa.pl

ISBN 978-83-7418-146-4



9

7 88374 181464

Cena detaliczna: 69,00 zł

