

DUNGEONS & DRAGONS®

DODATEK

FORGOTTEN REALMS®

MAGIA FAERUNU



Sean K Reynolds, Duane Maxwell, Angel McCoy

DUNGEONS & DRAGONS®

DODATEK

FORGOTTEN REALMS®

MAGIA FAERUNU

PROJEKT: Sean K Reynolds, Duane Maxwell,
Angel Leigh McCoy

DODATKOWY MATERIAŁ: Richard Baker,
Jason Carl, Jennifer Clarke Wilkes,
Monte Cook, Bruce Cordell, Ed Greenwood,
Skip Williams, James Wyatt

ROZWINIĘCIE I REDAKCJA: Andy Collins,
Gwendolyn F.M. Kestrel

DODATKOWA REDAKCJA: Mike Selinker

DYREKTOR KREATYWNY: Richard Baker

ILUSTRACJA NA OKŁADCE: Justin Sweet

ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE:

Carlo Arellano, Ted Bargeon, Carl Critchlow,
Michael Dubisch, Todd Gamble,
Rob Lazzaretti, Brian Snoddy, Sam Wood

KARTOGRAFIA: Dennis Kauth

TYPOGRAFIA: Angelika Lokotz

PROJEKT GRAFICZNY: Robert Campbell,
Dee Barnett

DYREKTOR GRAFICZNY: Robert Raper

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM: Anthony Valterra

KIEROWNIK PROJEKTU: Justin Ziran

KIEROWNIK PRODUKCJI: Chas DeLong

TESTUJĄCY GRĘ: Richard Baker,
Jason Carl, Michele Carter, Mike Donais,
Daniel Kaufman, Tom Kristensen,
Duane Maxwell, Sean K Reynolds,
Mike Selinker, James Wyatt

Źródła: Przy tworzeniu tej książki korzystano z następujących źródeł:

Obrońcy Wiary autorstwa Richa Redmana i Jamesa Wyatta; *Powrót do Świątyni Złych Żywiołów* Monte Cooka oraz *Księga i-Krew* autorstwa Bruce'a Cordella i Skipa Williamsa.

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

Ten produkt Wizards of the Coast nie podlega klauzuli ogólnego dostępu (Open Game Content).

Żadna część niniejszego opracowania nie może być w jakikolwiek sposób kopiowana bez pisemnej zgody wydawcy.

Więcej o licencji Open Game Content i licencji d20 System na stronie www.wizards.com/d20.

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



620-T11964-002-EN

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

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



ISBN 83-7418-040-4

Wydawca: ISA Sp. z o.o.
Tłumaczenie: Marcin Kowalczyk
Korekta merytoryczna: Tomek Kreczmar
Korekta: Marzena Piłko
Skład i łamanie: Jarosław Polański

Logo i nazwy DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS i WIZARDS OF THE COAST są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast, Inc., będącej częścią Hasbro, Inc.

Logo d20 System i d20 są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc. Wszystkie postacie Wizards of the Coast, imiona bohaterów i wyrażenia do nich podobieństwa są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc.

Produkt ten jest chroniony polskim i międzynarodowym prawem autorskim.

Jakiegolwiek jego powielanie lub nieautoryzowany użytek jego zawartości jest niedozwolone bez pisemnej zgody Wizards of the Coast, Inc.

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

© 2001, 2002, 2004 Wizards of the Coast, Inc. Na licencji Hasbro Consumer Products. Wszelkie prawa zastrzeżone.

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

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

spis treści

Wprowadzenie	3	Ezoteryczny wędrowiec	26	Rozdział 6: Przedmioty magiczne ..	136
Rozdział 1: Zrozumienie magii	4	Gnomi wynalazca	28	Samoidentyfikujące przedmioty	
Początek	4	Inkantatriks	31	magiczne	136
Mystryl, Mystra		Mag Harfiarzy	32	Opisy przedmiotów	
oraz Midnight	4	Mistrz alchemik	34	magicznych	136
Azuth, pierwszy mistrz		Panujący nad magicznym		Specjalne moce pancerzy ..	136
magii	5	ogniem	35	Ścisłe określone pancerze ..	137
Savras, uwięziony bóg	6	Tancerz czarów	37	Specjalne moce broni	138
Shar i jej największa		Wojenny czarodziej		Ścisłe określona broń	141
tajemnica	6	z Cormyru	39	Eliksiry	145
Velsharoon niewdzięczny	7	Zabójca magów	40	Pierścienie	145
Inni bogowie magii	8	Rozdział 4: Miejsca mocy	42	Berła	147
Terminologia magiczna		Miejsca naturalne	42	Laski	149
- definicje	8	Tajemne wiry	42	Cudowne przedmioty	151
Sztuka	8	Iskry	43	Artefakty	168
Moc	8	Kurhany istot baśniowych ..	43	Opisy słabych artefaktów ..	168
Splot	9	Łaty grzybów	43	Opisy potężnych artefaktów ..	171
Czym jest Splot	9	Szczeliny zagłady	44	Księgi czarów	172
Martwa magia	9	Miejsca wzmocnione magią	44	Korzystanie z ksiąg czarów ..	172
Dzika magia	10	Rozdroża i skróty	44	Tworzenie ksiąg czarów	173
Cienisty splot	10	Mythal	47	Ochrona ksiąg czarów	173
Odmowa Mystry	10	Szanowanie natury	48	Tworzenie przedmiotów	
Rozdział 2: Odmiany magii	12	Gildie tropicieli	48	magicznych	174
Magia żywiołów	12	Kręgi druidów	48	Przedmioty magiczne	
Wysoka magia elfów	13	Miejsca modlitwy	49	cienistego splotu	174
Magia klejnotów	13	Cele pielgrzymek	50	Specjalne surowce	174
Dostrojone klejnoty	13	Klasztory	50	Nadzwyczajne naturalne	
Uruchamianie czarów		Kapliczki	51	przedmioty	180
w klejnotach	14	Małe kaplice	51	Rozdział 7: Stworzenia	182
Pojedynek magów	14	Wiejskie świątynie	52	Beholderowaty, widz	182
Kwalifikacja	14	Świątynie średniej		Kryptowy pomiot (szablon) ..	183
Ogłoszenie pojedynku		wielkości	53	Mistrz magii (szablon)	184
magów	15	Miejskie świątynie	53	Skalamagdrion	187
Przygotowanie pojedynku		Duże lub ufortyfikowane		Strażnik rozdroży	188
magów	15	katedry	53	Widmowy mag (szablon)	189
Efekty pojedynku magów ..	16	Bastiony sztuki tajemnej	56	Indeks	190
Ingerencja z zewnątrz	16	Kolegia bardów	56	Ramki	
Zakończenie pojedynku		Gildie czarodziejów	58	Sławni wynalazcy czarów	11
magów	17	Targi magii	60	Prowadzenie pojedynku magów	
Księżycowy ogień	17	Handel magicznymi		między BG	16
Magia runiczna	17	przedmiotami	64	Niewypały prototypu	
Magiczny ogień	17	Wolny rynek	64	wynalazcy	30
Wchłanianie energii czarów ..	18	Sklepy specjalistyczne	65	Bardowie i rozdroża	46
Wykorzystywanie		Czarny rynek	65	Łowy	48
magicznego ognia	19	Kupcy-czarodzieje	66	Zgromadzenie Druidów	49
Źródła czarów	19	Organizacje antymagiczne ..	67	Zabezpieczenia	50
Rozdział 3: Praktykujący magię ..	20	Rozdział 5: Czary	68	Pomysły na spotkania:	
Umiejętności oraz atuty	20	Czary skrytobójcy	68	Cele pielgrzymek	51
Umiejętności	20	Czary barda	69	Ostatnie życzenie żeglarza ..	52
Atuty	21	Czary rycerza ciemności	69	Pomysły na spotkania:	
Klasy prestiżowe	23	Czary kapłana	70	Poświęcone ziemie	54
Czarodziej gildii		Czary druida	71	Pomysły na spotkania:	
z Waterdeep	23	Czary zwiadowcy Harfiarzy ..	72	Ufortyfikowane katedry ..	55
Duchowny Harfiarzy	25	Czary hathran	73	Pomysły na spotkania:	
		Czary paladyna	73	Przekłute ziemie	56
		Czary tropiciela	73	Żmije	131
		Czary czarodzieja i zaklinacza ..	74	Ciężka broń	179
		Czary	77		

WPROWADZENIE

M

agia. Wiem, wiem - wydaje ci się, że potrafisz stwierdzić, czym jest i jak działa. To jednak nie jest prawda. Jesteś niedouczoneym głupcem, tak jak i wszyscy inni.

Wydaje ci się, że magia jest narzędziem, tak jak młotek, że jest czymś, co możesz na chwilę podnieść, pomachać i odłożyć kiedy skończysz. Niezupelnie. Magia jest żywą istotą – częścią Pani Tajemnic, bogini, której tylko pozornie oddajesz cześć. Nie możesz jednak udać się do niej, gdy potrzebujesz magii, wycisnąć z niej moc i odrzucić ją, gdy skończysz. Takie traktowanie odbije się w końcu na tobie. To właśnie przyczyna, dla której większość starych magów jest albo szalona, albo ma obsesję na punkcie magii. W taki właśnie sposób Mystra karze ich za brak szacunku.

Musisz ją studiować, uczyć się jak ona działa, dowiedzieć się co lubi oraz zrozumieć, dlaczego robi to, co robi. Narzędzie nie ma świadomości, ale za to magia posiada ukrytą świadomość i umysł kobiety. Kobiety, która dwanaście lat temu żyła i oddychała, którą mógłbyś spotkać na ulicy. Mnie samemu się to niegdyś zdarzyło, w centrum miasta, choć nie miałem wtedy jeszcze pojęcia, kim ona się stanie.

Owszem, magia ma świadomość. Mystra wie czy twój czar jest dobry, czy zły. Wie, w jakim celu zamierzasz go wykorzystać. Może tego nie pochwalać. Gdy tak się stanie, dowiesz się o tym. Może też zatrzęsnać drzwi prowadzące do umiejętności posługiwania się magią i nie otworzy ich znów do czasu, gdy nie uzna, że jesteś tego godzien. A przecież są jeszcze inne bóstwa magii – Azuth, Savras, bóg-liż Velsharoon, tajemnicza Sfiar oraz bogowie i boginie magii innych ras czy z dalekich krain. Każde z nich ma pewien udział w działaniu magii.

Jestem pewien, że uważasz siebie za sprytniejszego od większości. Cóż, ten stworzony przez wyznawców Sfiar sztylet, który nosisz – ten, który każdego dnia przytępia twój umysł – to świadectwo potęgi mrocznej siostry w magii Mystry, zaś jego skazę można wykryć, chociaż nie bez trudności. I nie masz pojęcia, dlaczego tak jest. Przypuszczam, iż uważasz go za rzecz przeklętą, choć gotowyś ponieść koszt w zamian za jego potęgę. Jednak z tym faktem wiąże się znacznie więcej niż dostrzegasz, lecz wcale nie musisz z tego powodu się obawiać. Spotykałem się i rozmawiałem z czarodziejami z całego świata, którzy nie dbali o zrozumienie sił, którymi każdego dnia władali. Obojętne, czy byli to thayańscy mistrzowie wywoływani – jak ty – czy ezoteryczni wędrowcy Beshaby, koczowniczy tancerze czarów, czy też ci, którzy należą do szeregów mych byłych sprzymierzeńców, Harfiarzy. Spotykałem hialruańskich alchemików, aglarondzkich zaklinaczy, a nawet rzadkich władców magicznego ognia. Wszyscy oni potrafiliby dokonać o wiele więcej, gdyby badali metody działania magii zamiast tylko jej użyteczność. Umysł mogą wypełnić setki nowych czarów oraz przepisów na magiczne przedmioty – a wszystko to zainspirowane jedynie głębszą znajomością Sztuki. Ale ty jesteś zbyt zajęty. Zajęty opanowywaniem kuli ognistej, otrzymywaniem łagodnych upomnień od swych panów zaliczanych do Czerwonych Magów oraz przygotowywaniem się na dzień, w którym włamiesz się do mojego domu.

Gdybyś tylko dowiedział się tego wszystkiego lata temu, mój mały thayański złodzieju czarów, wówczas nie znajdowałbyś się dzisiaj tu, gdzie akurat jesteś – utrzymywany za pomocą mej magii w całkowitym bezruchu. Mógłbyś się dowiedzieć, jak ominąć machinę czarów, jak odróżnić kłire od pospolitych klejnotów lub też jak omamić widza czy wreszcie jak zauważyć inne zabezpieczenie i pułapkę, które umieściłem wokół Wieży Czarnokija.

I nie musiałbym cię wtedy zabić za twą głupotę.

— Kfielben „Czarnokij” Arunsun



ZROZUMIENIE MAGII

Zadziwiająco dużo istot zamieszkujących Toril potrafi posługiwać się magią, lecz tylko nieliczne starają się zrozumieć jej pochodzenie oraz odkryć dlaczego i jak działa. Tu przedstawiono skróconą historię magii oraz zebrano te podstawowe informacje na temat Sztuki, które powinien poznać każdy, kto się nią naprawdę posługuje.

początek

Kapłani Chauntei, Selune oraz Shar opowiadają następującą legendę.

Lord Ao stworzył wszechświat, w którym obecnie znajduje się Toril. Po akcie kreacji nastąpił okres bezczasowej nicości i powstała mglista kraina cieni, które istniały zanim jeszcze światło i ciemność stały się oddzielnymi pojęciami. W końcu owa cieniasta esencja połączyła się i z jej zjednoczenia zrodziły się dwie piękne bliźniacze boginie, swe absolutne przeciwieństwa, mroczne bóstwo i jasne bóstwo. To one wykreowały wszystkie ciała niebieskie oraz Chaunteę, uosobienie świata Torilu, oświetlanego chłodnym blaskiem bogini Selune i zatapianego w mroku serdecznego uścisku bogini Shar. Wówczas nie istniało jeszcze tu żadne ciepło.

Jednak Chauntea błagała o ciepło, by mogła na swym ciele pielegnować życie i żywe istoty. Ta prośba doprowadziła do sporu między bliźniaczymi boginiami. Wszczęły walkę, a z tego boskiego konfliktu powstały bóstwa wojny, chorób, morderstwa, śmierci oraz wiele innych.

Selune sięgnęła poza wszechświat, na plan żywiołu ognia, po czym użyła surowego płomienia do podpalenia jednego z ciał niebieskich, dzięki czemu Chauntea została ogrzana. Shar wpadła w gniew i gasiła całe światło oraz ciepło istniejące we wszechświecie. Zdesperowana i straszliwie osłabio-

na Selune wydarła ze swego ciała boską esencję magii i ciśnieła nią w siostrę, rozdzierając ją, wysysając podobną energię z mrocznej bliźniaczki. Z tej właśnie energii powstała Mystryl, bogini magii. Do jej narodzin przyczyniła się zarówno magia światła jak i ciemności, ale wołała ona pierwszą z matek. W końcu zdołała doprowadzić do pewnej równowagi w konflikcie i między siostrami zapanował chwiejny rozejm.

Shar, która pozostała potężna, wciąż pielegnowała w ciemnościach gorzką samotność i planowała zemstę. Selune, podobnie jak jej światło, rosła w siłę lub słabła, ale czerpała siłę z sprzymierzonych z nią córek i synów, a nawet przybyłych później bóstw z innych planów. Niemniej walka siostr toczy się po dziś dzień.

Mystryl, Mystra oraz midnight

Narodziny bóstwa zwanego później Mystryl miały poważniejsze konsekwencje, niż tylko doprowadzenie do równowagi w wojnie między siostrami światła i ciemności. Samo jej istnienie zmieniło rzeczywistość wszechświata, a to za sprawą powstania Splotu, który umożliwił rozumnym bytom posługiwanie się magią. Od tej chwili owej siły, wcześniej dostępnej jedynie bóstwom, mogło używać każde stworzenie mające talent lub przeszkolenie. Gdy na Torilu pojawiły się pierwsze świadome istoty, niektóre z nich nauczyły się używać Splotu. Jeśli zaś chodzi o szamanów i kapłanów, to otrzymywali oni magiczną moc bezpośrednio od bóstw. Niejako w podzięce za ten dar Mystryl była wielbiona, a z owej wiary czerpała ona siłę, stając się jednym z najpotężniejszych bóstw.

CHWILA BEZ MAGII

Obowiązkiem Mystryl miała być opieka nad Splotem oraz jego naprawa. Jednak tak naprawdę była czymś więcej – jego uosobieniem. Siła Splotu ulegała zmianie zależnie od jej nastroju, czynów i energii. Coś, co powodowało jego uszkodzenie, raniło też samą boginię magii i na odwrót. Związek ze Splotem był tak potężny, że tylko Mystryl całkowicie go rozumiała i chroniła. Gdy potężny arkanista wywodzący

*Karsus niszczy Mystryl*

się z ludzkiej cywilizacji Netherilu - Karsus - pragnąc osiągnąć boskość spróbował zaczerpnąć od niej mocy, okazało się, iż nie jest dostatecznie wyszkolony, by sprostać temu zadaniu, zaś magia w całym Faerunie zaczęła się nagle rozplatać. To zdarzenie poważnie okaleczyło Mystryl, która postanowiła się poświęcić, by uratować Splot. Jej śmierć sprawiła, iż w całym wszechświecie magia przestała działać, co doprowadziło do natychmiastowej śmierci pyszałka Karsusa. Bogini odrodziła się jako Mystra i zdołała tak zmienić Splot, by użycie równie potężnej magii nie było już nigdy więcej możliwe.

CZAS KŁOPOTÓW

Związek nowej bogini ze Splotem był równie bliski, co w przypadku jej poprzedniczki. Dowiodły tego wydarzenia mające miejsce w Roku Cieni (1358 RD). Wówczas właśnie Mystra poległa w Waterdeep podczas walki z Helmem i innymi potężnymi istotami. Gdy jej esencja połączyła się z ziemią, wówczas w niektórych obszarach świata magia stała się nieprzewidywalna, w innych całkowicie zanikła. Niemniej, kiedy śmiertelna czarodziejka Midnight przejęła boskie obowiązki oraz dziedzinę martwej Mystry, wówczas magia jako taka powróciła do normalnego stanu, chociaż w wielu miejscach wciąż dochodzi do chaotycznych wyładowań, a inne stały się spokojnymi strefami martwej magii. Chociaż wiele uszkodzonych fragmentów Splotu zostało naprawionych, jednak pozostało dość tych zniszczonych, by stanowiły one ostrzeżenie dla śmiertelników – bądź bogów – którzy staraliby się uczynić coś złego zarówno Mystrze, jak i uosobianemu przez nią Splotowi.

FILOZOFIA I WYZNAWCY

Filozofia Midnight, będącej Mystrą, skupia się raczej na właściwym wykorzystaniu i celach magii niż na utrzymywaniu wszystkich jej sił w równowadze. Pomimo tych różnic, oddaje ona hołd poprzedniczce i tym, którzy jej służyli, a więc wciąż obdarza czarami objawień tych jej wyznawców, którzy wyznawali praworządną neutralną boginię. Niemniej u Midnight widać wyraźny zwrot ku dobru, choć bardzo wiele jest gotowa zaakceptować. Nowa Mystra doradziła choćby Azuthowi zmianę sposobu wyboru mistrza magii. Nakłania też swych kapłanów oraz wyznających ją magów, by nauczali Sztuki, promowali ją oraz zachęcali do korzystania z niej.

Mystrę czczą wszyscy posługujący się magią wtajemniczeń – bardowie, czarodzieje czy zaklinacze. Nie dyskryminuje ona żadnego z nich i właśnie dlatego jej wyznawców cechuje tak duża różnorodność.

Azuth, pierwszy mistrz magii

Azuth był niegdyś śmiertelnym magiem i to jednym z potężniejszych. Biegłością w posługiwaniu się ozarami i wiedzą magiczną zwrócił uwagę pierwszej Mystry. Kiedy zaś wypełnił kilka misji, które zleciła Azuthowi, by udowodnił swą wartość, nadała mu tytuł mistrza magii i jej obrońcy – był pierwszym sprawującym tę funkcję, o której decydowała Mystra. Będąc mistrzem magii, Azuth nauczył posługiwania się nią wiele osób i stworzył prototypy wielu magicznych przedmiotów. Podobno studiował on z maga-

mi z Mulhorand, badał ruiny miast Netherilu, wymieniał się zaklęciami z czarodziejami z Halruai, uczył się od potężnych elfich magów z Cormanthyru oraz studiował magię dżinni z dalekiej Zakhary.

WALKA Z SAVRASEM

W ciągu pierwszych kilku stuleci kalendarza Rachuby Dolin Azuth popadł w konflikt z pomniejszym bogiem wieszczenia z południa, Savrasem Wszystkowidzącym. Obaj władali potężną magią (Savras był niegdyś halruańskim czarodziejem) i obaj byli faworytami Mystry. Śmiertelnik o niemal boskiej mocy oraz pomniejszy bóg rozpoczęli walkę, która trwała przez wiele lat. W jej trakcie korzystali z pomocy sług, zastawiali magiczne pułapki oraz ścięli się na czary.

W końcu Azuth zdołał pokonać młode bóstwo i uwięzić je w magicznym berle. Dzięki temu zwycięstwu oraz sławie, jaką zdobył wśród rzucających zaklęcia, wkrótce uzyskał boski status i poprzysiągł służyć Mystrze. Od tego czasu jego moc wzrosła, on zaś stał się powiernikiem i sojusznikiem Pani Tajemnic. Chociaż śmierć Mystry wstrząsnęła nim, zdołał zaakceptować Midnight jako nową boginię magii i blisko z nią współpracował, pomagając zrozumieć nowe obowiązki.

Do obowiązków Azutha zalicza się patronowanie czarodziejom, wybór mistrza magii i doradzanie mu, a także przewodzenie bardziej wyspecjalizowanym bóstwom magii. Savras, uwolniony z berła, służy Mystrze właśnie poprzez Azutha. Stosunki tych dwóch bogów coraz bardziej przypominają przyjaźń. Również Velsharoon, bóstwo nieśmierci, odpowiada przed Azuthem, chociaż czyni to niechętnie.

FILOZOFIA I WYZNAWCY

W przeciwieństwie do swej przełożonej, Azuth nie jest bóstwem magii, ale zaklęć i rzucających je osób. Co prawda zwany jest Patronem Magów, jednak przedkłada magię czarodziejów nad zaklinaczy. Jego filozofia odpowiada raczej pracowitemu życiu czarodziejów niż chaotycznym praktykom zaklinaczy. W przeciwieństwie do Mystry nie jest on ani dobry, ani zły i umie docenić kunszt zawarty w czarze – bez względu na to, jak dobroczynne lub nikczemne bywa zaklęcie. Azuth działa raczej jako siła wspierająca korzystanie z magii, niż obrońca jej pierwotnej mocy.

Wyznawcami Azutha są przede wszystkim czarodzieje, chociaż zaklinacze starający się opanować nowy czar również często wzywają jego imię. Jeszcze będąc śmiertelnikiem był podobno mistrzem pojedynku magów, dlatego też teraz przed rozpoczęciem takich starć wzywa się jego imię, by przyniósł szczęście. Azuth oczekuje, iż wszyscy prawdziwi mecenasi Sztuki będą w pewnym okresie życia sponzorować targi magii (obojętnie czy sami, czy na spółkę z innymi) oraz że będą regularnie brać udział w takich zgromadzeniach. Zadaniem jego kapłanów jest nauczanie magii każdego, kto jest w stanie ją opanować i ostrożnie z niej korzystać. Podobno wszystkie biblioteki znajdujące się w poświęconych mu świątyniach zawierają setki zaklęć. Kariera wielu młodych czarodziejów zaczęła się od otrzymania małej księgi czarodziejów będącej podarunkiem od wyznawcy Azutha – taki czyn zachęca do oddawania w przyszłości czci Najwyższemu.

savras, uwięziony bóg

Savras był niegdyś czczony w południowych krainach, gdzie hołd oddawali mu wieszczowie i wyrocznie z Lśniącego Południa oraz niektórych obszarów Ziemi Intryg. W końcu wdał się on w konflikt z Azuthem, który miał podobną dziedzinę. Spór ten zakończył się porażką Savrasa i przymusowym uwięzieniem tego ostatniego w berle, które otrzymało jego imię. Spędził on w przedmiocie setki lat, będąc świadomym bytem zdolnym teleportować swe więzienie i blokującym próby Azutha do ustalenia jego położenia za pomocą wieszczania. Po uwięzieniu Savrasa liczba jego wyznawców uległa zmniejszeniu. Ostatnim znanym czcicielem był Alaundo Wieszcz, któremu bóg ukazał to, co może się zdarzyć.

POWRÓT SAVRASA

W końcu berło to trafiło do rąk Storm Silverhand, która zignorowała błagania bóstwa o uwolnienie i po pewnym czasie przekazała przedmiot na przechowanie Panu Czarów. Kiedy Czas Kłopotów dobiegł końca, Azuth uwolnił Savrasa, gdy tylko ten złożył mu hołd. Od tego czasu bogów łączy coraz lepsze stosunki. Savras jest obecnie patronem wieszczów, prawdomówców oraz przeznaczenia. Stał się bóstwem opiekuńczym wielu wieszczów.

Niektórzy mędrcy oraz wyznawcy Savrasa wierzą, że ich bóg celowo przegrał walkę z Azuthem, uznając, iż to korzystniejsze rozwiązanie niż jakieś inne możliwe zakończenie. Również wyznawcy Pana Czarów rozważają taką możliwość, biorąc pod uwagę bardziej konserwatywną naturę ówczesnej Mystry i twierdząc, iż wtedy bogini mogłaby na patrona rzucających zaklęcia wybrać byt bardziej agresywny i o gwałtowniejszym temperamencie (Azutha), który stanowiłby dopełnienie jej natury.

FILOZOFIA I WYZNAWCY

Oddający cześć Savrasowi szukają porad w magicznych wieszczaniach oraz są wierni wyznawanym przez ich boga zasadom prawdy i szczerości. Zachęca zwolenników do poświęcania kilku chwil na zastanowienie przed działaniem. Ostrzega także, iż ci, którzy chcą poznać swoje przeznaczenie oraz przyszłość, mogą mieć jakieś ukryte zamiary. Siebie oraz swych wyznawców uznaje za agentów zapobiegających przyszłemu kataklizmom mogącym zaszkodzić całemu Faerunowi. Zaleca zwolennikom ostrzeganie przed takimi niebezpieczeństwami, jeśli je tylko przewidzą. Jego wyznawcy badają również proroctwa i interpretują sny. Zachęcają też do ostrożnego używania wieszczów, a nie wykorzystywania ich w sposób lekkomyślny i nadmierny, co często czynią różni wodzowie chcący podbić możliwe wiele ziem jak najniższym kosztem. Oddające Azuthowi cześć osoby rzucające zaklęcia wtajemniczeń to w większości bardowie oraz czarodzieje, jako że niewielu zaklinaczy uzyskuje wystarczającą biegłość w magii wieszczów.

shar i jej największa tajemnica

Shar, czarnowłose bóstwo ciemności i tajemnic, od chwili stworzenia chowa urazę do siostry, Selune oraz ich córki – Mystry. Walczyła z siostrą subtelnie i potężnymi środkami

mi, jednakże to na dziecku mściła się długo i z taką ostrożnością, że większość istot nie zdawała sobie sprawy z istnienia bogini. Znaczący boskich spraw określają Shar tymi oto słowami: „władczyni skrywanych, acz niezapomnianych bólów, goryczy starannie pielęgnowanej z dala od blasku światła i innych osób oraz cichej zemsty za każdą obrazę, nieważne jak zadawnioną”. Biorąc pod uwagę takie dziedzictwo nie należy się dziwić, iż Shar pragnęła zadośćuczynienia ze strony Mystry. Nikomu chyba jednak nie przyszło do głowy, że może tego dokonać w taki sposób, w jaki to uczyniła.

CIENISTY SPLOT

Shar, zdając sobie sprawę, iż otwarte działanie przeciwko Mystrze to rzecz głupia i niebezpieczna, wykorzystwała pośrednią metodę walki ze zdraździecką córką. Jest ona wszak źródłem wszelkiej magii w Faerunie, a zatem każdy ze śmiertelników posługujących się czarami ma wobec niej pewien dług wdzięczności. Można by więc ukraść część z tej jej mocy, przy okazji pozbawiając też odrobiny czci. Shar umyśliła tedy stworzenie innego źródła magii, znajdującego się oczywiście pod jej kontrolą. Korzystający z niego mieliby względem niej dług wdzięczności – szczególnie jeśli chcieliby bez uszczerbku przeżyć wykorzystanie owego nowego źródła magii.

Shar badała Splot i wykorzystała własną energię, by w odległych częściach świata prowadzić nad nim doświadczenia, dzięki czemu w końcu zrozumiała zasady jego działania i była w stanie powielić odpowiednie efekty we własnym subtelny i mroczny tworze. W końcu eksperyment ten rozrósł się do tego stopnia, iż opasał cały glob, chociaż nikt nie zdawał sobie sprawy z jego istnienia. Tym tworem jest Cienisty Splot – mroczna i zniekształcona kopia prawdziwego Splotu, wzmacniająca magię ze szkół iluzji, cieni, nekromancji oraz zaklinalnia. Dzięki Cienistemu Splotowi Shar pragnie przeciągnąć na swą stronę tych rzucających czary, którzy skłaniają się ku złu, zwłaszcza że tego typu osoby i tak są zwykle niechętnie oddawaniu hołdu Mystrze, mającej wszak dobry charakter. Chociaż Cienisty Splot istnieje już od pewnego czasu, to jednak dopiero niedawno jego wykorzystanie gwałtownie rośnie, jego moc zaś stała się szerzej znana.

Shar ma nadzieję odebrać moc Mystrze, gdyż coraz więcej osób wierzy w mroczną boginię i sięga do jej źródła magii, a nie do prawdziwego Splotu. Liczy także, że córka straci w hierarchii i stanie się pośrednim lub nawet pomniejszym bóstwem. A wtedy Shar mogłaby zmusić Mystrę, by oddała usługi mrocznej matce, albo wręcz w ogóle ją zniszczyć. Jeśli do czegoś takiego by doszło, byłaby w stanie rzucić wyzwanie Selune i wykorzystać pełną kontrolę nad magią do zniszczenia dużej części wyznawców Księżycowej Panny, osłabiając w ten sposób odwieczną rywalkę na tyle, by osiągnąć zwycięstwo.

FILOZOFIA I WYZNAWCY

Shar dopiero od niedawna napełnia magię mocą i nie powstała jeszcze wystarczająco potężna struktura jej wyznawców czczących ten właśnie aspekt bogini. Do jej głównych celów należy zdobycie nowych czcicieli, przede wszystkim poprzez kuszenie ich mocą, jaką oferuje Cienisty Splot. Stara się też, by ci, którzy zaczynają go wykorzystywać, wybrali właśnie ją na swe bóstwo opiekuńcze. W zamian koi ból zaburzenia

umysłu, które powoduje korzystanie z jej mrocznej tajemnicy. Shar jest jednak na tyle ostrożna, by unikać kuszenia osób posługujących się zaklęciami objawień do podjęcia tego ostatniego kroku, jako że nie chce zdobywać nowych wrogów w momencie, gdy dostrzega już na horyzoncie dzień zwycięstwa nad Mystrą i Selune. Oczywiście istnieje szansa, że porozumie się z jakimś bóstwem, dzięki czemu jego wyznawcy będą cieszyć się błogosławieństwem Shar, choć nie wybiorą jej na swą opiekunkę. Taka umowa zazwyczaj wymaga wykonania jednej misji dla bogini oraz drugiej dla bóstwa, które jest faktycznym patronem postaci.

Shar szczególnie lubi uwodzić zaklinalczy oraz czarodziejów, którzy znani są ze szkolenia wielu uczniów. Wówczas będą oni bowiem uczyć młodych magów korzystania z Cienistego Splotu, a o to jej wszak chodzi. Lubi też deprawować tych, którzy wytwarzają magiczne przedmioty, zwłaszcza tak płodnych rzemieślników jak żyjący w enklawach Czerwoni Magowie (zwani także Czerwonymi Czarnoksiężnikami) – wówczas bowiem ich dzieła są przedmiotami Cienistego Splotu, co zachęca każdą korzystającą z tych rzeczy osobę do zwrócenia się w kierunku tej odmiany magii.

VELSHAROON NIEWDZIĘCZNY

Velsharoon to były Czerwony Mag oraz kandydat na zulkira nekromancji Thay. Niedługo po tym, jak Szass Tam go wypędził, odkrył spisana przez Talosa Niszczyciela magiczną procedurę, która mogła pozwolić potężnemu czarodziejowi wznieść się do boskości. Velsharoon wykorzystał ją i został liczem, a następnie bóstwem (dzięki mecenatowi Talosa). Przez dwa lata wiernie służył Władcy Burz, lecz później odkrył, że jego moc w służbie tego patrona gwałtownie się wyczerpuje. Zmienił zapatrywania i przeszedł na stronę Azutha. Aktualnie udało mu się osiągnąć niepewne porozumienie z Niszczycielem i pozornie oddaje część Panu Czarów, jednocześnie promując zniszczenie, zachęcając wyznawców do zaludniania świata nieumarłymi potworami. Ostatnio osobą Velsharoon zainteresowała się Shar, zwracając jego uwagę na Cienisty Splot – możliwe, że wkrótce będzie on miał trzeciego władcę.

PRÓŻNOŚĆ I AMBICJA

Velsharoon ma sporo wrogów. Jego protektor, Azuth, nie lubi go, a chroni przed Talosem tylko dlatego, że taka jest wola Mystry, która chce trzymać Niszczyciela w szachu, by zapobiegać próbom wyrwania z jej dziedziny dzikiej magii. Talos nie zapomni o zdradzie Velsharoon i najpewniej przy najbliższej okazji da mu nauczkę. Z kolei Kelemvor i Jergal nienawidzą go za tworzenie nieumarłych, które zakłóca ich obraz naturalnego porządku. Podobnie zresztą jest w przypadku większości bogów natury. W końcu rywalizuje on z Cyricem, gdyż obaj chcą wykraść moc bogowi śmierci.

W tym samym czasie Velsharoon pokazał, że kiedy trzeba, jest mistrzem dyplomacji i układów. Był nawet w stanie wykorzystywać swych sojuszników przeciwko samemu sobie. Jednak dopiero się okaże, czy będzie w stanie tak samo posłużyć się Shar. Biorąc pod uwagę jego talent i brawurę, prawdopodobnie albo błyskawicznie zyska potęgę, albo też – po popełnieniu jakiegoś katastrofalnego błędu – zostanie zmiażdżony, a jego esencja wchłonięta.

FILOZOFIA I WYZNAWCY

Velsharoon wspiera tych wszystkich, którzy mają talent do studiowania i praktykowania nekromancji. Uważa on tę sztukę nieśmierć za idealny stan dla chcących odcisnąć swoje piętno na świecie, a nie popaść w zapomnienie. Jego filozofia cechuje się dziwną dwoistością - studiom nad nekromancją jako metafizycznym ideałem akademickim towarzyszą eksperymenty i tworzenie nieumarłych bez względu na konsekwencje.

Z racji nacisku na nekromancję wielu wyznawców Velsharoon zwraca się w kierunku Cienistego Splotu, co stawia go w niewygodnej pozycji przy okazji kontaktów z Shar. Chciałby on oczywiście, by jego wyznawcy stawali się coraz potężniejsi, ale jednocześnie wolałby ich nie stracić na rzecz innego bóstwa. Chociaż utrzymuje, iż służy Azuthowi (a poprzez niego Mystrze), to tak naprawdę zachęca swych zwolenników do zabijania czcicieli owych bogów, gdy tylko mają okazję. Dzięki temu może chlubić się potęgą. Znaczna część wyznających go osób posługujących się magią wtajemniczeń to czarodzieje, chociaż w szeregi duchowieństwa weszło również kilku dziwnych zaklinaczy mających obsesję na punkcie tworzenia nieumarłych.

inni bogowie magii

Opisane wcześniej byty to najlepiej znane bóstwa magii w Faerunie, jednakże również elfy, krasnoludy oraz Mulhorandczycy posiadają własnych bogów magii, którzy zasługują tu na wzmiankę.

Corellon Larethian: Przełożony elfiego panteonu jest również bogiem magii tej rasy. Utrzymuje przyjazne stosunki z Mystrą, Azuthem oraz – poprzez towarzyszkę życia, Sehanie Księżycowy Łuk – z Savrasem. Niemniej gdy ludzkie imperia stają się zbyt potężne i zbyt chciwe magii (jak niegdyś miało to miejsce w przypadku upadłego Netherilu), wówczas zaczyna okazywać oziębłość. Często opisywany jest jako gorliwy obrońca elfiej magii i rzemiosła. To również przeciwnik zepsucia powodowanego przez Splot Cienia, stąd też bywa co najmniej niechętny względem tych elfów, którzy dotykają owego źródła. Takie postęпки uznaje za domenę mrocznych elfów.

Hanali Celanil: Nie jest patronką samej magii, jednak interesuje ją artystyczne wykorzystanie tejże – tworzenie pięknych czarów oraz magicznych przedmiotów. Jej stosunek do Azutha, Mystry oraz Savrasa należy nazwać obojętnym. Nie cierpi jednak Velsharoon za jego ohydnych nieumarłych oraz Shar za pielęgnowanie przez nią goryczy i cierpienia. Zgadza się z Corellonem w twierdzeniu, że Cienisty Splot prowadzi do zepsucia.

Izyda: Mulhorandzka patronka dobrych magów, przyjaźnie nastawiona do Mystry, a sprzeciwiająca się Shar i korzystaniu z Splotu Cienia.

Laduguer: Bóg duergarów jest patronem krasnoludzkich magicznych rzemieślników oraz magii tej rasy. Niewiele obchodzi go bóstwa świata powierzchni, a jeszcze mniej to, jakiej magii używają jego wyznawcy, dopóki pozwala im to tworzyć broń, dzięki której mogą walczyć z wrogami z Podmroku.

Sashelas z Głębin: Bóg morskich elfów to także opiekun magii wody. Istoty innych ras czasami wybierają go na swego opiekuna. Jest przyjazny, choć obojętnie nastawiony do Mystry, innych bogów magii zaś zupełnie ignoru-

je. Podobnie do Corellona zabrania wyznawcom korzystania z Cienistego Splotu.

Set: Mulhorandzki bóg złych magów oraz czarów. Nie dba o żadnego z faeruńskich bogów, ale podziwia stworzenie Cienistego Splotu, gdyż sam chciałby wpaść na taki pomysł.

Tot: Mulhorandzki bóg magii – w teoretycznej oraz praktycznej formie – oraz tych rzucających czary, którzy mają neutralny charakter. Jest obojętnie nastawiony do faeruńskich bóstw magii. Nie wspiera i nie sprzeciwia się Cienistemu Splotowi, uznając je za kolejne narzędzie przeznaczone do posługiwania się magią i nic więcej, choć nie stworzone przez mulhorandzkiego boga.

terminologia
magiczna – definicje

W tej części rozdziału wyjaśniono różnice pomiędzy różnymi osobami posługującymi się Splotem oraz tym, w jaki sposób czerpią z niego moc. Korzystający z Cienistego Splotu niczym się w tym względzie nie różnią, choć dotyczy ich kilka dodatkowych ograniczeń.

sztuka

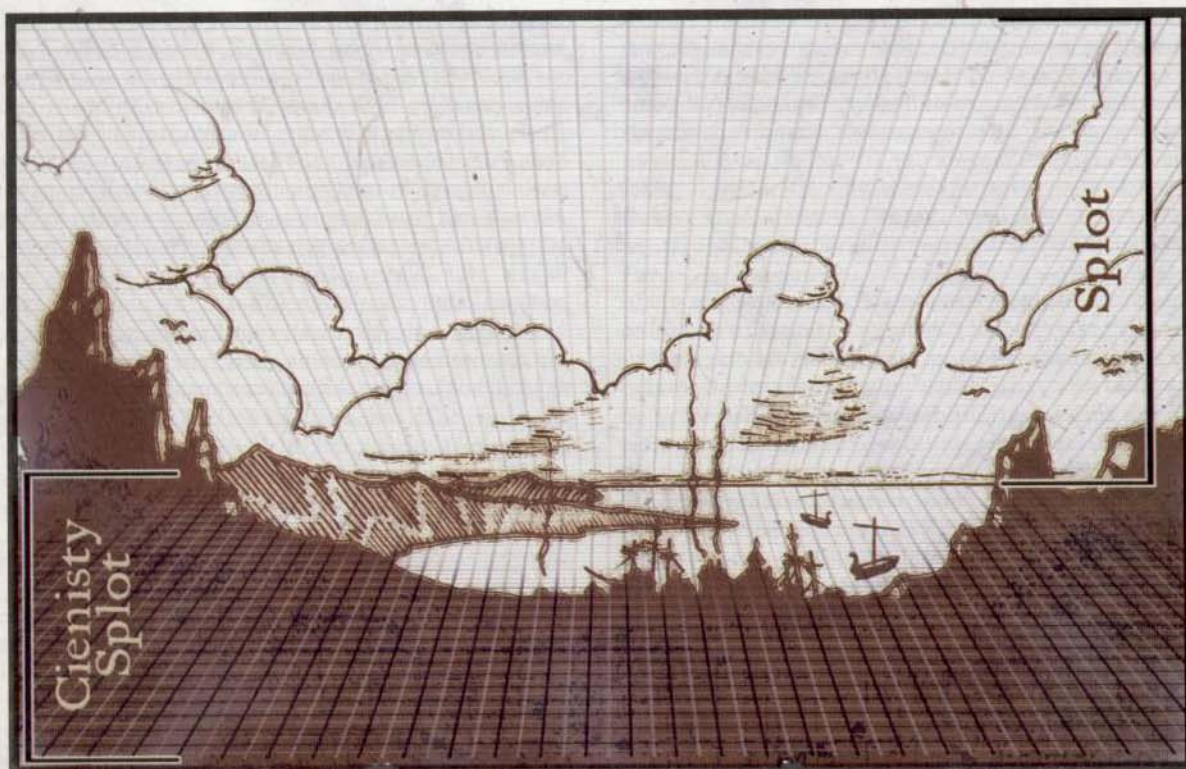
Każda magia, która nie wynika z mocy jednego z bóstw, to magia wtajemniczeń. Choć magia w każdym wypadku wykorzystuje Splot, który z kolei istnieje dzięki bogini, nie oznacza to, iż jest to zawsze magia objawień. Sztuką zwie się posługiwanie magią wtajemniczeń, a zatem bardowie, zaklinacze, czarodzieje, skrytobójcy, harfiarze i inni specjaliści używający tego typu czarów parają się Sztuką – bez względu na to czy zdają sobie sprawę z łączącej ich więzi, czy nie.

Osoby parające się Sztuką mają wrodzone lub wyuczone umiejętności dotykania Splotu oraz naginania tak, by osiągnąć pożądane rezultaty. Mogą sobie nie uświadamiać związku między ich słowami, gestami i przedmiotami a Splotem, wiedzą jednakże o jego istnieniu. Można także wyczuć, jak reaguje on na ich wpływ. Osoby rzucające zaklęcia wtajemniczeń mają różne doświadczenia ze Splotem. Jedne mówią, że przypomina to tkanie gobelinu, inni, że jest to jakby przeciąganie liny, a jeszcze inni, że to gra spadającej wody w wodospadzie. Odczucia są czysto subiektywne i nie wpływają na działanie czarów poszczególnych jednostek.

MOC

Magia, która pochodzi od boga i zazwyczaj jest efektem modlitwy, to magia objawień. Używanie jej zwie się Mocą. Kapłanom, druidom, paladynom, tropicielom, rycerzom ciemności i innym osobom posługującym się magią objawień tę nazwę przekazują ich nauczyciele.

W przeciwieństwie do parających się Sztuką, korzystający z Mocy nie dysponują umiejętnościami wykorzystywania Splotu. Wiedzą dotyczącą rzucania czarów obdarzają ich bóstwa w odpowiedzi na żarliwe modły i pojawia się ona niejako w umysłach wyznawców. Dla danej osoby użycie Mocy, czyli rzucenie czaru, jest wyrazem wiary i zazwyczaj towarzyszy mu uczucie odpowiednie patronowi. Dla przykładu, kapłani Lathandera czują ciepło przepływające wzdłuż kregosłu-



Faerun i jego magia

pa, podczas gdy tropiciele Malara smakują w ustach gorącą krew świeżo zabitej ofiary, zaś paladyni Kelemvora słyszą pod butami cichy chrzęst kości. Analogicznie do rzucania zaklęć wtajemniczeń, te odczucia nie zmieniają efektów czarów.

splot

W Faerunie istnieje surowa magia, ale jest ona potężną i niebezpieczną siłą, która może z łatwością zniszczyć nawet cierpliwego i utalentowanego śmiertelnika. Pozostaje też zamknięta we wszelkiej materii i przez to trudno dostępna. Większość rzucających czary zamiast tego korzysta z magii poprzez kontrolowaną i względnie bezpieczną siłę dostępną przez Splot.

czym jest splot

Splot jest jednocześnie barierą oraz bramą między surową magią a światem. Dzięki jego obecności śmiertelnicy mogą uzyskać dostęp do magii i pozostają chronieni przed szkodliwym efektem korzystania z jej surowej postaci. Jednocześnie są w stanie wykorzystać przetworzoną energię. Gdy Splot znika, wówczas surowa magia szybko wycieka ze świata, wcześniej jednakże zakłóca działanie istniejącej magii i uderza w pobliskie magiczne przewody. W tych dwu przypadkach, gdy Splot uległ zniszczeniu (wraz ze śmiercią Mystryl oraz pierwszej Mystry), doszło do rozległych niebezpiecznych zmian. Jego ponowne pojawienie się oznaczało jedynie częściową naprawę zniszczeń – po prostu niektóre fragmenty Splotu znikły całkowicie lub uległy permanentnemu uszkodzeniu.

Splot jest obecny we wszelkiej znajdującej się w Faerunie materii, obojętnie – żywej, martwej, nieumarłej, nieożywionej, stałej, ciekłej i gazowej. Przenika glebę, przesycą głębiny oceanu i rozciąga się do granic powietrza na niebie, a nawet dalej. Splot jest niczym wielka tkanina, na której wyszyto samą substancję świata. To sieć, po której śmiertelnicy chodzą jak pajaki. Wielki ocean, po którym pływają wszelkie obiekty. Jednocześnie pozostaje częścią Mystry i to dzięki jej woli dociera w te wszystkie miejsca, gdzie jest obecny.

Rzucający czary, świadomie bądź nie, czerpią moc ze Splotu, dzięki któremu ich zaklęcia działają. Zmieniają oni równowagę energii w taki sposób, że nadpływająca moc Splotu ulega kształtowaniu za sprawą ich czynów i woli. Gdy Splot ulegnie uszkodzeniu poprzez lekkomyślne rzucanie czarów bądź w wyniku magicznej katastrofy, może wówczas zostać rozdarty, postrzępiony bądź zniszczony, pozostawiając obszary dzikiej oraz martwej magii.

Martwa magia

Jak wyjaśniono w *Opisie Świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*, obszary martwej magii to miejsca, w których Splot jest nieobecny. Tu magia po prostu nie działa. Magiczne przedmioty znajdujące się na tym obszarze nie funkcjonują. Za pomocą magii nie można wykryć żadnego przedmiotu. Nie można też w magiczny sposób przyzwać, wezwać bądź teleportować na dany obszar żadnych istot. Adamantytowe przedmioty zachowują w strefie martwej magii normalne premie z usprawnienia.

Nie istnieje metoda nawet tymczasowego naprawienia strefy martwej magii, niemniej czary *życzenie* oraz *cud*

mogą permanentnie „uleczyć” Splot w promieniu 9 metrów od ich punktu początkowego (który oczywiście musi znajdować się na zewnątrz rzeczonej strefy). Postać posiadająca atut Nieustepliwa magia musi najpierw wykonać test poziomu czarującego (ST 14), by naprawić strefę dzikiej magii – obojętnie czy tymczasowo, czy trwale. „Uleczenie” większych obszarów wymaga wykorzystania kilku takich zaklęć. Teoretycznie można użyć czarów *życzenie* bądź *cud* do stworzenia obszaru martwej magii, ale póki co nikt nie dowiódł, że da się ten cel osiągnąć.

Każda istota, która wykorzystuje Splot do rzucania zaklęć lub używania czaropodobnych oraz nadnaturalnych zdolności, natychmiast po wejściu na obszar martwej magii odczuwa niepokój i niewygodę. Może poświęcić akcję będącą odpowiednikiem ruchu i określić dokładne granice obszaru w odległości 1,5 metra od miejsca swojego położenia. Korzystający z Cienistego Splotu nie czują żadnej różnicy i nie są w stanie wykryć w ten sposób granic obszaru martwej magii.

Każde stworzenie, bez względu na źródło używanej przez nie magii, może za pomocą zaklęcia *wykrycie magii* ustalić rozmiar obszaru martwej magii w zasięgu czaru (użytkownik Splotu musiałby rzucić czar na zewnątrz strefy martwej magii). Postać posiadająca atut Podstępna magia może wykryć taki obszar jedynie wykonawszy udany test poziomu czarującego (ST 10).

Strefa martwej magii to coś innego niż obszar objęty działaniem *rozproszczenia magii* lub podobnego czaru. *Rozproszczenie magii* niejako wygładza energię Splotu, przywracając go do normalnego, nieprzekształconego stanu. Z kolei na obszarze martwej magii Splotu w ogóle nie ma.

Dzika magia

W przeciwieństwie do strefy martwej magii, gdzie Splotu po prostu nie ma, obszar dzikiej magii jest miejscem, gdzie uległ on poważnym uszkodzeniom. Taki teren z początku wydaje się normalny i nie powoduje żadnych nieprzyjemnych odczuć, które towarzyszą strefom martwej magii. Z tego też powodu jest bardziej niebezpieczny i trudniejszy do wykrycia.

Każda istota – korzystająca tak ze Splotu, jak i Cienistego Splotu – może za pomocą czaru *wykrycie magii* ustalić granice obszaru martwej magii i zasięg działania zaklęcia. W pierwszej rundzie ujawnia się obecność magii (analogicznie do dowolnego działającego magicznego efektu), zaś w drugiej rundzie widać na obszarze działania czaru strefę dzikiej magii. W trzeciej rundzie postać może spróbować wykonać test Czarostwa (ST 25) i dokładnie określić granice rzeczonego obszaru, oczywiście znajdujące się w zasięgu działania zaklęcia. Postać posiadająca atut Podstępna magia musi najpierw wykonać test poziomu czarującego (ST 10), by wykryć w ten sposób obszar dzikiej magii (testy te należy wykonać w drugiej i trzeciej rundzie).

Obszary dzikiej magii wpływają tylko na zaklęcia i zdolności czaropodobne wykorzystywane w ich granicach, włączając w to efekty powoływane do istnienia za pomocą magicznych przedmiotów. Nie wpływają na zdolności nadzwyczajne, działające czary wprowadzone na dany obszar oraz zaklęcia rzucone do wnętrza strefy dzikiej magii z zewnątrz. W przypadku efektów, na które wpływa dzika

magia, należy wykorzystać Tabelę 2-1: Efekty dzikiej magii, znajdującą się w *Opisie świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*.

Obszarowe wykorzystanie *rozproszczenia magii* może czasowo naprawić uszkodzone fragmenty Splotu w granicach strefy dzikiej magii. Przez jakiś czas magia na danym terenie będzie działać normalnie. *Większe rozproszczenie* działa podobnie, ale jego efekt utrzymuje się przez 1k4×10 minut. *Życzenie* bądź *cud* trwale naprawiają Splot w promieniu 0 metrów od punktów początkowych rzeczonych czarów. Postać posiadająca atut Nieustepliwa magia musi najpierw wykonać test poziomu czarującego (ST 14), by naprawić strefę dzikiej magii – obojętnie czy tymczasowo, czy permanentnie. Do usunięcia uszkodzeń na większym obszarze trzeba wykorzystać kilka tych zaklęć. Teoretycznie można użyć czarów *życzenie* bądź *cud* do stworzenia strefy dzikiej magii, ale póki co nikt nie dowiódł, że da się ten cel osiągnąć.

cienisty splot

Cienisty Splot jest przestrzenią pomiędzy włóknami Splotu, przerwami w sieci pajęczej, bąbelkami uwiecznionymi w wodach oceanu. Siega on wszędzie tam, gdzie siega Splot, a nawet dalej, gdyż prawa Mystry czy też jej dobre samopoczucie nie ma na niego wpływu. Nawet gdyby bogini umarła i Splot uległby zniszczeniu, jego cieniste uzupełnienie by przetrwało.

Na użytkowników Cienistego Splotu nie wpływają istniejące w Splotcie obszary dzikiej czy martwej magii, gdyż korzystają oni z innego źródła mocy. Możliwe jest natomiast powstanie wewnątrz niego obszarów dzikiej bądź martwej magii, ale wymagałoby to użycia potężnej magii, takiej jaka powstaje w wyniku śmierci bóstwa korzystającego z Cienistego Splotu lub też zniszczenia utworzonego z jego pomocą artefaktu czy *mythalu*. Póki co takie zdarzenia nie miały miejsca, a przynajmniej nie wiadomo o nich. Jeżeli coś takiego by się wydarzyło, wówczas pojawiłyby się efekty przypominające te, które dotyczą wykorzystujących Splot na obszarach dzikiej czy martwej magii – różnica byłaby jednakże taka, że obejmowałyby jedynie użytkowników Cienistego Splotu.

Istota korzystająca z Cienistego Splotu nie może rzucać czarów z określnikiem światło. Każda taka próba wymaga poświęcenia standardowej akcji i nie daje żadnego efektu – sytuacja analogiczna do próby rzucenia zaklęcia w *polu antymagii*.

Pole *antymagii* neguje całą magię danego obszaru, więc wpływa także na użytkowników Cienistego Splotu. Analogicznie zaklęcia wykorzystujące Cienisty Splot nie omijają odporności na czary. Posługujący się nim otrzymują premie do testu poziomu czarującego, gdy rzucają czary z następujących szkół: iluzja, nekromancja oraz zaklinanie.

odmowa mystry

Mystra, będąc uosobieniem Splotu, decyduje, kto może z niego korzystać, a dla kogo dostęp doń jest zakazany. Taka decyzja bywa odrobinę męcząca dla bóstwa. Każda próba wykorzystania Splotu przez osobę, której owa zdolność dotyczy, męczy nieco Mystrę i kosztuje ją odrobinę mocy. Jeżeli jednak robi to śmiertelnik (lub nawet setka), wówczas takie rozproszenie uwagi jest bez znaczenia dla bogini.

Taka kara zazwyczaj zarezerwowana jest dla kogoś, kto nadużywał magii, starając się uczynić tej sile jakąś znacz-

na szkodę (na przykład, świadomie tworząc obszary dzikiej bądź martwej magii) lub wynajdując czary masowego rażenia, podobne do licznych znanych w Imaskar, Naifell, Netherilu oraz Raumathar. Taka istota nie może rzucać czarów, korzystać z magicznych przedmiotów, których aktywowanie uruchamia lub kończy czar oraz używać zdolności czaropodobnych i nadnaturalnych. Jednakże magia oraz jej efekty wciąż bez problemu wpływają na rzeczne stworzenia, które zwykle zresztą spotyka śmierć z rąk rywali bądź rozgniewanych plebejuszy – to kara za ich okrutne i szalone dzieła.

Mystra może również zabronić sięgania do Splotu bóstwu, przez co nie mogłoby ono korzystać z magii w czasie obecności w Faerunie. Taki zakaz nie wpływa jednak na boga czy boginię przebywającą na innym planie egzystencji, gdzie Splot nie istnieje – tak rzecz się ma oczywiście w przypadku planarnych siedzib bóstw. Takie działanie wyczerpuje Mystrę, dlatego też robi coś takiego tylko wtedy, gdy musi zmniejszyć potęgę boga bezpośrednio interweniującego na obszarze Faerunu.

Mystra nie może zanegować boskiej mocy obdarzania czarami wyznawców w inny sposób niż odcinając każdemu

z nich z osobna dostęp do Splotu. Oczywiście odnalezienie wszystkich zwolenników boga czy bogini to zajęcie dość czasochłonne, szczególnie gdy potem należy ich jeszcze pozbawić dostępu do Splotu. Ponadto taki postępek zmieniłby również równowagę sił między poszczególnymi bóstwami, co rozgniewałoby Lorda Ao.

Oczywiście Mystra nie może nikomu przeszkodzić w korzystaniu ze Splotu Cienia. Nie jest on jej częścią i nie ma ona nad nim żadnej władzy. Jeżeli stworzenie, które odcięła od Splotu, zwróci się następnie ku Splotowi Cienia, wówczas nie wpłynie na nie jej moc. Ponadto bogini nie będzie wiedziała, iż rzeczona istota znów ma dostęp do magii (choć z innego źródła).

Prawdopodobnie Shar ma podobną władzę nad użytkownikami Splotu Cienia, jako że wzorowała ona swój twór na dziele Mystry. Niemniej w przypadku pierwszej z wymienionych karą dla czerpiącego moc z jej źródła (i oczywiście dla wyznawcy) za obrazę byłaby najpewniej śmierć, a nie odcięcie od Splotu Cienia. Istota, która wybrała Splot Cienia, nie może korzystać ze zwykłego Splotu w dotychczasowy sposób, chociaż *życzenie*, *cud* i inna równie potężna magia prawdopodobnie mogą to zmienić.

sławni wynalazcy czarów

Każdy słyszał o Elminsterze, Czarnokiju oraz Siedmiu Siostrach, więc nie będę zajmował się tym, co nawet najbardziej nieuwważny przysły arcythag powinien już do tej pory wiedzieć. Dlatego też lepiej przeczytajcie i zastanówcie się nad losami kilku mniej znanych twórców czarów.

Archveult: Tego ucznia Siedmiu Czarodziejów z Myth Drannor od początku cechowała godność. Był też przystojny i potrafił robić wrażenie. Wysoki, pełen wdzięku, o srebrnej brodzie, szybko stał się uosobieniem kulturalnego, budzącego strach i podziw czarodzieja. Podobno straszliwa magia spętała go i uwięziła w Calimshanie. Mówi się, iż do dziś jego umęczona świadomość wciąż istnieje, podczas gdy nieznany porywacz w jakiś sposób zmusza go do zasilania i kierowania na dystans magicznymi mechanizmami.

Caligarde: Kolejny uczeń Siedmiu Czarodziejów z Myth Drannor. Ten jednakże był sarkastycznym i aroganckim człowiekiem o ostrym języku, mrocznej urodzie oraz wielkiej cierpliwości. W jakiś sposób przeżył upadek pięknego Myth Drannor i żył dłużej niż inni ludzie. Przepędziła go nieznana nienawiść do elfów i obecnie zabija magów tej rasy, gdy tylko uda mu się ich załkoczyć. Caligarde, gdziekolwiek się uda, czyni wielkie szkody, kradnąc lub zabierając magię. Najprawdopodobniej wyszkolił kilku uczniów i agentów, którzy są równie okrutni i bezwzględni jak on.

Grimwald: Ten należący do Konwentu mag był osobą garbatą i nieporządną. Powłóczył nogami i mamrotał coś pod nosem. Mimo niemiłej aparycji okazywał się dobrotliwym człowiekiem. Mieszkał w Straszliwej Wieży we Zmarszczonym Kamieniu na Północnym Wybrzeżu Mieczy. Ostatnio widziano go w Faerunie w 1298 RD. On oraz Presper często wybierali się na wyprawy przez portale

do „innych światów”. Pojawili się trzy albo cztery razy, aż wreszcie pewnego razu nie wrócili. Dom Grimwalda splądrowano dawno temu.

Nchaser: Wędrownny mag z Wybrzeża Mieczy, dziś znany przede wszystkim z racji czaru *świecące kule*, był uprzejmym, docieklwym, nieobawiającym się niczego człowiekiem o prostym obliczu oraz wielkiej wytrzymałości. Zniknął w roku 1330. i od dawna jest uważany za zmarłego. Niemniej niedawno wszedł do sklepu mędrca w Neverwinter i zażądał informacji o Thalangu. Nchaser, który najwyraźniej bardzo się zmienił i jest bliski całkowitego obłędu, powiedział mędrcomi Harquelowi, że Thalang to magiczny ożywiony klejnotem z upadłego Netherilu. Ponoć kamień potrafi rzucać czary, przechowuje świadomość wielu netherilskich czarodziejów i „jest jedyną rzeczą, która może uratować nas od nadchodzącej zagłady”. Gdzie się obecnie znajduje, nie wiadomo.

Nulathoe: Ten mag zasłynął czarem *dziewięciu ludzi*, który sprawia, iż kości oraz ściętna szkieletu stają się giętkie, dzięki czemu nie rozpadają się po ożywieniu. Bardzo interesowała go nekromancja. Mieszkał w różnych miejscach na Północnym Wybrzeżu Mieczy. Stworzył wielu dziwnych strażników, łącząc części szkieletów różnych potworów. W końcu, gdy się zestarzał i osłabł, przygotował wiele szkieletowatych ciał, w których mógłby dalej żyć. Powszechnie się uważa, że ukrył owe ciała w różnych miejscach wzdłuż Wybrzeża Mieczy i wciąż je zamieszkuje, przeskakując z jednego do drugiego, zależnie od pragnienia.

– Malchor Harpell
„Głupcy, którzy cię poprzedzają
Pierwsze lekcje magicznego rzemiosła”
spisane w Roku Miecza, 1365 RD



ODMIANY MAGII

— Nonsens — zażartował Thayanin. — Wszyscy wiedzą, że przeciwieństwem ognia jest woda, nie zimno.

Oprócz praktykowanych przez czarodziejów, kapłanów i innych najbardziej powszechnych form Sztuki oraz Mocy, istnieje również wiele słabiej znanych rodzajów magii. Kilka z nich — choćby magia żywiołów — to po prostu specjalizacje w konkretnej dziedzinie. Czarodzieje z gildii łączą swe magiczne moce, tworząc wspólne zbiorniki magii zwane źródłami czarów. Inne władające magią postacie przechowują potęgę w zaklętych klejnotach, świecach czy runach. Niektórzy zaś odrzucają dowolną formę treningu i zorganizowanej nauki, a zamiast tego władają czystą, surową magią zwaną magicznym ogniem.

Kapłani Selune odprawiają rytuał, który przekształca moc bogini w substancję zwaną księżycowym ogniem. Mystra zaś wykreowała formę czarowania znaną jako pojedynek magów, która umożliwia osobom posługującym się zaklęciami wtajemniczeń walkę bez ryzyka śmierci.

Magia żywiołów

Zaklinacz w czerwonej szacie stworzył w dłoni kulę ognia i cisnął nią w przeciwnika. Sfera wybuchła w chwili uderzenia. Gdy dym się rozścielał, obserwatorzy ujrzeli, iż kula zderzyła się z sześcienną kamienną przeszkodą przyzwaną przez przeciwniczkę zaklinacza. Sześciąt roztrzaskał się, odsłaniając stojącą kobietę o włosach barwy piasku, w ciemnobłękitnych szatach. Najwyraźniej nie odniosła ona żadnej szkody.

— Póki co to uspianą pojedynek magów — stwierdził znajdujący się poza areną Ghorus Toth z Thay.

— Tak, ale chciałabym zobaczyć, jak walczy z Zbellukiem z Vaasy — odparła stojąca nieopodal kobieta będąca inkantatryksem.

— Czemu? — zapytał Czerwony Mag.

— Ponieważ Zbelluk jest magiem zimna, a to całkowite przeciwieństwo magii ognia, którą posługuje się ten człowiek.

Wiele posługujących się magią osób zachwyca się czterema klasycznymi żywiołami — ogniem, powietrzem, wodą i ziemią — twierdząc, że ten podział magii to jej najczystsza z form. Niektórzy (zwłaszcza pochodzący z Kara-Turu i innych ziem położonych daleko na wschodzie) dodają jeszcze piąty żywioł — drewno — lub też wykorzystują odrobinę inny pierścień żywiołów. Jeszcze inni opowiadają się za zaleceniami studiowania energii czarów „żywiołów”, a chodzi im wówczas o dźwięk, elektryczność, kwas, ogień i zimno. Kilku uzupełnia tę listę o moc. Kapłani wplatają w te rozważania domeny zwierzę oraz roślina, uzupełniając nimi domeny powiązane z klasycznymi żywiołami. W tej kwestii swoje trzy grosze wtracają też kapłani władców żywiołów. Z kolei pewni magowie twierdzą, iż to dżinni reprezentują prawdziwą esencję żywiołów i mówią o powiązaniach między duchami żywiołów a Planem Materialnym.

Ujmując rzecz w skrócie, posługujący się magią nie potrafią osiągnąć porozumienia w kwestii tego, czym są żywioły oraz czym jest magia żywiołów. Z tego właśnie powodu czarownicy żywiołów bardzo różnią się nawet w obrębie tego samego typu żywiołu.

W praktyce osoby specjalizujące się w pewnych żywiołach posiadają pewne cechy wspólne. Zwykle lubią ubierać się w szaty o barwach odpowiadających sile, z którą się związali. Oczywiście uważają swój żywioł za lepszy od wszystkich innych. Wyrzekają się też czarów związanych z przeciwną potęgą (jeżeli naprawdę istnieje takie pojęcie). Wolą koncentrować się na magii powiązanej z ich żywiołem zamiast na innych typach czarów. W Faerunie żyją przede wszystkim klasyczni magowie żywiołów.

Magowie żywiołu powietrza najczęściej specjalizują się w przyzywaniach, gdyż do tej szkoły należy najwięcej czarów tworzących mgły, chmury oraz gaz. W Halruaa spotyka się ich częściej niż innych magów żywiołów, zapewne ze względu na podniebne statki lub też związki ze starożytnymi latającymi miastami Netherilu. Ze wszystkich typów energii, magowie żywiołu powietrza najsilniej są związani z elektrycznością.

Magowie żywiołu ziemi zazwyczaj specjalizują się w czarach transmutacji, bowiem wiele z nich powiązanych jest z kamieniem, ziemią i metalem. Kilku podąża ścieżką przyzywania. Gdy nie używają „prawdziwej” magii ziemi, wówczas najchętniej wykorzystują czary powiązane z kwasem. Powszechnie spotyka się ich wśród ludów pustyni i gór.

Magowie żywiołu ognia zazwyczaj specjalizują się w wywoływaniach, często poświęcając się w magii bojowej. Wielu wybiera atut Zamiana energii (patrz Atuty w następnym rozdziale), by mieć dostęp do jeszcze większej liczby czarów ognia. Spośród magów żywiołów to oni najbardziej rzucają się w oczy. Kształcą się przede wszystkim w Thay, gdzie popularnym bogiem jest Kossuth, Pan Ognia.

Magowie żywiołu wody zazwyczaj nie specjalizują się w żadnej z typów magii, ale wolą czary odpychania, wieszczenia oraz niektóre zaliczane do szkoły zaklinania. Ponad wszelkie inne typy energii przedkładają zimno. Wielu pochodzi z krain położonych wokół Morza Spadających Gwiazd.

wysoka magia elfów

„Posługujący się wysoką magią elf był stary, nawet jak na standardy tej rasy. A jednak stał po środku wielkiego kregu, ciągnąc magiczną moc od elfich czarodziejów i uczniów, a nawet energię życiową od innych elfów, stojących w drugim kregu. Choć starzec mówił jedynie szeptem, zbyt cichym, by słyszeli go inni, to energia jego czaru dudniła w krwi wszystkich obecnych głosem przodków oraz więzią ze Splotem: Normhaor sykelor, mormhaor sykelor – zabójcza burza, zabójcza burza.

Wszyscy mogli poczuć przygotowywaną potworną magię, ale nikt nie spodziewał się jej manifestacji: mgły, która była zarówno czarna i zarazem oliwkowo-szara, a towarzyszył jej deszcz kwasu oraz cuchnącej posoki. Opary pełzły po niebie niczym żyjąca, przepełniona nienawiścią istota i spadły na Miyeritar, wdzierając się w nie niczym oszalata bestia. W miejscach, które mgła dotknęła, kamień gorzał, drzewa padały, a ziemia jawniała. Burza trwała przez miesiące i gdy w końcu się rozpuściła, umęczony naród Miyeritar zniknął wraz z lasami, pozostawiając po sobie jedynie zatrute pustkowia. Tak narodziło się Wysokie Wrzosowisko.

– notatki szalonego wieszca z Halruai, data nieznana

Najpotężniejsi i najstarsi elfi czarodzieje są czasami wtajemniczani w wyższy poziom magii, zwany wysoką magią elfów. Wykracza ona poza granice normalnego czarodziejstwa, wpływając na olbrzymie obszary oraz setki osób naraz. Wymaga dekad nauki, a aby jej użyć, należy rzucać zaklęcie całymi dniami, wykorzystując wspólną energię dziesiątek lub setek elfich uczestników. Niemniej dzięki wysokiej magii można osiągnąć fantastyczne efekty, których nie sposób uzyskać, nie poświęcając na to ogromnej ilości czasu, zasobów oraz osobistej energii. Przykładami zastosowania wysokiej magii są rytuały pozwalające uleczyć jednocześnie setkę osób, stworzyć naraz wiele magicznych przedmiotów, przywrócić życie dużym połaciom lasu lub też zniszczyć całe miasta (za sprawą skupienia sił natury). Najsłynniejszym jej przejawem pozostaje stworzenie *mythalu* – magicznej bariery chroniącej całe miasta.

Wysoka magia elfów to rzecz niezwykle rzadka. Uczą się jej jedynie nieliczni elfowie uznani za godnych tego zaszczy-

tu i wystarczająco wytrzymali, by przetrwać zdobywanie tej wiedzy. Mówi się, iż prośenie o jej naukę to znak niegotowości do jej poznania. Możliwe, iż między innymi z tego powodu ta sztuka zginie w ciągu pokolenia, chyba że starsze elfy rozważą nauczanie większej liczby młodych. Biorąc pod uwagę fakt, że nadużywana wysoka magia elfów ma wielki niszczycielski potencjał – tak względem świata, jak i Splotu – wielu posługujących się czarami konserwatystów wołałoby, by nie była już dłużej praktykowana.

magia klejnotów

Thorik strząsnął z topora ostatnie krople posoki, po czym uderzył trzonkiem o ziemię, samemu sobie składając tym gestem gratulacje.

– Do licha, to była dobra walka. Te ghoule były najtwardszymi, jakie widziałem.

– Z pewnością były wykraczają poza nieumarłych, których zdolnym zniszczyć mocą Lathandera – przyznał Randal, polerując święty symbol.

– Zobaczmy, co jest za drzewami, których strzegły – zaproponowała Tasheira. – To był grób czarodzieja, więc powinniśmy znaleźć niezły łup.

– Zaczekajcie – przerwał Colmarr. – W tych runach dostrzegam coś znajomego. Są w smoczym. Nie jestem pewien, czy rozpoznaję język... na oddech Mystry, to loross. – W odpowiedzi na spojrzenia wskazujące na niezrozumienie, wyjaśnił: – Język szlachty Netherilu, która podobno wieki niewoliła mój lud.

Krasnolud zmarszczył brwi.

– Zatem są to czarodziejskie drzewa, co wyjaśnia obecność klejnotu w ich środku oraz brak klamek. Zabierz się za niego, Tasheiro.

– Może po prostu wcisnę klejnot?

– Nie! – krzyknął Colmarr, zbyt późno jednak.

Świat wypełnił ogień.

Od czasu do czasu poszukiwacze przygód odnajdują śliczne świecidełko pochodzące z jakiegoś dawno zaginionego skarbcza. Nieco później przekonują się, iż klejnot to zabójcza pułapka na jakiegoś biednego głupca, zastawiona przez nieżyjącego od dawna właściciela kamienia. Inni znajdują przedmioty, które w chwili dotknięcia rzucają dobroczynne czary, po czym – po aktywacji magii – rozsypują się w pył. Te przedmioty są dziedzictwem magii klejnotów, dawno zapomnianej sztuki, która niedawno odrodziła się w pewnych regionach Faerunu.

Magia klejnotów, podobnie jak magia runiczna, polega na łączeniu czarów z przedmiotami tak, by można było je później rzucić. Choć w rezultacie kamień ulega zniszczeniu, to magia klejnotów jest bardziej uniwersalna i szybsza niż ta oparta na innych magicznych przedmiotach.

dostrojone klejnoty

Użytkownik magii klejnotów – a więc postać posiadająca opisany w następnym rozdziale atut Dostrojenie klejnotu – może umieścić czar w klejnocie i ustalić warunki jego uwolnienia: czas, dotyk lub obecność istoty czy przedmiotu opisanej na podstawie widocznych cech charakterystycznych.

Z kamieniem nie da się związać warunków opartych o klasę, Kości Wytrzymałości czy poziom. Może jednakże być nastawiony na uruchomienie przez dotyk lub obecność istoty o konkretnym typie, rasie, charakterze czy wyglądzie.

Umieszczenie zaklęcia w klejnocie wymaga od czarującego przygotowania czaru, który chce związać z przedmiotem, użycia kamienia wartego przynajmniej 50 sz na poziom wykorzystywanego zaklęcia oraz spędzenia godziny oraz normalnego czasu rzucania danego czaru, co kończy cały proces.

Postać dostrajająca klejnot do zaklęcia może ustalić poziom czarującego na dowolnym pomiędzy minimalnym wymaganym do rzucenia czaru, a dostępnym jej. Z kamieniem można związać tylko jeden czar. Magiczny klejnot ma bazową cenę w wysokości 50 sz na poziom zaklęcia razy poziom czarującego (czar 0. poziomu liczy się jako 1/2 poziomu). Należy poświęcić 1/25 ceny bazowej w PD oraz wydać 1/2 w sz na surowce. Cena rynkowa magicznego klejnotu równa jest sumie jego ceny bazowej oraz jego wartości jako szlachetnego kamienia.

Wszelkich decyzji, które normalnie podjąłby czarujący w chwili rzucania zaklęcia, należy dokonać w czasie dostrajania klejnotu. Uwolnienie czaru niszczy kamień. Akt dostrajania klejnotu nie zmienia przedmiotu w żaden namacalny sposób, chociaż będzie on emanował magią. Rozpoznanie, że klejnot został dostrojony do czaru, wymaga testu Wiedzy (tajemnej) o ST 25.

uruchamianie czarów w klejnotach

Dostrajając klejnot do zaklęcia osoba rzucająca czar ustala warunki jego uruchomienia. Magiczne działanie kamienia może uruchomić dotyk, upływ czasu (na przykład 24 godziny po dostrojeniu) lub też pojawienie się istoty odpowiedniego typu w odległości 1,5 metra. Twórca ustala, czy celem czaru jest stworzenie, które go uruchamia, czy też sam klejnot. W przypadku zaklęcia działającego po upływie jakiegoś czasu jego celem musi być kamień. Jeżeli czar umieszczony w klejnocie działa tylko na przedmioty, wówczas dana rzecz musi w jakiś sposób uruchomić zaklęcie (lub też klejnot musi zadziałać po upływie jakiegoś czasu).

Jeżeli na cel wyznaczono klejnot, który jest przytwierdzony do przedmiotu (takiego jak broń, drzwi lub też inna rzecz rozmiaru średniego lub mniejsza), bądź też znajduje się na skórze istoty, wówczas czar dotyczy całego przedmiotu lub istoty. Dla przykładu, kamień z czarem *ochrona przed złem* może znaleźć się w głowicy miecza lub na łańcuszku na szyi dziecka. Jeżeli czar zostanie uruchomiony (na przykład w wyniku zbliżenia się złego przybysza), wówczas obejmie on działaniem miecz lub dziecko, chroniąc przed przybyciem. W efekcie kamień ulega zniszczeniu, jednakże przedmiot czy istota nie doznają żadnej krzywdy.

Twórca klejnotu może bezpiecznie dotknąć klejnotu nie uruchamiając go lub też celowo to uczynić, jeśli tego właśnie chce (dlatego też często w klejnotach umieszcza się zaklęcia ochronne). Te protekcyjne przedmioty często zwie się *klejnotami ochrony* – typowe to opisany wcześniej kamień z *ochroną przed złem* lub też zawierający czar *kamienna skóra*, *ochrona przed strzałami*, bądź *spadanie jak piórko*.

pojedynek magów

Dwóch magów stało na wyciągnięcie ramienia od siebie, z zamkniętymi oczami, skupiając na sobie nawzajem całą uwagę. Po chwili skinęli głowami, po czym odsunęli się od siebie, idąc tyłem. Połączyło ich ledwie widoczne kuliste lśnienie, zajmujące dzielącą ich przestrzeń.

Gdy oddalili się o jakieś 100 metrów od siebie, stanęli, a świetlista kula przestała rosnąć. Księżycowy elf uniósł prawą dłoń z wyprostowanymi ku górze palcami – miałym i serdecznym. Halruaanin odpowiedział podobnym gestem. Przytaknęli, po czym każdy z nich rzucił dwa czary.

– O Złotą Księgę Nchaseru – rzucił elf do przeciwnika.

– I o honor – odparł człowiek. Obaj weszli na świetlistą arenę.

Rozpoczął się pojedynek magów.

Walki pomiędzy rzucającymi czary przechodzą do legend, często prowadząc do zniszczenia zamków, wiosek i całej okolicy. W przypadku starć na dużą skalę, takich jak ta między Narfell i Raumatharem, zrujnowane mogą zostać całe krainy, prowadząc do powstania takich jałowych ziem jak Nieskończone Pustkowia. Obawiając się, że takie czyny mogą zmienić świat w coś niewiele lepszego niż umęczona strefa magicznej wojny (oraz nie życząc sobie, by utalentowani magowie wyniszczali się nawzajem w bezsensownych walkach), Mystra zmieniła Splot. W wyniku owej modyfikacji stało się możliwe bojowe czarowanie i wzajemne sprawdzanie swych sił bez powodowania masowych zniszczeń. W ten sposób powstały tak zwane pojedynki magów, a dziś każda osoba rzucająca zaklęcia wtajemniczeń wie, jak rozpocząć ten rytuał.

Lekkomyślni magowie (lub tacy, którzy mają zabójcze skłonności) wolą tradycyjne – czyli zabójcze – czary, dzięki którym mogą rozstrzygać różnice zdań. Niemniej większość cywilizowanych cieszy się na myśl o okazji do pokazania swych umiejętności w pojedynku magów. Stało się już tradycją, iż na każdym targu magów ma miejsce takie starcie. Podczas większych zgromadzeń organizowane są dwa i więcej pojedynków, których zwycięzcy otrzymują nagrody. Owe starcia to także okazja dla widzów do organizowania zakładów.

Zwykle w pojedynku magów bierze udział dwóch uczestników. Zdarzało się jednakże, że walczyło ze sobą naraz trzy lub więcej osób. Miały też miejsce starcia par przeciwników. Niemniej zasady pojedynku magów są takie same, bez względu na liczbę uczestników.

kwalfikacja

Podstawowe wymagania stawiane istotom chcącym uczestniczyć w pojedynku magów dotyczą rzucania zaklęć wtajemniczeń – musi ona robić to tak jak czarodziej bądź zaklinacz. Zdolności czaropodobne oraz nadnaturalne nie dają wystarczającej wiedzy do rozpoczęcia tego starcia. Podobnie rzecz się ma z magicznymi przedmiotami obdarzającymi czarodziejskimi zdolnościami osoby niepotrafiące rzucać zaklęć. Każda próba istoty niespełniającej rzeczonych wymagań przygotowania się do pojedynku magów (patrz dalej) zakończy się niepowodzeniem.



Pojedynek magów

ogłoszenie pojedynku magów

O pojedynku decyduje mag, który rzucił wyzwanie. Jeśli tego nie zrobi, jego przeciwnik może zaproponować, by w taki właśnie sposób rozstrzygnąć spór. Odmowa wzięcia udziału w pojedynku magów jest równoznaczna z przyznaniem, iż chce się zabić rywala.

przygotowanie pojedynku magów

Pojedynek magów wymaga przygotowań, których dokonuje się w sześciu krokach.

Dostrojenie: Uczestnicy muszą stać obok siebie i koncentrować się przez całą rundę, dostrajając się do siebie oraz do Splotu w okolicy. Dana osoba może dostroić się tylko, jeżeli robi to z własnej wolnej woli (nie można jej do tego zmusić, na przykład za pomocą czaru *zauroczenie osoby*).

Ustalenie wyglądu areny: Następnie uczestnicy pojedynku określają rozmiar i kształt areny, na której odbędzie się pojedynek. Jeżeli nie mogą w tej kwestii osiągnąć porozumienia, wówczas wykonują sporny test atrybutów (odpowiadających za czary premiowe). O rozmiarze i kształcie areny decyduje zwycięzca.

Minimalny rozmiar areny to sześcian o krawędzi długości równej sumie poziomów czarującego (tylko dla magii wtajemniczeń) wszystkich uczestników razy 60 centymetrów (zaokrąglone w dół do najbliższej wielokrotności 1,5 metra).

Maksymalny rozmiar to sześcian o krawędzi równej 5 razy iloczyn poziomów czarującego (tylko dla magii wtajemniczeń) wszystkich uczestników razy 30 centymetrów. Na przykład, arena pojedynku 5-poziomowego zaklinacza oraz 4-poziomowego czarodzieja to sześcian o krawędzi minimalnie 4,5 metra ($[4 + 5] \times 60 \text{ cm} = 540 \text{ cm}$, zaokrąglone w dół do najbliższej wielokrotności 1,5 metra daje 4,5 metra), a maksymalnie 30 metrów ($4 \times 5 \times 5 \times 30 = 3000 \text{ cm}$). Do tych obliczeń wykorzystuje się najwyższy poziom czarującego danej postaci. Większość magów woli duże areny, by mieć więcej miejsca do manewrów.

Arena nie musi mieć kształt sześcianu, chociaż podane powyżej wymiary określają jej maksymalną objętość. W praktyce często ma ona różne kształty, aby uwzględnić nietypowy teren lub uniknąć niektórych przeszkód. Gdy zostanie już ustalony jej rozmiar i kształt, wówczas arena się formuje, co zajmuje jedną rundę na uczestnika.

Granice areny wyznacza widoczne w powietrzu lśnienie. Znajdujące się w środku zwierzęta oraz robactwo muszą w każdej rundzie wykonać udany rzut obronny na Wolę (ST 15 +1 na każdego uczestnika) – nieudany oznacza, że są przerażone, dopóki nie opuszczą areny.

Określenie przygotowań: Wszyscy uczestnicy muszą zgodzić się na liczbę rund, w trakcie których każdy może rzucać czary przed rozpoczęciem pojedynku magów. Standard to okres od 1 do 3 rund. Dłuższe przygotowania zazwyczaj prowadzą do pata, ponieważ uczestnicy są zbyt dobrze chronieni, by się zranić. Dozwolone jest użycie przyspieszonych czarów oraz dodatkowych zaklęć uzyskiwanych dzięki częściowej akcji wynikającej z przyspieszenia, chociaż ich wykorzysta-

nie uznaje się za niegrzeczne. Jeżeli walczący nie mogą się dogadać, wówczas o ustaleniu czasu przygotowań może zdecydować wynik spornego testu atrybutów (jak wcześniej).

Przygotowanie do pojedynku: Uczestnicy stają w równych odstępach wokół granicy areny, po czym wykorzystują czas określony w przygotowaniach i rzucają na siebie czary. W ten sposób na obszar areny mogą się dostać z zewnątrz jedynie zaklęcia dotykowe oraz czary, które działają na rzucającego. Wszystkie pozostałe są stłumione, jak w *polu antymagii*.

Wejście na arenę: Gdy kończy się czas na przygotowania, wszyscy uczestnicy wchodzi na tym samym momencie na arenę. Osoba, która nie wejdzie na czas (na przykład zatrzyma się, by rzucić kolejny czar, nawet przyspieszony), automatycznie przegrywa, oddając walkowera.

Rozpoczęcie pojedynku magów: Gdy wszyscy uczestnicy wkroczą na arenę, rozpoczyna się pojedynek magów. Test inicjatywy wykonuje się normalnie (nie ma rundy zaskoczenia), chociaż na początku pojedynku magów żadnego z walczących nie uznaje się za nieprzygotowanego.

efektu pojedynku magów

Pojedynek magów różni się od normalnej walki z kilku powodów.

Ograniczony zasięg: Czary rzucane w trakcie pojedynku magów nie opuszczają przestrzeni areny. *Kula ognista* rzucona w czarodzieja znajdującego się w pobliżu granicy nie rozciągnie się poza jej krawędź. Potwory wezwane do areny nie mogą jej opuścić, gdyż działa na nie efekt analogiczny do odpowiedniego *magicznego kręgu*. To pozwala widzom na bezpieczne oglądanie pojedynku.

Akcja kontrczarowania: Oprócz normalnych akcji, każdy z uczestników pojedynku magów ma prawo co rundę wykonać jedną akcję kontrczarowania. Można to uczynić w dowolnym momencie rundy, a działa ona tak, jakby mag przygotował akcję kontrczarowania przeciwko wrogowi rzucającemu zaklęcie.

Na przykład, Ghorus Toth jest Czerwonym Czarnoksiężnikiem zaangażowanym w pojedynek z Henyaekiem, nekromantą z Halruaa. Drugi z wymienionych ma wyższą inicjatywę i działa jako pierwszy, rzucając w thayskiego przeciwnika *kulę ognistą*. Ghorus Toth wykonuje test Czarostwa i używa akcji kontrczarowania, aby skontrować zaklęcie Henyaeka własną *kulą ognistą*. W swoim momencie inicjatywy Ghorus Toth rzuca w Henyaeka *błyskawicę*. Nekromanta wciąż dysponuje darmową akcją kontrczarowania (nie wykorzystał jej w tej rundzie), ale nie przygotował ani *błyskawicy*, ani *rozproszczenia magii*, więc nie może skontrować ataku i pada ofiarą thayskiego zaklęcia.

Mag może także użyć normalnej akcji standardowej i dokonać kontrczarowania, dzięki czemu ma możliwość skontrowania dwóch zaklęć w rundzie.

Ograniczenie przedmiotów: Pojedynek powinien być walką na czary pomiędzy dwoma magami, zatem używanie magicznych przedmiotów do bezpośredniego atakowania przeciwnika kłóci się z fundamentalną ideą tych starć. Użycie w taki sposób jakiegokolwiek przedmiotu dyskwalifikuje osobę biorącą udział w pojedynku magów. Uczestnika nie dyskwalifikuje natomiast użycie przedmiotu do wezwania potwora, stworzenie

ściany mocy albo zastosowanie innej magii, która nie powoduje bezpośredniego ataku (w skrócie: można użyć wszystkiego, co nie zakończyłoby działania czaru *niewidzialność*).

Stłuczenia: Pojedynek magów jest walką nieprowadzącą do śmierci i w jego trakcie nie można zginąć. Wszystkie efekty, które normalnie zadają obrażenia, zamiast tego powodują stłuczenia. Stworzenie, które straciło przytomność w wyniku ich otrzymania, jest z punktu widzenia zasad pojedynku magów uznawane za „zabite”.

Obniżanie wartości atrybutów i ich wyszcząpanie: W pojedynku magów wciąż może dojść do obniżenia wartości atrybutu, chociaż nie dochodzi do śmierci stworzeń, których Budowa zostaje obniżona do 0 (albo które zmarłyby z powodu punktów wytrzymałości straconych w wyniku obniżenia Budowy). Pozostaje im minimalna wartość Budowy potrzebna do utrzymania przy życiu, są nieprzytomne i należy je traktować jak „zabite” z punktu widzenia pojedynku magów. Wykonywane w trakcie pojedynku ataki, które normalnie spowodowałyby wyszcząpanie atrybutu, powodują obniżenie jego wartości.

Połowa obrażeń: Wszystkie ataki, które powodują obrażenia, obniżenie wartości atrybutów lub ich wyszcząpanie, powodują połowę normalnych szkód (ponadto obrażenia są stłuczeniami, o czym wspomniano wcześniej). Dotyczy to wszystkiego w granicy areny pojedynku magów, również ataków wykonywanych przez wezwane stworzenia. To sprawia, iż to starcie nie jest konkursem pod tytułem „Kto pierwszy użyje najpotężniejszego czaru”.

Zabójcze ataki: Ataki, które powodują natychmiastową śmierć ofiary (takie jak *dezintegracja*, *palec śmierci* oraz *słowo mocy: giń*), zadają stłuczenia w liczbie równej jej połowie maksymalnych punktów wytrzymałości.

Niezniszczalność areny pojedynku magów: Żadna znana magia nie wpływa na istniejącą arenę pojedynku magów. Nie może ona zostać rozproszona ani w żaden inny sposób naruszona przez uczestników bądź obserwatorów.

Ingerencja z zewnątrz

Jeżeli na arenę wejdzie z zewnątrz stworzenie, które nie jest jednym z uczestników boju (obojętnie czy w sposób konwencjonalny, czy przy użyciu środków pozaplanarnych, takich jak wejście przez Plan Eteryiczny czy za pomocą *teleportacji*), wówczas pojedynek magów natychmiast się kończy, tak jakby jego uczestnicy uzgodnili remis (patrz dalej). Podobnie rzecz się ma, jeśli arenę naruszy atak bronią lub inny efekt – wówczas kończy się on niepowodzeniem, a samo starcie również dobiega końca, jakby uczestnicy uzgodnili remis.

prorowadzenie pojedynku magów między BG

Jeżeli BG walczą ze sobą w pojedynku magów, nie pozwalaj, by którykolwiek na głos decydował o swych czarach, dopóki przeciwnik nie zdecyduje się na (a) wykorzystanie kontrczarowania oraz (b) wykona test Czarostwa (ST + poziom czaru).

zakończenie pojedynku magów

Gdy pojedynek magów się zakończy, wówczas wszyscy uczestnicy automatycznie leczą otrzymane w jego trakcie obrażenia i obniżone wartości atrybutów. Czary rzucone w trakcie pojedynku magów znikają, jakby zostały rozproszone. To samo dotyczy działających efektów czarów rzuconych w jego trakcie (a zatem chorób czy trucizn spowodowanych przez zaklęcia bądź wezwane potwory). Przestaje działać magia wyznaczająca arenę. Czary, które stłumiła (takie jak zaklęcia nie-dotykowe lub działające nie tylko na czarującego, a rzucone przez uczestników pojedynku przed wejściem na arenę), zaczynają normalnie działać.

Pojedynek magów może zakończyć się na kilka sposobów.

Pokonanie przeciwników: Gdy na arenie pozostanie tylko jedna osoba, która nie „umarła”, wówczas uznaje się ją za zwycięzcę pojedynku magów.

Usunięcie przeciwników: Uznaje się, że każdy uczestnik, który opuścił arenę, przerwał pojedynek magów. Dotyczy to zarówno celowego fizycznego wyjścia z areny, jak i wypchnięcia przez istotę bądź czar, ale nie użycia czarów takich jak *migotanie*, *wymiarowe drzwi* czy *teleportacja* do poruszania się w jej granicach. Jeżeli arenę opuszczą wszyscy uczestnicy pojedynku poza jednym, wówczas ów zostaje zwycięzcą.

Dyskwalifikacja: Uczestnika, który został zdyskwalifikowany, należy traktować jak efekt ingerencji z zewnątrz w pojedynek (choć z racji przebywania na arenie nie kończy to automatycznie starcia). Jeżeli wkroczy on na arenę ponownie, użyje w jej obrębie magii, albo zaatakuje innego uczestnika, wówczas pojedynek magów kończy się z powodu zewnętrznej ingerencji, co opisano wcześniej.

Czas: Pojedynek magów automatycznie dobiega końca po godzinie. Jeżeli do tej chwili nie został spełniony żaden z warunków zwycięstwa, wówczas kończy się remisem.

Remis: Jeżeli wszyscy aktywni („nie-zabici”) uczestnicy ustnie uznają, że walka zakończyła się remisem, wówczas pojedynek się kończy.

księżycowy ogień

Patriarchini Courynna Jaceryll wylata na wyłożony kamieniami księżycowymi ołtarz Selune mleko oraz wino, po czym zaczęła taniec, jednocześnie śpiewając modlitwę do bogini. Jej ruchy powtarzało siedemnastu młodych kapłanów, których uhonorowano możliwością wzięcia udziału w ceremonii. W końcu patriarchini oraz jej młodzi asystenci upadli na ziemię, wyczerpani wysiłkiem.

Na ołtarzu pojawiła się biała poświata, obejmując dary i spływając na wiernych.

– To błogostawiona noc – powiedziała Courynna – oraz dobry omen dla nas wszystkich. To znak, iż Nasza Srebrna Pani uważa was za godnych ujrzenia jej darów. – Poświata w końcu rozszerzyła się na tyle, by dotknąć dłoni jednej z nowicjuszek. – Wygląda na to, że zaplanowała coś specjalnego dla ciebie, Merrra. – Teraz poświata cofnęła się do ołtarza i pozostała tam, zmieniając formę. – Szybko, zbierzcie święty księżycowy ogień. Nie pozostało wiele czasu.

Jeden z poświęconych rytuałów ku czci Selune nosi miano Tajemnicy Nocy. Odprawiać muszą go przynajmniej raz do roku kapłani wysokiej rangi. Rytuał jest bardzo wyczerpujący, a wymaga ofiary z mleka i wina, które w trakcie pełni wylewa się na święty ołtarz. Czasami, kiedy Księżycowa Panna jest szczególnie zadowolona, zmienia wymieszany płyn w *księżycowy ogień* – opalizującą, świecącą, ożywioną płynną masę o gęstości kremu. *Księżycowy ogień* wypływa z ołtarza, obejmując osoby i przedmioty, często obdarowując je magicznymi mocami. Jeśli coś pozostanie, zastyga, a zwane jest wtedy *balsamem księżycowego ognia*, który kapłani Selune przechowują w przezroczystych ceramicznych słoikach (patrz rozdział *Magiczne przedmioty*). Balsam otrzymują osoby, które oddały wyjątkowe usługi na rzecz kościoła. Kapłani Selune uważają *księżycowy ogień* (oraz *balsam księżycowego ognia*) za świętą substancję i w przypadku ich kradzieży nie szczędzą wysiłku dla ich odzyskania.

Przedmioty, które zwykle tworzy *księżycowy ogień*, to *księżycowe karwasze*, *księżycowe płaszcze*, *drobinki księżycy* oraz *księżycowe mikstury* (patrz rozdział *Magiczne przedmioty*). Zazwyczaj kreuje on przedmioty o wartości od 5000 do 10 000 sz i zazwyczaj pozostaje go dość na 1k6 słoików *balsamu księżycowego ognia*.

magia runiczna

Stary krasnolud dotknął dłutem kamienia. Skupiając umysł w modlitwie do Kowala Dusz, zaczął rzeźbić linie przez środek jego powierzchni. Kolejna przebiegła równolegle, zaś obie przecięła krzywa. Wkrótce, wyrzeźbione linie zapłonęły słabo ciemnoczerwonym światłem. Najbardziej widocznym z powstających kształtów okazał się młot Moradina.

Rzemieślnik nie spieszył się zbyt. Wiedział, że ta praca wymaga czasu. Jego rzemiosło było starsze niż dziad jego dziada. Wkrótce najpotężniejsza runa leczenia, jaką wykonał, zostanie ukończona.

Magia runiczna to sposób wiązania czarów z przedmiotami w postaci magicznych run, które uruchamia dotyk. Tradycyjnie praktykują ją krasnoludy i giganci, niemniej zaczęła się ostatnio rozprzestrzeniać i jest szeroko rozpowszechniona również na obszarach innych niż góry i tunele, w których znajdują się domy wymienionych istot. Magię runiczną przedstawiono dość dokładnie w *Opisie Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN*.

magiczny ogień

Kościste szpony przeorały jej plecy, wzniecając falę straszliwego bólu, który ją oszołomił.

Shandrill otworzyła oczy i poszukała wzrokiem drakoniczego Shagrailara. Jego lśniące oczy migotały, wpatrzone w nią. Wyciągnął pazury, gotów chwycić i szarpać. Dawna złodziejka z Głębokiej Doliny wejrzała w lodowe oczy drakonicza i wybuchła śmiechem.

Z jej oczu wystrzeliły dwie strugi ognia, uderzając w smocze żrenice. Buchnął dym. Shagrailar ryknął. Szkieletowe skrzydła zwinęły się w agonii. Shandrill wciąż zano-



Księżycowy ogień

sita się triumfalnym śmiechem, zsyłając na oślepiętego drakonicznie piekło białych płomieni. Potwór przewrócił się w powietrzu na grzbiet i runął na ziemię.

— fragment powieści *Magiczny Ogień*

Magiczny ogień to przetworzona i kontrolowana, acz wciąż surowa magia. Może objawić dobroczynną naturę i przybrać postać błyszczącego pocisku srebrnego światła i leczącej energii. Użyty w walce staje się oślepiającym niebiesko-białym strumieniem pochłaniającego wszystko blasku. Magiczny ogień w podstawowej formie przedstawiono w podręczniku *Opis świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*. Te informacje rozszerzono poniżej.

Wielu uważa, że nadnaturalną zdolność zwaną magicznym ogniem otrzymać może tylko jedna osoba w każdym pokoleniu. Ostatnie informacje wskazują jednakże, iż jest to przekonanie błędne i że władających tą siłą spotyka się powszechniej niż pierwotnie myślano. Osoby urodzone ze zdolnością do wykorzystania magicznego ognia posiadają opisany w następnym rozdziale atut Władający magicznym ogniem.

Osoba władająca magicznym ogniem może dokonać niewiarygodnych czynów, zależnie od umiejętności, talentu oraz ilości magicznej energii, którą w danym czasie posiada. Ogólnie rzecz biorąc, tej mocy można użyć do leczenia, tworzenia pocisków niszczącego ognia lub absorbowania magicznych efektów, z którymi ma się kontakt. Niemniej dokładne efekty zależą od okoliczności oraz użytkownika. Utalentowane osoby posiadające ten dar uzyskały zdolność do wystrzeliwania wielu pocisków naraz lub nawet latańia (patrz opisana w następnym rozdziale klasa prestiżowa panująca nad magicznym ogniem).

wchłanianie energii czarów

Władający magicznym ogniem może przygotować akcję, by wchłoniąć wycelowany w niego czar, tak jakby był *bertem wchłaniania*. Otrzymuje jeden poziom energii magicznego ognia za każdy wchłonięty w ten sposób poziom zaklęć i może przechowywać liczbę poziomów energii magicznego ognia równą swej Budowie. Jeżeli osiągnie ten limit, nie może wchłaniać czarów do czasu, aż nie uwolni części z przechowywanych energii magicznego ognia.

Jeśli czar, którego władający magicznym ogniem pada ofiarą, posiada poziom przekraczający liczbę, jaką może on aktualnie zmagazynować, to wchłanianie poziomu zaklęć aż do limitu. Pozostała zaś liczba poziomów czarów należy podzielić przez poziom zaklęć, na którym je oryginalnie rzucono, i w ten sposób określić jaką część efektu się przedostanie (podobnie jak z czarem *zawrócenie czaru*, z tą różnicą, iż rzucający czar nie zostanie w żaden sposób zraniony itp.).

Jeśli Budowa władającego tą mocą obniży się tak, że liczba przechowywanych poziomów magicznego ognia przekroczy aktualną wartość tego atrybutu, wówczas nadmiar poziomów ulegnie rozładowaniu, uderzając w losową istotę i przybierając postać niszczącego magicznego ognia (patrz dalej).

Przechowywane poziomy magicznego ognia są niedostępne w *polu antymagii*, ale nie są tam tracone. Gdy władający tą mocą opuści rzeczoną sferę, wówczas odzyska dostęp do energii. *Rozproszenie magii* oraz podobne efekty nie mogą zlikwidować przechowywanych poziomów energii magicznego ognia. Postać przechowująca poziomy emanuje magią, jakby była przedmiotem o poziomie czarującego równym liczbie przechowywanych poziomów.

wykorzystywanie magicznego ognia

Wykorzystując standardową akcję, władający magicznym ogniem może uwolnić przechowywane poziomy energii magicznego ognia w ataku dotykowym wręcz lub ataku dotykowym na dystans (maksymalny zasięg 120 metrów), zadając 1k6 obrażeń od magicznego ognia na każdy tak używany poziom (udany rzut obronny na Refleks o ST 20 zmniejsza o połowę liczbę ran). Te obrażenia w połowie powoduje ogień, a w połowie surowa energia magiczna. Stworzenia posiadające niepodatność, odporność lub ochronę przed efektami ognia stosują je tylko do połowy ran, a nie do całości obrażeń. Istota może na potrzeby atutu Zogniskowanie broni wybrać „magiczny ogień”, który należy wówczas traktować jak broń.

Władający magicznym ogniem może wyleczyć istotę dotykem, przywracając 2 punkty wytrzymałości na każdy uwolniony w tym celu poziom energii magicznego ognia. Nie jest to energia pozytywna, więc nie rani ona nieumarłych.

W przeciwieństwie do większości zdolności nadnaturalnych, na magiczny ogień oddziałują czary oraz magiczne przedmioty, które wpływają na zdolności czaropodobne, takie jak *bertło wchłaniania* czy *bertło negacji* (jeżeli zostanie skierowane w manifestację tej mocy, a nie we władającego nią). Może on zostać unieszkodliwiony bądź skontrowany (analogicznie do kontrczarowania) przez *rozproszenie magii*. Teoretycznie władający tą mocą może kontrczarować magiczny ogień innej istoty.

Warto pamiętać, że magiczny ogień to zdolność nadnaturalna, której użycie nie prowokuje okazynego ataku. Nie wpływa nań też odporność na czary.

źródła czarów

Wiele gildii czarodziejskich wykorzystuje źródła czarów: magiczny zbiornik zaklęć, z którego mogą czerpać członkowie. Jedną z takich gildii to Zakon Czujnych Magów i Obrońców z siedzibą w Waterdeep (przynależność do tej grupy opisano przy okazji przedstawienia klasy prestiżowej czarodzieja gildii z Waterdeep, w następnym rozdziale). Na ogół w chwili inicjacji każdy członek organizacji otrzymuje specjalny kondensator (taki jak pierścień, broszka, szarfa lub inny łatwy do ukrycia i noszenia przedmiot). Ten obiekt udostępnia źródło czarów. Kondensator działa tylko dla właściciela. Osoba, która go zgubi, musi otrzymać inny w trakcie kolejnej inicjacji.

Przywołanie zaklęcia: Postać może przywołać zaklęcie ze źródła czarów (jest to zdolność czaropodobna), znajdując się w dowolnej od niego odległości, ale musi posiadać jedną niewykorzystaną komórkę na czary odpowiedniego poziomu oraz oczywiście zdolność klasową *źródło czarów*. Rzucający zaklęcie sprawdza czy czar jest dostępny w źródle. Ma prawo przywoływać tylko czar poziomu, do którego ma normalnie dostęp. Dziennie może przywołać zaklęcia o sumie poziomów maksymalnie równej połowie jego poziomu czarującego (minimum jeden). Na przykład, czarodziej 5. poziomu może dziennie przywołać jedno zaklęcie 2. poziomu lub dwa 1. poziomu, zakładając, że ma wolną komórkę i jego dług względem źródła czarów nie jest zbyt duży (patrz dalej).

Czar, jeżeli jest dostępny, pojawia się w umyśle osoby (w wolnej komórce odpowiedniego poziomu) w następnej

rundzie, w momencie jej inicjatywy, może go więc od razu użyć. Jeśli jednak nie rzuci on przywołanego zaklęcia w ciągu minuty na swój poziom czarującego, zniknie on z jego umysłu, tak jakby został rzucony. Ani czarodziej, ani zaklinacz nie może nauczyć się przywołanego zaklęcia, mimo iż pojawia się ono na jakiś czas w umyśle.

Dostępność czarów: Zaklęcia w źródle czarów zmieniają się każdego dnia, zależnie od „datków” osób, które je mogą rzucać (patrz Dług względem źródła czarów, dalej). Procentowa szansa określająca dostępność pożądanego czaru w danym 24-godzinny okresie jest równa 65% minus 5% na poziom zaklęcia. Dla przykładu, istnieje 60% szansa na dostępność danego 1-poziomowego czaru, a jedynie 20% szansa na dostępność konkretnego czaru 9. poziomu. Jeżeli zaklęcie jest dostępne i zostanie przywołane, wówczas postać może postarać się wezwać ten sam czar raz jeszcze, z tą samą szansą dostępności minus 5%. Jednakże jeśli czar jest niedostępny, wówczas nie może ponownie sprawdzać jego obecności, dopóki nie minie dzień. Jeżeli pożądanego zaklęcia pozostaje niedostępne, wówczas postać może sprawdzać dostępności innych czarów, do czasu aż znajdzie odpowiednie. Owe poszukiwania nie wydłużają czasu przywołania czaru, które pozostaje akcją całorundową. Zaklęcia przechowywane w źródle czarów obejmują listę czarów czarownika/zaklinacza z *Podręcznika Gracza* oraz z każdego innego źródła określonego przez MP.

Istnieją trzy poziomy dostępu do źródła czarów: *źródło czarów I* daje dostęp do zaklęć z poziomów od 1. do 3., *źródło czarów II* – zaklęć z poziomów od 4. do 6., *źródło czarów III* – z poziomów od 7. do 9. Nie są dostępne żadne czary 0-poziomu.

Dług względem źródła czarów: Każde przywołanie zaklęcia ze źródła czaru powoduje powstawanie długu. Bohater musi zwrócić energię, którą wykorzystał – będzie to przygotowany przez niego czar (lub, w przypadku zaklinacza, dostępny do rzucenia) tego samego poziomu co przywołane zaklęcie lub też czary, których suma poziomów równa jest poziomowi przywołanego zaklęcia. Na przykład, dług względem źródła czarów za przywołanie 5-poziomowego zaklęcia wynosi pięć poziomów. Można go spłacić za pomocą innego 5-poziomowego czaru lub kilku czarów, które w sumie będą miały poziom 5 (choćby 2. i 3. poziomu). Oddanie zaklęcia to akcja całorundowa, analogicznie do przywołania czaru. Opróżnia ona komórkę na czary lub zużywa ją na dany dzień – tak jakby zaklęcie zostało rzucone w zwykły sposób.

Długu nie trzeba spłacać natychmiast. Może on maksymalnie wynosić poziom czarującego razy trzy. Dopiero po przekroczeniu tej wartości bohatera czekają nieprzyjemności. Tak więc 10-poziomowa postać rzucająca czary może przywołać zaklęcia ze źródła czarów o sumie poziomów wynoszącej 30. Kiedy jednak dług mógłby przekroczyć owe trzydzieści poziomów, dostęp do źródła czarów zostanie automatycznie zawieszony, dopóki postać nie zmniejszy długu.

Nie istnieje powód, dla którego bohater nie mógłby wnieść zaliczki, dzięki czemu – rzecz można – „saldo jego rachunku będzie dodatnie”. Również inny członek gildii może spłacić dług czy wypracować zaliczkę dla drugiego maga, w zamian za przysługę, pieniądze lub z innych powodów. W każdej organizacji poziomy zaklęć to swego rodzaju waluta (nieformalnie zwana urokami), którą jej członkowie się posługują, spłacając wzajemne długi względem źródła czarów.



PRAKTYKUJĄCY MAGIĘ

janych wraz z upływem czasu umiejętności, czy też specjalnych zdolności, które pozwalają na dodatkowe zastosowania magii.

umiejętności

W tym rozdziale nie wprowadzono nowych umiejętności, ale za to pojawiają się dodatkowe informacje, które można wykorzystać wraz z umiejętnościami opisanymi w *Podręczniku Gracza*.

Najprostsza klasyfikacja dzieli magię na magię wtajemniczeń i objawień. Niemniej istnieją więcej niż dwa jej rodzaje, o czym świadczą różnorodne klasy pozwalające rzucać czary, które przedstawiono w *Podręczniku Gracza*. Przewodnik *MISTRZA PODZIEMI* oraz Opis Świata *ZAPOMNIANYCH KRAIN* wprowadzają inne typy takich postaci, a także nowe rodzaje magii, atuty z nią związane oraz nowe zastosowania dla umiejętności powiązanych z nauką i użytkowaniem magii. Nie są to jednak jedyne rodzaje magii znane w Faerunie. Starożytni czarodzieje pozostawili spuściznę w postaci zaczarowanych klejnotów. Żyją też istoty, które władają surową mocą magii w ogóle nie posługując się czarami. Niektóre gnomy doprowadzają technologię do takich skrajności, że jej efekty przypominają magię. Są też magowie, którzy znaleźli nowe zastosowania dla metamagii. Zaklinacze rozszerzają repertuar czarów, zamieniając zaklęcia ognia w oparte na kwasie.

Wszystko to są sensowne i akceptowane formy praktykowania magii występującej w świecie. Niemniej to jedynie powierzchowne ukazanie problemu możliwych typów magii - obojętnie czy opartych na różnych sposobach rzucania czarów, mających postać specyficznej formy nauki czy wreszcie dziwnych zmianach samej magii. W tej książce przedstawiono kilka najbardziej znanych form, pozostawiając plotkarzom i magicznym amatorom pogłoski, spekulacje oraz mistyfikacje.

umiejętności oraz atuty

Magia to ważny fundament świata Faerunu, a ci, którzy ją praktykują, mogą być jego najważniejszymi mieszkańcami. Jednakże jest ona też czymś więcej niż tylko stosowaniem czarów. Wiedza magiczna bywa równie ważna - czy to w postaci rozwi-

CZAROSTWO

Zadanie	ST
Zidentyfikowanie czaru umieszczonego w wyrytej runie	15 + poziom czaru
Odkrycie wszystkich mocy samoidentyfikującego magicznego przedmiotu	20
Ustalenie, czy materiał jest dostatecznie dobrej jakości do tworzenia magicznych przedmiotów	20
Rozpoznanie znanego magicznego przedmiotu jako przedmiotu Cienistego Splotu (przy użyciu <i>wykrycia magii</i>)	20
Określenie dokładnych granic obszaru dzikiej magii (wymaga 3 rund badań)	25
Zidentyfikowanie, czy surowiec został przygotowany do tworzenia magicznych przedmiotów	25
Narysowanie kręgu w celu zwiększenia poziomu czarującego	20 + 5 × powiększenie czaru obszarowego
Opanowanie zapisków w obcej księdze czarów	25 + najwyższy poziom czaru w księdze

FALSZERSTWO

Zadanie	ST
Stworzenie fałszywego magicznego zwoju bądź księgi czarów	+5 do ST Falszerstwa

PRZESZUKIWANIE

Zadanie	ST
Wykrycie aktywnego bądź nieaktywnego portalu (wymaga domeny Portal)	20

RZEMIOSŁO

Przedmiot	Rzemiosło	ST
Papier (100 arkuszy)	Introligatorstwo	12
Papirus (100 arkuszy)	Introligatorstwo	10
Pergamin (100 arkuszy)	Introligatorstwo	10
Księga czarów	Introligatorstwo	15
Magiczna runa*	różnie	20 + poziom czaru
Magiczny tatuaż**	Kaligrafia	10, 15 lub 20

*Wymaga atutu Rycie run z *Opisu świata ZA POMNIANTCH KRAIN*.

**Używając czaru stworzenie magicznego tatuażu z *Opisu świata ZA POMNIANTCH KRAIN*.

STOSOWANIE MAGICZNYCH URZĄDZEŃ

Zadanie	ST
Naśladowanie atutu Magia cienistego spłotu w celu bezpiecznego korzystania z przedmiotów cienistego spłotu	30

UNIESZKODLIWIANIE MECHANIZMÓW

Zadanie	ST
Unieszkodliwienie magicznej runy	25 + poziom czaru (taka sama jak przy zwyczajnej magicznej pułapce)

WIEDZA (RELIGIA)

Zadanie	ST
Zidentyfikowanie bóstwa opiekuńczego religijnego przedmiotu magicznego	20

WIEDZA (TAJEMNA)

Zadanie	ST
Rozpoznanie osobistej runy osoby rzucającej czary	20
Rozpoznanie dostrojonego klejnotu	25
Rozpoznanie, że wykryta runa jest magiczna	25
Rozpoznanie powinowactwa bądź odporności materiału	25

Atuty

Atuty znajdujące się w tym rozdziale uzupełniają listę z *Podręcznika Gracza* oraz z *Opisu świata ZA POMNIANTCH KRAIN*. Podlegają one wszystkim zamieszczonym w *Podręczniku Gracza* zasadom dotyczącym ich liczby oraz częstotliwości ich wybierania. Żaden z opisanych dalej atutów nie jest atutem regionalnym.

AUTOMATYCZNE KONTRCZAROWANIE [OGÓLNY]

Możesz szybko zareagować, by kontrować czary rzucone przez przeciwników.

Warunki wstępne: Poprawiona inicjatywa, Sprawniejsze kontrczarowanie.

Korzyści: Raz na rundę możesz skontrolować czar przeciwnika, nawet jeżeli nie przygotowałeś w tym celu akcji. Ta akcja kontrczarowania wykorzystuje normalną dostępną ci w rundzie akcję. Nie możesz wykorzystać tego atutu, jeżeli jesteś nieprzygotowany.

Brak: Osoba nieposiadająca tego atutu musi w każdej rundzie przygotować akcję, jeżeli chce kontrczarować (patrz *Podręcznik Gracza*, strona 152).

CZARY TEMATYCZNE [OGÓLNY]

Stworzyłeś niezwykłą tematyczną manifestację, która nadaje twym czarom unikalne właściwości dźwiękowe bądź wizualne. Zaklęcia silnie powiązane z tym motywem rzucasz w sposób bardziej efektywny. Z kolei każdy czar, który rzucasz, w mniejszym bądź większym stopniu ukazuje twój unikalny temat.

Korzyści: Wybierz temat dla swych rzucanych czarów. Zaklęcia określone jako podstawowe dla tego tematu rzucasz na poziomie czarującego o +1 wyższym. Dodaj +5 do ST wszelkich testów Czarostwa wykonywanych w celu identyfikacji wszelkich zaklęć, które rzucasz, bez względu na to czy są one tematyczne, czy nie.

Motyw zaklęć składa się z dwóch składników. Pierwszym z nich jest zestaw czarów podstawowych dla tematu. Jest to jedno zaklęcie z każdego poziomu, którego możesz używać. Dla przykładu, czarodziej na 5. poziomie może wybrać na czary podstawowe dla motywu *łot, magiczny pocisk, promień mrozu* oraz *rój śnieżek Snilloka*.

Drugim składnikiem jest typowy efekt dźwiękowy lub wizualny, który mają wszystkie twoje czary – może to być ogień, lód czy krzyczące czaszki. Ten efekt nie zmienia zaklęć w żaden sposób, poza zwiększeniem poziomu czarującego dla zaklęć, które wybrałeś jako kluczowe dla motywu. Dla przykładu, jeżeli wybrałeś na swój motyw ogień, wówczas twój *magiczny pocisk* może mieć postać ognistych pocisków, które też są efektem działania mocy i powodują normalne obrażenia, a nie rany od ognia. Jeżeli zdecydowałeś się na temat krzyczące czaszki, wówczas twój *łot* może się przejawiać jako dwanaście małych krzyczących czaszek, które orbitują wokół ciebie, utrzymując cię w powietrzu.

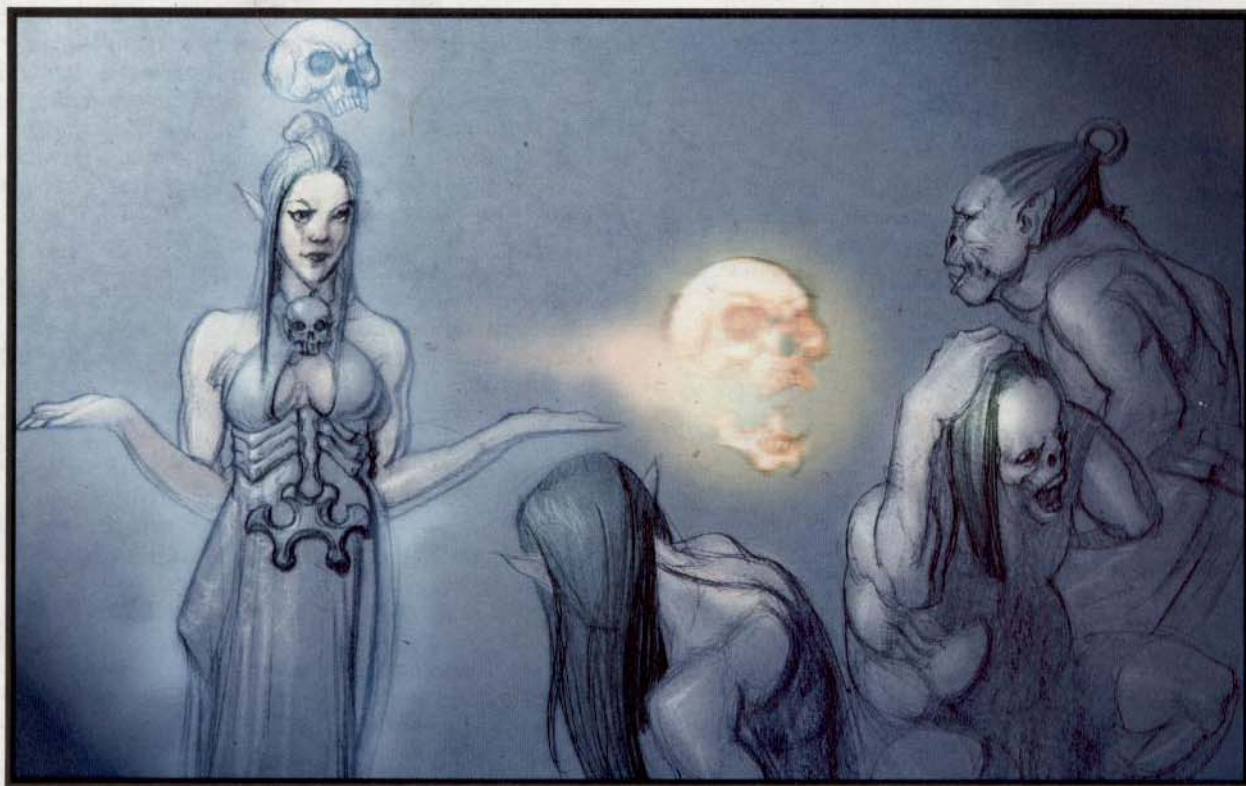
DOSTROJENIE KLEJNOTU

[TWORZENIE PRZEDMIOTU]

Możesz umagicznic klejnot, aby przechować w nim czar aż do chwili jego uruchomienia.

Warunki wstępne: Intelpekt 13+, umiejętność Rzemiosło (jubilerstwo), czarujący wtajemniczeń poziomu 3+.

Korzyści: Możesz przechowywać w klejnocie czar wtajemniczeń. Musisz mieć dostęp do tego zaklęcia (jeśli przygotowujesz czary, musisz je właśnie przygotować, w innym wypadku wystarczy, że je znasz) oraz musisz posiadać wszelkie wymagane przez nie komponenty materialne oraz kondensatory. Jeżeli rzucenie czaru zmniejszy całkowitą liczbę twoich PD, wówczas musisz zapłacić ten koszt w chwili rozpoczęcia dostrajania, dodatkowo do kosztu PD wynikającego z dostrojenia klejnotu. Komponenty materialne oczywiście ulegają zużyciu w chwili rozpoczęcia rzucania, ale kondensatory już nie (kondensatora użytego do dostrojenia klejnotu można użyć ponownie). Poziom czarującego dla zaklęcia musi być wystarczający do jego rzucenia, ale nie wyższy niż twój poziom czarującego.



Ryc. Carlo Arellano

Czary tematyczne

Do klejnotu można dostroić tylko jeden czar. Kamień musi mieć wartość 50 sz na poziom przechowywanego zaklęcia. Cena bazowa dostrojonego klejnotu (nie wliczając wartości samego kamienia) jest równa 50 sz na poziom zaklęcia razy poziom czarującego. Musisz wydać $1/25$ tej liczby w PD oraz zużyć surowce o wartości wynoszącej $1/2$ tego kosztu. Dostrojenie zajmuje godzinę plus normalny czas rzucania czaru. Wartość rynkowa magicznego klejnotu równa jest sumie jego ceny bazowej oraz wartości samego kamienia.

Szczegółowe informacje dotyczące dostrojonych klejnotów oraz ich magii znajdują się w poprzednim rozdziale, w części Magia klejnotów.

POWIEKSZENIE CZARU [METAMAGIA]

Możesz powiększyć obszar działania czarów.

Korzyści: Możesz sprawić, że rozprysk, emanacja lub fala stworzone mocą czaru będą działać na większym obszarze. Ten atut nie wpływa na zaklęcia o innym obszarze działania niż trzy wymienione. Wszelkie wymiary obszaru działania czaru ulegają powiększeniu o 50%.

Powiekszony czar wykorzystuje komórkę na czary o trzy poziomy wyższą niż rzeczywisty poziom zaklęcia.

SPLECENIE CZARU [OGÓLNY]

Twoje czary są szczególnie trudne do rozproszenia.

Korzyści: Wszelkie testy rozpraszania przeciwko twoim czarom wykonuje się z karą -2.

UDOSKONALONE WEZWANIA [OGÓLNY]

Wzywane przez ciebie stworzenia są silniejsze niż normalnie.

Warunki wstępne: Czarujący poziomu 2+.

Korzyści: Stworzenia, które sprowadzasz za pomocą dowolnego czaru wzywania są odrobinę wzmocnione. Otrzymują +1 punkt wytrzymałości na każdą kość wytrzymałości oraz premię za biegłość +1 do testów ataków oraz obrażeń.

WŁADAJĄCY MAGICZNYM OGNIEM [OGÓLNY]

Jesteś jedną z tych nielicznych osób, które mają wrodzony talent do kontrolowania surowej energii magicznej mającej postać magicznego ognia.

Korzyści: Możesz wykorzystywać magiczny ogień do wchłaniania energii czarów, wystrzeliwać niszczące pociski lub też leczyć innych, jak to opisano w poprzednim rozdziale, w części Magiczny ogień.

Specjalne: Ten atut można wybrać jedynie na 1. poziomie postaci i to jedynie za zgodą MP.

WYZBYCIE SIĘ SUROWCÓW [METAMAGIA]

Możesz rzucać zaklęcia, nie używając komponentów materialnych.

Warunki wstępne: Dowolny inny atut metamagiczny.

Korzyści: Zaklęcie, względem którego użyjesz tego atutu, możesz rzucić, nie mając komponentów materialnych. Wyzbycie się surowców nie wpływa na czary niewymagające komponentów materialnych lub wymagające komponentów materialnych kosztujących więcej niż 1 sz.

Czar poddany działaniu tego atutu wykorzystuje komórkę odpowiadającą normalnemu poziomowi zaklęcia, zmodyfikowanemu w zależności od użycia innych atutów metamagicznych.

ZAMIANA ENERGII [METAMAGIA]

Możesz zmodyfikować zaklęcie wykorzystujące jeden rodzaj energii tak, iż będzie oparte na innym jej rodzaju.

Warunki wstępne: Dowolny inny atut metamagiczny, 5 rang w Wiedzy (tajemnej)

Korzyści: Wybierz jeden rodzaj energii: dźwięk, elektryczność, kwas, ogień lub zimno. Możesz zmodyfikować zaklęcie o jakiejś energii w określniku, zastępując ją wybraną przez siebie energią. Czar ze zmienioną energią we wszystkich aspektach poza typem zadawanych obrażeń działa normalnie. Na przykład, kwasowa *kula ognista* wciąż zadaje obrażenia w 6-metrowej fali, lecz zadaje obrażenia od kwasu, a nie od ognia.

Jeżeli czar ma dodatkowy efekt, wówczas po zmianie energii w tym aspekcie nic się nie dzieje. Na przykład, czar *krzyk* ogłusza stworzenia oraz zadaje dodatkowe obrażenia stworzeniom kryształowym. Nawet jeżeli w tym przypadku energię dźwiękową zastąpi ogień, ofiary wciąż mogą zostać ogłuszone, zaś kryształowe stworzenia wciąż otrzymują dodatkowe rany. Czasami pomniejsze efekty czaru są bezpośrednio powiązane z energią czaru, dla przykładu *płonąca kula* może podpalić przedmioty, ale kwasowa bądź dźwiękowa *płonąca kula* już nie.

Jeśli część zadawanych przez zaklęcie obrażeń nie wynika z działania energii, wówczas ten atut nie wpływa na nie. Dla przykładu, *burza lodowa* zadaje 3k6 ran miazdżonych oraz 2k6 obrażeń od zimna. Elektryczna *burza lodowa* zada 3k6 obrażeń miazdżonych oraz 2k6 ran od elektryczności.

Czar o zamienionej energii wykorzystuje komórkę odpowiadającą normalnemu poziomowi zaklęcia, zmodyfikowanemu w zależności od użycia innych atutów metamagicznych.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilka razy, za każdym razem stosując go do innego typu energii.

klasy prestiżowe

Przedstawione dalej klasy prestiżowe stanowią uzupełnienie tych przedstawionych w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI* oraz w *Opisie świata ZAPOMNIANYCH KRAIN*. Oczywiście wybrać je mogą wszyscy spełniający wymagania bohaterowie.

czarodziej gildii z waterdeep

Zakon Czujnych Magów i Obrońców to jedna z najpotężniejszych gildii w Waterdeep, jednakże większość mieszkańców ledwie zdaje sobie sprawę z jego istnienia. Mhair Szeltune, szacowna mistrzyni zakonu, zdecydowała się zająć zupełnie neutralne stanowisko w politycznych oraz ekonomicznych sprawach miasta. Zachęca członków swej organizacji do zajmowania się tylko sztuką magiczną i zostawiania polityki innym. Magowie zatem studiują i wymieniają się informacjami, tworzą czarodziejskie przedmioty, zwiększając finansową niezależność gildii oraz oferując swe usługi innym służbom miejskim jako czarodziej straży czy też magiczna straż pożarna (w jej skład wchodzi magowie znający czary i posiadający przedmioty magiczne nadające się do walki z ogniem). Polityczna neutralność zakonu oraz wspieranie mieszkańców miasta to opłacalna taktyka – choć ci ostatni nie wiedzą zbyt wiele o organizacji, posiadają wystarczająco wiele informacji, by się jej nie obawiać.

Większość członków gildii to czarodzieje, ale w jej szeregach mile witane są również inne osoby posługujące się

zaklęciami wtajemniczeń. Do zakonu wstępują zaklinacze, a czasami jego członkami zostają również bardowie. Przedstawiciele obu tych klas uzyskują dostęp do tych samych informacji co czarodzieje, ale otrzymują z nich mniej natychmiastowych korzyści, jako że w inny sposób zdobywają czary.

Czarodzieje gildii z Waterdeep są zazwyczaj stałymi mieszkańcami lub długotrwałymi gośćmi miasta o tej nazwie, chociaż wielu z nich można spotkać w trakcie podróży. Do zakonu należy tak wiele różnych osobowości, jak wielu jest czarodziejów.

Ta klasa prestiżowa może służyć MP za model, na podstawie którego stworzy podobne, jednakże związane z innymi gildiami ZAPOMNIANYCH KRAIN. Członek Bractwa Tajemnic z Luskan może dysponować kilkoma zdolnościami typowymi dla przedstawiciela Zakonu Czujnych Magów i Obrońców z Waterdeep (najprawdopodobniej będzie to dostęp do źródła czarów), ale pozostałe cechy mogą być zupełnie inne.

Kość Wytrzymałości: k4.

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać czarodziejem gildii z Waterdeep.

Charakter: Dowolny nie-zły.

Umiejętności: Alchemia ranga 4, Czarostwo ranga 8, Wiedza (tajemna) ranga 8, Wróżenie ranga 4.

Atuty: Zapisanie zwoju, dowolny atut metamagiczny i Przenikanie czaru lub Zogniskowanie czaru (w wybranej szkole).

Czarowanie: Umiejętność rzucania czarów wtajemniczeń 3. poziomu.

Specjalne: Przyszli członkowie muszą wpłacić wpisowe w wysokości 1000 sz.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności czarodzieja gildii (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich) to: Alchemia (Int), Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (dowolna) (Int) oraz Wróżenie (Int). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe czarodzieja gildii:

Biegłość w pancerzu i broni: Czarodziej gildii nie zyskuje biegłości w żadnej broni ani pancerzu.

Czary na dzień/znane czary: Szkolenie czarodzieja gildii skupia się na magii. Dlatego też co każdy poziom w tej klasie prestiżowej czarodziej gildii zyskuje zaklęcia tak, jakby awansował na kolejny poziom czarującej klasy, której był przedstawicielem zanim zdecydował się na tę klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (na przykład, nowych atutów metamagicznych lub tworzenia przedmiotów), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego.

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

Członkostwo: Postać staje się pełnoprawnym członkiem Zakonu Czujnych Magów i obrońców. Ma prawo głosować w sprawach związanych z działaniem organizacji, korzystać z jej biblioteki oraz pracowni (choćby dostęp do tych sal zależy od starszeństwa), a także uzupełniać zapas komponentów materialnych (zwykle komponenty są zazwyczaj darmowe bądź mają symboliczny koszt, komponenty kosztujące pewną liczbę sztuk złota może uzyskać „po kosztach”).

Członkostwo w zakonie nakłada następujące obowiązki i odpowiedzialności:

- Miesięczne opłaty członkowskie w wysokości 25 sz (można opłacić do jednego roku z góry);
- Posłuszeństwo wobec nakazów mistrzów;
- Pomoc innym członkom w razie potrzeby (co zazwyczaj oznacza pomoc tym, którzy są w niebezpieczeństwie, ale może chodzić również o pomoc również w innego typu pracach);
- Obrona miasta Waterdeep, gdy do tego wezwą mistrzowie lub prawnicy przedstawiciele rządu Waterdeep;
- Poświęcenie dla zakonu osobistego czasu oraz energii (10% kara do PD).

Ten ostatni warunek zazwyczaj uważa się za najbardziej uciążliwy. W ciągu każdej pory roku członek zakonu musi spędzić dziesięć dni, bezpośrednio wspomagając gildię. Może to być dowolne zadanie zlecone przez mistrzów:

praca ze strażą miejską, służba rzucającego czary wtajemniczeń strażnika dla osoby prywatnej, praca w miejskiej straży pożarnej, tworzenie magicznych przedmiotów, wykonywanie obowiązków administracyjnych i tak dalej. Ta forma pomocy

nie musi być szczegółowo określona, chyba że MP oraz gracz tego chcą. Bez względu na formę, oznacza karę do PD w wysokości 10%, kumulującą się z wszelkimi innymi karami, jakie otrzymuje postać (jak choćby ta wynikająca z wieloklasowości). To odzwierciedla koszt tworzenia magicznych przedmiotów na użytek zakonu, koszt w PD rzucania czarów oraz inną osobistą energię zużytą na cele gildii. (Postać wciąż ponosi pełne koszty w sz oraz PD w przypadku przedmiotów magicznych stworzonych wyłącznie na własny użytek).

Szybsze zdobywanie czarów: Na każdym kolejnym poziomie tej klasy prestiżowej, postać otrzymuje trzy wybrane przez siebie czary z dowolnego poziomu, które może rzucać. Wpisuje je do swej księgi zaklęć.

Źródło czarów (zc): Poczynając od 2. poziomu, członkowie Zakonu Czujnych Magów i obrońców mogą przywołać czary z poziomów od 1. do 3. ze wspólnego tak zwanego źródła czarów. Na 6. poziomie mogą korzystać w ten sposób z zaklęć do 6. poziomu, a na 10. tej klasy prestiżowej mogą za pomocą źródła czarów przywołać czary do 9. poziomu. Więcej informacji znajduje się w poprzednim rozdziale, w części Źródła czarów.

Premiowy atut tworzenia przedmiotów: Na 3. poziomie członek zakonu może wybrać dodatkowy atut tworzenia przedmiotów (musi jednak spełniać wszelkie warunki wstępne).

Premiowy język: Członkowie zakonu studiują Sztukę dogłębnie i nie zatrzymują ich nawet granice kulturowe. Dlatego też często uczą się języków, które

mogą okazać się przydatne w badaniach. Bohater może zwiększyć o jedną wybraną mowę znane języki. Mogą to być języki starożytne (patrz część Język w Rozdziale 3: Życie w Faerunie w *Opisie Świata ZAPOMNIANYCH KRAJÓW*).



Czarodziej gildii

TABELA 3-1: CZARODZIEJ GILDII Z WATERDEEP

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary na dzień
		Wytrwałość	Refleks	Wolę		
1	+0	+0	+0	+2	Członkostwo, szybsze zdobywanie czarów	obecna klasa +1
2	+1	+0	+0	+3	Źródło czarów I	obecna klasa +1
3	+1	+1	+1	+3	Premiowy atut tworzenia przedmiotów	obecna klasa +1
4	+2	+1	+1	+4	Premiowy język	obecna klasa +1
5	+2	+1	+1	+4	Sprawniejsze kontrczarowanie	obecna klasa +1
6	+3	+2	+2	+5	Źródło czarów II	obecna klasa +1
7	+3	+2	+2	+5	Sprawniejsze rozpraszanie magii	obecna klasa +1
8	+4	+2	+2	+6	Premiowy język	obecna klasa +1
9	+4	+3	+3	+6	Czar przetwarzania zaklęć	obecna klasa +1
10	+5	+3	+3	+7	Źródło czarów III	obecna klasa +1

Atut Sprawniejsze kontrczarowanie: Na 5. poziomie postać otrzymuje atut Sprawniejsze kontrczarowanie. Gdy miastu grożą rzucający zaklęcia wrogowie, wówczas miejscy urzędnicy często wzywają zakon, aby jego członkowie uratowali Waterdeep przed zniszczeniem. Dlatego też przedstawiciele gildii doskonałą umiejętności kontrczarowania, dzięki czemu łatwiej im przychodzi eliminowanie zagrożeń wynikających z „nierozsądnego” używania magii. Mistrzowie uważają, iż jest to lepsze rozwiązanie niż ranienie tych nieodpowiedzialnych osób, które posługują się niszczycielskimi czarami. Kara nie owych przestępców pozostawia władzom miejskim.

**Sprawniejsze rozprasza-
nie magii:** Czasami członkowie zakonu muszą radzić sobie z działającymi efektami magicznymi. Dlatego też przez lata uczyli się efektywniej rozpraszać magię. I poczynając od 7. poziomu mogą dodać +2 do wszystkich testów poziomu czarującego wykonywanych w celu rozproszenia magii.

Czar przetłumaczenie zaklęcia: Na 9. poziomie do listy zaklęć 4. poziomu czarodzieja gildii z Waterdeep dodać należy przetłumaczenie zaklęcia. Postać musi się nauczyć tego czaru w normalny sposób, podobnie jak wszystkich innych.

DUCHOWNY HARFIARZY

Niemal każdy Harfiarz uznaje potęgę bóstw, które doprowadziły do stworzenia organizacji: Deneira, Eldath, Lliiry, Mielikki, Milila, Mystry, Oghmy, Selune, Silvanusa oraz Tymory, a także elfich bóstw Aerdire Faenyi, Angharradh, Corellona Larethiana, Erevana Ilesere, Femmarelle Mestarine, Hanali Celanil, Labelasa Enoretha, Rillifane Rallathila, Sehanine Księżycowy Łuk oraz Solonora Thelandiry. Mimo to część członków tej grupy stara się silniej związać z bóstwami, które zebrały się w Miejsu Tanów.

Większość duchownych Harfiarzy to ludzie, półelfy lub elfy będący kapłanami, którzy wybrali na opiekuna jedno z wymienionych wcześniej bóstw. Niemniej ci członkowie organizacji wywodzą się z wielu środowisk, kultur i religii, oczywi-

ście pod warunkiem, że wyznają bogów i boginie nienakładające do złego lub czynienia bezsensownych zniszczeń. Chętnie przyjmowani są ludzcy druidzi, krasnoludscy paladyni, gnomi tropiciele, niziołkowi łotrzykowie/kapłani Brandobarisa i wielu innych. Bóstwa, których dziedziny i zainteresowania są pokrewne patronom Harfiarzy, to Akadi, Azuth, Chauntea, Czerwona Rycerka, Gwaerona Wichura, Lathander, Lurue, Savras, Shaundakul, Shallia, Valkur i wiele bogów różnych rasowych panteonów o charakterach neutralnych czy dobrych.

Przedstawiciele tej klasy prestiżowej można spotkać, gdy podróżują samotnie lub w towarzystwie innych Harfiarzy czy sojuszników o podobnych poglądach. Jednak nawet samotny duchowny Harfiarz zawsze może liczyć na wsparcie osób oddanych jego sprawie.

Kość Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać duchownym Harfiarzem:

Charakter: Dowolny nie-zły.

Umiejętności: Czarostwo ranga 8, Dyplomacja ranga 4, Wiedza (religia) ranga 8, Wiedza (tajemna) ranga 4.

Atuty: Czujność, Żelazna wola.

Czarowanie: Umiejętność rzucania czarów objawień 3. poziomu.

Specjalne: Poręczenie Harfiarza oraz zgoda wysoko postawionych członków tej organizacji. Ponadto bóstwo patronujące postaci nie może być ani złe, ani dążyć do bezsensownego niszczenia.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności duchownego Harfiarza (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich) to: Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Tajniki dziczy (Rzt), Wiedza (dowolna) (Int), Wróżenie (Int), Wycucie kierunku (Rzt), Wycucie pobudek (Rzt), Występy (Cha), Zauważanie (Rzt), Zwierzęca empatia (Cha, umiejętność wyłączna). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

TABELA 3-2: DUCHOWNY HARFIARZY

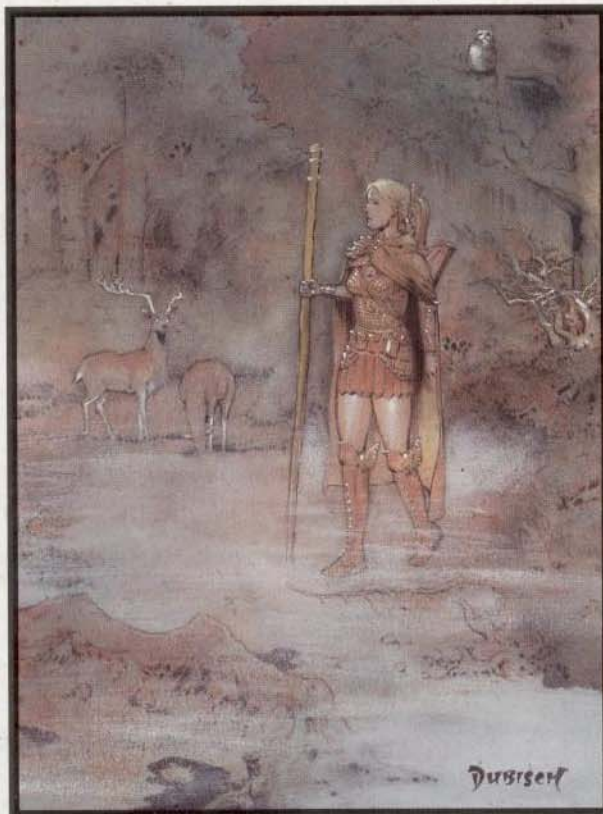
Poziom.	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na		
		Wytrzymałość	Refleks	Wolę
1	+0	+2	+0	+2
2	+1	+3	+0	+3
3	+2	+3	+1	+3
4	+3	+4	+1	+4
5	+3	+4	+1	+4

Specjalne

Błogosławieństwo, wiedza Harfiarzy
Błogosławieństwo
Błogosławieństwo
Błogosławieństwo
Błogosławieństwo

Czary na dzień

obecna klasa +1
obecna klasa +1
obecna klasa +1
obecna klasa +1
obecna klasa +1



Duchowny Harfiarz

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe duchownego Harfiarzy:

Biegłość w pancerzu i broni: Duchowny Harfiarzy biegle posługuje się wszelką bronią prostą oraz wszystkimi pancerzami (lekkimi, średnimi i ciężkimi) i tarczami.

Czary na dzień/znane czary: Szkolenie tego członka Harfiarzy skupia się na magii. Dlatego też, co każdy poziom w tej klasie prestiżowej zyskuje on zaklęcia tak, jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucać czary objawień, której był przedstawicielem zanim zdecydował się na tę klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (na przykład, nie odganiaania i nie niszczy skutecznie nieumarłych, nie zyskuje nowych atutów metamagicznych lub tworzenia przedmiotów), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego.

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

Błogosławieństwa: Na każdym poziomie duchowny Harfiarzy może wybrać jedno z błogosławieństw z Tabeli 3-3: Błogosławieństwa duchownego Harfiarzy. Ich dostępność zależy od liczby równej sumie poziomowi w tej klasie prestiżowej oraz premii z Roztropności. Oczywiście postać może wybrać słabsze błogosławieństwo niż najpotężniejsze z dostępnych. Każde błogosławieństwo można wybrać tylko raz.

Wiedza Harfiarzy: Podobnie jak bard, duchowny Harfiarzy ma talent do wyłapywania strzępków informacji. Ta zdolność działa dokładnie tak, jak wiedza bardów (patrz opis klasy barda w *Podręczniku Gracza*). Jeśli duchowny Harfiarzy jest też bardem (lub postacią posiadającą poziom w innej klasie zapewniającej tę zdolność – na przykład mistrzem wiedzy lub zwiadowcą Harfiarzy), wówczas na potrzeby korzystania z tej zdolności poziomy w klasie prestiżowej i w klasie barda (lub innej odpowiedniej klasy) się kumulują.

ezoteryczny wędrowiec

Ezoteryczni wędrowcy władają magią objawień, lecz odrzucają normalną kościelną hierarchię i zamiast tego wybierają

wolność, włączyć i niezależność. Wierzą, że służba bóstwom wymaga od nich doświadczenia świata, poznania jego ukrytego piękna oraz prawdy, a także odkrycie tego, jak jaźń łączy się ze światem zewnętrznym. Ezoteryczni wędrowcy słyną z umiejętności tworzenia eliksirów oraz magicznych klejnotów.

Większość ezoterycznych wędrowców zaczyna karierę jako kapłani, chociaż tą ścieżką podążają również niektórzy druidzi i tropiciele. Ponieważ niezależność wędrowców wiąże się z odrzuceniem wszelkiego zwierzchnictwa, zatem mnisi i paladyni wybierają tę klasę prestiżową jedynie wówczas, gdy uchybią swoim ślubom. Znaczna część ezoterycznych wędrowców wyznaje bóstwa piękna, indywidualizmu, miłości, hedonizmu, charyzmy, samodoskonalenia, ciemności, księżyca, radości, płodności, macierzyństwa, tańca, muzyki, choroby, trucizny, szczęścia, pecha lub pór roku.

Ezoteryczni wędrowcy BN zazwyczaj działają samotnie. Kontakty z innymi (włączając w to również przedstawicieli tej klasy prestiżowej) wolą ograniczyć do spotkań w cztery oczy niż grupowych zebrań. Czasami szukają kogoś do ochrony lub też przyjaciół, którzy zrównoważą ich ograniczone umiejętności bojowe.

Kość Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać ezoterycznym wędrowcem:

Charakter: Dowolny nie-praworządny.

Umiejętności: Alchemia ranga 3, Dyplomacja ranga 8, Profesja (zielarz) ranga 3, Wiedza (natura) ranga 3, Występy ranga 3.

Atuty: Żelazna wola.

Czarowanie: Umiejętność rzucania czarów objawień 2. poziomu.

UMIEJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności tajemniczego wędrowca (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich) to: Alchemia (Int), Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Półśłówka (Rzt), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (natura) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int) oraz Występy (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

TABELA 3-3: BŁOGOSŁAWIEŃSTWA DUCHOWNEGO HARFIARZY

Modyfikator z Rzt + poziom	Błogosławieństwo	Efekt
1	Źródło Eldath	Może 1/dzień stworzyć wodę jak kapłan na poziomie równym najwyższemu posiadanemu poziomowi w klasie pozwalającej rzucać czary objawień
2	Laska Silvanusa	Atut Zogniskowanie broni (drag)
3	Oko Deneira	Premia ze świętości +2 do rzutów obronnych przeciwko glifom, runom oraz symbolom
4	Głos Milila	Premia ze świętości +1 do wszystkich testów opartych na Charyzmie
5	Krok Mielikki	Zwiększ szybkość w lekkim lub średnim pancerzu o 3 metry
6	Serce Lliiry	Premia ze świętości +2 do rzutów obronnych przeciwko efektom strachu oraz przymusu
7	Olśnienie Oghmy	Atut Zogniskowanie umiejętności (dowolna Wiedza)
8	Światłość Selune	Widzenie w słabym świetle (lub podwojony zasięg obecnego widzenia w słabym świetle)
9	Laska Mystry	Premia z olśnienia +2 do rzutów obronnych przeciwko efektom magicznym
10+	Uśmiech Tymory	Raz dziennie może dodać premię ze szczęścia +2 do jednego rzutu obronnego (może tego dokonać po poznaniu rezultatu rzutu obronnego)

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe ezoterycznego wędrowca:

Biegłość w pancerzu i broni: Ezoteryczny wędrowiec nie zyskuje biegłości w żadnej broni ani pancerzu. Wiele z jego zdolności wymaga całkowitej swobody ruchów oraz pełnego zaufania aparycji. Kiedy nosi jakąkolwiek zbroję lub też używa tarczy, wówczas nie dysponuje zdolnością boska chwała, a także nie może wykorzystywać żadnej ze zdolności czaropodobnych.

Czary na dzień/znane czary:

Ezoteryczny wędrowiec kontynuuje poznawanie magii oraz zajmuje się innymi badaniami. Dlatego też co każdy poziom w tej klasie prestiżowej zyskuje on zaklęcia tak, jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucać czary objawień, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na tę klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (na przykład, zwiększonej szansy kontrolowania bądź karcenia nieumarłych), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego.

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

Boska chwała (zn): Ezoteryczny wędrowiec, który nie nosi zbroi, otrzymuje premię uświęconą (bądź błuźnierczą, jeżeli jego bóstwo opiekuńcze jest złe) do KP równą premii z Charyzmy (jeśli jest większa od 0).

Uśpienie (zc): Ezoteryczny wędrowiec może użyć *uśpienia* raz dziennie jak zaklinacz na poziomie równym następującej liczbie: poziom w tej klasie prestiżowej plus najwyższy poziom w klasie pozwalającej rzucać czary objawień (ST = 11 + modyfikator z Cha).

Chowaniec: Poczynając od 2. poziomu, ezoteryczny wędrowiec może pozyskać chowańca, podobnie jak czarodziej bądź zaklinacz. W przypadku postaci posiadających również poziom w którejś z wymienionych klas, dodaje się do poziomów w tej klasie prestiżowej na potrzeby obliczania naturalnego

pancerza, Intelaktu oraz specjalnych zdolności chowańca.

Tajniki natury: Na 2. poziomie ezoteryczny wędrowiec otrzymuje premię za biegłość +2 do wszystkich testów Profesji (zielnarz) oraz Wiedzy (natura).

Magia klejnotów (zn): Ezoteryczny wędrowiec na 3. poziomie poznaje tajniki magii klejnotów, opisanej w poprzednim rozdziale. Otrzymuje atut Dostrojenie klejnotu i może wykorzystać go do przechowania każdego czaru, jaki może rzucać – obojętnie, czy jest to zaklęcie objawień, czy wtajemniczeń.

Oparcie się urokom: Poczynając od 3. poziomu, ezoteryczny wędrowiec otrzymuje premię uświęconą (bądź błuźnierczą, jeżeli jego bóstwo opiekuńcze jest złe) +2 do rzutów obronnych wykonywanych przeciwko efektom ze szkoły zaklinanie (uroki).

Warzenie eliksirów: Na 4. poziomie ezoteryczny wędrowiec otrzymuje atut Warzenie eliksirów.

Sugestia (zc): Na 5. poziomie ezoteryczny wędrowiec może użyć raz dziennie *sugestii* jak zaklinacz na poziomie równym następującej liczbie: poziom w tej klasie prestiżowej plus najwyższy poziom



Ezoteryczny wędrowiec

TABELA 3-4: EZOTERYCZNY WĘDROWIEC

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary na dzień
		Wytrwałość	Refleks	Wolę		
1	+0	+0	+2	+2	Boska chwała, <i>uśpienie</i>	obecna klasa +1
2	+1	+0	+3	+3	Chowaniec, tajniki natury	obecna klasa +1
3	+1	+1	+3	+3	Magia klejnotów, oparcie się urokom	obecna klasa +1
4	+2	+1	+4	+4	Warzenie eliksirów	obecna klasa +1
5	+2	+1	+4	+4	Sugestia	obecna klasa +1
6	+3	+2	+5	+5	Potężniejszy eliksir I	obecna klasa +1
7	+3	+2	+5	+5	<i>Zauroczenie potwora</i>	obecna klasa +1
8	+4	+2	+6	+6	Potężniejszy eliksir II	obecna klasa +1
9	+4	+3	+6	+6	<i>Masowy urok</i>	obecna klasa +1
10	+5	+3	+7	+7	Bezczasowe ciało, potężniejszy eliksir III	obecna klasa +1

w klasie pozwalającej rzucać czary objawień (ST = 13 + modyfikator z Cha).

Potężniejszy eliksir I: Ezoteryczny wędrowiec 6. poziomu może warzyć eliksiry jakby miał dostęp do wszystkich zaklęć czarodzieja/zaklinacza z 0. i 1. poziomu (nawet jeżeli nie znajdują się one na jego liście czarów). Do stworzenia takiej mikstury nie musi też przygotować danego zaklęcia. Zamiast tego musi w czasie warzenia eliksiru z czarem, który nie znajduje się na jego liście, pozostawić jedną wolną komórkę na zaklęcia z odpowiedniego poziomu. Oczywiście musi dostarczyć wszelkie niezbędne Komponenty materiałne oraz kondensatory.

Zauroczenie potwora (zc): Na 7. poziomie ezoteryczny wędrowiec może użyć raz dziennie *zauroczenia potwora* jak zaklinacz na poziomie równym następującej liczbie: poziom w tej klasie prestiżowej plus najwyższy poziom w klasie pozwalającej rzucać czary objawień (ST = 14 + modyfikator z Cha).

Potężniejszy eliksir II: Jak potężniejszy eliksir I, z tą różnicą, że 8-poziomowy ezoteryczny wędrowiec może tworzyć mikstury jakby miał dostęp do wszystkich zaklęć czarodzieja/zaklinacza z 2. poziomu.

Masowy urok (zc): Na 9. poziomie, ezoteryczny wędrowiec może użyć raz dziennie *masowego uroku*, jak zaklinacz z poziomem równym sumie jego poziomu w klasie prestiżowej oraz najwyższego poziomu w klasie rzucającej czary objawień (ST = 14 + modyfikator z Cha).

Bezczasowe ciało: Po osiągnięciu 10. poziomu, ezoteryczny wędrowiec nie otrzymuje żadnych kar do atrybutów wynikających ze starzenia (patrz *Podręcznik Gracza*, Tabela 6-5: Efekty starzenia, strona 93). Ponadto nie można go magicznie postarzyć. Wciąż jednak należy brać pod uwagę wszelkie kary, jakich wcześniej doznał. Natomiast premie wciąż go dotyczą. Ezoteryczny wędrowiec umiera też ze starości, gdy nadejdzie jego czas.

Potężniejszy eliksir III: Jak potężniejszy eliksir I, z tą różnicą, że 10-poziomowy ezoteryczny wędrowiec może tworzyć mikstury, jakby miał dostęp do wszystkich zaklęć czarodzieja/zaklinacza z 3. poziomu.

gnomi wynalazca

Gnomi wynalazcy parają się technologią i tworzą fantastyczne urządzenia. Zagłębiają się nawet w magię cienia, gdy do wykonania zadania nie wystarcza zwykłe wyposażenie. Ich broń, zbroje oraz narzędzia wymagają częstych napraw i konserwacji, ale dostarczają one niemagicznych efektów porównywalnych z niektórymi czarami wtajemniczeń.

TABELA 3-5: GNOMI WYNALAZCA

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Znane moce mechanizmów				
		Wytrwałość	Refleks	Wolę		0	1	2	3	4
1	+0	+0	+2	+0	Przedmiot wynalazcy	4	2	—	—	—
2	+1	+0	+3	+0	Dodatkowy przedmiot	5	2	—	—	—
3	+2	+1	+3	+1	Zogniskowanie umiejętności	5	3	1	—	—
4	+3	+1	+4	+1	Dodatkowy przedmiot	6	3	2	—	—
5	+3	+1	+4	+1	Odzysk	6	4	2	1	—
6	+4	+2	+5	+2	Dodatkowy przedmiot	7	4	3	2	—
7	+5	+2	+5	+2	Prototyp	7	5	3	2	1
8	+6	+2	+6	+2	Dodatkowy przedmiot	8	5	4	3	2
9	+6	+3	+6	+3	Efekt cienia	8	5	4	3	2
10	+7	+3	+7	+3	Dodatkowy przedmiot	9	5	5	4	3

Większość gnomich wynalazców jest utalentowanymi artystami i rzemieślnikami, zazwyczaj łotrzykami, bardami czy czarodziejami (zwłaszcza iluzjoniści nadają się na wynalazców, a to dzięki dostępowi do magii cienia). Na polu tym działa również kilku tropicieli i kapłanów, ale przedstawiciele innych klas bardzo rzadko zostają wynalazcami, a to ze względu na wymaganą szeroką i głęboką znajomość wielu umiejętności.

Gnomi wynalazcy BN lubią handlować informacjami oraz konkurują między sobą w wynalazkach i zwracaniu uwagi. Niektórzy pracują w grupach, podczas gdy inni wolą izolację i badania w samotności. Inni, rezygnując z aktywnych badań, studiują magię lub też zostają doradcami przy dużych przedsięwzięciach inżynierskich, takich jak mosty i zamki.

Chociaż nazwa tej klasy prestiżowej sugeruje inaczej, również kilku ludzi – wszyscy pochodzący z wyspy Lantan – znanych jest z umiejętności wynalazczych. Mówią oni o sobie lantańscy wynalazcy, ale poza tym mają zdolności tej klasy prestiżowej.

Kość Wytrzymałości: k6

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać gnomim wynalazcą:

Rasa: Gnom (lub człowiek z Lantan).

Umiejętności: Alchemia (ranga 3, Profesja (aptekarz, inżynier lub inżynier wojskowy) (ranga 3, Rzemiosło (jubilerstwo, kowalstwo, obróbka metali, płatnerstwo, ślusarstwo, zakładanie wnyków lub zbrojmistrzostwo) (ranga 8, Rzemiosło (dowolne dwie inne z powyższej listy) (ranga 4, Unieszkodliwianie mechanizmów (ranga 2, Wiedza (architektura) (ranga 4, Wiedza (inżynieria) (ranga 4.

Atrybuty: Błyskawiczny refleks, Zogniskowanie umiejętności (dowolne z powyższych Rzemiosł).

Czarowanie: Umiejętność rzucania 1-poziomowych czarów wtajemniczeń ze szkoły iluzji.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności gnomiego wynalazcy (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich) to: Alchemia (Int), Koncentracja (Bd), Nasłuchiwanie (Rzt), Profesja (Rzt), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (Int), Stosowanie liny (Zr), Szacowanie (Rzt), Unieszkodliwianie mechanizmów (Int) oraz Wiedza (architektura i inżynieria) (Int). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe gnomiego wynalazcy:

Biegłość w pancerzu i broni: Gnomi wynalazca biegle posługuje się wszystkimi rodzajami broni prostej, lekkimi i średnimi pancerzami oraz tarczami. Kary do testów z pancerza wynikające z noszenia zbroi cięższej niż skórzna odnoszą się do testów umiejętności Ciche poruszanie, Kradzież kieszonkowa, Równowaga, Skakanie, Ukrywanie, Upadanie, Wspinaczka i Wyzwalanie się.

Przedmiot wynalazcy: Gnomi wynalazca dysponuje umiejętnością wytwarzania niemagicznych urządzeń, które duplikują efekty niektórych czarów. Zamiast używać do tego celu magii, wykorzystuje on wiedzę na temat tłoków, przekładni, soczewek oraz innych prostych wynalazków mechanicznych. Z tego powodu taki przedmiot jest zazwyczaj niewygodny i złożony, z wieloma nasadkami, soczewkami, śrubkami, drutami oraz rurkami. Z założenia wszystkie mechanizmy wynalazcy zajmują dwa miejsca na przedmioty: dowolne jedno plus albo miejsce na pas, albo płaszcz. Możliwe jest zbudowanie mechanizmów, które zajmują tylko jedno miejsce, ale kosztują one dwa razy więcej.

Wynalazca może budować jedynie takie przedmioty, które duplikują znane mu efekty (patrz dalej). Wszystkie mechanizmy mają ładunki, które reprezentują paliwo i inne substancje wymagane do uzyskania efektu. Po pewnej liczbie użyć mechanizm przestaje działać do chwili, aż wynalazca nie zużyje więcej czasu i pieniędzy, by go przebudować. Na przykład, wynalazca tworzy przypominające karwasze urządzenie, które zapewnia noszącemu je odpowiednik czaru *bycza siła*. Urządzenie ma 5 ładunków, a gdy te zostaną zużyte, wówczas mechanizm przestaje działać do chwili aż wynalazca go nie przebuduje. Owo przemodelowanie kosztuje połowę sumy wymaganej do zbudowania przedmiotu od zera.

Stworzenie mechanizmu wymaga czasu oraz surowców, tak jakby wynalazca tworzył magiczny przedmiot (1 dzień na 1000 sz ceny bazowej). Jednakże, w przeciwieństwie do tworzenia magicznego przedmiotu, wynalazca nie musi jako części tego procesu wydać PD. Po prostu poświęca on dostatecznie dużo czasu i złota na wykonanie przedmiotu, używając poniższej tabeli do określenia ceny bazowej mechanizmu.

Efekt

50 ładunków*, aktywacja przez użycie

Zajmuje tylko jedno miejsce

Cena bazowa

Poziom mocy** × poziom wynalazcy*** × 1000 sz

Koszt całkowity × 2

*Wynalazca może stworzyć mechanizm nawet z jedynie 5 ładunkami, proporcjonalnie obniżając koszt.

**Na potrzeby określania ceny 0-poziomowa moc ma 1/2 wartości 1-poziomowej mocy mechanizmu.

***Postać może stworzyć mechanizm z efektywnym poziomem wynalazcy mniejszym niż jej, pod warunkiem, że jest to minimalny poziom niezbędny do nauczania się tej mocy.



Gnomi wynalazca

Dla przykładu, wynalazca z 3. poziomu chce stworzyć (opisany wcześniej) mechanizm *byczej siły*, która jest mocą mechanizmu z 2. poziomu (patrz dalej). A zatem stworzenie tego urządzenia z 50 ładunkami na minimalnym poziomie kosztuje $2 \times 3 \times 1000$ sz, czyli 6000 sz. Jego wykreowanie zajmuje 6 dni

pracy. Gdy ładunki zostaną zużyte, wówczas mechanizm staje się bezużyteczny.

Do mechanizmów wynalazcy stosuje się zasady ze strony 243 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI* mówiące o określaniu kosztu przedmiotów o wielu zdolnościach. Stosuje się do nich również takie same ograniczenia dotyczące zajmowanego przez nich miejsca, co do magicznych przedmiotów (karwasze, hełm, płaszcz i tak dalej), więc postać nie może nosić urządzeń, które wykorzystuje miejsce karwaszów, w tym samym czasie korzystając z *rękawic ogrowej siły*.

Mechanizmy wynalazcy są duże i nieporęczne. Pomnóż moc urządzenia (gdzie 0-poziomowa moc urządzenia liczy się jak 1/2 poziomu) przez 0,027 metrów sześciennych oraz 2,5 kilograma, by określić jego objętość i wagę (dodaj do siebie wagi i objętości urządzeń z wieloma mocami). Przedmioty są na tyle duże, by traktować je jako oddzielne rzeczy z punktu widzenia akcji atakowania obiektu. Mechanizm ma 5 punktów wytrzymałości na każde 0,027 metra sześciennego objętości oraz trwałość 10. Urządzenie może zostać wykonane ze specjalnych materiałów (takich jak adamantyt czy mithril), co zwiększy jego trwałość oraz liczbę punktów wytrzymałości. Traktuj każde 0,027 metra sześciennego jak miecz, gdy obliczasz modyfikator pierwotnej ceny bazowej (specjalne materiały nie wpływają na cenę przebudowy przedmiotu).

Moce mechanizmów gnomiego wynalazcy: Magowie dzierżą moc tajemną, kapłani zaś korzystają z boskich

energii, natomiast wynalazcy wykorzystują zwykłe narzędzia oraz dziwne odczynniki do osiągnięcia imponujących rezultatów. Podobnie jak początkujący, czarodziej zaczyna z niewielkim repertuarem zaklęć, również przedstawiciel tej klasy prestiżowej na początku zna niewielką liczbę trików technologicznych. W miarę zdobywania poziomów, wynalazca automatycznie poznaje nowe moce mechanizmów, zgodnie z Tabelą 3-5: Gnomi wynalazca. Postać wynajduje kolejne moce mechanizmów, jakby to były czary. Może również kupować informacje dotyczące innych mocy mechanizmów od przedstawicieli tej klasy prestiżowej lub też znajdować je w fachowych księgach. Ceny planów takich przedmiotów są równe cenie zwoju z czarem z odpowiedniego poziomu. Na przykład, Hendark Stalodrut jest 1-poziomym gnomim wynalazcą. W trakcie podróży spotkał Wywocket Klejnotofuk, gnomia wynalazczynię, i zapłacił jej 25 sz za tajemnicę jednej z 1-poziomowych mocy mechanizmów, której jeszcze nie zna.

Chcąc poznać moc mechanizmu lub też stworzyć przedmiot ją wykorzystujący, wynalazca musi mieć Intelkt na poziomie równym przynajmniej 10 + poziom mocy. Skala Trudności dla rzutów obronnych wynosi 10 + poziom mocy mechanizmu + premia z atrybutu dla minimalnej wartości atrybutu wymaganej do nauczania się tej mocy mechanizmu.

Aktywacja urządzenia to akcja standardowa, która nie prowokuje okazyjnego ataku. Większość mocy działa na zasadzie czysto mechanicznej. Takie urządzenia normalnie funkcjonują w *polu antymagii*. Ich działania nie można kontrczarować czy przerywać.

Jednakże kilka urządzeń przekracza granice zwykłej technologii i faktycznie korzysta z mocy szkoły iluzji (cień). Takie moce zaznaczone są na przedstawionej dalej liście dwiema gwiazdkami (**) i traktuje się je jako zdolności nadnaturalne – nie działają one w *polach antymagii*, lecz nie da się ich kontrczarować ani przerywać ich działania. Niemniej wyposażać w taką moc któreś z urządzeń jest w stanie jedynie gnomi wynalazca na przynajmniej 9. poziomie.

Ponieważ moce urządzeń dokładnie duplikują zdolności odpowiednich czarów, więc ich efekty nakładają się (a nie kumulują) na efekty powielanych przez nie zaklęć. Zatem efekt działania urządzenia zapewniającego *kocia grację* nie kumuluje się z czarem wtajemniczeń *kocia gracja*.

LISTA MOCY MECHANIZMÓW GNOMIEGO WYNALAZCY

0. poziom – *dłoń maga, kaszlnięcie Horizikaula**, *promień mrozu, raca, rozprysk kwasu**, *światło, wykrycie trucizny, wstrząs elektryczny**, *wystrzelenie bełtu**.

1. poziom – *buk Horizikaula**, *napięte nerwy Kaupaera**, *pajęczna wspinaczka, płonące dłonie, spadanie jak piórko, szybki odwrót, tuszcz, skok, widzenie w słabym świetle**, *wstrząsający chwyt, wykrycie nieumarłego, ostrzeżenie przedmiot**, *wytrzymałość żywiołowa, zaciemniająca mgła, żrący dotyk**.

2. poziom – *bycza siła, chmura mgły, dostrzeganie niewidzialnego, kocia gracja, kwasowa strzała Melfa, ognisty sztylet**, *roztrząskanie, skrzący pył, szybkie pływanie**, *światło dnia, taran**, *widzenie w ciemnościach*.

3. poziom – *błyskawica, deszcz ze śniegiem***, *lot***, *oddychanie pod wodą, ognista strzała, podmuch wiatru, przyspieszenie, roztrząskanie podłogi**, *śmierdząca chmura*.

4. poziom – *burza lodowa***, *krzyk, rdzewiejący chwyt, ściana lodu***, *ściana ognia***, *trwała mgła, zagaszenie*.

*Nowy czar z tej książki.

**Wymaga zdolności efekt cienia.

Dodatkowy przedmiot: Na 2. poziomie gnomi wynalazca otrzymuje jednofunkcyjny przedmiot o 50 ładunkach, zawierający dowolną znaną mu moc mechanizmu. Urządzenie działa na jego poziomie w tej klasie prestiżowej. Zakłada się, że wynalazca pracował nad nim w wolnym czasie i nie musi poświęcać na jego zdobycie ani czasu, ani pieniędzy. Gnomi wynalazca otrzymuje kolejny dodatkowy przedmiot na każdym następnym parzystym poziomie.

Zogniskowanie umiejętności: Na 3. poziomie gnomi wynalazca otrzymuje atut Zogniskowanie umiejętności (Unieszkodliwianie mechanizmów).

Odzysk: Wynalazca przynajmniej 5. poziomu może rozmontować mechanizm (obojętnie – zbudowany przez siebie czy innego przedstawiciela tej klasy) i użyć jego fragmentów jako części do budowy innego urządzenia. To zmniejsza bazową cenę nowego przedmiotu o 1/2 ceny rynkowej rozmontowywanego wynalazku. Mechanizm bez pełnych ładunków jest wart jedynie część jego pierwotnej ceny rynkowej, równą procentowej liczbie pozostałych ładunków.

Niewypały prototypu wynalazcy

Gdy następuje niewypał, wówczas mechanizm działa nieprawidłowo, zazwyczaj przeciwnie do zamiarów korzystającej z niego osoby lub po prostu w szkodliwy sposób. MP określa, jaki niewypał miał miejsce, przy czym z założenia w jego wyniku ofiary otrzymują 1k6 obrażeń na poziom mocy mechanizmu.

- Jeżeli moc mechanizmu ma efekt dystansowy, wówczas zamiast w zamierzonej ofiarę uderza w użytkownika bądź sojusznika lub też w losowy pobliski cel, jeżeli efekt miał wpływać na użytkownika.
- Jeżeli moc mechanizmu ma efekt dystansowy, wówczas działa w losowym miejscu znajdującym się w zasięgu.

- Mechanizm zadaje użytkownikowi 1k6 obrażeń na poziom mocy mechanizmu.
- Mechanizm zadaje obrażenia użytkownikowi (jak wyżej) oraz ponadto traci 1k10 dodatkowych ładunków.
- Mechanizm zadaje obrażenia użytkownikowi (jak wyżej) oraz przestaje działać do czasu aż wynalazca nie przebuduje go, co kosztuje 1/10 normalnej ceny bazowej.
- Mechanizm aktywuje się 1k4 rundy później niż zamierzano. Jeżeli urządzenie ma efekt dystansowy, wówczas efekt wpływa na losowy cel.
- Mechanizm aktywuje się 1k4 godziny później niż zamierzano. Jeżeli urządzenie ma efekt dystansowy, wówczas efekt wpływa na losowy cel.

Prototyp: Poczynając od 7. poziomu wynalazca może stworzyć urządzenie wyposażone w nieznaną mu moc mechanizmu. Koszt takich prototypów jest dwa razy większy niż w normalnym wypadku, a w dodatku ich działanie pozostaje niepewne. Za każdym razem, gdy wynalazca użyje urządzenia opartego na tej zdolności, musi wykonać test poziomu w tej klasie prestiżowej (ST = poziom mocy mechanizmu +1) – udany oznacza, że szczęśliwie uruchomił mechanizm. Każda inna istota próbująca uruchomić prototyp podlega karze -5 do tego testu. Niepowodzenie oznacza niewypał (szczegóły opisano w pobliskiej ramce Niewypały prototypu wynalazcy), a wówczas ładunek w danej próbie użycia przedmiotu zostaje zużyty, bez względu na efekt niewypału.

Użyta w prototypie moc mechanizmu musi znajdować się na liście mocy mechanizmów. Wynalazca nie może zbudować prototypu wykorzystującego efekt cienia, zanim nie osiągnie 9. poziomu.

Efekt cienia (zn): Poczynając od 9. poziomu, wynalazca może budować urządzenia wykorzystujące moce cienia i tworzyć nadnaturalne efekty. Od tej pory może kreować mechanizmy zawierające moce oznaczone na liście dwoma gwiazdkami (**).

inkantatriks

Inkantatriks to Faeruńczycy wykorzystujący metamagię, badający czary wpływające na inne zaklęcia oraz magię skuteczną względem istot pozaplanarnych.

Większość inkantatriksów to utalentowani czarodzieje i zaklinacze, chociaż tę dziedzinę magii bada również niewielka liczba bardów. Ze względu na specyfikę tej klasy prestiżowej, niewielu jej przedstawicieli to wieloklasowcami kapłanami lub druidami, gdyż ci ostatni często korzystają z usług istot pozaplanarnych.

Zazwyczaj inkantatriksowie BN działają niezależnie, ale czasami łączą siły w celu rozwiązania wspólnego problemu. Na ogół nie podoba im się wkraczanie stworzeń pozaplanarnych na Plan Materialny, więc większość przedstawicieli tej klasy prestiżowej uważa niszczenie aktywnych *bram* do innych planów za swój obowiązek. Z tego powodu inkantatriksowie zwykle są dobrze poinformowani w kwestii działających na danym obszarze *bram*. Ponieważ nie dysponują zbyt potężną magią bojową, skuteczną w walce z normalnymi istotami, wolą unikać albo starć w ogóle, albo podróżować z towarzyszami, którzy zrównoważą te braki.

Kość Wytrzymałości: k4.

TABELA 3-6: INKANTATRIKS

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na		
		Wytrzymałość	Refleks	Wola
1	+0	+0	+0	+2
2	+1	+0	+0	+3
3	+1	+1	+1	+3
4	+2	+1	+1	+4
5	+2	+1	+1	+4
6	+3	+2	+2	+5
7	+3	+2	+2	+5
8	+4	+2	+2	+6
9	+4	+3	+3	+6
10	+5	+3	+3	+7

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać inkantatriksem:

Umiejętności: Czarostwo ranga 4, Koncentracja ranga 4, Wiedza (tajemna) ranga 8, Wiedza (plany) ranga 8.

Atuty: Żelazna wola, dowolny atut metamagiczny.

Czarowanie: Umiejętność rzucania czarów wtajemniczeń 3. poziomu.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności inkantatriksa (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich) to:

Alchemia (Int), Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (plany) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Wrózenie (Int) oraz Zastraszanie (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe inkantatriksa:

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

Czary na dzień/znane czary: Inkantatriks kontynuuje badanie zwykłej magii oraz prowadzi studia w dziedzinie metamagii. Dlatego też co każdy poziom w tej klasie prestiżowej zyskuje on zaklęcia tak, jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucać czary, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na tę klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (na przykład, nowych atutów metamagicznych lub tworzenia przedmiotów), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego.

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

Specjalizacja w szkole: W chwili wybrania tej klasy prestiżowej, postać skupia się na badaniu magii ochronnej oraz metamagii, wyrzekając się innych typów czarów. W praktyce staje się specjalistą w szkole odpychanie (otrzymując wszelkie korzyści z tej specjalizacji), ale za to musi też wybrać kolejną zaka-

Specjalne	Czary na dzień
Dodatkowy atut metamagiczny	obecna klasa +1
Odesłanie precz	obecna klasa +1
Widzenie eterycznego	obecna klasa +1
Skrzywdzenie eterycznego	obecna klasa +1
Dodatkowy atut metamagiczny	obecna klasa +1
Silny duch	obecna klasa +1
Natychmiastowa metamagia 1/dzień	obecna klasa +1
Wzmocniona metamagia	obecna klasa +1
Natychmiastowa metamagia 2/dzień	obecna klasa +1
Dodatkowy atut metamagiczny,	obecna klasa +1
wysączanie przedmiotu	

zaną szkołę lub szkoły, wykorzystując zasady ze strony 32 *Podręcznika Gracza* (jednakże inkantatriks nigdy nie może wybrać na szkołę przeciwną transmutacji). Postać nie może uczyć się nowych czarów z zakazanej szkoły bądź szkół. Wciąż może natomiast korzystać z tych zakazanych zaklęć, które znała przed wybraniem tej klasy prestiżowej, włączając w to korzystanie z przedmiotów kończących czar lub uruchamiających czary. Jeżeli inkantatriks jest czarodziejem specjalizującym się w szkole odpychania, wówczas nie musi wybierać kolejnej zabronionej szkoły. Z kolei bard lub zaklinacz, który zostanie inkantatriksem, musi wybrać zakazaną szkołę, aby zyskać korzyści ze specjalizacji.

Odeślanie precz (zw): Inkantatriks otrzymuje premię +2 do wszelkich testów rozpraszania oraz poziomów czarującego wykonywanych w celu skrzywdzenia, wygnania lub przełamania odporności na czary przyszłości. Dotyczy to testów rozpraszania wykonywanych w celu zaniegowania czaru *wezwanie potwora*.

Premiowy atut metamagiczny: Na 1., 5. i 10. poziomie inkantatriks może wybrać kolejny atut metamagiczny.

Widzenie eterycznego (zn): Raz dziennie inkantatriks na poziomie co najmniej 3. może wejrzeć na Plan Eteryczny na liczbę rund równą poziomowi w tej klasie prestiżowej. Dzięki temu jest w stanie dostrzec wszystkie stworzenia eteryczne znajdujące się w promieniu 18 metrów, chociaż wydają się one szare i nienamacalne (tak jak przedmioty z Planu Materialnego wyglądają dla istot eterycznych). Postać

nie zyskuje w ten sposób żadnej dodatkowej mocy atakowania tych istot. Może ona natomiast normalnie wykorzystywać zaklęcia i efekty, które działają na takie stwory (choćby efekty działania mocy oraz efekty odpychania), jest zatem w stanie rzucić na taką istotę choćby *magiczny pocisk*.

Skrzywdzenie eterycznego (zn): Poczynając od 4. poziomu, inkantatriks może zmienić swoje zaklęcia tak, by działały one na te eteryczne cele, które widzi. W mechanice taka modyfikacja czaru jest analogiczna do tej, jakiej dokonuje zaklinacz rzucający czar przy użyciu metamagii. Innymi słowy, zaklęcia z czasem rzucania jedna akcja stają się czarami całorundowymi, a zaklęcia z dłuższym czasem rzucania wymagają do rzucenia dodatkowej akcji całorundowej. Zmodyfikowany czar działa na Planie Eterycznym, a nie na Planie Materialnym.

Silny duch (zn): Na 6. poziomie inkantatriks staje się niepodatny na zabójcze efekty oraz ataki wyszcząające energię.

Natychmiastowa metamagia (zn): Raz dziennie inkantatriks co najmniej 7. poziomu może użyć pojedynczego efektu

metamagicznego dowolnego znanego atutu metamagicznego bez wcześniejszego odpowiedniego przygotowania zaklęcia (jeżeli jest czarodziejem) lub nie zwiększając jego czasu rzucania (jeżeli jest zaklinaczem bądź bardem). Przygotowane zaklęcie czarodzieja działa tak, jakby przygotowano je wraz z wybranym atutem metamagicznym, z tą jedynie różnicą, że komórka na czary się nie zmienia. Podobnie czas rzucania czaru przez zaklinacza lub barda nie ulega zmianie, ale działa jakby wykorzystywał atut metamagiczny. Inkantatriks 9. poziomu może użyć tej mocy dwa razy dziennie.

Postać nie może użyć tej zdolności, jeżeli wzmocniony metamagią czar używałby komórki na zaklęcia z wyższego poziomu niż jest jej dostępny. Na przykład, Czar 5/inkantatriks4 nie może użyć natychmiastowej metamagii względem Unieruchomienia czaru w przypadku żadnego z 5-poziomowych zaklęć, gdyż nie dysponuje żadnymi komórkami na czary z poziomem wyższego niż 5.

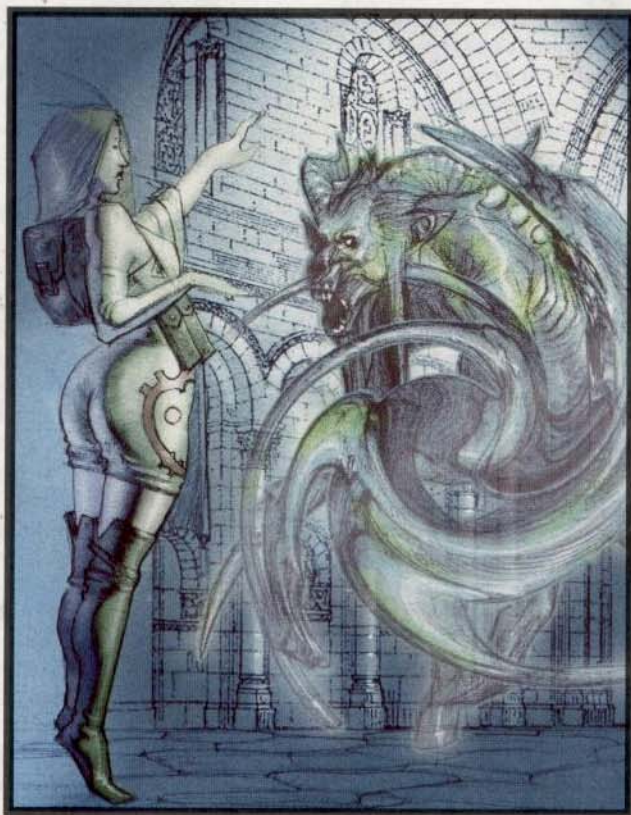
Wzmocniona metamagia (zn): Na 8. poziomie inkantatriks opanowuje metamagię do tego stopnia, że gdy używa atutu metamagicznego, wówczas o jeden maleje liczba poziomów, o który rzeczony atut zwiększa poziom zaklęcia (do minimum jednego poziomu, liczba poziomów nie ulega zmianie, jeśli atut w ogóle ich nie zwiększa). Na przykład, czarodziej inkantatriks może przygotować przyspieszoną kulę ognistą jako czar 6. poziomu zamiast 7.

Wyszcząnianie przedmiotu (zc): Inkantatriks 10. poziomu może wyszcząnić z magicznego przed-

miotu ładunek (jeśli ten je posiada) i wykorzystać tę energię do uleczenia samego siebie. Jeżeli wyszcza łaskę, wówczas poziom czaru równy jest najniższemu poziomowi zaklęcia wykorzystującego jeden jej ładunek. Postać otrzymuje 1k6 punktów wytrzymałości za każdy poziom czaru wyszczązonego ładunku. Jeżeli punkty wytrzymałości inkantatriksa osiągnęły maksimum, wówczas każde kolejne otrzymane pw są tymczasowe (maksimum +20) i znikają po 10 minutach. Jeśli przedmiot posiada lub trzyma jakaś istota, to ma ona prawo do rzutu obronnego na Wolę (ST 10) – udany oznacza zapobiegnięcie wyszcząnieniu.

MAG HARFIARZY

Już od chwili założenia organizacji Harfiarzy, zawsze należeli do niej czarodzieje oraz zaklinacze. Wielu współcześnie żyjących starszych członków tej grupy to potężni magowie. Pośród głównych sojuszników organizacji jest kilku wpływowych czarodziejów oraz zaklinaczy, którzy udostępni-



Inkantatriks

li Harfiarzom część ze swojej wiedzy. Jedno z bóstw opiekuńczych grupy to Mystra, bogini magii. Jej poprzedniczka wieki temu wzięła udział w zgromadzeniu w Miejsu Tanów, które doprowadziło do powstania Harfiarzy. Tak bogate tradycje czarodziejskie musiały doprowadzić do powstania w ramach organizacji magicznej wiedzy oraz technik, które zdobywają jej członkowie.

Mag Harfiarzy ma dwa podstawowe obowiązki. Pierwszym z nich jest wspomaganie organizacji czarami i wiedzą tajemną. Może zatem rzucać czary w bitwie, w którą zaangażowani są agenci Harfiarzy, albo też otrzymać zbadanie księgi zaklęć pokonanego Czerwonego Czaroksiężnika. Oczywiście, wielu przedstawicieli tej klasy to przy okazji agenci Harfiarzy, używają zatem magii do śledzenia działań różnych złych grup.

Drugim ważnym obowiązkiem maga Harfiarzy jest badanie, zapisywanie i przekazywanie starożytnej wiedzy, zwłaszcza tej dotyczącej tajemnych odkryć. Nie ograniczają się oni jednak tylko do badania rzeczy tajemniczych. Wielu staje się również ekspertami w innych dziedzinach. Badają naturę, uzupełniając wiedzę i mądrość druidów. Inni studiują historię, łącząc znaną starożytną wiedzę magiczną z informacjami o wpływie historycznych sił na takie czy inne podejście do magii. Nie posiadają tylu wiadomości co dostojni mędrcy ZAPOMNIANYCH KRAIN, lecz mimo to szanuje się ich osiągnięcia.

Doskonałymi magami Harfiarzy są czarodzieje, zaklinacze oraz bardowie. Jednak przedstawicielami tej klasy prestiżowej równie często zostają wieloklasowi łotrzykowie/czarodzieje oraz łotrzykowie/zaklinacze.

Magowie Harfiarzy zazwyczaj podróżują w grupie innych członków tej organizacji lub też sojuszników o podobnych poglądach. Jednak nawet samotny przedstawiciel niniejszej klasy prestiżowej zawsze może liczyć na wsparcie osób oddanych jego sprawie.

Kość Wytrzymałości: k4.

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać magiem Harfiarzy:

Charakter: Dowolny nie-zły.

Umiejętności: Czarostwo ranga 8, Koncentracja ranga 4, Wiedza (tajemna) ranga 8, Wiedza (lokalna) ranga 5, Wiedza (dowolna inna) ranga 4, Wrózenie ranga 4, Wycucie pobudek ranga 2.

Atuty: Czujność, Wydłużenie czaru.

Czarowanie: Umiejętność rzucania czarów wtajemniczeń 3. poziomu.

Specjalne: Poręczenie Harfiarza oraz zgoda wysoko postawionych członków tej organizacji.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności maga Harfiarzy (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich) to: Alchemia (Int), Błefowanie (Cha), Ciche poruszanie (Rzt), Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Język obcy (Int), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Nashuchiwanie (Rzt), Odcyfrowywanie zapisów (Int), Póśłówka (Rzt), Profesja (Rzt), Przebijanie (Cha), Rzemiosło (Int), Ukrywanie (Zr), Wiedza (dowolna) (Int), Wrózenie (Int), Wycucie pobudek (Rzt), Występy (Cha), Zauważanie (Rzt) oraz Zbieranie informacji (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

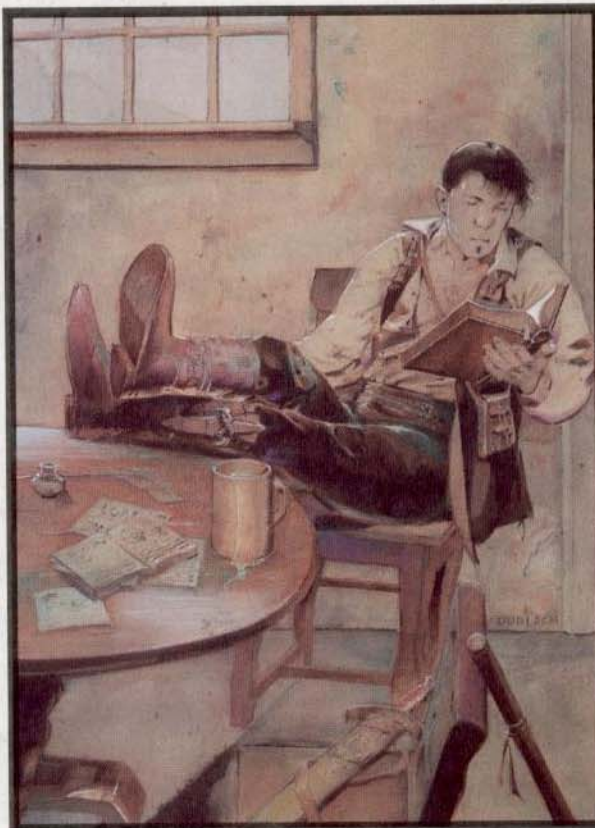
Punkty umiejętności na każdym poziomie: 4 + modyfikator z Intelaktu.

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe maga Harfiarzy:

Biegłość w pancerzu i broni: Magowie Harfiarzy biegle posługują się wszelaką bronią prostą. Nie zyskują biegłości w żadnym pancerzu.

Czary na dzień/znane czary: Szkolenie tego członka Harfiarzy skupia się na magii. Dlatego też co każdy poziom w tej klasie prestiżowej zyskuje on zaklęcia tak, jakby awan-



Mag Harfiarzy

TABELA 3-7: MAG HARFIARZY

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na		
		Wytrzymałość	Refleks	Wolę
1	+0	+0	+0	+2
2	+1	+0	+0	+3
3	+1	+1	+1	+3
4	+2	+1	+1	+4
5	+2	+1	+1	+4

Specjalne

Wiedza Harfiarzy, olśnienie Oghmy
Teoria tajemna
Wydłużenie czaru
Wyzbycie się surowców
Łaska Mystry

Czary na dzień

obecna klasa +1
obecna klasa +1
obecna klasa +1
obecna klasa +1
obecna klasa +1

sował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucać czary wtajemniczeń, której był przedstawicielem zanim zdecydował się na tę klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (na przykład, nowych atutów metamagicznych lub tworzenia przedmiotów), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego.

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

Wiedza Harfiarzy: Podobnie jak bard, mag Harfiarzy ma talent do wyłapywania strzępków informacji. Ta zdolność działa dokładnie tak, jak wiedza bardów (patrz opis klasy barda w *Podręczniku Gracza*). Jeśli mag Harfiarzy jest też bardem (lub postacią posiadającą poziom w innej klasie zapewniającej tę zdolność – na przykład mistrzem wiedzy lub zwiadowcą Harfiarzy), wówczas na potrzeby korzystania z tej zdolności poziomy w tej klasie prestiżowej i w klasie barda (lub innej odpowiedniej klasy) się kumulują.

Olśnienie Oghmy: Magowie Harfiarzy – jako strażnicy wiedzy – interesują się wieloma dziedzinami. Z tego powodu otrzymują darmowy atut Zogniskowanie umiejętności w dowolnej dziedzinie Wiedzy.

Teoria tajemna: Na 2. poziomie mag Harfiarzy otrzymuje darmowe Zogniskowanie umiejętności albo w Czarostwie, albo w Wiedzy (tajemnej). To odzwierciedla opanowanie teorii magii innych cywilizacji, rozliczne badania oraz poznawanie dawnej wiedzy.

Wydłużenie czaru: Badając historię oraz zdobywając wiedzę mag Harfiarzy uczy się trochę starożytnej magii, włączając w to podstawowe elementy elfiej magii *mythalu*. Te odkrycia pozwalają mu każdego dnia wzmocnić kilka znanych czarów, dzięki czemu trwają one dłużej. Mag Harfiarzy może rzucać te zaklęcia jakby wpływał na nie atut Wydłużenie czaru, choć czas ich rzucania oraz komórki na czary nie ulegają zmianie. Tę zdolność postać może wykorzystać tyle razy dziennie, ile wynosi jej premia z Charyzmy +1.

Wyzbycie się surowców: Dalsze badanie sekretów magii umożliwia przedstawicielowi tej klasy prestiżowej rzucanie znanych czarów bez użycia materialnych komponentów. Ta zdolność zapewnia postaci atut Wyzbycie się surowców.

Łaska Mystry: Mag Harfiarzy otrzymuje premię z olśnienia +2 do wszystkich rzutów obronnych na magiczne efekty.

mistrz alchemik

Mistrz alchemik specjalizuje się w produkowaniu eliksirów i mikstur powielających efekty czarów z poziomu 4. i wyższych. Nawet te z osób posługujących się czarami, które po amatorsku parają się alchemią, uczą się wytwarzać eliksiry w szybszym tempie, co pozwala poszukującym przygód na ograniczenie ilości czasu potrzebnego do przygotowania się do ich następnej wyprawy. Na najwyższych poziomach ta klasa prestiżowa pozwala tworzyć eliksiry duplikujące niektóre z najpotężniejszych dostępnych efektów.

Wszyscy mistrzowie alchemicy potrzebują wystarczająco dużo miejsca do pracy oraz odpowiedniego sprzętu i surowców. Minimalne wymagania w przypadku tworzenia magicznych substancji oraz warzenia eliksirów to duży stół. Mistrz Podziemi może również wymagać, by postać dysponowała laboratorium alchemicznym (patrz strona 108 w *Podręczniku Gracza*). Postać musi wreszcie posiadać odpowiednie surowce, których koszt wynosi połowę rynkowej ceny gotowego eliksiru.

Kość Wytrzymałości: k4.

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać mistrzem alchemikiem:

Umiejętności: Alchemia ranga 10, Czarostwo ranga 10.

Atuty: Magiczny rzemieślnik (eliksiry), Warzenie eliksirów, Zogniskowanie umiejętności (Alchemia).

Czarowanie: Umiejętność rzucania czarów wtajemniczeń lub objawień 4. poziomu.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności mistrza alchemika (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich) to: Alchemia (Int), Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (tajemna) (Int) oraz Wróżenie (Int). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe mistrza alchemika:

Biegłość w pancerzu i broni: Mistrz alchemik nie zyskuje biegłości w żadnej broni ani pancerzu.

TABELA 3-8: MISTRZ ALCHEMIK

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary na dzień
		Wytrzymałość	Refleks	Wola		
1	+0	+0	+0	+2	Warzenie 2/dzień	obecna klasa +1
2	+1	+0	+0	+3	Warzenie eliksirów (4.)	obecna klasa +1
3	+1	+1	+1	+3	Warzenie eliksirów (5.)	obecna klasa +1
4	+2	+1	+1	+4	Warzenie eliksirów (6.)	obecna klasa +1
5	+2	+1	+1	+4	Warzenie 3/dzień	obecna klasa +1
6	+3	+2	+2	+5	Skuteczniejsza identyfikacja	obecna klasa +1
7	+3	+2	+2	+5	Warzenie eliksirów (7.)	obecna klasa +1
8	+4	+2	+2	+6	Warzenie eliksirów (8.)	obecna klasa +1
9	+4	+3	+3	+6	Warzenie 4/dzień	obecna klasa +1
10	+5	+3	+3	+7	Warzenie eliksirów (9.)	obecna klasa +1

Czary na dzień/znane czary: Szkolenie mistrza alchemika skupia się na magii. Dlatego też co każdy poziom w tej klasie prestiżowej zyskuje on zaklęcia tak, jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucić czary, której był przedstawicielem zanim zdecydował się na tę klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (na przykład, zwiększonej szansy kontrolowania bądź karcenia nieumarłych i nie zyskuje nowych atutów metamagicznych lub tworzenia przedmiotów), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego.

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

Warzenie 2/dzień: Mistrz alchemik doskonali sztukę warzenia eliksirów. Dzięki temu może w ciągu jednego dnia (8 godzin) uwarzyć zamiast jednego, dwa eliksiry (o cenie rynkowej nie przekraczającej łącznie 1000 sz).

Warzenie eliksirów (4.): Poczynając od 2. poziomu, zaawansowane badania nad alchemią oraz magią, które mistrz alchemik prowadzi, pozwalają mu warzyć eliksiry z czarami 4. poziomu. Cena rynkowa takiego eliksiru jest równa 50 sz na poziom zaklęcia razy poziom czarującego.

Warzenie eliksirów (5.): Jak warzenie eliksirów (4.), ale mistrz alchemik może również tworzyć eliksiry z czarami z 5. poziomu.

Warzenie eliksirów (6.): Jak warzenie eliksirów (4.), ale mistrz alchemik może również tworzyć eliksiry z czarami z 6. poziomu.

Warzenie 3/dzień: Jak warzenie 2/dzień, ale mistrz alchemik może stworzyć trzy eliksiry w ciągu jednego dnia.

Skuteczniejsza identyfikacja: Poczynając od 6. poziomu, mistrz alchemik jest tak pewien swej wiedzy, że może użyć swej Alchemii do identyfikacji eliksirów oraz podobnych substancji dużo szybciej i skuteczniej niż inni. Nie potrzebuje odpowiedniego sprzętu, nie wydaje sz, a na dodatek potrzebuje jedynie minuty do identyfikacji takiej substancji. Dodaj +10 do normalnej ST wymaganej do identyfikacji. Mistrz alchemik nie może ponownie próbować skuteczniejszej identyfikacji (a więc nie może skorzystać z zasady 20). Jeżeli w ten sposób nie powiedzie się mu rozpoznanie substancji, wówczas musi użyć normalnych zasad opisanych przy umiejętności Alchemia.

Warzenie eliksirów (7.): Jak warzenie eliksirów (4.), ale mistrz alchemik może również tworzyć eliksiry z czarami z 7. poziomu.

Warzenie eliksirów (8.): Jak warzenie eliksirów (4.), ale mistrz alchemik może również tworzyć eliksiry z czarami z 8. poziomu.

Warzenie 4/dzień: Jak warzenie 2/dzień, ale mistrz alchemik może stworzyć cztery eliksiry w ciągu jednego dnia.

Warzenie eliksirów (9.): Jak warzenie eliksirów (4.), ale mistrz alchemik może również tworzyć eliksiry z czarami z 9. poziomu.

panujący nad magicznym ogniem

Magiczny ogień jest surową energią Splotu. Większość osób obdarzonych mocą władania tą surową energią zwykle nie ma ani czasu, ani okazji do jej rozwinięcia. Jednak ci, którzy używają magicznego ognia, są w stanie tak spotęgować posiadany talent, by stał się on narzędziem pozwalającym na wiele rzeczy, o jakich większości amatorom nawet się nie marzyło.

Panującymi nad magicznym ogniem mogą zostać postacie wszystkich klas, ponieważ zdolność pojawia się u osób podążających różnymi ścieżkami. Jednakże wymagania tej klasy prestiżowej najłatwiej spełnić bohaterem rzucającym czary.

BN panujący nad magicznym ogniem to zazwyczaj samotnicy, gdyż potężne organizacje zawsze chętnie polują na osoby o niezwykłych zdolnościach, które można zwrócić ku złemu lub na których można przeprowadzać eksperymenty. Jedną z takich grup jest Kult Smoka, który zmusił do ukrycia się wielu władających magicznym ogniem. Najślawniejszą jest Shandris Shesair, która prowadziła życie uciekiniera dopóki nie zniszczyła wystarczającej liczby kultystów, by zniechęcić organizację do polowania na jej osobę. Większość panujących nad magicznym ogniem pragnie, aby pozostawiono ich w spokoju. Jedynie nieliczni wykorzystują swą moc do zdobycia władzy i wpływów.

Kość Wytrzymałości: k4.

WYMAGANIA

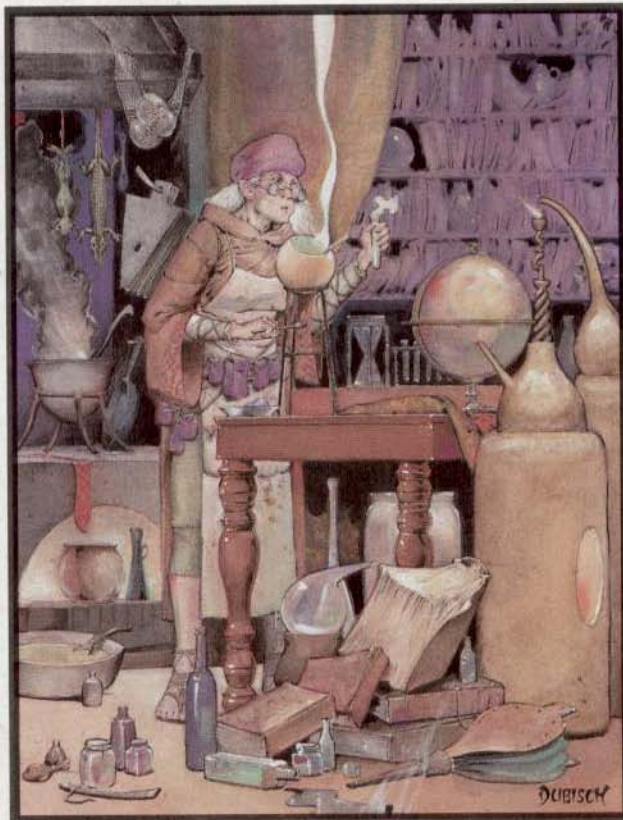
Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać panującym nad magicznym ogniem:

Umiejętności: Czarostwo ranga 2, Koncentracja ranga 8, Wiedza (tajemna) ranga 2.

Atuty: Krzepkość, Władający magicznym ogniem.

UMIĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności panującego nad magicznym ogniem (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich) to: Błefowanie (Cha), Cza-



Mistrz alchemik

rostwo (Int), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Profesja (Rzt), Przebijanie (Cha), Rzemiosło (Int), Tajniki dziczy (Rzt), Wiedza (tajemna) (Int), Wycucie pobudek (Rzt) oraz Zastraszanie (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe panujących nad magicznym ogniem:

Biegłość w pancerzu i broni: Przedstawiciele tej klasy prestiżowej biegle posługują się wszelką bronią prostą. Nie zyskują biegłości w żadnym pancerzu ani tarczach.

Wysączenie przedmiotu z ładunkami (zc): Panujący nad magicznym ogniem może wysącać pojedynczy ładunek z dotykane go magicznego przedmiotu z ograniczoną ich liczbą (włączając w to przedmioty jednorazowego użytku, takie jak zwoje i eliksiry), zmieniając tę energię w jeden, przechowywany poziom energii magicznego ognia. Jest to akcja standardowa. Wyssany do cna przedmiot traci magiczne właściwości (eliksir zmienia się w wodę, a zwoj w pusty papier). Z przedmiotu o wielu ładunkach (takiego jak zwoj z wieloma czarami) da się wysącać tylko jeden ładunek w rundzie. Jeśli przedmiot posiada lub trzyma jakaś istota, to ma ona prawo do rzutu obronnego na Wole (ST 10) – udany oznacza zapobiegnięcie wysączeniu.

Zwiększona pojemność (zw): Zdolność przedstawiciela tej klasy do przechowywania poziomów energii magicznego ognia

należy pomnożyć przez podaną wartość. Jednakże przechowywanie poziomów energii magicznego ognia w ilości przekraczającej wartość Budowy postaci jest niebezpieczne. Efekty są różne, a zależą od liczby przechowywanych poziomów.

Budowa +1 do Budowa × 2 Oczy bohatera jasno świecą, zaś każde stworzenie, magiczny przedmiot lub efekt czaru go dotykający powodują wyładowanie 1 poziomu energii magicznego ognia w postaci niegroźnego rozbłysku światła. Raz dziennie śmiałek musi wykonać test Budowy (ST 10) – nieudany oznacza otrzymanie 1k6 obrażeń, gdy jeden z jego poziomów magicznego ognia obraca się przeciwko niemu.

Budowa × 2 +1 do Budowa × 3. Jak wyżej oraz skóra bohatera zaczyna świecić (blask jasności świecy), a dotyk uwalnia 1k4 poziomy energii magicznego ognia. Ponadto postać musi wykonywać test Budowy co godzinę.

Budowa × 3 +1 do Budowa × 4. Jak wyżej, a ponadto bohater świeci światłem jasności pochodni, czuje pieczenie wewnątrz ciała (co należy traktować analogicznie do rozpraszania przez czar nie zadający obrażeń. Koncentracja wymaga udanego testu o ST 20) oraz co minutę musi wykonywać test Budowy, aby uniknąć obrócenia się magicznego ognia przeciwko niemu. Dotyk wyzwala 1k6 poziomów energii magicznego ognia, co przypomina czar *raca* (ST 10 + liczba uwolnionych poziomów energii magicznego ognia) skierowany w śmiałka oraz we wszystkie stworzenia w promieniu 1,5 metra od niego.

Budowa × 4 +1 do Budowa

× 5. Jak wyżej, a ponadto bohater emanuje wyraźnym (choć nie zadającym obrażeń) gorącym w promieniu 6 metrów oraz czuje ból (co należy traktować analogicznie do rozpraszania



Panujący nad magicznym ogniem

TABELA 3-9: PANUJĄCY NAD MAGICZNYM OGNIEM

Poziom	Bazowa premia do		Rzut obronny na			Specjalne
	ataku		Wytrwałość	Refleks	Wolę	
1	+0		+2	+0	+2	Wysączenie przedmiotu z ładunkami, zwiększona pojemność 2
2	+1		+3	+0	+3	Skuteczniejsze leczenie
3	+1		+3	+1	+3	Zogniskowanie broni (magiczny ogień), zwiększona pojemność 3
4	+2		+4	+1	+4	Szybkie uderzenie 2
5	+2		+4	+1	+4	Wysączenie permanentnego przedmiotu, zwiększona pojemność 4
6	+3		+5	+2	+5	Latanie
7	+3		+5	+2	+5	Odbicie strzał, zwiększona pojemność 5
8	+4		+6	+2	+6	Szybkie uderzenie 3
9	+4		+6	+3	+6	Korona ognia
10	+5		+7	+3	+7	Wir ognia

przez czar niezadający obrażeń. Koncentracja wymaga udanego testu o ST 25) oraz w każdej rundzie musi wykonywać test Budowy, aby uniknąć obrócenia się magicznego ognia przeciwko niemu. Dotyk wyzwala 2k6 poziomów energii magicznego ognia, co przypomina czar *raca* (ST 10 + liczba uwolnionych poziomów energii magicznego ognia) skierowany w śmiałka oraz we wszystkie stworzenia w promieniu 1,5 metra od niego. Bohater musi w każdej rundzie wykonać udany rzut obronny na Wole (ST 25) albo zamiast podejmowania innych akcji będzie zmuszony do uwolnienia niszczycielskiej energii o maksymalnej sile w losowy cel w odległości do 9 metrów.

Bez względu na liczbę przechowywanych poziomów energii magicznego ognia, śmiałek może z własnej woli wyzwolić jedynie tyle poziomów energii magicznego ognia, ile wynosi wartość jego Budowy (mimowolnego uwolnienia energii – takie jak opisane wcześniej – nie nie ogranicza).

Skuteczniejsze leczenie (zn): Na 2. poziomie panujący nad magicznym ogniem może wyzwolić przechowywane poziomy energii magicznego ognia i leczyć dotykem. Przywraca w ten sposób 1k4+1 punktów wytrzymałości na każdy uwolniony poziom energii magicznego ognia (zamiast normalnych 2 punktów na poziom).

Zogniskowanie broni (magiczny ogień): Na 3. poziomie przedstawiciel tej klasy prestiżowej otrzymuje atut Zogniskowanie broni (magiczny ogień).

Szybkie uderzenie (zn): Począwszy od 4. poziomu panujący nad magicznym ogniem może wyzwolić dwa pociski magicznego ognia (akcja całorundowa). Na 8. poziomie liczba pocisków zwiększa się do trzech (akcja całorundowa). Każdy pocisk poza pierwszym otrzymuje kumulatywną karę -2 to testów ataku (-0 dla pierwszego pocisku, -2 dla drugiego oraz -4 dla trzeciego).

Wyszcząpanie permanentnego przedmiotu (zc): Panujący nad magicznym ogniem może wysać moc z dotykane magicznego przedmiotu. Jest to akcja standardowa. Jeśli przedmiot posiada lub trzyma jakaś istota, bohater musi wykonać atak dotykowy wręcz, aby go dotknąć, co prowokuje atak okazyjny ze strony właściciela. Panujący nad magicznym ogniem musi wykonać test poziomu (1k20 + poziom klasy) o ST 11 + poziom czarującego przedmiotu – udany pozwala wysać energię, co zaś oznacza, że zdolności przedmiotu są stłumione (jakby były poddane rozproszeniu magii) na 24 godziny, a jednocześnie postać otrzymuje tyle poziomów energii magicznego ognia, ile wynosi 1/2 poziomów czarującego przedmiotu.

Latanie (zn): Panujący nad magicznym ogniem może poświęcić poziomy energii magicznego ognia, by latać – analogicznie do czaru *lot*. Każdy wydany poziom energii magicznego ognia pozwala unosić się w powietrzu przez minutę. Latająca w ten sposób postać pozostawia za sobą wyraźny ślad świetlny, który zanika po rundzie.

Odbicie strzał (zn): Panujący nad magicznym ogniem otrzymuje atut Odbicie strzał, lecz zamiast używać dłoni, wydaje jeden poziom energii magicznego ognia, dzięki czemu odrzu-

ca pocisk na bok. Bohater nie może wykorzystać tej zdolności, jeżeli nie dysponuje poziomami energii magicznego ognia.

Korona ognia (zn): Wydając 10 poziomów energii magicznego ognia, bohater może stworzyć koronę ognia, która przyjmuje postać aureoli magicznego ognia otaczającej głowę i emitującej światło porównywalne z czarem *światło dnia*. Korona ognia zapewnia redukcję obrażeń 10/+1 oraz automatycznie niszczy wszelką niemagiczną broń, która uderzy w postać (po zadaniu ewentualnych obrażeń). Korona ognia zapewnia też śmiałkowi odporność na czary 32 (jak zaklęcie *odporność na czary*). Podtrzymanie korony ognia wymaga 10 poziomów energii magicznego ognia w każdej rundzie i jest akcją darmo-

wą. Korzystanie z tej zdolności nie przeszkadza postaci w działaniu, włączając w to używanie innych umiejętności magicznego ognia.

Wir ognia (zn): Panujący nad magicznym ogniem może uwolnić jego energię we wszystkich kierunkach, powołując do istnienia falę o promieniu 6 metrów, zadającą wszystkim stworzeniom na tym obszarze 1k6 obrażeń na każdy poświęcony poziom energii magicznego ognia (udany rzut obronny na Refleks o ST 10 + poziom klasowy + modyfikator z Charyzmy zmniejsza o połowę liczbę ran).



Tancerz czarów

Tancerz czarów

Przedstawiciele tej klasy prestiżowej to pełne energii osoby rzucające zaklęcia i korzystające z quasi-pierwotnej energii pieśni i tańca do wzmocnienia swej magii. Pod pewnymi względami przypominają bardów i zaklinaczy – tworzą magię wówczas, gdy jej potrzebują, korzystając z szerokiego repertuaru czarów. Niemniej kosztuje to ich wiele wysiłku. Niektórzy zwą ich pieśniarzami czarów, choć w tym przypadku to raczej taniec stanowi element magii.

Większość tancerzy czarów to zaklinacze lub bardowie, ale ta ścieżka pociąga również niektórych czarodziejów. Cza-

sami podążają nią również kapłani bóstw takich jak Milil, Sharness oraz Oghma. Przedstawiciele innych klas niemal nigdy nie zostają tancerzami czarów, których większość to kobiety.

BN należący do tej klasy prestiżowej często przyłączają się do podróżujących trup minstrelów, bardów oraz śpiewaków, gdyż potrafią naprawdę wspaniale tańczyć. Z kolei ruchliwość takiej grupy sprawia, że unikają niechcianej uwagi. Tym bardziej, iż niektóre konserwatywne osoby biegle w rzucaniu zaklęć nie lubią tancerzy czarów, zaś zwykły lud obawia się ich i oskarża o związki z czartami.

Kość Wytrzymałości: k6.

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać tancerzem czarów:

Umiejętności: Koncentracja ranga 4, Upadanie ranga 4, Występy (taniec, inne rodzaje) ranga 6.

Atuty: Krzepkość, Ruchliwość, Rzucanie w walce, Uniki.

Czarowanie: Umiejętność rzucania czarów 3. poziomu.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności tancerzy czarów (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich) to: Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Pływanie (S), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Upadanie (Zr), Wiedza (tajemna) (Int), Występy (Cha) oraz Wróżenie (Int). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe tancerzy czarów:

Biegłość w pancerzu i broni: Tancerze czarów biegle posługują się wszelką bronią prostą. Nie zyskują biegłości w żadnym pancerzu.

Czary na dzień/znane czary: Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej bohater zyskuje zaklęcia tak, jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucać czary, której był przedstawicielem zanim zdecydował się na tę klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (na przykład, nie odgania i nie niszczy skuteczniej nieumarłych, nie zyskuje nowych atutów metamagicznych lub tworzenia przedmiotów), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego.

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

Taniec czarów (zn): Ta zdolność zwiększa efektywność czaru (nie może on pochodzić ani ze szkoły wywoływania, ani nekromancji), a to za sprawą odtąnczenia przed jego rzuceniem magicznych, energicznych płasów. Postać wybiera jeden lub więcej atutów metamagicznych, które zna, a których chce użyć, po czym zaczyna taniec. Po zakończeniu tańca wykonuje test Występów o ST 10 + poziom czaru (zmodyfikowany o atuty metamagiczne). Jeżeli test się nie powiedzie, wówczas zaklęcie rozprasza się bez żadnego efektu. Sukces oznacza, że tancerz czarów rzuca zaklęcie odpowiednio zmienione przez wybrane atuty metamagiczne, choć jego poziom nie ulega modyfikacji.

Każdy poziom, o który atut metamagiczny podnosi wybrane zaklęcie, wymaga rundy tańca czarów. Postać płasza odpowiednią liczbę rund i w następnej akcji może rzucić czar z wybranym atutem metamagicznym (jeżeli nie zrobi tego w danej rundzie, wówczas efekt tańca czarów

zostaje stracony). Dla przykładu, jeżeli postać będzie chciała wzmocnić *byczą siłę*, wówczas wykonuje taniec czarów przez 2 całe rundy (zmiana poziomu zaklęcia dla Wzmocnienia czaru). Następnie rzuca *byczą siłę* (akcja standardowa) uzupełnioną o Wzmocnienie czaru.

W połączeniu z tą zdolnością nie można wykorzystać atutów Unieruchomienie czaru oraz Przyspieszenie czaru. Postać musi znać dany atut, by uzyskać jego korzyści przy użyciu tańca czarów.

Taniec czarów wymaga długotrwałego ruchu. Korzystając z niego postać musi w każdej rundzie poruszyć się w swojej akcji przynajmniej z połową szybkości. Ten ruch jest częścią całorundowej akcji tańca czarów, co oznacza, że w żadnej z tych rund postać nie może wykonać 1,5-metrowego kroku. Podczas płasów czarujący normalnie prowokuje okazyjne ataki, chociaż może wykonywać testy Upadania w celu ich uniknięcia.

Tancerz czarów może bezpiecznie płaszać przez liczbę rund dziennie równą sumie jego modyfikatora z Budowy oraz poziomowi w tej klasie prestiżowej. Każde następne zaklęcie rzucone przy użyciu niniejszej zdolności wymaga wykonania udanego rzutu obronnego na Wytrwałość (ST 10 + liczba rund spędzonych tego dnia na tańcu czarów), pozwalającego uniknąć obniżenia Budowy o 2 punkty oraz zmęczenia (jeżeli postać już jest zmęczona, wówczas staje się wyczerpana i nie może korzystać z tej zdolności do chwili, aż będzie już tylko zmęczona).

W przypadku, gdy modyfikator z Budowy postaci spadnie w tak znacznym stopniu, że liczba rund bezpiecznego tańca zmaleje poniżej liczby rund już przetańczonych, wówczas bohater musi natychmiast wykonać rzuty obronne na Wytrwałość na każdą rundę nadliczbowych płasów. Każde niepowodzenie powoduje otrzymanie wymienionych wcześniej kar.

Zachwycający taniec (zc): Raz dziennie przedstawiciel tej klasy prestiżowej 2. poziomu może *zachwycić* ofiary specjalnym tańcem. Efekt jest analogiczny do czaru *zachwyt*, z tą różnicą, iż zdolność nie wymaga komponentów werbalnych, acz płasy stają się koniecznym komponentem somatycznym. ST oparcia się tej mocy wynosi 10 + poziom tancerza czarów + jego modyfikator z Charyzmy. Efekt utrzymuje się dopóki postać tańczy (analogicznie do tańca czarów, poza efektem oczywiście). Na 4. poziomie bohater może użyć tej zdolności dwa razy dziennie.

Uchylanie (zw): Na 2. poziomie tancerz czarów otrzymuje uchylanie. Jeżeli padnie ofiarą dowolnego efektu, który zezwala na wykonanie rzutu obronnego na Refleks pozwalającego zmniejszyć liczbę obrażeń o połowę (na przykład *kula ognista*), wówczas udany rzut obronny oznacza, że nie otrzymuje żadnych ran. Uchylania można używać tylko jeżeli postać nie ma na sobie zbroi lub też nosi jedynie lekki pancerz.

Wspólny taniec (zw): Przedstawiciel tej klasy prestiżowej 3. poziomu może wraz z inną tańczącą postacią podzielić się wysił-

TABELA 3-10: TANCERZ CZARÓW

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na		
		Wytrwałość	Refleks	Wolę
1	+0	+0	+2	+2
2	+1	+0	+3	+3
3	+1	+1	+3	+3
4	+2	+1	+4	+4
5	+2	+1	+4	+4

Specjalne

Taniec czarów
Zachwycający taniec, uchylanie
 Wspólny taniec
Usypiający taniec
Dezorientujący taniec

Czary na dzień

obecna klasa +1
 obecna klasa +1
 obecna klasa +1
 obecna klasa +1
 obecna klasa +1

kiem rzucania zaklęć przy użyciu tańca czarów. Pomagający musi pisać w tym samym czasie co tancerz czarów. Następnie wykonuje test Występów – na każde 10 punktów wyniku testu, „koszt” tańca czarów ulega zmniejszeniu o rundę (maksymalnie o 3 rundy przy rezultacie 30 lub więcej). Nie zmniejsza to liczby rund, przez które trzeba tańczyć. Oznacza to jedynie tyle, iż od limitu całkowitej liczby rund, przez które można wykonywać taniec czarów danego dnia, odejmuje się mniejszą liczbę. Wspólny taniec nie może zmniejszyć liczby wykorzystanych przez postać rund do mniej niż 1 bez względu na czarowanie. Ponadto przedstawiciel tej klasy prestiżowej w każdym tańcu czarów może pisać maksymalnie wraz z jedną postacią.

Przykład: Tancerz czarów chce podnieść czar z 2. na 5. poziom (+3 poziomy), co wymaga 3-rundowego tańca czarów. Jeżeli inna postać będzie pisać wraz z nim przez te 3 rundy i uzyska w teście Występów (taniec) rezultat 22, wówczas taniec czarów zamiast 3 „kosztuje” jedynie 1 rundę i o tyle zmniejsza się limit dostępnych dziennie rund tańca czarów.

Usypiający taniec (zc): Raz dziennie przedstawiciel tej klasy prestiżowej 4. poziomu może zatańczyć tak, że istoty w okolicy pogrążą się we śnie. Wymaga to całej rundy tańca (analogicznie do tańca czarów, poza efektem oczywiście), po której wszystkie stworzenie na obszarze emanacji o promieniu 9 metrów wokół postaci zapadają na minutę na poziom tancerza czarów w drzemkę analogiczną do efektu czaru *uspienie* (rzut obronny na Wole neguje, ST 10 + poziom tancerza czarów + jego modyfikator z Charyzmy).

Dezorientujący taniec (zc): Raz dziennie przedstawiciel tej klasy prestiżowej 5. poziomu może zatańczyć tak, że istoty w okolicy wpadną w zakłopotanie. Wymaga to całej rundy tańca (analogicznie do tańca czarów, poza efektem oczywiście), po której wszystkie stworzenie w promieniu 4,5 metra wokół postaci na minutę na poziom tancerza

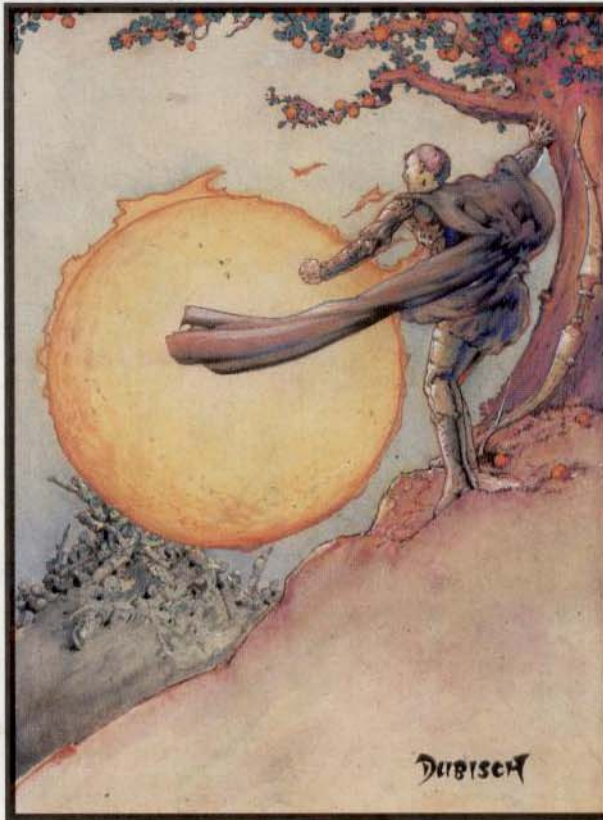
czarów padają ofiarą efektu analogicznego do czaru *zakłopotanie* (rzut obronny na Wole neguje, ST 10 + poziom tancerza czarów + jego modyfikator z Charyzmy).

wojenny czarodziej z Cormyru

Cormyrscy wojenni czarodzieje są jednymi z najbardziej szanowanych magów bojowych w całym Faerunie. Trenują ich doświadczone w bojach osoby posługujące się zaklęciami. I właśnie między innymi za sprawą szkolenia wojenni czarodzieje z Cormyru władają tak potężną siłą na polu bitwy. W czasie wojny przeciwko tuigańskiej hordzie odgrywali kluczową rolę, chroniąc walczące z najeźdźcami mniej liczebne wojska sprzymierzone. Podczas ostatniego, mającego miejsce w Cormyrze, konfliktu ze smoczą i jej goblinami sługusami życie straciło wielu wojennych czarodziejów, starających się powstrzymać najazd wrogów.

Już od chwili powstania, formacja wojennych czarodziejów stanowiła jedno z najsukuteczniejszych narzędzi do walki z wywrotową działalnością obcych i wrogich sił. Droga, którą muszą przebyć jej członkowie, by osiągnąć takie cele, jest długa i trudna, a często trzeba ją pokonać w samotności. Niemniej wyjątkowe osoby podążające tą ścieżką są ulepione z gliny, która jest w stanie wytrzymać takie trudności. A nagroda? Szacunek równych im i ludu Cormyru oraz wdzięczność królów.

Oczywiście najlepszymi przedstawicielami tej klasy prestiżowej są czarodzieje. Niemniej choć jej nazwa sugeruje coś innego, tę ścieżkę wybierają też przedstawiciele innych klas. Równie często wojennymi czarodziejami zostają zaklinacze, gdyż oddając się konkretnej dziedzinie magii stają się potężnymi sługami korony Cormyru. Jeśli chodzi o bardów, to nieliczni mogą spełnić wymagania tej klasy prestiżowej, jednak jeszcze mniejsza ich liczba uznaje taki wybór za wart zachodu.



Wojenny czarodziej

TABELA 3-II: WOJENNY CZARODZIEJ Z CORMYRU

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary na dzień
		Wytrwałość	Refleks	Wole		
1	+0	+2	+0	+2	Zogniskowanie broni	obecna klasa +1
2	+1	+3	+0	+3	Atut metamagiczny	obecna klasa +1
3	+1	+3	+1	+3	Powiększenie czaru	obecna klasa +1
4	+2	+4	+1	+4	Atut metamagiczny	obecna klasa +1
5	+2	+4	+1	+4	Zwiększony obszar czaru	obecna klasa +1

Większość wojennych czarodziejów służy bezpośrednio królestwu Cormyru, który to obowiązek rzadko zezwala na poszukiwanie przygód. Jednakże kilku działa bardziej czynnie, wyszukując potencjalnych zagrożeń dla Cormyru i starając się usunąć je, zanim sytuacja będzie wymagała większej uwagi.

Kość Wytrzymałości: k4.

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać wojennym czarodziejem:

Charakter: Dowolny nie-zły i nie-chaotyczny.

Umiejętności: Czarostwo ranga 10.

Atuty: Biegłość w broni żołnierskiej (dowolnej), Poszerzenie czaru, Powiększenie czaru.

Czarowanie: Umiejętność rzucania czarów wtajemniczeń 4. poziomu.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności wojennego czarodzieja (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich) to: Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (dowolna) (Int) oraz Wrózenie (Int). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe wojennego czarodzieja:

Biegłość w pancerzu i broni: Wojenny czarodziej nie zyskuje biegłości w żadnej broni ani pancerzu.

Czary na dzień/znane czary: Szkolenie wojennego czarodzieja skupia się na magii. Dlatego też co każdy poziom w tej klasie prestiżowej zyskuje on zaklęcia tak, jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucać czary, której był przedstawicielem zanim zdecydował się na tę klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (na przykład, nowych atutów metamagicznych lub tworzenia przedmiotów czy zwiększonych zdolności chowania), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego.

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

Zogniskowanie broni: Wojenny czarodziej otrzymuje darmowy atut Zogniskowania broni w wybranym orężu żołnierskim. Musi biegle posługiwać się rzeczoną bronią, by zastosować do niej ten atut.

Atut metamagiczny: Wojenny czarodziej skupia wysiłki w poszukiwaniu możliwie najefektywniejszego rzucania zaklęć. Do osiągnięcia tego celu przydaje się doświadczenie w różnych technikach metamagicznych. Na 2. poziomie oraz ponownie na 4., otrzymuje wybrany przez siebie dodatkowy atut metamagiczny, który poszerza jego wiedzę.

Powiększenie czaru: Część treningu wojennego czarodzieja obejmuje badania esencji magii. Przy okazji poznaje sposoby dostosowywania swych możliwości do szybko zmieniających się warunków pola walki. Chociaż może przygotować część czarów z atutami metamagicznymi, to jednak czasami musi zmodyfikować zaklęcie w jednej chwili. Dlatego też poczynając od 3. poziomu, wojenny czarodziej może rzucać zaklęcia jakby wpływał na nie atut Powiększenie czaru. Nie musi przygotować tego czaru wcześniej i nie zwiększa w ten sposób jego czasu rzucania, a ponadto nie musi używać komórki na zaklęcia z wyższego poziomu. Wojenny czarodziej może użyć tej zdolności tyle razy na dzień, ile wynosi jego modyfikator z Charyzmy + 1.

Zwiększony obszar czaru: Szczególnie istotna dla wojennego czarodzieja jest umiejętność wykorzystania mniejszej liczby zaklęć do pokonania wrogów. Z tego powodu doskonalili pojmowanie wymiarów czarów tak, by zaklęcia rzucane z użyciem metamagicznego atutu Powiększenie czaru obejmowały jeszcze większy obszar. Gdy wojenny czarodziej poziomu co najmniej 5. rzuci zaklęcie przy użyciu Powiększenia czaru, wówczas promień obszaru czaru zwiększa się o 100% zamiast o 50%. Zatem powiększona kula ognista tworzy falę o promieniu 12 metrów, zamiast fali o promieniu 9 metrów.

zabójca magów

Zabójcy magów to rzadkość. Może dlatego, iż uczą się oni używać magii przydatnej w walce z osobami rzucającymi czary. Zdobywają nie tylko umiejętności bojowe, których mogłby nauczyć się wojownik, ale również zaklęcia, które wykorzystują słabości przeciwników. Nieliczni zabójcy magów używają pułapek, inni korzystają z broni, ale wszyscy do perfekcji doskonalą magiczne umiejętności, gdyż to właśnie one odróżniają ich od zwyczajnych myśliwych i zabójców. Często przyjaźnią się z osobami, które mogą dopro-

TABELA 3-12: ZABÓJCA MAGÓW

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary na dzień
		Wytrwałość	Refleks	Wolę		
1	+0	+0	+0	+2	Poprawione rzuty obronne	obecna klasa +1
2	+1	+0	+0	+3	Udoskonalone wezwania	obecna klasa +1
3	+1	+1	+1	+3	Poprawione rzuty obronne	obecna klasa +1
4	+2	+1	+1	+4	Zogniskowanie czaru	obecna klasa +1
5	+2	+1	+1	+4	Poprawione rzuty obronne	obecna klasa +1
6	+3	+2	+2	+5	Zogniskowanie czaru	obecna klasa +1
7	+3	+2	+2	+5	Poprawione rzuty obronne	obecna klasa +1
8	+4	+2	+2	+6	Zogniskowanie czaru	obecna klasa +1
9	+4	+3	+3	+6	Poprawione rzuty obronne	obecna klasa +1
10	+5	+3	+3	+7	Zogniskowanie czaru	obecna klasa +1

wadzić ich do przeciwników, ale „smutny” obowiązek pokonania wrogów biorą na własne barki.

Większość zabójców magów to łowcy nagród specjalizujący się w specyficznej grupie celów. Niektórzy jednak wybierają tę ścieżkę z powodu przekonań religijnych. Na ironię zakrawa fakt, iż zarówno wyznawcy Azutha, jak i Shar wykorzystują zabójców magów do realizacji dążeń swoich bóstw. Kościół pierwszego z wymienionych bóstw wierzy w odpowiedzialne korzystanie z magii. Dzięki temu podejściu nie każdą rzucającą zaklęcia osobę uważają za wroga ci nieobdarzeni darem Sztuki. Ponadto w ten sposób chroniony jest też Splot. Wyznawcy Azutha zazwyczaj najpierw ostrzegają każdego, kto nadużywa magicznych mocy. Jeżeli jednak to nie wystarczy, wówczas pouczenie przybiera ostrzejszą postać, aż wreszcie bywają zmuszeni do wysłania zabójcy magów na lekko myślącego osobnika rzucającego zaklęcia to tu, to tam.

Wyznawcy Shar oczywiście martwią się o Splot tylko w takim zakresie, w jakim wpływa on na jego cieniste odbicie. Zabójcy magów wyszukują prominentnych użytkowników Splotu i zabijają ich publicznie – w ramach ostrzeżenia dla tych, którzy sprzeciwiają się Shar oraz demonstrując moc Cienistego Splotu. Wyznawcy mrocznej bogini mają nadzieję, że w ten sposób osłabia władzę Mystry nad magią. Póki co nie zdołali zdziałać zbyt wiele w kierunku zmniejszenia mocy bogini, gdyż preferowany przez nich rodzaj magii nie nadaje się najlepiej do walki z osobami w inny sposób posługującymi się zaklęciami. Magowie zaś często ginęli z rąk zabójczych mnichów-zaklinaczy z organizacji Ciemny Księzyc. Z pozoru wydają się gorzej przygotowani do zabijania innych osób posługujących się czarami, jednakże fanatyczne poświęcenie dla sprawy bóstwa z nawiązką uzupełnia te braki.

Kość Wytrzymałości: k4.

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać zabójcą magów:

Umiejętności: Czarostwo ranga 10.

Atuty: Biegłość w broni żołnierskiej (dowolnej), Błyskawiczny refleks, Rzucanie w walce, Wielka wytrzymałość.

Czarowanie: Umiejętność rzucania czarów wtajemniczeń bądź objawień 4. poziomu. Umiejętność rzucania przynajmniej trzech zaklęć wymagających rzutu obronnego na Wytrzymałość oraz przynajmniej trzech, które wymagają rzutu obronnego na Refleks. (Czar, który zadaje obrażenia,

ale nie zezwala na wykonanie rzutu obronnego może zastąpić dowolne z tych wymaganych zaklęć).

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności zabójcy magów (i atrybuty kluczowe dla każdej z nich) to: Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Rzemiosło (Int), Wiedza (dowolna) (Int), Wrózenie (Int), Zastraszanie (Cha), Zbieranie informacji (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe zabójcy magów:

Biegłość w pancerzu i broni: Zabójca magów nie zyskuje biegłości w żadnej broni ani pancerzu.

Czary na dzień/znane czary: Szkolenie zabójcy magów skupia się na magii. Dlatego też co każdy poziom w tej klasie prestiżowej zyskuje on zaklęcia tak, jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucać czary, której był przedstawicielem zanim zdecydował się na tę klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (na przykład, nowych atutów metamagicznych lub tworzenia przedmiotów), z wyjątkiem zwiększenia się efektywnego poziomu czarującego.

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

Poprawione rzuty obronne: Zabójca magów zwiększa swą odporność na czary, których używa przeciwko wrogom. Na 1. poziomie i na każdym kolejnym nieparzystym otrzymuje premię +1 do rzutu obronnego na Refleks bądź Wytrzymałość. Te premie się kumulują.

Udoskonalone wezwania: Na 2. poziomie postać otrzymuje atut Udoskonalone wezwania.

Atut Zogniskowanie czaru: Na 4. poziomie postać otrzymuje atut Zogniskowanie czaru do jednej z następujących szkół: przyzywanie, wywoływanie, nekromancja lub transmutacja. Na każdym kolejnym parzystym poziomie otrzymuje kolejny atut Zogniskowanie czaru w jednej z wymienionych szkół, aż w końcu na 10. poziomie zabójca magów ma Zogniskowanie czaru we wszystkich wymienionych szkołach.



Zabójca magów



Miejsca Mocy

Poszukiwacze przygód szukają egzotycznych miejsc do zbadania. Obojętnie, czy zagłębiają się w głąsę, czy poruszają się po zatłoczonym mieście, zawsze wypatrują na horyzoncie kolejnego fascynującego miejsca.

Faerun kipi nieskończoną niemalże liczbą miejsc mocy. Od bagien, przez zasilane źródłami jeziora i tętniące aktywnością place miejskie, aż po pogodne prywatne ogrody. Od posągów w odległych gajach, po drogowskazy na głównych skrzyżowaniach – wszystkie to są wyjątkowe punkty Faerunu. Takie, których nigdy się nie da zapomnieć i które służą jako rozdroża dla badaczy podróżujących przez różne ziemie.

Ty, MP, stworzysz takie miejsca na potrzeby swej kampanii. Tylko ty możesz sprawić, by stały się przerażające, inspirowane lub też by były wyzwaniem intelektualnym. Możesz wzbogacić je o melancholijną lub radosną historię. Możesz przekazać zawsze niebezpieczną kontrolę nad takimi miejscami w ręce mieszkańców Faerunu, zarówno tych życzliwych, jak i złośliwych.

Gdzie jest magia, tam jest tajemnica, niebezpieczeństwo oraz podekscytowanie nieznany. Opisane w tym rozdziale miejsca mogą posłużyć ci w trakcie rozbudowy kampanii. Wykorzystaj je takimi, jakimi są teraz, uzupełnij je o jakieś elementy lub też przetwórz w sposób, w który tylko twoja wyobraźnia może je odmienić. Wybór należy do ciebie.

Tworząc własne miejsce mocy, zadaj sobie następujące pytania ogólnej natury:

Czy miejsce to powstało w sposób naturalny, czy ktoś je zbudował?

Jaki jest cel jego istnienia?

Jak tu docierają różne istoty?

Jak wygląda ono z zewnątrz? A od wewnątrz?

Jakie ma zabezpieczenia?

Czy ktoś tu mieszka? Kto? Jak wiele istot?

Gdy odpowiedziałeś sobie na te pytania, jesteś już gotów bardziej zagłębić się w tworzenie własnego charakterystycznego miejsca. Wykorzystaj pozostałą część tego rozdziału jako przewodnik oraz źródło natchnienia.

miejsca naturalne

Pozostawiona sama sobie magia jest. Staje się. Istnieje. Wyraża się w połyskujących sadzawkach oraz szepczących lasach, w poskręcanych drzewach i tajemniczych jaskiniach. Magia nie czeka na nic więcej, a tylko na to, by dać się poczuć. Żyje w naturze i zbiera się w szczelinach świata.

tajemne wiry

Te dziwne miejsca – zwane również tajemnymi burzami – wypijają magię, która znajdzie się w zasięgu ich wpływów. Zdarzają się we wszystkich możliwych okolicach, od piwnicy w sklepie spożywczym, po wysoko położoną półkę skalną na zboczu góry Blaarrbi w Zachodnim Paśmie Galenów. Na placu Czarozguby w Suzail znaki ostrzegają przed niebezpieczeństwem, lecz mimo to wielu głupców wchodzi tam bezmyślnie.

Są niewidzialne, ale magiczne istoty mogą je wyczuć.

Są nieruchome. Na tyle, na ile wszystkim wiadomo, istnieją w tych samych miejscach od niepamiętnych czasów, chociaż krążą pogłoski o wirach, które zmieniły swe położenie.

Są niemal niezniszczalne. Nikt nie wie jak je unicestwić. Niemal każdy chciałby.

Tajemne wiry różnią się rozmiarami. Wpływają na obszarze kuli o promieniu do 9 metrów. Łączą w sobie dwa potężne efekty: *rozproszenia magii* oraz *pole antymagii*. Wszyscy, którzy wejdą na ich teren, poddani są efektowi obszarnego *rozproszenia magii*, zaś pozostałą magię tłumi *pole antymagii*.

Niektóre stworzenia (włączając w to chowańce, istoty baśniowe, magiczne bestie, przybyszów, smoki, zmiennokształtne oraz żywiołaki) słabną, gdy znajdują się w kuli wiru. Podlegają tam karze z morale –2 do testów ataku, umiejętności oraz rzutów obronnych i muszą wykonać rzut

obronny na Wolę – nieudany oznacza 1k4 rundy ucieczki poza zasięg wiru z możliwie największą szybkością.

Stworzenia potrafiące rzucać zaklęcia, używające zdolności czaropodonych lub korzystające ze zdolności nadnaturalnych mają prawo do testu Zauważania (ST 15) – udany pozwala im wyczuć wir, gdy zbliżą się na odległość 6 metrów do jego zewnętrznej granicy.

Wykrycie magii ujawnia obecność magii w pierwszej rundzie i jej wszechogarniającą siłę w drugiej. W trzeciej rundzie rzucający zaklęcie może wykonać test Czarostwa (ST 25) – udany pozwala określić granice i efekt wiru.

Prawdziwe widzenie ukazuje tę anomalie jako kłębiący się, wir pożerający wszystko, wszechogarniającej mocy.

iskry

Iskra - przeciwieństwo tajemnego wiru - jest dziwnym fenomenem, który wzmacnia efekty rzucanej w danym miejscu magii. Dlatego też takie punkty są jednymi z najlepiej chronionych na Torilu (wszak każdy, kto rzuca czary chce, by były one możliwie najpotężniejsze). Wiedza o położeniu iskry jest jedną z najbardziej zazdrośnie strzeżonych tajemnic. Gdy tylko wieść o położeniu którejś z nich się roznieśli, wówczas zazwyczaj racjonalne stworzenia obdarzone magiczną potęgą walczą o władzę nad nią.

Iskra wzmacnia wszelkie magiczne efekty uruchamiane lub aktywne na obszarze, na który wpływa. Zapewnia ona takim efektem +3 poziomy czarującego.

Ten fenomen może mieć rozmiar kuli o promieniu od 1,5 metra do 9 metrów.

Iskrę wykrywa się jako magię o wszechogarniającej mocy. W trzeciej rundzie badania za pomocą zaklęcia *wykrycie magii* test Czarostwa (ST 20) ujawnia jej efekty.

kurhany istot baśniowych

Baśniowe stworzenia posiadają niezwykle cmentarze, które same określają słowem niewymawialnym dla innych. Poszukiwacze przygód nazywają je po prostu kurhanami istot baśniowych.

Te magiczne cmentarze znajdują się z dala od ubitych szlaków, głęboko w dziewiczych lasach lub w ukrytych dolinach, położonych między niezbadanymi górami. Gdy umrze baśniowa istota, wówczas towarzysze niosą ją na szczyt kurhanu. Przykrywają zmarłego cienką warstwą gleby, liści oraz gałęzi. Ta powłoka nie zawsze całkowicie ukrywa schnące kości, gdy ciało rozkłada się i osiada w ziemi. Kości i rozłożone fragmenty zwłok odkładają się przez lata, warstwa po warstwie. Niektórzy twierdzą, że powstająca w ten sposób mierzwa ma magiczne właściwości, które przyspieszają wzrost roślin. Jednak baśniowe istoty wydają wyrok śmierci na każdą osobę złapaną na okradaniu kurhanu dla tychże celów.

Wszystkie istoty baśniowe wykorzystują te cmentarze bez żadnych uprzedzeń, włączając w to driady, satyry, świerszki, rusałki, skrzaty, nimfy i innych przedstawicieli tego rodzaju.

Kurhany istot baśniowych emanują silną magią, zaś test Czarostwa (ST 20) w trzeciej rundzie badania *wykryciem magii* pozwala określić rozmiary jej działania.

Te miejsca należy traktować jak poświęconą ziemię (efekt podobny do czaru *poświęcenie*). Na ich obszarze pojawiają się również inne dziwne efekty. Kurhan promieniuje kulą magicznej energii. Im ktoś zbliża się do niego bardziej, tym dziwaczniejsze rzeczy odczuwa. Efekty przedstawione w poniższej tabeli obejmują wszystkich, którzy zbliżą się do kurhanu i którym nie powiedzie się rzut obronny (taki jak dla odpowiednich czarów). Wszystkie zaklęcia są na 20. poziomie czarującego. Baśniowe istoty oraz stworzenia, w których żyłach płynie ich krew, są niepodatne na te efekty.

Odległość od kurhanu	Efekt
Do 3 m	<i>mniej geas</i> (rozkaż wybrany przez MP)
3,1-6 m	<i>uśpienie</i>
6,1-15 m	<i>balucynacyjny teren</i> (iluzja wybrana przez MP)
15,1-30 m	<i>niemy obraz</i> ostatniej zmarłej baśniowej istoty oraz <i>widmowy odgłos</i> szeptów i chichotów

Te dziwne efekty mogą zaniepokoić przybyłe postacie na tyle, by je stąd odstraszyć. Możesz jednak zechcieć, by BG wpadli na baśniowe stworzenia broniące pobliskiego kurhanu. Ustal liczbę istot odpowiednio do Poziomu Spotkania (po szczegóły zajrzyj do Tabeli 4-1: Liczba spotykanych stworzeń na stronie 101 *Przewodnika MISTRZA PÓDZIEMI*). Każdy typ istot ma przypisaną mu Skalę Wyzwania podaną dalej. Więcej informacji dotyczących baśniowych stworzeń znajdziesz w *Księdze Potworów*.

Baśniowa istota	Skala Wyzwania	Baśniowa istota	Skala Wyzwania
Driada	1	Satyr (z fletnią)	4
Chochlik, świerszczyk	1	Chochlik, skrzat	4
Chochlik, rusałka	1	Nimfa	6
Satyr (bez fletni)	2		

Łata grzybów

Łata grzybów to pole magicznych grzybów, których rozrostu nie ograniczają nieustające eksplozje odstraszaające nieliczne istoty wkraczające na ten teren. Stworzenie wędrujące przez taką łatę ma szansę zdetonować dziesiątkę tych grzybów, zazwyczaj dołączając swe ciało do kompostu, który karmi grzyby.

Bagna i mokradła, na których rozmnażają się grzyby, to również dom dla padlinożerców żywiących się ofiarami tych niebezpiecznych grzybów. Zarówno myszołowy, jak i beholderowate czekają tylko na upragniony dźwięk eksplozji – dopiero potem zbliżą się, by zabić.

Łata grzybów jest pułapką o następujących statystykach:

➤ **Łata grzybów:** SW 3, podobne do *ognistej pułapki* (1k4+12); rzut obronny na Refleks zmniejsza obrażenia o połowę (ST 13); Przeszukiwanie (ST 27); Unieszkodliwienie mechanizmów lub Tajniki dziczy (ST 27).

Specjalnie warunki środowiskowe sprawiają, iż łaty grzybów rozrzucone są w promieniu 90 metrów. Eksplodują, gdy ktoś je dotknie, podobnie do czaru *ognista pułapka*. Cho-

cięż powstają w naturalny sposób, można je wykryć, emanują bowiem nieznaczną aurą magii wywoływać. Udany test Czarostwa (ST 20) ujawnia ich naturę.

Łaty grzybuchów zawsze odrastają w tym samym miejscu, bez względu na środki użyte do ich wytopienia. Po wybuchu odrastają w dekadzie. Można je zebrać, przez co stają się nieaktywne. Dokonanie tego wymaga udanego testu Unieszkodliwiania mechanizmów lub Tajników dzicy o ST 27.

Stworzenie poruszające się przez łatę może wykonywać 1,5-metrowe kroki bez ryzyka nastąpienia na grzybuchu. Szybsze poruszanie wymaga wykonania testu Zauważania przed wykonaniem ruchu (ST = szybkość w centymetrach dzielona przez 30). Niepowodzenie oznacza, iż w czasie danej rundy poruszające się stworzenie ma 50% szansę na nadeptanie i uruchomienie grzybuchu.

szczeliny zagłady

Te niewidzialne doły wypełnione magicznymi ruchomymi piaskami są niebezpieczniejsze nawet od lat grzybuchów, wysysają bowiem podróżnych w głąb bez nadziei na przeżycie - wypełniają je potężne czary tłumiące zdolności opierających się ofiar.

Szczeliny zagłady zdarzają się w dowolnych środowiskach, nawet w litym kamieniu. Poszukiwacze przygód odkrywali je zarówno pod gołym niebem, jak i głęboko w podziemiach.

Szczelina zagłady jest pułapką o następujących statystykach:

➤ **Szczelina zagłady:** SW 4-10, ściąga w dół + efekt czaru, odpowiedni rzut obronny (patrz dalej) neguje (ST 10 + poziom czaru); Przeszukiwanie (ST 27); Tajniki dzicy (ST 27).

Można je wykryć, emanują bowiem nieznaczną aurą magii transmutacji; udany test Czarostwa (ST 20) ujawnia ich naturę.

Szczeliny zagłady różnią się głębokością (4k4 × 30 centymetrów). Stworzenie, które wpadnie do jednej z nich, natychmiast zapada się na 90 centymetrów, po czym powoli tonie w tempie 2,5 centymetra na rundę. Szczeliny są zatem szczególnie zabójcze dla małych postaci.

Dla postronnych obserwatorów ofiara wygląda na zanurzoną w powierzchni, która ją otacza. Chcąc się wydostać, nieszczęśnik musi mieć się czego chwycić. Magiczne efekty, takie jak *lot* oraz *lewitacja*, tylko hamują zapadanie się dalej. Jeżeli magiczne ruchome piaski przykryją głowę ofiary, wówczas może ona utonąć. Szczegóły znajdziesz w ramce Topienie na stronie 85 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

Natychmiast po wpadnięciu do szczeliny, ofiara musi wykonać rzut obronny przeciwko jednemu z następujących zaklęć rzuconemu na 12. poziomie czarującego. Rzuć 1k6 lub wybierz.

Rzut Efekt czaropodobny

- 1 *Uśpienie* (ST 11)
- 2 *Obłożenie kłatwą* (ST 14)
- 3 *Migotanie* (ST 14)
- 4 *Oslabienie umysłu* (ST 17)
- 5 *Mniejszy geas, rozkaz „zostań”* (ST 16)
- 6 *Labirynt* (ST 22)

Labirynt to najbardziej niebezpieczny efekt. Działające w ten sposób szczeliny zagłady potrafią wciągnąć ofiarę w labirynt. Tak może pojawić się błędne koło niebezpiecznych wydarzeń: postać wpada do szczeliny i nie udaje jej się rzut obronny. Czar zsyła ją do labiryntu, ofiara przechodzi go i wraca na rundę do szczeliny i musi wykonać kolejny rzut obronny lub znowu działa na nią czar *labirynt*. Gdy śmiałkowi uda się wreszcie uciec ze szczeliny, wówczas będzie znał przynajmniej jedną część prawdziwego labiryntu. Uwięzieni bohaterowie mogą napotkać stworzenia, które również utknęły w labiryncie, a teraz pojawiają się w różnych odstępach czasu, przeskakując pomiędzy szczeliną a pozawymiarowym labiryntem. Jeśli ofiara umrze w labiryncie, wówczas po 10 minutach pojawia się w szczelinie zagłady i normalnie tonie.

Miejsca wzmocnione magią

Wiele czarów oraz przedmiotów chroni i strzeże różne obszary. Zazwyczaj są to jedynie cienie najlepiej strzeżonych obszarów: rozdroża oraz *mythali*. Oba tych miejsc strzegą specyficzni strażnicy i niewiele jest w stanie wykorzystać tę magię, nie zdobywszy uprzednio przychylności tych, którzy stoja im na drodze.

Rozdroża i skróty

Powierzchnię Faerunu przecinają tajemne drogi z geomagicznej energii. Znajdują się one poza światem i ukryte przed wzrokiem tych, którzy nie wiedzą gdzie spojrzeć. Te ścieżki nie należą do nikogo, chociaż od dawna strzegą ich baśniowe istoty. Tajemnice tych dróg znają druidzi oraz niekiedy bardowie.

Stworzenia niebędące baśniowymi istotami poznają jedynie mały wycinek skrótów łączących dwa miejsca. Na potrzeby gry uznaje się, że takie osoby mogą podążać skrótami jedynie z rozdroży i podróżować nimi w jedną stronę, do określonego punktu docelowego. Podróż jest natychmiastowa. Wchodzisz na ścieżkę i w mgnieniu oka wychodzisz w punkcie docelowym danego skrótu.

Druidzi ustalili położenie niektórych rozdroży, chociaż świat pokrywa ich niezliczona liczba. Niektórzy z nich przyrównują skróty do fałd w materii świata. Zbliżają one do siebie dwa punkty bardziej niż byłoby to normalnie możliwe na płaszczyźnie.

Podróżnicy wchodzą i opuszczają skróty na rozdrożach, które są niewidzialne i w żaden sposób niepowiązane z normalnymi drogami czy ścieżkami. Skróty i rozdroża otaczają legendy. Nie każdy w nie wierzy, gdyż nie można ich zobaczyć, poczuć, wytropić czy namierzyć. Wydają się być pozaplanarne, a jednak nie są takimi. Rozumieją je jedynie osoby, w których żyłach płynie najczystsza krew baśniowych istot, lecz utrzymują one swą wiedzę w tajemnicy, chroniąc rozdroża przed plugawieniem.

Jedynie druidzi oraz być może niektóre baśniowe istoty potrafią tworzyć nowe skróty, korzystając z czaru *stworzenie rozdroża i skrótu*. A jeśli już o tym mowa, to jedynie



Rozdroża istot baśniowych

bardowie, druidzi oraz baśniowe istoty opanowali umiejętność znajdowania skrótów. Dokonują tego, poznając zaklęcie *wykrycie rozdroży*.

Oto do jakich czynności można wykorzystać skrót.

Przekazanie wiadomości: Użytkownik musi, zamiast zażyczyć sobie podróżowania, zapragnąć przekazać wiadomość. Jeżeli uda mu się przekonać strażnika (patrz dalej), wówczas szept, monolog albo krzyk przebędzie skrót i rozlegnie się w miejscu przeznaczenia, jakby właśnie tam stała osoba przekazująca wiadomość. Jeśli w trakcie tego procesu odejdzie ona dalej niż na 9 metrów od rozdroża, wówczas przekaz dobiega końca i trzeba ponowić prośbę. Druidzi stworzyli złożone harmonogramy spotkań, dzięki którym w ten sposób dzielią się ze sobą wieściami oraz nowinkami, roznosząc informacje po całym Faerunie.

Podróż: Skróty działają podobnie do *portali* w tym sensie, że pozwalają korzystającej z nich osobie na podróż - w mgnieniu oka - przenosi się ona z jednego rozdroża do drugiego. Gdy wyrusza skrótem, znika jakby przeszła przez iluzoryczną ścianę i pojawia się w podobny sposób po drugiej stronie.

Nieoczekiwana podróż: Krążą opowieści o wędrownym minstreli, który wystawił wspaniałe przedstawienie w pobliżu rozdroża, a na jego zakończenie obrócił się i nieświadomie wszedł w niewidzialny skrót. Strażnik usnął - być może przez niedopatrznie - że bard prosił o zezwolenie na skorzystanie z przejścia. I przystał na prośbę. Nieszczęśnik zaś w wyniku losowego wypadku bądź świadomej manipulacji nieprzygotowany wyruszył skrótem. Żadna z opowieści

podobnych tej nie kończy się wyjaśnieniem tajemnicy stojącej za tym wydarzeniem.

Oto do jakich czynności nie można wykorzystać skrót.

Szpiegowanie: Nie sposób dostrzec celu, do którego prowadzi skrót. Nie można też zyskać jakichkolwiek premii umożliwiających odkrycie tej informacji. Istota może zapytać strażnika o to, dokąd prowadzi skrót, ale ten nie musi odpowiedzieć.

Strzelanie przezeń: Żaden atak - magiczny, niemagiczny i jakiegokolwiek inny - nie może skrótem dotrzeć do odległego miejsca. Trafiają one w pobliski cel, jakby na ich torze nie było żadnej bariery. Magiczne ataki wymagające ustalonej ofiary kończą się niewypałem, jeżeli zanim dojdą celu ten wyruszy skrótem.

Strażnik: Każde rozdroże ma strażnika (patrz Rozdział 7), który decyduje czy dana osoba może skorzystać ze skrótu. Chętny musi otrzymać zgodę na użycie skrótu. Każdy druid ma ulubioną metodę osiągania celu za pomocą prośby, wiersza, pieśni czy też hołdu złożonego skrótowni. Każdy musi prosić osobiście, a strażnik może odmówić komu chce. Nikt nie zdoła wrzucić w skrót kogoś innego, chyba że ów otrzymał już zgodę na przejście. Baśniowe istoty mogą swobodnie korzystać ze skrótów - gdziekolwiek, kiedykolwiek i bez ograniczeń.

Strażnicy powstają w chwili, gdy druid rzuci czar *stworzenie rozdroży i skrótu*. Jeżeli któryś z nich zostanie zabity, wówczas chronione przezeń rozdroża przestają funkcjonować jako punkt wejściowy. Drugi koniec wciąż działa, ponieważ strażnik może pozwolić na przejście z drugiej strony, lecz będzie to podróż w jedną stronę.

Na rozdrożu pragnący przejść może użyć Charyzmy, Błefowania, Dyplomacji lub Występów i przekonać strażnika, by pozwolił na podróż skrótem. Trzeba zaznaczyć, że bliskość cywilizacji zmusza strażnika do przyjęcia pozycji obronnych, naruszając jego związek z naturą oraz z innymi baśniowymi istotami.

Początkowe nastawienie strażnika odpowiada otoczeniu, a konkretnej jego „naturalności”. Podobnie jak na większość BN, również na niego można wpłynąć testem Charyzmy. (Szczegóły znajdują się w części Zachowania BN, na stronie 149 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*).

TABELA 4-1: POCZĄTKOWE NASTAWIENIE STRAŻNIKA

Poziom natury*	Nastawienie**
N1	Pomocne
N2	Przyjazne
N3	Obojętne
N4	Nieprzyjazne
N5	Wrogie

*Oto poziomy natury.

N1: Nieskażone krainy, bardzo rzadko przemierzane przez cywilizowane istoty. Są to choćby dziewicze lasy, nieodkryte groty i półki skalne.

N2: Tereny znajdujące się z dala od ubitych szlaków, gdzie rzadko pojawiają się cywilizowane istoty, poza mieszkańcami pobliskiego obszaru. Są to zatem gaje druidów, ziemie elfów oraz rezerваты patrolowane przez tropicieli.

N3: Tereny wiejskie o stałym, ale dość skąpym ruchu. Są to choćby obszary rolników i hodowców, odizolowane klasztory, tereny zamieszkiwane przez plemiona barbarzyńców i podobnie małe społeczności szanujących ziemię osób.

N4: Obszary położone przy uczęszczanych drogach. Są to wioski, fortyfikacje, duże kamienne siedziby, przekształcone tereny, wieże czarodziejów oraz zamki zaklinaczy.

N5: Tereny miejskie o ruchu ze stałym natężeniem. Są to miasta, targowiska oraz szlaki handlowe.*Oto nastawienia.

Pomocne: Strażnik pozwoli postaci na podróż, gdy przyjdzie jej na to ochota i to bez potrzeby wykonywania testu. Bohater może też za każdym razem zdecydować się na test (premia z okoliczności +2) i poręczyć za kogoś innego, by ten również miał prawo skorzystać ze skrótu. Nieudany test oznacza, że strażnik odmawia towarzyszowi. W tym przypadku jego nastawienie do proszącej osoby zmienia się na przyjazne.

Przyjazne: Strażnik pozwala postaci przejść i będzie ją dobrze wspominał. Bohater otrzymuje premię z okoliczności +2 do następnej próby zdobycia przychylności.

Obojętne: Strażnik pozwoli postaci przejść po wykonaniu udanego testu.

Nieprzyjazne: Nieprzyjazny strażnik jest podejrzliwy i nie zezwala na wykorzystanie skrótu.

Wrogi: Wrogi strażnik uważa proszącą osobę za kłamcę i pochlebę. Nie pozwala postaci przejść, zaś następna próba zdobycia przychylności strażnika (niezależnie od tego, ile czasu upłynęło) otrzymuje do testu karę z okoliczności -2.

ZNANE ROZDROŻA

Niewidzialne i trudne do dostrzeżenia przy użyciu *wykrycia magii* rozdroża mogą istnieć w każdym miejscu. Tu wymieniono kilka sławniejszych. Druidzi oraz bardowie rozpoznawali wśród swoich wiedzę o nich.

Rozdroże Cantlowe (N4): Rozdroże znajdujące się w zabezpieczonym pomieszczeniu w archiwum biblioteki Cantlowe. Opiekun biblioteki wpuszcza tu gości, ale ostrzega, że w ciągu trzydziestu pięciu lat jego pracy na uniwersytecie nikt jeszcze nie powrócił z wyprawy tym skrótem.

Rozdroże Ciernistego Lasu (N3): Rozdroże znajduje się na wschód od druidzkiego gaju położonego w sercu Ciernistego Lasu. Łączy się ze Wzniesieniem Pustelnika.

Rozdroże Dziewiątki Rycerskiego Lasu (N3): Rozdroże położone w wydrążonym pniu starożytnego drzewa stojącego w pobliżu kręgu druidów Dziewiątki Rycerskiego Lasu, w Królewskim Lesie w Cormyrze. Skróć prowadzi do Waterdeep.

Rozdroże Nykkara (N3): Na brzegach Nykkary, Wyspy Pamięci, centrum pogrzebowego Calimshanu, znajduje się rozdroże prowadzące do Węzła Herkemon.

Rozdroże Pustkowi (N1): Rozdroże położone gdzieś na Pustkowie Teshyllal na Pustyni Calim. Połączone jest z Węzłem Herkemon.

Rozdroże Skały Arn (N2): Rozdroże położone na wulkanicznej wyspie zwanej Skałą Arn znajdującej się na środku Jeziora Pary łączy się z tym znajdującym się w Węzle Herkemon.

Rozdroże Waterdeep (N5): Rozdroże położone w Dzielnicy Morskiej Waterdeep w Ogrodzie Bohaterów, jedynym publicznym ogrodzie w Waterdeep znajdującym się poza Miastem Umarłych. Skróć łączy je z Dziewiątką Rycerskiego Lasu.

Rozdroże Wzniesienia Pustelnika (N1): Rozdroże znajduje się na jednym ze szczytów gór Orsraun, położone w pobliżu szczeliny w zboczu. Rozległa, przypominająca jaskinię dziura kryje również jednopokojową chatkę wykonaną z nieobrobionego drewna, jakie można znaleźć jedynie w Ciernistym Lesie. Druidzi i bardowie odwiedzają to miejsce w poszukiwaniu spokoju i samotności. W jaskini temperatura rzadko rośnie powyżej punktu zamrażania i pewnie dlatego zawsze jest tu zapas drewna na opał. Rozdroże łączy to miejsce z Ciernistym Lasem.

Węzeł Herkemon (N1): To rozdroże, w którym schodzą się trzy znane skróty, oznaczają trzy dolmeny (czyli dwa stojące pionowe kamienie, na których poziomo położono

Bardowie i rozdroża

Gdy trzeba przekonać strażnika, by zezwolił podążać skrótem, bardowie mają zdecydowaną przewagę nad innymi postaciami. Chroniący rozdroża po prostu kochają muzykę, opowieści oraz poruszające przedstawienia. Póki co przyjaźń strażnika zyskała większą liczbą bardów niż druidów. Wyjątkowo dobrze zagrała melodia przekona każdą z chroniących rozdroże istot, bez litości budząc w jego żyłach krew baśniowego stworzenia. Wszystkie testy Występów wykonywanych w celu wpływania na strażników otrzymują premię z okoliczności +2.

trzeci). Owe „portyki” znajdują się w odległości 9 metrów od siebie na skalistym, zachodnim brzegu Jeziora Pary. Skróty prowadzą na Pustkowie, do Nykkary oraz na Skatę Arn.

mythal

Mythal jest żywą siecią magicznej energii stworzoną mocą wysokiej magii elfów. Jest to potężna i rozległa osłona, która istnieje setki lub tysiące lat. Posiada ona prymitywną świadomość, a wypełnia zadanie ochrony elfiego miasta lub świętego miejsca. *Mythale* tworzy się po to, by chronić osoby znajdujące się wewnątrz oraz odgradzać od pewnych typów istot. Te magiczne żywe sieci korzystają ze znanych czarów, chociaż każda ma własny zestaw unikatowych właściwości, których nie powielają żadne zaklęcia.

Niestety, jak wszelka magia działająca bardzo długo, *mythal* jest podatny na zakłócenia Splotu. Dwie śmierci Mystry mające miejsce w ciągu ostatnich 1700 lat uszkodziły większość znajdujących się na świecie tych magicznych efektów. W niektórych miejscach *mythal* uległ zniszczeniu, a w innych wypaczeniu. W tym drugim wypadku często powołuje on do istnienia obszary dzikiej lub martwej magii, losowo atakuje zaklęciami intruzów lub leczy ich, świeci dziwnymi kolorami lub też zmienia fizyczną formę znajdujących się na jego terenie bytów.

Mythal próbowali tworzyć nie tylko elfowie władający wysoką magią, lecz również pełne arogancji osoby rzucające zaklęcia – ich sukcesy w tym zakresie należy uznać za ograniczone. Twory owych osobników są zazwyczaj mniej potężne niż prawdziwy *mythal* i nie istnieją zbyt długo. Zdarzają się też inne magiczne efekty uważane za *mythal*, ale w rzeczywistości to pozostałości po boskich objawieniach lub też wynik nietypowych zawirowań Splotu.

Efekty oraz zastosowanie prawdziwego *mythalu* to w dzisiejszym Faerunie zagadka. Więcej szczegółów przedstawiono w części Wysoka magia elfów w *Opisie Świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*.

ZNANE MYTHALE

Mędrcy kłócą się o liczbę miejsc naprawdę wykorzystujących potęgę *mythalu*. Najczęściej pada tu liczba dwanaście. Oto lista znanych *mythali* oraz miejsc z efektami je przypominającymi.

Myth Drannor: To najstawniejsze miejsce obdarzone tą mocą, a przy tym słynna śmiertelna pułapka. Tutejszy *mythal* został spaczony, zaś miejsce roi się od demonów, nieumarłych oraz członków Kultu Smoka.

Myth Glaurach: Zbudowane w pobliżu miejsca, które obecnie jest Twierdzą Piekelną Bramą. Dawno temu hordy orków zdobyły i zniszczyły Myth Glaurach. Obecnie to ledwie pokryte pnączami rumowisko oraz kilka tuneli ściekowych. Poszukiwacze przygód udają się tu czasami, by skorzystać z rzekomej mocy tego miejsca, które ponoć naprawia i przywraca ładunki magicznych przedmiotów.

Myth Ondath: Poświęcone Eldath miasto zbudowane na ruinach Ondathel, Miasta Pokoju. Jego *mythal* zniszczyła magiczna zima, sprowadzona przez kobietę zwaną Królową Lodu, jej armię, liczą Vrandaka oraz potężny magiczny przedmiot noszący miano *kryształu strażnika bramy*. Moce tego *mythalu* zaginęły w mrokach historii.

Myth Dyraalis: Położone w Lesie Mir miasto, które *mythal* bardzo skutecznie ukrywa przed wzrokiem wścibskich (nawet korzystających z magii) niebędących elfami, gnomami oraz przedstawicielami kilku innych ras. Ci, którzy nie mogą go dostrzec, są teleportowani na drugą stronę w chwili, gdy mieliby przekroczyć jego granice.

Myth Unnohyr: Niedługo była to znajdująca się w Lesie Mir elfia warownia, jednak jej *mythal* uległ spaceniu i teraz w dzień jest to obszar dzikiej magii, a nocą – martwej magii. Istota, na którą w granicach tego miejsca rzuci się czar leczący, pada ofiarą mumijnej zgnilizny. Do dziś nie przetrwało zbyt wiele budynków warowni. Nie wiadomo również, czy skarby elfiego narodu Keltomir wciąż znajdują się pod porośniętymi jeżynami kurhanami.

Myth Rhynn: Miasto-grobowiec elfich bohaterów zabitych w walce z gigantami oraz innymi potworami. To starożytne miejsce i nawet elfy nie wiedzą, kiedy powstało. *Mythal* miał chronić duchy tej rasy przed wrogą magią i umożliwić im bytowanie w ukochanych lasach. Teraz jednakże magiczna żywa sieć się rozpada, w efekcie czego wkraczające na ten obszar elfy, a nawet zbliżające się doń, dostają mdłości. Ponadto *mythal* wskrzesza zwłoki wszelkich innych istot znajdujących się w jego granicach. Wiadomo, iż żyją tu błędne ogniki oraz liczipodobne pozostałości maga, który teraz dowodzi nieumarłymi z tego miasta.

Myth Lharast: To zbudowane w Amn sanktuarium przeznaczone było dla postępowych wyznawców Selune, a stało się bezpiecznym schronieniem dla łagodnych likantropów. Na początku miejsce otaczała aura spokoju, aż w końcu znalazło się w samym sercu walki między lokalną grupą złych czarodziejów oraz potężnymi siłami likantropów znajdujących się pod kontrolą jednego z twórców *mythalu*. Miasto znikło z Faerunu za sprawą mocy Selune i teraz istnieje jako półplan, do którego można dostać się tylko w nocy pełni księżyca. Potomkowie dawnych przeciwników Myth Lharast wciąż tu żyją i szukają sposobu na ucieczkę.

Myth Nantar: Ten jedyny znany *mythal* istniejący pod wodą spoczywa pod powierzchnią Morza Spadających Gwiazd. Miasto zamieszkują elfowie, trytony, morski lud oraz inne rasy. Tutejszy *mythal* pozwala oddychać w Myth Nantar zarówno istotom z powierzchni, jak i podwodnym, zapewnia też siłę oraz wytrzymałość elfim mieszkańcom oraz uniemożliwia większości złych morskich stworzeń przekroczenie jego granic. Niewiele zna dokładne położenie miasta i jest w stanie do niego dotrzeć, nawet gdyby posiadał tę wiedzę.

Myth Iiscar: Niewiele wiadomo o tym mieście, oprócz tego, iż zbudowano je na wyspie Lantan. Tutejszy *mythal* pozwalał mieszkańcom Myth Iiscar latać, lecz został zniszczony. Lantańczycy nie zdradzają żadnych informacji co do położenia tego miejsca, więc albo nie posiadają tej wiedzy, albo też umieją zachować tajemnicę.

Myth Adofhaer: To miasto słonecznych elfów położone w Wysokim Lesie magicznie usunięto z Faerunu, by w ten sposób ochronić jego mieszkańców. Dla nich i dla całego Myth Adofhaer czas nie płynie – i nie ulegnie to zmianie, dopóki nie zostaną spełnione pewne warunki, nikomu nieznane.

Elfi Dwór: Świątynne miasto zbudowane po upadku Myth Drannor na miejscu dawnego Elfiego Dworu, nieco

na południowy-wschód od Myth Drannor w lesie Cormanthor. Tutejszy *mythal* przypominał ten działający w Myth Drannor: uniemożliwiał przekroczenie granic jego wpływu drowom oraz demonom, strzegł okolicy przed ogniem i tak dalej. Wielu wierzy, że to miejsce wciąż istnieje, chociaż prawdopodobnie jest zamknięte dla wszystkich z wyjątkiem elfów.

Shoonach: Ten *mythal* zbudowany wokół stolicy byłego shoonńskiego tesarstwa Calimshanu nie jest prawdziwy. Shoonach stworzyła potężna magia czarodziejska, ale nie była to prawdziwa wysoka magia elfów. Na to miejsce składają się ruiny dwóch miast oraz kilka mniejszych osad, zaś otaczająca je moc czasem przybiera postać obszarów dzikiej magii, czasem chroni, spowalniając wystrzeloną bronią dystansową do żółwiego tempa, a czasem wywołuje efekty metamagiczne, maksymalizując magię ognia, minimalizując zimną oraz negującą nekromantyczne czary objawień. Miejsce zamieszkuje jeszcze spora liczba złych humanoidów.

Uchwyt Herolda: Nie wiadomo, kim byli architekci tego miejsca, nie ma natomiast wątpliwości, że tutejszy *mythal* nie jest prawdziwy. Forteca dysponuje magią, która uniemożliwia orkom wkroczenie za jej mury oraz neguje pewne rodzaje magii. Warownia stoi w pobliżu Silverymoon i przetrwała ataki magów, orkowych hord, chmar beholderów, a nawet Tarrasque'a.

Podgóra: Wiele czarodziejskich zapór Halastera blokuje teleportacje oraz wróżenia. Jego zaklęcia powołały też do istnienia wiele obszarów dzikiej magii. Nie wykorzystano tu jednak prawdziwego *mythalu*, ale setki mniejszych, wyspecjalizowanych efektów.

szanowanie natury

Druidzi oraz tropiciele uważają się za strażników Faerunu. Gdyby nie ich wysiłki i walka o naturę, cywilizacja i niszczycielskie siły zjadłyby Faerun żywcem. Miejsca, w których mieszkają i które odwiedzają, są silnie związane z przyrodą i wzmacniają jej moc, by w przyszłości rozkwitła.

gildie tropicieli

Tropiciele często trafiają do siedzib gildii, które nie dzielą osób, jak inne tego typu organizacje. Po prostu oferują gościnną każdemu tropicielowi, który nie popełnił zbrodni przeciwko naturze lub grupie jako takiej.

W tych miejscach tropiciele mogą skorzystać, a których brakuje im na szlaku. Są tu sklepy z bronią, można ją tu też naprawić. Zdarzają się też informacje o migracji stadach czy aktualne listy kłusowników. Jednak najważniejsze jest towarzystwo i okazja do wymiany opowieści.

Siedziby gildii tropicieli można znaleźć w lasach, na zboczach wzgórz, wzdłuż brzegów mórz, pod wodą, w koronach drzew, na lodowcach, a nawet w miastach.

Gildie mogą mieć rozmiary od małej (1k4+1 tropicieli) do dużej (2k10 tropicieli). Często sprzymierzają się z kręgami druidów (patrz dalej).

Tropiciele egzaminują się nawzajem w trakcie Łowów (patrz ramka). ST testów mających wówczas miejsce wynosi od 15 do 25.

Ograniczenie liczby sztuk złota na potrzeby zakupów typowej siedziby gildii wynosi $1k4+1 \times 100$ sz.

kręgi druidów

W najgęstszych lasach, ukrytych oazach na pustyni, wilgotnych bagnach oraz innych nietkniętych miejscach druidzi tworzą swe kręgi. Te znajdujące się w miastach lub miejscach o dużym zaludnieniu zazwyczaj są znacznie starsze od otaczających je budowli. Większość tych kręgów popadła w ruinę, chociaż kilku druidów uparcie stara się je zachować dla następnych pokoleń.

Wszystkie kręgi druidów mają przynajmniej jeden kamienny ołtarz, zaś w większości wypadków znajdują się na ich obszarze jeszcze liczne olbrzymie głazy. Nie zawsze tworzą one krąg. Czasami ustawione są w kierunku wchodzącego lub zachodzącego słońca, tworzą linię lub też dolmeny. W tym ostatnim przypadku zwie się je często progami i zwykły oznaczać rozdroża.

Kamienie mogą służyć za niebiański kalendarz, klucz do druidycznej tajemnicy, mapa-lamigłówka, której rozwiązanie pozwala znaleźć położone w pobliżu jeszcze bardziej tajemnicze miejsce lub też reprezentować bohater-skich budowniczych kręgów. Obszar otaczający lub otoczony przez głazy to poświęcona ziemia druidów, miejsce, gdzie modlą się do natury, dyskutują, nauczają oraz prowadzą mediacje między sobą.

Kręgi druidów rzadko pozostawiane są bez opieki i często w pobliżu mieszka 2k10 druidów.

Poświęcona lub przeklęta ziemia kręgu została pobłogosławiona przez bóstwo kapłana lub druida, który chciał chronić ten obszar przed wrogami. Miejsce promieniuje energią

ŁOWY

Co roku w Wysokim Lesie tropiciele zbierają się na czterodniowe specjalne wydarzenie zwane Łowami. W ich trakcie ćwiczą celność, dzielą się sztuczkami przydatnymi w tworzeniu luków, pokazują trofea z ostatnich przegód oraz wymieniają się opowieściami, czasem pochodzącymi nawet sprzed wielu pokoleń. W trakcie Łowów na kilka dni odkładane są na bok wszelkie waśnie, dzięki czemu lubiący samotność tropiciele mają okazję do bardzo potrzebnego odpoczynku od niebezpieczeństw.

Ranek trzeciego dnia przynosi najbardziej wyczekiwane wydarzenie uroczystości. Zaraz po wschodzie słońca tropiciele gromadzą się w głównym obozie, by wziąć udział w biegu z przeszkodami. Nietypowa trasa wymaga wykazania się takimi zdolnościami atletycznymi, jak bieganie, wspinaczka, skakanie, pływanie, łucznicstwo oraz przebycie zdradzieckiego bagna. Zwycięzca otrzymuje tytuł Przywódcy Łowów, który należy bronić podczas następnego święta.

objawień, jak czar *poświęcenie* lub *przeklęcie*. Nie wszystkie kęgi druidów to obszar poświęcony czy przeklęty. Niektóre są doskonale neutralne. Staną się miejscami świętymi lub przekłętymi, gdy druid rzuci odpowiedni czar – *poświęcenie* lub *przeklęcie*.

Poza efektami wspomnianych czarów ziemia zapewnia również +3 poziomy czarującego wszystkim zaklęciom, które na danym obszarze rzuca druid o odpowiednim charakterze. Ponadto wszystkie jego czary leczące mają maksymalne efekty.

miejsca modlitwy

Świątynie różnią się między sobą tak samo, jak odmienni są bogowie i jak kapłani oraz paladyni mają odmienne filozofie. Gdy stworzysz świątynię dla potrzeb gry, możesz wykorzystać podane w tym rozdziale przykłady, by urozmaicić doświadczenia graczy. Miejscą modlitwy różnią się tak bardzo, że nie istnieje jeden zestaw zasad opisujących sposób ich kreacji. Przeczytaj niniejsze informacje i sam stwórz takie miejsce. Każde pojawia się w kilku odmianach, które mogą podsunąć ci pomysły. Sprawiają one, iż każda świątynia będzie wyjątkowa. Jakby tego było mało, w każdym rodzaju pojawia się kilka wersji.

Istnieje wiele czynników wpływających na oblicze sanktuarium, świątyni czy katedry. Oczywiście, największy ma charakter osób oddających tu cześć bóstwu, ale są również inne, bardziej subtelne elementy. W twojej grze mogą wpływać na to budowa, dekoracje, zajęcia kapłanów i parafian oraz historia danego sanktuarium. Im więcej takich aspektów ustalisz i im będą bardziej interesujące, tym więcej radości twoi gracze doświadczą podczas tego spotkania. Poszukiwanie eliksirów leczących w „lokalnej świątyni Akadi” nie jest nawet w połowie tak interesujące, co zdobycie ich w „smukłej świątyni Akadi, będącej starą i wąską kaplicą wciśniętą między dwa nowe, wyniosłe domy kupców”. Przedstawio-

ne dalej pytania pomogą ci wyobrazić sobie świątynię dla twojej kampanii.

Jak wygląda otaczający ją obszar? Użyj *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI* (Spotkania w dziczy na stronie 132 oraz Tworzenie miast na stronie 136), który pomoże w określeniu obszaru otaczającego świątynię. Na tych samych stronach znajdziesz również inspiracje spotkań mogących prowadzić do pojawienia się postaci w świątyni.

Jak stara jest ta świątynia? Decyzja MP.

Czy ta świątynia ma jakieś nietypowe cechy? (Rzuć 1k6 i sięgnij do poniższej tabeli, wybierz jakąś cechę lub też wymyśl własną).

- 1 nawiedzona
- 2 przeklęta
- 3 okradziona przez złodziei
- 4 zawiera portal
- 5 opuszczona
- 6 dziwna architektura (rzuć 1k6)
 - 1 unosząca się na wodzie
 - 2 gargulce
 - 3 szkło
 - 4 stapiająca się z tłem
 - 5 w ruinach
 - 6 pozawymiarowa przestrzeń sprawia, iż wewnątrz jest większa niż na zewnątrz.

Jakiemu bóstwu poświęcony jest przybytek i czy aby nie są to tylko pozory? A jeśli tak, to naprawdę z jakim jest związana?

Czy świątynia ma jakieś środki bezpieczeństwa? Jakiego typu? Przykłady to zabezpieczenia magiczne, fortyfikacje, straż, kamuflaż czy dyskrecja.

Jacy BN tam się znajdują? Rasa? Klasa? Poziom? Nastawienie? (Patrz Rozdział 4 w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*).

Jak wiele skarbów znajduje się w świątyni? (Patrz Rozdział 7 w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*).

zgromadzenie druidów

W czasie Święta Księżyca księżyc wisi nisko nad Jeziorem Pary. Nad jego brzegiem gromadzą się druidzi w łachmanach, z twarzami pomalowanymi w czaszki, by uczcić martwych i umierających. Przybywają tu ze wszystkich zakątków Faerunu. Niektórzy tylko raz w roku wyłaniają się ukrycia w gajach, chcąc uczcić chwałę końca cyklu życia.

W chłodną noc zwiastującą nadejście zimy z jeziora unosi się para, która otula druidów, kryjąc przed wścibskimi oczami. Ich śpiewy niosą się po wodzie aż do odległych osad. Przez trzy noce i dwa dni druidzi zachowują się niczym dusze potępione, odmawiając sobie odpoczynku, w ten sposób czcząc symboliczną śmierć reprezentowaną przez zbliżającą się zimę. Przez ten czas nie śpią, a jedzą możliwie najskromniej (jedynie owoce i orzechy, wodę i korę, która otwiera umysł na nowe doświadczenia).

W trzecią noc święta dzieją się dziwne rzeczy. Druidzi podchodzą siebie nawzajem we mgle. Polują, jak drapieżnik i zdobycz, zaś słabi umierają. Zmieniają kształty, by przypominać swoich bogów. Ich zachowanie stopniowo przyjmuje właściwości typowe dla świata bestii i zmieniają się w przedstawienie pojęć rządzących naturą: śmierci, rozkładu, odrodzenia, drapieżnika, zdobywcy, równowagi i wzrostu. Tracą własne ja. Mają wizje minionego oraz nadchodzącego roku. Te wizje zazwyczaj dotyczą spraw osobistych, ale czasami powiązane są z wielkim zdarzeniem, które ma nadejść, a które będzie dotyczyło wszystkich druidów, całej natury i całego świata. Druidzi nigdy ich nie lekceważyli.

O poranku trzeciego dnia druidzi zasypiają. Gdy się budzą, wracają do swych gajów, pozostawiając za sobą jedynie strzępki łachmanów, krew oraz kości, które znaczą nadchodzącą zimę.

cele pielgrzymek

Cuda, miejsca śmierci lub narodzin herosa oraz inne fantastyczne wydarzenia sprawiają, że do jakiegoś punktu wierni ciągną po błogosławieństwa i natchnienie. Oczywiście owe miejsca są bardzo różnorodne. Niektóre kościoły zapracowały na swą sławę. Inne są bezpośrednio związane ze świętami upamiętniającymi wydarzenie, które świadczy o ich wyjątkowości. Wystarczająco silna wiara wystarczy, by pielgrzymi udali się niemal wszędzie, nawet kładąc na szali własne życie.

Odmiany tego motywu: Słynne pole bitwy; miejsce, gdzie heros doświadczył wizji; miejsce, gdzie zło zostało pobite; grób bohatera; miejsce dokonania się cudu; wreszcie ostatnie miejsce, gdzie heros lub inna ukochana osoba była widziana.

PRZYKŁAD: MIEJSCE TANÓW

W Roku Porannej Róży (720 RD) bogowie wezwali wielu elfich duchownych na to piękne, pokryte mchem wzgórze w Wysokiej Dolinie. Na tym spotkaniu Elminster proponował założenie organizacji Harfiarzy. W trakcie dyskusji nad tym pomysłem pojawiły się liczne bóstwa, które wsparły tę ideę. Do dziś duchowni obecni na tym spotkaniu oraz wielu innych szukających spokoju udaje się na doroczną pielgrzymkę do Miejsca Tanów. Lud Wysokiej Doliny organizuje ukryte obozowiska wzdłuż północnego szlaku dla tych, którzy przybyli modlić się w tej świętej dolinie. Lista bogów powiązanych z Miejscem Tanów obejmuje ludzkie bóstwa Deneira, Eldath, Lliirę, Mieliki, Milila, Mysterę, Oghmę, Selune, Silvanusa oraz Tymorę oraz elfich bogów Corellona Larethiana, Sehanine Księżycowy Łuk, Hanali Celanil, Labelasa Enoretha oraz Solonora Thelandirę.

klasztory

Różne sekty mnichów oraz kapłanów mogą zebrać się w jednym klasztorze, by tu mieszkać lub trenować. Tego typu miejsca mogą być złe i zarazem przerażające. Niemniej nawet klasztory związane z dobrem raczej nie oferują luksusowych wakacji.

Odmiany tego motywu: Wspólnota samowystarczalnych rodzin; sekta osób chcących przeżyć kataklizm, którego się spodziewają; sami mężczyźni; same kobiety; wszyscy należący do jednej rasy; opuszczony i pozostawiony, by popadł w ruinę albo z samotnie mieszkającym mnichem.

PRZYKŁAD: MIEJSCE ILNEVALA

Na wielkim południowym wybrzeżu, na klifach zwisających nad Wielkim Morzem, grupa półorków złożyła świadeństwo wiary w Ilnevala. Ta religijna społeczność uczy posłuszeństwa, lojalności oraz chwały dla orkowego pochodzenia.

Co roku w Miejsce Ilnevala uderzają huragany. Wysokie fale oraz potężne wichry rozdierają klasztor i co roku zabijają kilku półorków. I co roku orkowie odbudowują go dokładnie w tym samym miejscu, gdyż Ilneval powiedział założycielowi wspólnoty, Mokagktowi, że tak być powinno. Mokagkt zaś przekazał to reszcie półorków. I dlatego tak właśnie jest.

Pomiędzy burzami Ilnevala półorkowie najeżdżają okoliczne wybrzeże, napełniają brzuchy skradzionym jadem, a kieszenie skradzionym złotem. Biorą też jeńców i porywają ciała. Ofiary nabijają na pale nad krawędzią klifu lub wieszają na kołyszających się na wietrze linach zwisających z krawędzi klifu. Twierdzą, iż martwych i umierających poświęcają swemu bogu, Ilnevalowi. Zauważyli, że zabie-

zabezpieczenia

Religie gromadzą bogactwa. Są w posiadaniu boskich relikwii o niezmierzonej wartości. Przechowują kości świętych oraz bohaterów. Złodzieje z każdego zakątka świata z radością położyliby łapy na tym majątku. Niewiele wyznań zapewnia im bezpieczeństwo polegając jedynie na wierze.

Gdy tworzysz zabezpieczenia dla świątyni, rozważ jej charakter. Mniejsze kościoły oraz sanktuaria może strzec jakiś nadzorca, ale poza tym nie będzie tam żadnych prawdziwych zabezpieczeń. Na przykład, w Ostatnim Życzeniu Żeglarza mieszka stary, emerytowany marynarz, który wypatruje popełnianych występków. Takie zabezpieczenie jest wystarczające dla małej kapliczki, ale to za mało dla większego kościoła, jak na przykład położona w środku gwarnej miasta Aula Porannej Mgły.

Kryjówki: W większości kościołów znajdują się sekretne miejsca, gdzie chowa się skarby. Dla przykładu, za ołtarzem Auli Porannej Mgły ukryty jest przycisk otwiera-

jący przesuwające się drzwi. Schody prowadzą w dół do relikwiarza. W innych świątyniach ukryte pomieszczenia znajdują się za kapliczkami, w katakumbach, a nawet w okapach attyki czy wieży. Niektóre korzystają z pozaplanowych schowków, podczas gdy inne wykorzystują magię do ukrycia skarbów na widoku publicznym.

Obrona: Ci, których na to stać, solidnie bronią skarbów. Takie wystawne katedry często wystawiają bogactwa na widok publiczny. Budują mury obronne równie skuteczne co w dowolnej fortecy, a zaprojektowane tak, by zatrzymać armię najeźdźców. Złodzieje zaś wypatrują łuczniczy i inni strażnicy.

Boska tarcza: Niektóre świątynie – od kapliczek po katedry – cieszą się boską ochroną. Po prostu bóstwo wybrało dane miejsce i obłożyło je klątwą lub wykorzystało. Te efekty mają różną postać, ale zazwyczaj zabraniają kradzieży bądź przemocy wewnątrz świątyni lub też surowo karzą każdego, kto złamie te zakazy.

ra on wszystkie ciała, gdy nadchodzi wraz z burzami, i wierzą, że połyka je w całości – z tego powodu liny oraz pale są połamane oraz porwane i dlatego pozostają jedynie kawałki nagich szkieletów.

Ci praworządni źli półorkowie zgromadzili okazały skarb, który trzymają zagrzebany w piwnicy pod fundamentami klasztoru. Chociaż co roku muszą zebrać materiały do odbudowy przybytku, to piwnica pozostaje nieknięta, zaś znajdujące się tam łupy rosną z każdym mijającym rokiem.

W klasztorze mieszka i modli się więcej niż dziesięciu półorkowych kapłanów i mnichów. Wielu więcej przychodzi i odchodzi w trakcie roku, zatrzymując się tylko po to, by dać datek oraz złożyć uszanowanie, po czym wracają do swych spraw i przygód. Niektórzy wracają na święta oraz rytualne uroczystości.

Tryb życia w klasztorze to codzienne kazania, wykłady dotyczące technik walki, regularne najazdy mające na celu zdobycie dóbr, jeńców oraz jada. Ponadto cztery razy w roku ma miejsce Oczyszczenie – ceremonia, w trakcie której odsiewani są słabeusze. Półorkowie walczą w jej trakcie między sobą, by nie stracić bojowej biegłości w okresie pomiędzy najazdami. Wychwalają też przeciwników i poświęcają swą krew Ilnevalowi. Następnie walczą do pierwszej krwi, poddania się lub śmierci – zależnie od ustaleń.

Pora huraganów: Co roku, w okresie letnim, wybrzeże w pobliżu Miejsca Ilnevala atakuje przynajmniej jedna potężna burza, sprowadzając ulewne deszcze. Ustal, kiedy zacznie ona narastać. Siła wiatru zmienia się – wprawie lekki, potem średni, silny, potężny, wichura, huragan, oko cyklonu (lekki), huragan, wichura, potężny, silny, średni i znów lekki – a każdy z tych etapów trwa 1k4 godziny. Więcej informacji na temat wichrów znajdziesz na stronie 87 w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*.

Budynki: Prostota i chaos podstawowej struktury klasztoru wynika z przeciętnej inteligencji półorków, z corocznej odbudowy, z różnych „architektów” i budowniczych oraz z prostego stylu życia wyznawców Ilnevala. Półorkowie z klasztoru nie starają się zbudować czegoś więcej niż podłogi, a na budowach kładą płaskie dachy, co nadaje całemu miejscu wygląd połączonych przybudówek. Nie są najlepszymi planistami, więc ich budynki często nie mają żadnych innych zalet niż funkcjonalność.

pomysł na spotkania: cele pielgrzymek

U kresu pielgrzymki BG mogą znaleźć:
ducha zmarłego herosa;
olbrzymi tłum szukający cudów;
wizje dotyczące proroctwa lub poważnego wydarzenia;
wandali;
szarlatana oszukującego wiernych;
zły kult rekrutujący wyznawców.

kapliczki

Kapliczki kryją się w nietypowych miejscach, zazwyczaj pod gołym niebem, w pokrytych bluszczem drzewach, w omitych słońcem morską wodą grotach w klifach oraz w wilgotnych wrakach statków. Często powstają dlatego, iż tylko jedna osoba potrzebuje kontaktu z bóstwem. Następnie przychodzą tam inni, dokładają swoje dowody oddania i w ten sposób powstaje kapliczka.

Odmiany tego motywu: Kapliczka pogrzebowa; prymitywny przybytek; kapliczka z posągami; kapliczka zła; kapliczka natury; kapliczka w wodospadzie; zbezczeszczona kapliczka; kapliczka z kosztownościami; chroniona kapliczka.

PRZYKŁAD: SKAŁA STRAŻNIKA

Powstała na cześć Helma kapliczka położona w Cormyrze, w pobliżu cichej rolniczej wspólnoty Espar. Znajduje się w wydrążonej skale na zachód od Królewskiego Lasu. Wchodzi się do niej, wpełzając przez niewielki otwór położony w połowie stromego klifu, przez co odwiedzającego zmusza się do pierwszego klęknienia przed ołtarzem Helma. Wewnątrz można się wyprostować. Jaskinia rozszerza się na obszar dorównujący wielkością katedrom, a do samej kapliczki prowadzi idąca w dół ścieżka.

Kapliczkę chroni pobłogosławiony przez Helma inteligentny święty tańczący miecz o premii z usprawnienia +2. Broń atakuje, jakby ostatnio dzierżył ją 11-poziomowy wojownik z bazową premią do ataku +11/+6/+1 i chroni wszelkich wyznawców oraz samej jaskini. Rozpoznaje, kto wyznaje Helma, a kto nie. Wielu wyznawców przychodzi tu, by dotknąć miecza przed wyruszeniem na niebezpieczną wyprawę.

Szczelina w suficie wpuszcza strumień skupionego w jednym punkcie światła, które przesuwają się po podłodze w miarę wędrówki słońca po niebie. Dokładnie w południe ostatniego dnia lata światło rozświetla kapliczkę Helma i, jeżeli spoczywa na niej tańczący miecz, odbija się od niego, oświetlając alkwę położoną wysoko nad podłogą jaskini (9 metrów po pionowej ścianie). Tam znajduje się siostrzany tańczący miecz – jest to święta broń ostrości o premię z usprawnienia +2, również pobłogosławiona przez Helma. Nie jest to jednakże tańczący oręż.

Inskrypcja w alkwie mówi, że jedynie prawdziwy wyznawca Helma może pożyczyć siostrzaną broń i to tylko w imieniu bóstwa. Ponadto oręż należy zwrócić w to miejsce po wyprawie – w przeciwnym razie pożyczający zostanie uznany za złodzieja i ściąganie na siebie niechęć Helma.

małe kaplice

Małe kaplice istnieją niemal w każdym otoczeniu – od dziczy po dowolnego rozmiaru miasta. Paladyni często wolą je od dużych świątyń, gdy oddają się czuwaniu poprzedzającemu wyprawę lub bitwę. Takie prywatne niewielkie kaplice znajdują się również w wielu zamkach.

Odmiany tego motywu: Odizolowana kaplica; górską kaplica; kaplica w drzewie; podziemna kaplica; kaplica szlachecka; kaplica rodzinna; kaplica więzienna; unikalna kaplica.

PRZYKŁAD: OSTATNIE ŻYCZENIE ŻEGLARZA

W tej małej kaplicy na rogu ulic Dziwnej i Dokowej w Waterdeep przeważa zapach ryb oraz morskiej wody. Niewielki, przypominający magazyn budynek wtulony jest między dwie dużo większe i nowsze budowle. Niegdyś przechowywano tu solone ryby, ale kilka dziesięcioleci temu został opuszczony i stał się domem dla bezdomnych żeglarzy, których nie stać na pokój.

Drzwi do kaplicy zaginęły dawno temu. W okapach gnieźdzą się gołębie oraz mewy, które pozostawiają na podłodze ślady swej obecności. Wilki morskie, które przychodzą tutaj, nie przejmują się ani ptakami, ani tym, że ołtarz to jedynie kiwający się stół w rogu pokryty przeróżnymi pozostawionymi na przestrzeni lat dowodami wdzięczności.

Stopiony wosk świec pokrywa blat i prywatne pamiątki, muszle, wystrugane rzeźby, kosmyki włosów, rzeźbione ozdoby z kości oraz ususzone bukieciki – przedmioty, które szorstkim żeglarzom ofiarowują puciołwate córki, a które ci pozostawiają w tym miejscu, składając prośby Valkurowi, bogowi marynarzy. Modlą się, by podróż, na którą wyruszają, nie była ich ostatnią, by mieli dobrą pogodę oraz by wrócili bezpiecznie.

Kaplica często rozbrzmiewa śmiechem oraz ostrymi głosami. Ci ukształtowani przez żywioły rybacy i poszukiwacze przygód nie czują potrzeby cichej kontemplacji czy medytacji. Tam, gdzie zwykle spędzają dnie i noce, praca nie ma końca. Morze potrafi wszak wzburzyć się bez ostrzeżenia i przynieść im śmierć. Valkur rozumie siłę i czyn, a nie poduszki i modlitwy. Modlący się w Ostatnim Życzeniu Żeglarza nie udają, że są kimś innym niż w rzeczywistości. Odwiedzają tę kaplicę nie tylko z pobudek religijnych, ale i dla towarzystwa.

ostatnie życzenie żeglarza

BG udają się do tej kapliczki gdyż:
muszą znaleźć statek, który ich zatrudni;
szukają konkretnego żeglarza bądź statku;
żeglarz zostawił tam klucz do skarbu;
chcą zatrudnić żeglarzy, którzy poprowadzą ich statek;
chcą przeniknąć do środowiska żeglarzy.

Stałym elementem tego miejsca jest emerytowany żeglarz Olroy. Mianował się samozwańczym strażnikiem kaplicy i traktuje te obowiązki bardzo poważnie. Najczęściej siedzi zaraz za frontowym wejściem, zazwyczaj coś strugając. Zna osobiście każdego mieszkającego w Waterdeep żeglarza, a często i przyjezdnych – przynajmniej wie jaka reputacja ich otacza.

Olroy: mężczyzna człowiek Fach 3; SW 2; średni humanoid (człowiek); KW 3k6+6; pw 14; Init +3; Szyb 9 m; KP 15 (dotyk 13, nieprzygotowany 12); Atak +3 wręcz (1k4+1/19-20, sztylet); Char N; MRO Wytrw +3, Ref +4, Wola +2; S 12, Zr 16, Bd 14, Int 12, Rzt 8, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Pływanie +3, Profesja (żeglarz) +7, Równowaga +5, Rzemiosło (struganie) +5, Stosowanie liny +6, Wiedza (lokalna) +7, Wiedza (natura) +4, Wspinaczka +3, Zastraszanie +3, Zbieranie informacji +6, Twardość, Zogniskowanie umiejętności (Profesja).

Wypożyczenie: Skórznia, sztylet, sakiewka zawierająca 3 sz, 12 ss oraz 10 sm.



Ostatnie życzenie żeglarza

wiejskie świątynie

Żyjący w wiejskich społecznościach często mają wspólne wierzenia religijne. Budują skromne świątynie, które stają się zarówno miejscem modlitw, jak i spotkań. W wiejskich przybytkach zazwyczaj czuje się ducha wspólnoty, który nadaje im unikalny charakter.

Odmiany tego motywu: Zdeprawowana świątynia; plotkarska świątynia; świątynia swatów; świątynia z uprzedzeniem; izolacjonistyczna świątynia; świątynia desperacko poszukująca nowego stałego kapłana (choćby BG).

PRZYKŁAD: AULA PRZYPŁYWU

Gdy nadchodzi wiosna, wówczas odwilż zalewa niekiedy między rzekami Galena, Wężową oraz Lodową. Na ten czas wszyscy mieszkańcy handlowej wspólnoty Przypływu (41 mieszkańców) przenoszą się do Auli Przypływu. Tę olbrzymią, sześciokątną halę zbudowano na pylonach głęboko wbitych w ziemię. To nie tylko tymczasowe schronienie na czas powodzi, ale również serce społeczności, szkoła oraz świątynia.

Za dnia uwięzieni mieszkańcy Przypływu pracują nad przedsięwzięciami służącymi całej społeczności – szyją, naprawiają narzędzia oraz swatają. Nocą śpiewają, tańczą, uczują oraz grają na instrumentach. Każdy, kto w tym czasie znajdzie się na zalanej równinie, może schronić się

tam wraz z mieszkańcami Przyływu. Musi jednak zarobić na swoje utrzymanie.

Kwatery są ciasne i pewnie dlatego od czasu do czasu wybuchają bójk. Rodziny często się kłócą. Napięcia trwają niemal do czasu aż, woda się cofnie – a wtedy cała wspólnota świętuje powrót do normalności i prywatności.

Codziennie nabożeństwa ku czci Waukeen proszą o błogosławieństwo przyszłego dobrobytu. W tym samym pomieszczeniu, obok wyznawców wspomnianego bóstwa, modlą się czciciele Tymory lub Sune. Ta w pełni neutralna świątynia nie odrzuca nikogo, nawet tych o złym charakterze. Jedyne przestępstwem karanym wygnaniem jest „narażenie społeczności na niebezpieczeństwo”.

Kapłanem wspólnoty jest człowiek imieniem Chokmot (ND mężczyzna człowiek Kpn 10 Waukeen). Jego szorstka twarz dowodzi, iż przeżył wiele lat na północy, w pobliżu lodowca, gdzie klimat rzeźbi zmarszczki na obliczach. Jest osobą dobrą i roztropną.

świątynie średniej wielkości

Liczniesze społeczności mają środki pozwalające zbudować większe dowody wiary. Utrzymanie istnienia świątyń średnich rozmiarów wymaga również zasobów pewnego poziomu.

Odmiany tego motywu: Kiepsko utrzymana świątynia, jarmarczna świątynia, ponuro skromna świątynia, konkurująca z innymi próżna i małostkowa świątynia, chciwa świątynia, nieuczciwa świątynia lub świątynia utrzymywana przez zorganizowaną przestępczość.

PRZYKŁAD: ABBAI ABBATHOR

Nieco na południe od Jeziora Smoków, w Teziirze, zaraz za targowiskiem znajduje się dziwne zbiorowisko przysadzistych budynków. Całość otacza wysokie ogrodzenie, którego żelazne sztachety wieńczą ostre końce. Centralny budynek dominuje nad pozostałymi – wygląda na dziwną krasnoludzką mieszkankę kamienia oraz żelaznych ram i słupów.

Przy frontowej bramie Abbai Abbathor znajduje się faktoria żyjących w świątyni krasnoludzkich kapłanów czcących Abbathora. Handlują oni klejnotami i magicznymi przedmiotami. Warto jednakże zauważyć, że tylko naprawdę ostrożne osoby zdołały kupić tu coś, nie przepłacając.

Pomimo przyjaznego usposobienia oraz przepełnionych śmiechem rozmów, ci krasnoludowie to pozbawieni skrupułów handlarze. Kochają niewinnych oraz naiwnych i nie mają żadnych oporów przed wykorzystaniem wolniej myślących nabywców.

miejskie świątynie

Miejskie świątynie korzystają z ochrony sił broniących i miasta. Często skupiają wysiłki mniej na praktyce, bardziej zaś na estetyce. Jednakże bezpieczeństwo wciąż pozostaje dla nich istotną kwestią. Dlatego też często znajdują się w nich sekretne kryjówki, w których trzymane są najcenniejsze skarby.

Odmiany tego motywu: Bogata świątynia, starożytna świątynia otoczona przez współczesne miasto, świątynia w getcie, sekretna świątynia, podziemna świątynia, fałszywa świątynia, świątynia uchodźców lub zbuntowana świątynia.

PRZYKŁAD: AULA PORANNEJ MGŁY

Wzniesiona na centralnej wyspie zatoki Marsember świątynia Lathandera, boga świtu oraz odnowy, przerasta inne budynki, przypominając przy tym doskonały bukiet róż wciśnięty pośród nędzne chwasty. Perłowo różowe mury świecą wewnętrznym blaskiem, naśladującym rumieniec świtu. Smukłe iglice oraz wieże wyglądają niczym ciasne paki tuż przed rozwinieniem kwitnących płatków. W poza tym ponurym i niebezpiecznym mieście świątynia ta uosabia nadzieję.

Z tą stojącą na brzegu Jeziora Smoków (Smoczym Morzem) oraz Morza Spadających Gwiazd świątynią wiąże się długa historia. Przełożony przybytku, noszący tytuły „największy sługa Pan Poranka” lub „radca”, mądrze inwestuje. Stworzył solidną podstawę dla usług, których kościół dostarcza tak, że jego kufry pozostają pełne. Radca Chansobal Dreen oraz podlegli mu kapłani błogosławią statki mające wkrótce wyruszyć w drogę, poświęcają nowe okręty, wysłuchują spowiedzi żeglarzy wyruszających w wyjątkowo daleką lub niebezpieczną podróż oraz przeprowadzają szybkie ceremonie ślubne dla tych marynarzy, którzy chcą się ożenić przed wypłynięciem.

Dreen (ND mężczyzna człowiek Kpn 12 Lathandera) zabiera również grupę wiernych na morze w poszukiwaniu piratów i przemytników. Jego mała flota błogosławionych statków atakuje przestępców bez litości. Oczywiście zdobyte skarby znajdują dobry użytek w świątyni.

Świątynia: Szesnastu kapłanów (Kpn 1 do Kpn 7) oraz dwunastu świeckich pomocników świątynnych.

Flota: Flota Dreena składa się z sześciu gotowych do walki statków, każdy z dwudziestoma czterema żeglarzami na pokładzie.

duże lub ufortyfikowane katedry

Katedry każdej religii służą wielu celom. Olbrzymie rozmiary sprawiają, iż stają się dla wiernych światłem przewodnim, zaś wyniosłość często w zamierzeniach ma ich natchnąć (bądź zastraszyć). Te budowle zazwyczaj powstają w większych miastach oraz metropoliach. Są to bezpieczne miejsca kościelnych zebrań i narad. Oraz – co być może jest najważniejsze – to też najlepiej widoczne przypomnienie mocy danego bóstwa i sukcesu konkretnego wyznania. Wszak budowa katedry jest przedsięwzięciem na tak wielką skalę, że pozwolić sobie na to mogą jedynie najbogatsze kościoły. Z tego też powodu naprawdę wielkie budowle tego typu są niezwykle rzadkie, a ufortyfikowane katedry to jeszcze większa rzadkość.

Niektóre miejsca modłów pokojowo współistnieją w społeczności z przybytkami innych wyznań. Jednak są i takie, które mniej przypominają świątynie, a bardziej obozy warowne. Zazwyczaj dane wyznanie buduje ufortyfikowaną katedrę jedynie wtedy, gdy spodziewa się sprzeciwu wobec religii, którą reprezentuje. Jeśli chodzi o możliwości obronne, to te wielkie domy bóstw mogą przypominać zamki – wysokie blanki, otwory strzelnicze, wzmocnione bramy, podnoszone kraty oraz grube kamienne mury nie są niczym niezwykłym. Oczywiście, fizyczna obrona to nie jedyny sposób chronienia świątyni bóstwa – wszak duchowieństwo w Faerunie ma za sobą boską moc patronów.

Odmiany tego motywu: Lodowa katedra, ognista katedra, katedra rosnącej róży, powykręcana katedra, odwrócona do góry nogami katedra, tęczowa katedra, zaplesniała katedra, krwawa katedra lub żyjąca katedra.

PRZYKŁAD: OPACTWO OŚLEPIAJĄCEJ PRAWDY
Wielki kompleks świątynny obejmujący katedrę oraz położone obok opactwo. Ukończono go w miesiącu ches w roku 1372 RD, trzy lata po poświęceniu ziemi i położeniu fundamentów. Jest to nowy, ważny element agresywnej kampanii kapłanów Tyra, której cel to zaprowadzenie sprawiedliwości i porządku we Wrotach Zachodu – mieście znanym głównie z niesprawiedliwości i nieporządku. Naczelny opat Grigor Khazar (PD mężczyzna człowiek Mch3/Kpn15), najbardziej wojowniczy krzyżowiec w służbie Tyra, otrzymał przywilej nadzorowania niedawnej budowy opactwa, a obecnie przewodniczy jego codziennemu życiu oraz snuje plany oczyszczenia miasta z zepsucia.

Położenie oraz wygląd

Kościół Tyra celowo zbudował najnowszy dom modlitwy w miejscu, w którym przyciąga on uwagę i godzi w dumę wrogów. Opactwo Oślepiającej Prawdy stoi zaledwie kilka kroków od poświęconemu Masce Domu Iglic i Cieni. To tak naprawdę ostrzeżenie dla wyznawców wspomnianego bóstwa – mówi bowiem, że oddający część Tyrowi przybyli, by walczyć o wpływy we Wrotach Zachodu.

Kompleks świątynny jest z pewnością najbardziej imponującą budowlą w tej części miasta. Granitowy zewnętrzny mur wznosi się na 15 metrów ponad wąską, brukowaną uliczką, zapewniając patrolującym całą jego długość strażnikom dobre pole widzenia. Mury – pobielone tak, by były łatwe do rozpoznania nawet z daleka – otaczają szeroki dziedziniec wybrukowany kamiennymi płytami. Na dziedzińcu znajdują się budynki opactwa. Najwyższe spośród nich to katedra oraz przybytki konwentu. W okolicy stoi też kilka przybudówek, włączając w to stajnie, spichlerz, koszary żołnierzy oraz studnię.

Życie w opactwie

Do mieszkańców opactwa należą kapłani, mnisi, paladyni oraz zwykli służcy. Okaleczonego Boga (to oczywiście wierni). Uważają oni, iż siły chaosu i niesprawiedliwości,

które rządzą tym miastem, nieustannie ich oblegają. I mogą mieć rację, bowiem w ciągu kilku miesięcy od przybycia starli się kilkakrotnie z członkami, ciesząc się złą sławą, organizacji Nocne Maski. Walczyli z nimi w ciemnych uliczkach i alejkach w najbardziej niebezpiecznych częściach miasta. W międzyczasie naczelny opat aktywnie starał się przekonać członków rady rządzącej miastem, by oparli się oni pokusie zepsucia i zaczęli żyć godniej. Wyznawcy Tyra postawili sobie za cel utrudnianie życia dwóm głównym organom władzy (kupieckiej arystokracji oraz złodziejom), dlatego też doskonale zdają sobie sprawę, że muszą być czujni i wypatrywać ataków oraz infiltracji. Gdy akurat nie są na służbie, nieustannie trenują, by bronić wiary nawet za cenę własnego życia i by zawsze nieść słowo swego domagającego się sprawiedliwości boga zarówno tym potężnym, jak i słabym.

Opactwa broni kompania wytrenowanych żołnierzy, którzy przysięgli służyć Tyrowi. Patrolują oni mury oraz dniem i nocą pełnią wartę przy bramie. Wspiera ich mały kontyngent straży świątynnej (paladynów, mnichów oraz bardziej doświadczonych wojowników), którzy pomagają również strzec najistotniejszych wewnętrznych obszarów świątyni. Mieszkający tu kapłani nie mają oporów przed użyciem magii wieszczenia w celu ustalenia tożsamości oraz charakteru nieznanymi gośćmi. Natomiast strażnicy używają systemu hasel oraz znaków rozpoznawczych, by identyfikować intruzów. Bramę przekraczają bez problemów wyznawcy Tyra oraz osoby mające uzasadnione interesy. Niemniej z rozkazu naczelnego opata strażnicy nie wpuszczają nikogo innego.

Opat Grigor nawołuje podwładnych do nieustannej czujności, ale jeszcze nie podzielił się z nimi swoimi najbardziej ponurymi podejrzeniami: we Wrotach Zachodu może roić się od wampirów. Wierzy, że ci nieumarli to prawdziwi władcy miasta, że kontrolują oni niektórych członków rządzącej nim rady oraz, że poprzez lokalną gildię złodziei (Nocne Maski) dążą do osiągnięcia jakiegoś nieznanego celu. Grigor jednocześnie próbuje dowieść swych obaw oraz przygotować przybytek i jego mieszkańców do wypowiedzenia wojny przerażającym istotom. Jeżeli jego podejrzenia okażą się uzasadnione, wówczas Opactwo Oślepiającej Prawdy ma przed sobą trudniejsze zadanie niż zwykłe oczyszczenie miasta z niesprawiedliwości.

Dostojna Brama

Osadzone po obu stronach grubych murów strażnicy dwuskrzydłowe drzwi z kutego żelaza wydają się lepiej pasować do fortecy niż do miejsca modlitwy. Na zewnętrznych drzwiach, od strony ulicy wryto symbol Tyra oraz surowe ostrzeżenie, które przyrzeka karę niesprawiedliwym i zepsutym. O świcie otwierane są tylko pojedyncze odrzwia po obu stronach strażnicy. O zmroku wszystkie zostają zamknięte i takimi pozostają aż do świtu, chyba że nastąpią niezwykle okoliczności. Jedyny sposób wejścia do opactwa to przejście przez strażnicę. Oczywiście można też wspiąć się na mur lub przelecieć nad nim. Opat umieścił *symbol bólu* (działający na każdą nie-dobłą istotę) na podłodze we wnętrzu strażnicy i każdy, kto chce wejść do kompleksu lub z niego wyjść, musi przejść nad tym znakiem. Ponadto każdego wieczoru po zamknięciu wrót rzuca on również czar *konse-*

pomysł na spotkania: poświęcone ziemie

Poświęcone ziemie w twojej kampanii mogą:
być miejscem pochówku legendarnego bohatera;
mieć ustawioną świątynię, której przywódca jest szanowany i przez to pomaga złu;
być przekłętą *geas/poszukiwaniem* nakazującym każdemu, kto wkroczy na ten obszar, rozwiązać tajemnicę śmierci kapłana – w przeciwnym razie rzeźony duchowny nigdy nie spocznie w pokoju;
przyciągnąć stado zwierząt, które instynktownie zebrały się w kręgu druidów, by uciec przed złem rozprzestrzeniającym się po pozostałej części lasu.

kracja. Strażnicy cały czas broni sześciu żołnierzy (PD człowiek Wjk2). Resztki po południowym posiłku mnisi rozdzielają potrzebującym na ulicy za bramą.

Opactwo

Opactwo to dom Mnichów Osłepiających Prawdy – nowego zakonu utworzonego przy kościele Tyra. Przedsięwzięcie we Wrotach Zachodu to pierwszy test dla tej organizacji. Naczelny opat zapewnił mnichów, że będzie to też ich chrzest bojowy. Zakonni dzielą swój czas pomiędzy dbanie i utrzymywanie kompleksu świątynnego, studiowanie praw i religii Tyra oraz treningi bojowe.

Budynek jest jednopiętrowy, zbudowany z drewna oraz kamieni, wyposażony w liczne okna na obu poziomach. Postać, która wykona udany test Zauważania (ST 15), dostrzeże, że posiadają one solidne drewniane okiennice, wzmocnione żelaznymi sztabami. Można je zamknąć oraz zaryglować od wewnątrz. Na piętrze znajdują się cele mnichów, mała biblioteka oraz kilka pomieszczeń treningowych, na parterze zaś kaplica, refektarz, kuchnia, zbrojownia i magazyny. Mieszka tu dwudziestu czterech mnichów: dziesięciu nowicjuszy, zwanych również Dostojnymi Braćmi i Siostrami (PD człowiek Mch1), ośmiu wtajemniczonych – to Pięści Prawdy (PD człowiek Mch3), pięciu seniorów zwanych Osłepiającymi Młotami (PD człowiek Mch6) oraz sam naczelny opat.

Zbrojownia

W tym długim, wąskim pomieszczeniu mnisi przechowują uzbrojenie. Na drewnianych stojakach na broń oraz stołach znajduje się mnóstwo zwykłych młotów bojowych (ulubiona broń Tyra) oraz normalne kusze, sztylety, oszczepy, kamy oraz dragi. W zaryglowanej skrytce w podłodze na tyłach pomieszczenia ukryto cztery *dragi* +1, kołczan z dwudziestoma *bełtami* +1 oraz *kamę* +2. Klucze do tego schowka posiada jedynie opat oraz Osłepiające Młoty. Broń wydaje się tylko w wypadku napaści na przybytek lub gdy opat uzna, iż dany mnich potrzebuje jej podczas aktualnej specjalnej misji.

Katedra

Ciemne granitowe ściany tego imponującego gmachu wznoszą się na 30 metrów ponad dziedziniec, rzucając złowrogie spojrzenie na zbliżających się do przybytku Tyra. Potężne drzwi z dębu oraz żelaza otacza szczegółowa płaskorzeźba z piaskowca, przedstawiająca ostrzegającą opowieść o bogatym kupcu, który staje się członkiem rady rządzącej mia-

stem i wydaje się mu, że jego bogactwo i władza są bezpieczne. Ściąga on jednakże na siebie gniew Sprawiedliwego Boga, przyjąwszy łapówkę w zamian za odwracanie wzroku, gdy złodzieje rabują i palą dom spokojnej rodziny. Korupcja kupca wychodzi na jaw i inni rajca, niegdyś jego towarzysze, wpięrow go osadzają, a potem skazują na stracenie.

Główne drzwi otwierają się na długą, wąską kapliczkę, w której wierni zbierają się czcić Tyra. Główny ołtarz to prosty blok marmuru. Po stronie zwróconej w kierunku drzwi kaplicy wyryto na nim symbol bojowego młota, zaś na szczycie bloku znajduje się olbrzymia waga z czystego złota. Inne pomieszczenia na parterze katedry to konfesjonały, komnaty spotkań oraz zakrystia.

Zakrystia

Zakrystia położona jest na dolnym końcu krótkich schodów i bardziej przypomina sejf niż zwykłą komnatę. Wejść tu mają prawo jedynie opat oraz wyświęcony kler Tyra. W tej komnacie znajdują się wszystkie święte naczynia, relikwie oraz szaty, które duchowni wykorzystują w trakcie ceremonii. Na warcie przed zakrystią zawsze stoi dwóch strażników – jeden kapłan przynajmniej 5. poziomu oraz jeden paladyn przynajmniej 2. poziomu. Żelazne drzwi komnaty chroni *większy glif strzeżenia* (wybuch atakuje każdą nie-dobrą istotę próbującą je otworzyć). Wśród trzymanyh w zakrystii skarbów znajduje się kilka magicznych przedmiotów, które opat może wykorzystać w przypadku zagrożenia – jest tu żelazna skrzynka z czterema *świecami inwokacji* (PD), *róg dobra/zła* oraz *zwój wskrzeszenia*.

Krypty

Pod katedrą ciągną się podziemne komnaty, wykorzystywane jako magazyny, kryjówki oraz miejsca pochówku dla uhonorowanych przez Tyra zmarłych. Na dół, do przeciwnych krańców podziemi, prowadzą dwie kamienne klatki schodowe – jedna znajduje się w przejściu prowadzącym do głównej kaplicy katedry, a druga tuż obok zakrystii. Drzwi na schody są zaryglowane i jedynie kilku lojalnych mieszkańców ma kopie klucza (opat posiada oryginalny). Przedmioty, które są zazwyczaj przechowywane w podziemiach, to niepsująca się żywność (bywa niezbędna w przypadku oblężenia), materiały budowlane do naprawiania uszkodzeń kompleksu oraz zapasowe meble.

Ukryta zakrystia

Naczelny opat, nadzorując budowę katedry, postarał się o stworzenie małej podziemnej komnaty, położonej pod

pomysł na spotkania: ufortyfikowane katedry

BG szukają ufortyfikowanej katedry, ponieważ:

jest ona główną bazą sił przeciwnika, do której śmiałkowicie chcą przeniknąć, by zmierzyć się z wrogiem na jego terenie;

katedra zatrudnia poszukiwaczy przygód, którzy mają zbadać i oczyścić okolicę z wrogich istot;

została ona zaatakowana, oni zaś służą bóstwu opiekun-
czemu przybytku;

na przykatedralnym cmentarzysku powstają liczni nieumarli, których trzeba zniszczyć zanim zaatakują pobliską społeczność;

usłyszeli oni raporty o tym, iż nawiedza ją potępiony
duch zamordowanego paladyna.

poziomem podziemi. Tylko on i jego zaufani asystenci wiedzą, gdzie znajduje się owa ukryta zakrystia. Pozostali mieszkańcy opactwa są nieświadomi jej istnienia. W tym miejscu Grigor przechowuje przedmioty, które uważa, iż mogą być użyteczne przeciwko wampirom według niego prześladowającym Wrota Zachodu. Opat zawsze przychodzi tu sam i w tajemnicy, zazwyczaj pod pretekstem sprawdzania czegoś w podziemnych magazynach.

Nad komitą dominuje wypełniona wodą kamienna chrzcielnica. Tutaj opat – gdy tylko ma ku temu okazję – tworzy wodę święconą, umieszczając ją w fiolkach, które przechowuje w drewnianych stojakach stojących wzdłuż ścian zakrystii. Tutaj również umieścił tuziny butelek z ogniem alchemicznym, dwa identyczne srebrne sztylety, zwoje z czarami *ogniste uderzenie*, *święta aura*, *promień słońca* oraz *słoneczny wybuch*, a także *naszyjnik modlitewnych paciorków*.

Bastion sztuki tajemnej

Podczas wypraw twoi BG niewątpliwie trafią w wiele miejsc powstałych w efekcie pracy (lub będą wręcz jej celem) osób posługujących się magią wtajemniczeń. Możesz sprawić, że takie odwiedziny staną się wyjątkowymi spotkaniami, które rozbłysną w wyobraźni twych graczy oraz wzbogacą rozgrywkę poprzez detale oraz twórcze rozwinięcie czegoś, co w przeciwnym razie byłoby powtarzającym się motywem.

kolegia bardów

Bardowie są z natury, poza kilkoma wyjątkami, towarzyskimi osobami. Artystyczna ekspresja zależna od kultury to dla nich chleb powszedni (czasami dosłownie). Z tego też powodu bard preferujący samotność naprawdę należy do rzadkości. Ci z nich, którzy współpracują ze sobą, dzielą się wiedzą i łączą swe umiejętności. Czasami formalizują kooperację, tworząc przypominające gildię organizacje zwane kolegiami.

Nazwa może być nieco myląca – owszem, niektóre z kolegiów bardów uczą jednej czy większej liczby sztuk. Niemniej równie często są to miejsca, gdzie bardowie zbiera-

ją się w poszukiwaniu celu, do jakiego dąży ich wspólnota. Niektóre kolegia poświęcają się krzewieniu specyficznej tradycji, inne zaś zajmują się badaniem nietypowych fenomenów, wspierają polityczny, społeczny bądź moralny punkt widzenia wspólny dla członków. Kilka z owych organizacji posiada ścisłą hierarchię, ale większość jest dość nieformalna (zwłaszcza w porównaniu z gildiami czy cechami innego typu). W przypadku tego drugiego typu kolegiów, zazwyczaj oczekuje się od członków przestrzegania pewnych podstawowych zasad oraz okazywania szacunku ważnym członkom społeczności. Poza tym w zasadzie nie istnieje coś takiego jak hierarchia i jej nieprzestrzeganie.

PRZYKŁADOWE KOLEGIUM: CHATA SZEROKOLIŚCIA

Ufortyfikowana rezydencja położona na Wyspach Moonshae, pół dnia jazdy od miasta Brannoch. Niegdyś była to myśliwska rezydencja lorda Milesa Szerokoliścia – wojownika z Półmocy, który, otrzymawszy od pani Alustriel z Silverymoon tytuł szlachecki, udał się tu na emeryturę, by cieszyć się dzikim, surowym krajobrazem wrzosowisk, jezior oraz gór Śnieżnicy. Pasją szacownego Milesa było polowanie na dziką zwierzynę. Zbudował on ten domek dla wygody swojej oraz swych gości. Lord Miles zmarł niemal dziewięćnaście lat temu, nie pozostawiając dziedzica. Chatka podupadła – do czasu jednak, gdy pięć lat temu nabył ją i naprawił Donalbain.

Chatka stoi w połowie stromego stoku na pogórzcu. Otaczają ją gęste, zawsze zielone rośliny. Prowadzi do niej tylko jeden dogodny szlak – wąska dróżka odchodząca od błotnistej drogi wijącej się z Brannoch do Harloch.

Parter

Wielka sala

Pomieszczenie położone na parterze wieży rzadko kiedy bywa puste, nawet o dziwnych porach dnia i nocy, gdyż to właśnie tutaj lubią zbierać się bardowie, zarówno tutejsi, jak i przyjezdni. Salę wypełniają stare, ale wygodne meble pozostałe z czasów lorda Milesa, a ogrzewa ją mурowany kominek – może dlatego panuje tu zachęcająca atmosfera dla osób, które chcą odpocząć po trudach podróży. Bardowie odwiedzający chatkę ćwiczą w tej komnacie pieśni, rozmyślają nad ważkimi problemami lub rozmawiają z kolegami. Ściany wielkiej sali zdobią gobeliny, rozjaśniające pomieszczenie różnorodnymi barwami i przeganiające w zimnym okresie wszechobecny chłód. Przedstawiają one ważne zdarzenia z historii Moonshae, choćby Bitwę pod Caer Corwell. Przed kominkiem leży pokątnych rozmiarów skóra ze złowieszczonego dzika – nieco nadjedzona przez mole i czas. To niegdyśjsze trofeum łowieckie, z którego lord Miles był bardzo dumny, aktualnie skrywa tajemną klapę w podłodze (Zauważanie, ST 25; Unieszkodliwienie mechanizmów, ST 30), za którą znajduje się kryjówka pod wielką salą. O to udogodnienie trzy lata temu postarał się Donalbain – w tym schronieniu mieszkańcy chaty mogą się ukryć w razie poważnego zagrożenia (na przykład ataku wroga zbyt potężnego, by go pokonać). W kryjówce jest wystarczająco wody oraz racji żywnościowych, by osiem osób przeżyło tu dekadzień, chociaż nie będzie im tu najwygodniej. Donalbain schował tu również kilka

pomysły na spotkania: przekłete ziemie

Przekłete ziemie w twojej kampanii mogą...

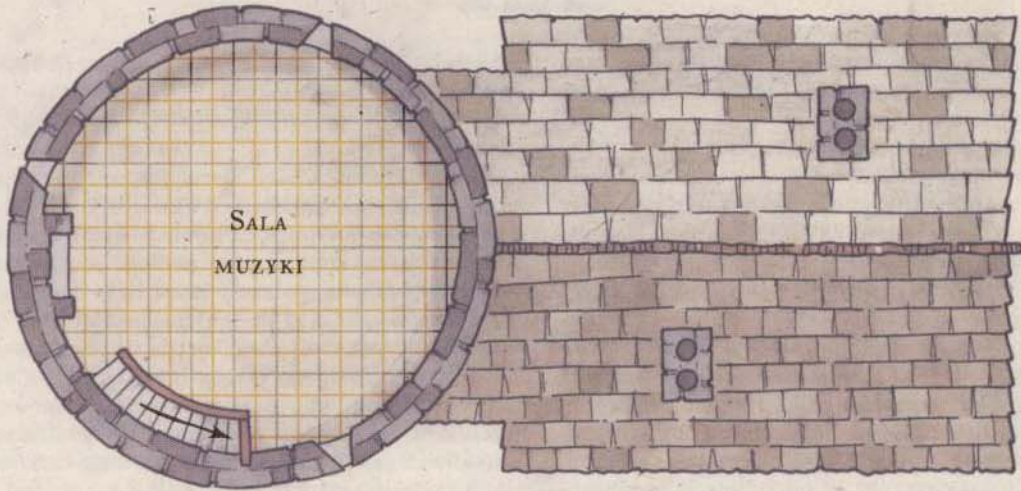
być miejscem pochówku potężnego zła;

mieścić wielką, złą katedrę, przez której fortyfikacje trzeba się prześlizgnąć, aby odzyskać ważny artefakt wykradziony dobremu kapłanowi;

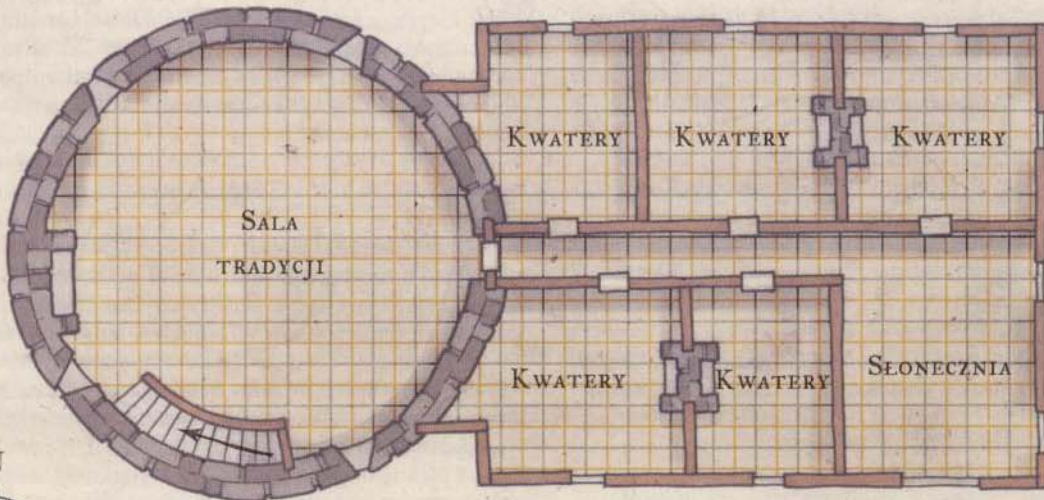
być tajemniczą jaskinią hazardu oraz innych, mroczniejszych rozrywek;

być kopalnią znajdującą się głęboko pod powierzchnią ziemi, gdzie zli władcy zmuszają niewolników do nieustannego kopania.

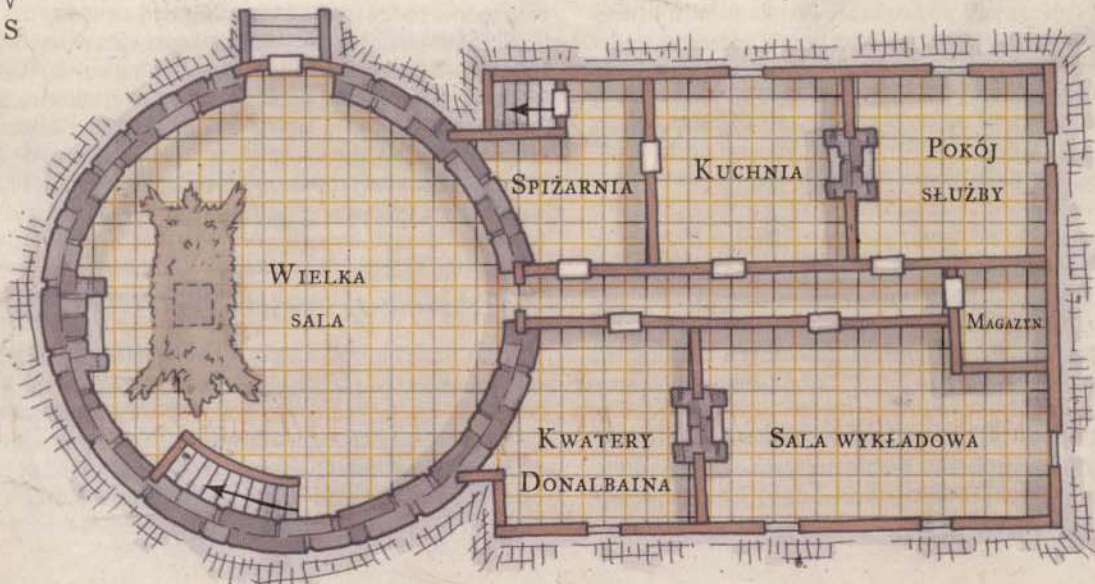
CHATA SZEROKOLIŚCIA



DRUGIE PIĘTRO
(WIEŻA)



PIERWSZE
PIĘTRO



PARTER

użytecznych magicznych przedmiotów, włączając w to cztery *eliksiry leczenia*, zwój z *glifem strzeżenia* oraz *długi miecz +2*.

Sala wykładowa

Pomieszczenie umeblowane podobnie do szkolnej klasy – stoły ustawiono oczywiście w kierunku katedry. Na ścianie po lewej stronie kominka wisi duża szczegółowa mapa przedstawiająca Wyspy Moonshae. Czasami Donalbain oraz odwiedzający chatkę bardowie spotykają się tu na wykładach, rozmowach lub nieformalnych dyskusjach. Członkowie kolegium mogą też wykorzystywać to pomieszczenie do pokazywania sobie nawzajem magicznych technik oraz czarów (przy takich okazjach usuwa się meble, by uczestnicy mieli więcej miejsca oraz jako takie poczucie bezpieczeństwa, gdyby coś poszło nie tak). W tej komnacie prowadzone są też ważne dyskusje oraz odprawy – na przykład podjęcie decyzji, kto będzie szpiegiem w szeregach wrogów zagrażających bezpieczeństwu Iludu.

Pokój służby

Donalbain zatrudnia trzy służące – młode kobiety z Brannoch – które wykonują niezbędne prace. Branwyn, Dara oraz Shannon przygotowują posiłki, utrzymują czystość w chacie oraz opiekują się inwentarzem. Donalbain lubi je i podejmuje wszelkie możliwe kroki, by chronić je przed niebezpieczeństwem, które może grozić kolegium.

Kuchnia

Miejsce przygotowywania posiłków, w którym dominuje duże palenisko.

Spizarnia

Z tego magazynku krótkie schody prowadzą do małej piwniczki, w której również znajduje się studnia – źródło świeżej pitnej wody.

Pierwsze piętro

Słonecznia

Szerokie okna z widokiem na południe zapewniają pomieszczeniu mnóstwo światła, nawet podczas zimowych miesięcy. Wokół ustawiono kilka drewnianych ławek z wytartymi, ale wygodnymi skórzanymi poduszkami. Panuje tu miła atmosfera – wręcz stworzona po to, by cieszyć się światłem słońca oraz okolicznym krajobrazem. Zwykle spotkać tu można co najmniej jednego gościa chaty, szczególnie o poranku lub późnym popołudniem. Osoby te czytają, piszą lub dumają w poszukiwaniu muzy.

Kwatery

W chatce znajduje się tylko pięć pokoi gościnnych, więc często podróżni zmuszeni są spać po dwóch w jednej komnacie. Ci, którym to nie odpowiada, muszą albo szukać łóżka w Brannoch, albo też prosić o schronienie w stodole pobliskiego chłopca. W każdej z komnat gościnnych znajdują się dwa używane, ale wciąż wygodne łóżka, dwa wyposażone w proste zamki (ST 15, chociaż niejedyn gość wzmocnił te skromne zabezpieczenia zwykłymi oraz magicznymi środkami) kufry na przedmioty osobiste, miednica, mały drewniany stół oraz dwa drewniane krzesła. W razie niepogody

okiennice można zamknąć od wewnątrz. Drzwi do komnat nie wyposażono w zamki.

Sala tradycji

To duma i radość Chaty Szerokoliścia: biblioteka obejmująca wspaniałą kolekcję ksiąg z wiedzą, legendami oraz tradycją. Zbiór mógłby wywołać zawiść niemal każdego naukowca. Ściany tej komnaty, od podłogi po sufit, zastawione są wytrzymałymi półkami na książki (przymocowanymi do kamiennych ścian żelaznymi hakami oraz nitami, aby zapobiec wypadkom). Znajduje się tu ponad tysiąc książek, zwójów oraz map dotyczących wielu tematów, włączając w to historię, języki, geografie, poezję, muzykę, alchemię, rzemiosło, heraldykę, sztukę wojny i oczywiście magię (znajduje się tu nawet kilka podręcznych ksiąg czarów zawierających zaklęcia z poziomów od 1. do 3.).

Te zbiory często wykorzystują Bardowie oraz ich goście (dla barda to nic niezwykłego zabrać ze sobą poszukujących przegód towarzyszy do przeprowadzenia badań). Nie mogą jednak wynosić żadnych książek z sali. Donalbain oczekuje, że odwiedzający kolegium będą dzielić się jego skarbami. Po kilku nieprzyjemnych doświadczeniach z bardami złapanymi na „pożyczaniu” cenniejszych ksiąg, Donalbain niechętnie umieścił kilka *magicznych ust* na każdym przedmiocie na półkach. Teraz wyniesione z sali tomy i zwoje wykrzykują głośne ostrzeżenie.

Drugie piętro

Sala muzyki

Najwyższą komnatę wieży zarezerwowano na potrzeby muzyki. Pomieszczenie ma wysoki sufit, a kamienie ścian kryje gładki biały tynk. Gdy tylko Donalbain nabył chatę, zatrudnił rzemieślników z Callidyr, by otynkowali kamienie oraz zbudowali pod sufitem płyciny z drewna i gipsu zaprojektowane w celu odbijania dźwięku. W rezultacie powstał niewielki, ale akustycznie wspaniały obszar do występów, w którym muzyka rezonuje z niezwykłym urokiem i pięknem. Jest to efekt tak wyjątkowy, że bard otrzymuje premię z usprawnienia +3 do wszystkich testów Występów muzycznych wykonywanych w komnacie. Na ścianie na prawo od kominka, na licznych drewnianych kołkach zwisają różne instrumenty muzyczne, na których goście swobodnie mogą grać i którymi mogą się cieszyć.

Bardów zachęca się do dawania przedstawień w sali muzyki. Czasami są to interpretacje nowo napisanych lub niedawno odkrytych pieśni, wierszy czy opowieści. Innym zaś razem odbywają się tu tańce i koncerty instrumentalne, a czasem nawet wystawiane są krótkie sztuki. Przedstawienia zazwyczaj może obejrzeć publiczność i nierzadko przybywają goście aż z Callidyr lub Corwell, chcąc obejrzeć występ słynnego wykonawcy.

gildie czarodziejów

Faerun rozbrzmiewa magią, a posługujące się nią osoby mają do czarów różne podejście i związani są z różnymi filozofiami. Posiadający podobne charakterystyki magowie często tworzą grupy powszechnie nazywane gildiami czarodziejów. Jest to nazwa myląca, gdyż w skład większości wchodzi nie tylko czarodzieje, ale i inne osoby posługujące się magią – zakli-

nacze i bardowie, a czasami nawet kapłani. Ponieważ zaś istnieje wiele różnych rodzajów magii i jeszcze większa liczba sposobów jej wykorzystywania, nie ma czegoś takiego jak typowa gildia czarodziejów.

ZNALEZIENIE GILDII

Na większości dużych obszarów miejskich działa kilka znanych gildii. Mają one ustalone lokalizacje i są łatwe do znalezienia. W mniejszych miastach może istnieć tylko jedna gildia. Na obszarach wiejskich zazwyczaj nie ma dość magów o podobnych celach, by taka organizacja powstała. Praktykujący magię z tych miejsc często przyłączają się do najbliższej istniejącej gildii.

Jednak nie wszystkie gildie są publicznie znane lub łatwe do znalezienia. Czasami magowie spierają się z lokalnymi władzami bądź mieszkańcami. Gildie w takich wrogich środowiskach działają w tajemnicy. Mogą mieć tymczasowe siedziby, a członkowie znają tylko swoje pseudonimy i zazdrośnie strzegą prywatności – od tego jednak może zależeć ich życie.

ŚRODOWISKO GILDII

Najczęściej gildie czarodziejów powstają po to, by ich członkowie mogli dzielić się zasobami oraz nawzajem kształcić. Zazwyczaj w siedzibach organizacji znajdują się duże biblioteki oraz laboratoria. Przypominają też szkoły. W wielu są też pomieszczenia lub mieszkanca, w których praktykujący magię mogą żyć, jednocześnie prowadząc badania lub tworząc przedmioty.

Na jednym krańcu skali są gildie imprezowe. Ich siedziby to często były tawerny lub gospody. Mają niewiele zasad, których przestrzeganie rzadko jest wymuszane. Główne kryterium członkostwa to entuzjazm do magii (niekoniecznie umiejętność posługiwania się nią) oraz zamiłowanie do wygłupów. Większość przedstawicieli tych organizacji stanowią młodzi uczniowie chcący mieć jakieś miejsce, w którym mogą uwolnić się od rygorów studiów (oraz mistrzów) i cieszyć się z tego faktu. Podstawowe „zadania” to organizowanie przyjęć oraz robienie żartów. Potężni magowie mający reputację zazwyczaj potępiają takie gildie i ich członków.

Najprawdopodobniej w odpowiedzi na zbyt swobodne gildie imprezowe powstały poważne, niezwykle spokojne organizacje poświęcone kontemplacji i badaniom. Najśłynniejszą z nich jest Cicha Aula w Iriaeborze, z siedzibą w imponującym, przypominającym świątynię budynku emanującym godnością i dobrymi manierami. Niemy kamerdyner wita gości w frontowym przedsionku – jedyne miejsce na terenie gildii, gdzie wolno mówić. Niewidoczni służący utrzymują siedzibę w czystości i zajmują się innymi podstawowymi pracami. W tym dziwnym miejscu przebywa naraz wiele osób, które nigdy ze sobą nie rozmawiają, a co najwyżej wymieniają uprzejme ukłony. Członkowie tej gildii cenią ciszę, a większość z nich korzysta z olbrzymiej biblioteki.

Niemal wszystkie pozostałe gildie zezwalają członkom prowadzić rozmowy, lecz mogą nakładać inne ograniczenia. Członkowie niektórych gardzą fizyczną pracą – wszystko należy wykonywać za pomocą magii. Niewidoczni służący zajmują się wszelkimi potrzebami. Magowie

nie przewracają nawet stron w czytanych książkach – do takich niewdzięcznych zadań służy *duł magi*. Członkowie tych gildii bardzo starają się sobie nawzajem zaimponować, wykonując możliwie najwięcej rzeczy pozornie bez wysiłku – im na więcej mogą sobie pozwolić w tej kwestii, tym lepiej. Unieruchomione oraz Wyciszone czary oznaczają zyskanie większego szacunku niż te rzucane normalnie. Jeżeli mag musi odwołać się z jakiegokolwiek powodu do środków niemagicznych, wówczas traci status wśród towarzyszy. Niektóre odmiany takich gildii dopuszczają wszelkie typy magii, włączając w to magię objawień, inne ograniczają się wyłącznie do osób posługujących się czarami wtajemniczeń.

Sekretne gildie czarodziejów powstają najczęściej dlatego, iż ich działania są sprzeczne z prawem. Jedną z nich miało Czarne Szaty, a jej członkowie spotykają się w katakumbach pod miastem Wrota Baldura. Za dnia udają oni porządnymi mieszkańcami, nocą zaś opatulają się w ciemne szaty z pokąźnymi kapturami i za pseudonimami ukrywają prawdziwe tożsamości. Każdy członek Czarnych Szat specjalizuje się w nekromancji. Organizacja odnowiła kilka podziemnych krypt i przerobiła je na laboratoria, w których przeprowadza się eksperymenty z nieumarłymi.

WYMAGANIA CZŁONKOSTWA

W jaki sposób osoba posługująca się magią może zostać członkiem gildii? Wymagania są różne, a większość jest powszechnie znana, choć niektóre – takie jak charakter – bywają tajemnicą.

Większość gildii wymaga wpłaty wpisowego oraz miesięcznych lub rocznych opłat. Oczywiście poza pieniędzmi ubiegający się o członkostwo winien posiadać umiejętność rzucania czarów. Niektóre gildie wymagają tylko owej zdolności, inne zaś stawiają większe ograniczenia – wstąpić do nich mogą czarodzieje lub zaklinacze. Jeszcze inne wymagają posiadania konkretnych klas prestiżowych.

Często mag chcący dołączyć do gildii potrzebuje poręczenia jej członka.

Czasami organizacja może wymagać od kandydata, by sprawdził się poprzez formalny pojedynek lub pokonanie konkretnego stworzenia czy przeszkody. Gildie o bardzo ugruntowanej pozycji mogą wymagać całej serii prób, które kandydat musi przejść.

Organizacja może wymagać od kandydata przekazania permanentnego magicznego przedmiotu – niektóre jedynie w chwili przyjęcia, inne jako część opłat. W kilku ograniczeniem dodatkowym jest wymóg, by kandydat był twórcą przekazywanej rzeczy.

Niektóre gildie mają wymagania dotyczące charakteru. W tych wszyscy kandydaci są badani odpowiednimi czarami wieszczenia, w szeregi wstąpić mogą jedynie podzielający filozofię organizacji.

Inne stawiają członkom wymagania w kwestii dziedzicznej – chodzi o pochodzenie z odpowiedniej rodziny lub rasy.

Po przyłączeniu się do organizacji, członkowie zazwyczaj mają stałe zobowiązania, takie jak poświęcenie odpowiedniej liczby czarów bądź dni pracy w każdym miesiącu lub też pomaganie towarzyszom z gildii poprzez rzucanie zaklęć lub tworzenie magicznych przedmiotów ze zniżką.

PRZYWILEJE CZŁONKOWSKIE

Korzyści z członkostwa zazwyczaj zależą od trudności, którym kandydat musiał stawić czoło oraz ilości środków niezbędnych do znalezienia się w łaskach gildii. Niektóre organizacje wprowadzają hierarchię w swych szeregach – tu przywileje rosną wraz z kosztami.

Oto przykładowe korzyści.

- Zniżki (zazwyczaj 5-20%) na zwoje, eliksiry, wybrane magiczne przedmioty oraz typowe komponenty do czarów.
- Dostęp do czarów do skopiowania.
- Wymiana magicznych przedmiotów w zamian za usługę rzucania czarów (zazwyczaj za 75% wartości).
- Zakwaterowanie oraz posiłki za darmo lub ze zniżką.
- Usługi skrybów – albo za darmo, albo ze zniżką.
- Kontakty towarzyskie oraz okazje do wymiany informacji.
- Większy dostęp do magicznych przedmiotów oferowanych na sprzedaż (zwiększ populację miasta o jedną kategorię na potrzeby obliczenia limitu sztuk złota).
- Wyspecjalizowani nabywcy magicznych przedmiotów. Jeden z magów może specjalizować się w kupowaniu i sprzedawaniu magicznych przedmiotów (butów, na przykład) i skupuje je za 75% ceny zamiast za zwyczajowe 50%.
- Wypożyczanie magicznych przedmiotów. Wypożyczający musi zapłacić za przedmiot, ale jeżeli zostanie on zwrócony w tym samym stanie, wówczas gildia odkupi go za 80% wartości (minus ewentualnie koszt zużytych ładunków).
- Prawo legalnego rzucania zaklęć w miejscach, gdzie członkowie gildii są jedynymi akceptowanymi użytkownikami magii, a wszyscy inni czarując, łamią zakaz.

PRZYKŁADOWA GILDIA: SILVERMOON

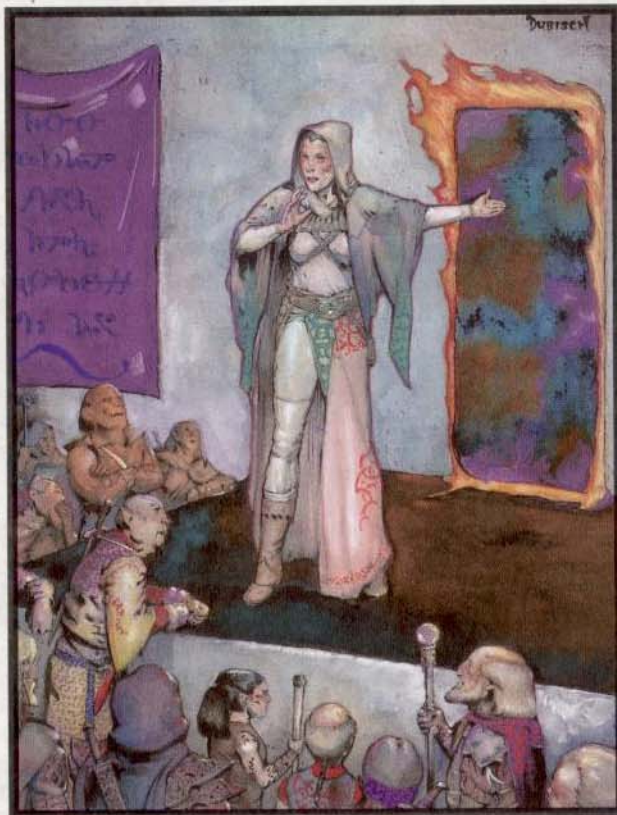
Tajemna Gildia Silvermoon powstała pierwotnie jako zgromadzenie współpracujących ze sobą magów, którzy starali się sobie pomóc w wynajdowaniu oraz tworzeniu magicznych przedmiotów. Od tego czasu powiększyła się i stała aktywnym centrum nauki oraz szkolenia wielu osób posługujących się czarami wtajemniczeń.

Członkostwo jest ograniczone do nie-złych magów, którzy potrafią rzucać czary wtajemniczeń przynajmniej 5. poziomu.

Coroczna opłata członkowska wynosi 1000 sz w gotówce. Oto korzyści z członkostwa:

- Kwatery w gildii tylko dla członków (odpowiadające dobrej gospodzie).
- Dostęp do dużej biblioteki gildii (co zmniejsza czas oraz koszt wynajdowania czarów o 20%).
- Usługa „wypożyczania” magicznych przedmiotów (członkowie mogą kupić dowolny magiczny przedmiot o koszcie jednostkowym do 30 000 sz, a następnie odsprzedać go gildii za 80%).
- Możliwość uczestniczenia w specjalnych sympozjach, łącznie z doroczną demonstracją tworzenia *portali*.

- Zdolność do użycia *portali* w czytelnii gildii (jeżeli członek gildii ma towarzyszy, to pobierane są dodatkowe opłaty).



Tajemna Gildia Silvermoon

Ze względu na te niemałe korzyści organizacja posiada wielu prestiżowych członków. Sam Elminster, przebywając w Silvermoon, zatrzymuje się w siedzibie gildii.

Targi magii

Każde miasteczko i miasto o niemałej populacji czarodziejów może regularnie organizować małe zloty osób posługujących się zaklęciami. Niemniej nie da się ich porównać do wydarzenia z całego Faerunu ściągającego przede wszystkim czarodziejów, ale również zaklinaczy, a czasami nawet bardów. Ten tak zwany targ magii dał nazwę wszystkim mniejszym zjazdom magów w całym Faerunie. Rzeczne targi magii odbywają się zazwyczaj dorocznie, w miejscu usta-

lonym przez radę starszych czarodziejów, podobno przy udziale samego mistrza magii.

W targach magii uczestniczyć mogą jedynie osoby będące w stanie dowieść umiejętności rzucania zaklęć wtajemniczeń, chociaż każdy czarodziej lub zaklinacz ma prawo zaprosić jednego niepotrafiącego czarować gościa. Po dotarciu w pobliże miejsca zjazdu, potencjalnego uczestnika wyzywa strażnik dobrze wyposażony w magiczne przedmioty. Czarodziej musi rzucić zaklęcie wtajemniczeń – wystarczy dowolny czar, chociaż większość stara się zrobić wrażenie efektownymi wywołaniami lub wyrafinowanymi iluzjami. Dopiero po tej próbie zostanie wpuszczony na targowisko. Strażnicy uważnie obserwują proces rzucania zaklęć i z pomocą Czarostwa rozpoznają czar.

➤ **Typowy strażnik targu magii:** kobieta lub mężczyzna człowiek Czar11; SW 11; średni humanoid (człowiek); KW 11k4+25; pw 54; Init +1; Szyb 9 m; KP 15 (dotyk 14, nieprzygotowany 14); Atak +5 wręcz (czar dotykowy; czar),

+6 dystansowy (czar dotykowy na dystans; czar); Char N; MRO Wytrw +5, Ref +4, Wola +8; S 10, Zr 13, Bd 14, Int 17, Rzt 12, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +17, Koncentracja +16, Nasłuchiwanie +10, Wiedza (tajemna) +17, Wrózenie +6, Zauważanie +10; Czujność, Maksymalizacja czaru, Podniesienie czaru, Przyspieszenie czaru, Twardość, Unieruchomienie czaru, Wzmocnienie czaru, Zapisanie zwoju.

Wyposażenie: laska płomieni, pierścień ochrony +3, buty lewitacji, amulet naturalnego pancerza +1.

Przygotowane czary (4/5/5/5/3/2/1; bazowa ST = 13 + poziom czaru): 0 – czytanie magii, oszobotnienie, raca, wykrycie magii; 1 – magiczny pocisk, tarcza, wstrząsający chwyt, zaciemniająca mgła, zbroja maga; 2 – lewitacja, kwasowa strzała Melfa, płonąca kula, sieć, zamazanie; 3 – języki, kula ognista, ochrona przed żywiołami, rozproszenie magii, sugestia; 4 – kamienna skóra, podniesiona błyskawica, zwiększona niewidzialność; 5 – ściana mocy, wzmocniona błyskawica; 6 – kula niewrażliwości.

Wpuszczona osoba wkracza na teren targów magii, a wtedy otwiera się przed nią widok, który wielu młodych czarodziejów oraz niedoświadczonych gości uważa za budzący podziw, przerażający lub po prostu przytłaczający. Czarodzieje z Faerunu potrafią być ekscentryczni, zaś to spotkanie daje im domniemaną okazję pokazania całej ekscentryczności bez osądu czy potępienia ze strony zwykłego ludu. Storm Silverhand, która wraz z Elminsterem odwiedziła targi magii, wspomniła, że widziała czarodziejkę ubraną jedynie w pierzastego węża, maga odzianego w tańczące płomienie, innego okrytego żyjącym grzybem, a jeszcze innego w szacie wykonanej z klejnotów. Jeden miał zielone włosy, inny język węża, kolejny zaś oczy na końcu macek wynurzających się spod masywnego kaptura szaty.

Targi magii to okazja dla czarodziejów do wymiany opinii, sekretów, zaklęć, komponentów, magicznych przedmiotów i informacji. Prowadzą interesy, tworzą przymierz, dzielą się i handlują rezultatami badań, obracają wiedzą o specjalistycznych szkoleniach, popisują się mocą, organizują pojedynki magów, przyjmują uczniów oraz płatają sobie figle. Nietrudno zrozumieć, dlaczego mistrz magii promuje takie wydarzenie – wszak tak wielu czarodziejów zebranych w jednym miejscu dzieli się magią oraz zwiększa jej potencjał, oczywiście jeżeli wszystko przebiega gładko.

Mapa na następnej stronie pokazuje wygląd typowych targów magii, w tym przypadku odbywających się w centrum Upadłych Ziem.

Stoiska z towarami: W samym centrum targów uczestnicy zlotu – a przynajmniej ci z nich, którzy mają głowę do interesów – wynajmują miejsce na stoiska, by sprzedawać dobra i usługi innym czarodziejom. Zazwyczaj w rzędzie stoi około trzydziestu stoisk (na mapie jest ich trzydzieści sześć), pozwalając handlującym oferować różnorodne przedmioty na sprzedaż: magiczne przedmioty (raczej bardziej nietypowe dobra niż eliksiry i zwoje, które każdy szanujący się czarodziej może wykonać sam), rzadkie komponenty do czarów, szaty, alchemiczne zasoby i inne elementy niezbędne w sztuce czarodziejskiej. Jednak najlepszy interes robią prawdziwi mistrzowie rzemiosła, którzy sprzedają nawet zwykłe przedmioty – kufle, talerze, laski, świece

i tak dalej – wyrzeźbione w nietypowe wzory lub noszące niezwykle pomniejsze zaklęcia.

Czerwoni Czarnoksiężnicy (czy Czerwoni Magowie, jak ich niektórzy zwą) zazwyczaj nie biorą udziału w tych targach, wolą bowiem sprzedawać magiczne przedmioty we własnych enklawach handlowych, położonych w miastach całego Faerunu.

Arena pojedynków magów: Duży okrągły teren gładki niczym szkło i poznaczony symbolami oraz ornamentami. Na samą arenę nie rzucono żadnych zaklęć, ale jest to ulubione miejsce czarodziejów chcących stworzyć magiczną arenę dla pojedynku magów (patrz Rozdział 2).

Konkurs rzucania kul ognistych: Niektórzy czarodzieje, odrzucając sformalizowany i trochę ograniczony pojedynek magów, wolą rozstrzygać dysputy za pomocą sportowego rzucania *kul ognistych*. Ciskają oni je w górę łagodnego północno-wschodniego zbocza krateru, demonstrując magiczną potęgę poprzez zasięg czaru (różnica zasięgu wynosząca 12 metrów na poziom zapewnia dobre przybliżenie poziomu czarującego, chociaż atut Wydłużenie czaru wypacza te wyniki) oraz wytwarzanym przez wybuch ciepłem (proporcjonalnym do zadawanych obrażeń). Wielu czarodziejów lekceważy rzucanie *kul ognistych*, uważając to za „zabawę dla dzieci”, ale wciąż pozostaje ono popularne zwłaszcza wśród młodszych i bardziej krewkich osobników.

Amfiteatr: Scena na dnie krateru oraz rzędy krzesel magicznie wyciętych w jego zboczu tworzą amfiteatr na świeżym powietrzu. Nadaje się on w sam raz na wykłady, prezentacje oraz rozrywki mające miejsce w czasie targów.

Wspaniałe posiadłości oraz bezpieczne schronienia: W północno-wschodniej części krateru ustawione są cztery *bezpieczne schronienia Leomunda* – to miejsce noclegowe niektórych gości. Są też czarodzieje wykorzystujący ten obszar do otwierania portali wiodących do *wspaniałych posiadłości Mordenkainena*. Inni decydują się obozować, jeżeli zostają na noc, dalej od głównego obszaru targów. (Szczegółowe informacje o wyglądzie *bezpiecznego schronienia Leomunda* podano w *Podręczniku Gracza*).

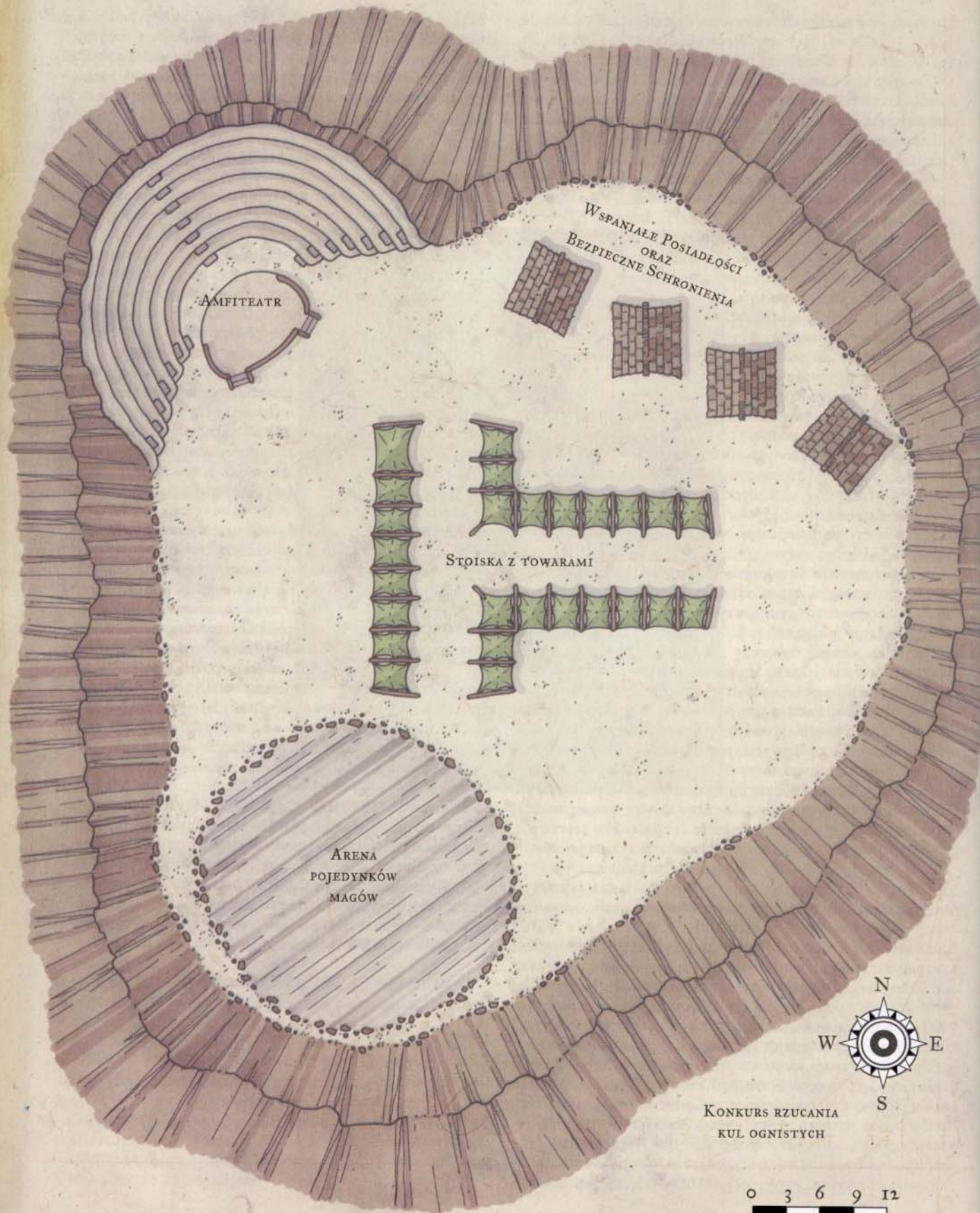
PRZYGODY NA TARGACH MAGII

Targi magii to interesujące miejsce akcji dla przygód, chociaż obecność tak wielu potężnych czarodziejów sprawia, iż jest tu niezwykle bezpieczne. Rzadko kiedy zdarzają się tu jakieś niemiłe sytuacje, chyba że pojawi się niezwykle potężna istota o skłonnościach samobójczych lub też ktoś wykorzysta takową do odwrócenia uwagi. Bardziej typowe wydarzenia podano w Tabeli 4-2: Wydarzenia na targach magii.

TABELA 4-2: WYDARZENIA NA TARGACH MAGII

k%	Zdarzenie
01-10	Czarodziej wyzywa BG na pojedynek magów*
11-20	Czarodziej wyzywa BG na konkurs rzucania <i>kul ognistych</i> *
21-30	Nowicjusz wyzywa znanego czarodzieja na pojedynek
31-35	Przybysz ucieka ze sceny w amfiteatrze i ukrywa się**

TARGI MAGII



AMFITEATR

WSPANIAŁE POSIADŁOŚCI
ORAZ
BEZPIECZNE SCHRONTENIA

STÓJSKA Z TOWARAMI

ARENA
POJEDYNKÓW
MAGÓW



KONKURS RZUCANIA
KUL OGNISTYCH

0 3 6 9 12

SKALA W METRACH

- 36-40 Przybysz ucieka ze sceny w amfiteatrze i sieje spustoszenie**
- 41-45 Konstruktor ucieka z amfiteatru i stara się umknąć z terenu targów***
- 46-55 BG rozpoznaje starego wroga (15% szans na pomylenie tożsamości)
- 56-65 BG rozpoznaje starego przyjaciela (10% szans na pomylenie tożsamości)
- 66-75 BG rozpoznaje starego znajomego (20% szans na pomylenie tożsamości)
- 76-85 Stary przyjaciel rozpoznaje BG (15% szans na pomylenie tożsamości).
- 86-95 Stary wróg rozpoznaje BG, ale nie wyzywa postaci otwarcie (15% szans na pomylenie tożsamości)
- 96-100 Magiczna katastrofa: coś wybucha w odległości 2k20 × 3 metry od BG, zadając 3k6 obrażeń wszystkim w promieniu 1k4 × 3 metrów.

*Ustal BG losowo lub też wybierz jednego w oparciu o istniejących rywali i wrogów. Użyj odpowiedniego czarodzieja BN z kampanii albo rzuć w Tabeli 4-3: Czarodzieje rzucający wyzwanie.

**Wybierz lub rzuć w Tabeli 4-4: Przybysze, by ustalić typ. Istota w ukryciu może chcieć po prostu uciec lub też czać się w cieniach, by zemścić się na tym, kto ją schwytał. Przybysze, którzy powodują spustoszenie, są zazwyczaj szaleni, zdesperowani lub tak źli, że nie dbają o konsekwencje.

***Wybierz lub rzuć w Tabeli 4-5: Konstrukty, by ustalić typ istoty, która uciekła.

TABELA 4-3: CZARODZIEJE RZUCAJĄCY WYZWANIE

k%	Rzucający Wyzwanie
01-30	Młody czarodziej (o 1k4 poziomu mniej niż BG) szukający szansy wykazania się lub zaimponowania innemu czarodziejowi
31-50	Stary czarodziej (o 1k4 poziomu więcej niż BG) chcący dowiedzieć, że nie wyszedł jeszcze z wprawy
51-80	Dawny wróg lub rywal BG chcący wyrównać rachunki (BG może nawet nie pamiętać wyrządzonej krzywdy)
81-100	Dawny wróg lub rywal kogoś, kto wygląda bądź zachowuje się jak BG (w przypadku pomyłonej tożsamości)

TABELA 4-4: PRZYBYSZE

k%	Przybysz
01-03	Abishai: 01-25 biały (SW 5), 26-50 czarny (SW 5), 51-70 zielony (SW 6), 71-85 niebieski (SW 7), 86-100 czerwony (SW 8)
04-06	Achajerus (SW 5)
07-10	Grotostrzab: 01-25 dziecko (SW 3), 26-65 dorosły (SW 5), 66-100 stary (SW 8)
11-12	Azer (SW 2)
13-15	Barghest: 01-65 normalny (SW 4), 66-100 większy (SW 5)

16-18	Niebianin: 01-30 archon-lampion (SW 2), 31-50 archon-ogar (SW 4), 51-70 avoral (SW 9), 71-85 ghaele (SW 13), 86-100 archon-trębacz (SW 14)
19-21	Bestia chaosu (SW 7)
22-24	Couatl (SW 10)
25-31	Demon: 01-15 dretch (SW 2), 16-30 quasit (SW 3), 31-40 sukub (SW 9), 41-50 bebilith (SW 9), 51-60 vrock (SW 13), 61-70 hezrou (SW 14), 71-80 glabrezu (SW 15), 81-85 ghour (SW 12), 86-90 yochlol (SW 5), 91-95 nalfeshnee (SW 16), 96-98 marilith (SW 17), 99-100 balor (SW 18)
32-38	Diabeł: 01-15 lemure (SW 1), 16-25 imp (SW 2), 26-35 osyluth (SW 6), 36-45 kyton (SW 6), 46-55 piekielny kot (SW 7), 56-70 barbaz (SW 7), 71-80 erynia (SW 7), 81-90 hamatula (SW 8), 91-95 cornugon (SW 10), 96-98 gelugon (SW 13), 99-100 piekielny czart (SW 16)
39-40	Dżin (SW 5)
41-42	Draegloth (SW 5)
43-45	Ifryt (SW 8)
46-50	Formit: 01-40 robotnik (SW 1/2), 41-70 wojownik (SW 3), 71-85 nadzorca (SW 7), 86-95 myrmarcha (SW 10), 96-100 królowa (SW 18)
51-53	Piekielny ogar (SW 3)
54-55	Wyjec (SW 3)
56-57	Lillend (SW 7)
58-61	Mefit: 01-10 powietrzny, 11-20 popielny, 21-30 ziemny, 31-40 ogniowy, 41-50 lodowy, 51-60 magmowy, 61-70 słuzowy, 71-80 solny, 81-90 parowy, 91-100 wodny (wszystkie SW 3)
62-63	Myrlochar (SW 4)
64-65	Wiedźma nocy (SW 9)
66-68	Koszmar (SW 5)
69-70	Nishruu (SW 6)
71-72	Rakszasa (SW 9)
73-74	Rast (SW 5)
75-76	Rawid (SW 5)
77-80	Salamandra: 01-25 krewniak ognia (SW 2), 26-65 zwykła (SW 5), 66-100 szlachetna (SW 9)
81-82	Mastiff mroku (SW 5)
83-86	Slaad: 01-40 czerwony (SW 7), 41-70 niebieski (SW 8), 71-85 zielony (SW 9), 86-95 szary (SW 10), 96-100 zabójczy (SW 13)
87-90	Tojanida: 01-25 dziecko (SW 3), 26-65 dorosły (SW 5), 66-100 stary (SW 9)
91-92	Wargulec (SW 2)
93-94	Xill (SW 6)
95-98	Xorn: 01-25 słabszy (SW 3), 26-65 przeciętny (SW 6), 66-100 starszy (SW 8)
99-100	Ogar yeth

TABELA 4-5: KONSTRUKTY

k%	Konstrukt
01-35	Ożywiony przedmiot: 01-10 malutki (SW 1/2), 11-25 mały (SW 1), 26-55 średni (SW 2), 56-70 duży (SW 3), 71-85 wielki (SW 5), 86-95 olbrzymi (SW 7), 96-100 kolosalny (SW 10)

- 36-60 Golem: 01-15 cielesny (SW 7), 16-30 gliniany (SW 10), 31-45 kamienny (SW 11), 46-60 żelazny (SW 13), 61-70 rubinowy (SW 11), 71-80 szmaragdowy (SW 12), 91-90 diamentowy (SW 12), 91-100 thajski (SW 8)
- 61-75 Groza w pancerzu (SW 10)
- 76-80 Homunkulus (SW 1)
- 81-88 Odbieracz (SW 8)
- 89-95 Mechaniczny strażnik (SW 8)
- 96-100 Grobownik (SW 14)

Handel magicznymi przedmiotami

Magiczne przedmioty, podobnie jak inne dobra, wędrują szlakami handlowymi Faerunu, pokonując drogę ze Scornubel do Waterdeep, z Halruaa do Doliny Lodowego Wichru i z powrotem. Podróżują w karawanach kupców lub też w jukach poszukiwaczy przygód, którzy później wymieniają je na monety lub też inne dobra. W każdym mieście jest specyficzny rynek obracający tym towarami – w jednym niebezpieczny, a w innych przyjazny i spokojny. Na niemal każdym z takich bazarów przedsiębiorcza osoba posługująca się magią może znaleźć miejsce, w którym nabędzie lub sprzeda swe dobra.

wolny rynek

Zakup magicznego przedmiotu na pełnych życia bazarach Faerunu może dostarczyć godzin rozrywki. Krzyczący do przechodniów naganiacze, zachęcający swoje towary („...magiczne zwoje, różdżki i pierścienie tylko tutaj! Niskie ceny! Wielka potęga!”). Niestety, na takich straganach trudno znaleźć specyficzne przedmioty. Łatwiej na bazarze wpaść na młodych mężczyzn i kobiety szukających przedmiotów, których działanie to efekt raczej siły sugestii i przesądów niż prawdziwej magii – wymienić można choćby *pierścień wiecznej nadziei miłości* czy *naszyjnik płodności*. Prawdziwi znawcy magii lekceważą takie miejsca, choć i im oplać się tu zaglądać. Krąży wszak mnóstwo opowieści o szczęściarzach, którzy okazynie nabyli *bełm cudowności* na bazarowym straganie. Lepiej jednak nie liczyć na taki fart.

Kyrosh Światowiec, półtórka czarodziej, to jeden z bardziej typowych wędrownych kupców specjalizujących się w magicznych przedmiotach. Niegdyś podróżował w pościgu za sławą i bogactwem, dokonując też heroicznych czynów w imię dobroci. Rozczarowany latami poszukiwania przygód, zmienił podejście do życia i przestał gonić za sławą, zaczął zaś tylko za bogactwem. Jego zniszczony, przykryty szmatami wóz, z którego sprzedaje magiczne przedmioty, podróżuje od miasta do miasta. Nigdy nie wiadomo, kiedy i gdzie można wpaść na Kyrosha oraz jego skrzypiący zaprzęg zawalony towarami.

Kupiec oferuje sporo towarów. Większość z nich kupił od spotkanych na drogach obcych mu osób. Towary, które ma, stale się zmieniają. Wóz stawia tuż przy głównej ulicy bazaru, a dobra wyklada w nieporządnym stosach spoczywa-

jących na końskich derkach lub zawiesza po bokach pojazdu w koszach. Kupujący przekopują się przez towary, badając przedmioty, które przyciągnęły ich wzrok. Kyrosh ma umysł niczym stalowa pułapka. Często pamięta co robi każdy przedmiot i otwarcie przyznaje się, gdy tego nie wie.

➤ **Kyrosh:** mężczyzna półtórka Czar8; SW 8; średni humanoid (ork); KW 8k4+19; pw 40; Init +3; Szyb 9 m; KP 9 (dotyk 9, nieprzygotowany 11); Atak +5 wręcz (1k6+1, drag), +3 dystansowy (1k8, lekka kusza); SC chowaniec; Char PN; MRO Wytrw +4, Ref +1, Wola +8; S 12, Zr 8, Bd 14, Int 14, Rzt 14, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +13, Dyplomacja +4, Koncentracja +5, Nasłuchiwanie +4, Profesja (kupiec) +6, Szacowanie +7, Wiedza (tajemna) +10, Zauważanie +4, Zbieranie informacji +2; Czujność, Poprawiona inicjatywa, Twardość, Warzenie eliksirów, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie czaru (zaklinanie).

Chowaniec (Durg, ropucha): Zapewnia właścicielowi +2 do Bd oraz atut Czujność, wspólne czary z właścicielem, więc empatyczna z właścicielem, może przekazywać czary dotykowe, potrafi rozmawiać z właścicielem i z płazami.

Wyposażenie: *Karwasze pancerza* +2, *brosza osłony, pierścień kontrczarowania* (obecnie *zauroczenie osoby*). Oprócz tego Kyrosh ma przy sobie różne słabe przedmioty magiczne na sprzedaż lub wymianę: 2k6 eliksirów, 2k4 zwoje oraz 1k6 innych.

Przygotowane czary (4/5/4/3/2; bazowa ST = 12 + poziom czaru): 0 – czytanie magii, *dłoń maga, wykrycie magii* (2); 1 – alarm, identyfikacja, rozumienie języków, *tarcza, zauroczenie osoby*; 2 – *skrzący pył, wezwanie roju, wykrycie myśli, wytrzymałość*; 3 – *sugestia, wezwanie potwora III, wstrzymanie osoby*; 4 – *mniej sła kula niewrażliwości, strach*.

Księga czarów: 0 – czytanie magii, *dłoń maga, kuglarstwo, naprawa, odporność, otwarcie/zamknięcie, oszobotnienie, promień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu, raca, światło, tajemny znak, tańczące światło, widmowy odgłos, wykrycie magii, wykrycie trucizny*; 1 – alarm, identyfikacja, rozumienie języków, szybki odwrót, *tarcza, uspienie, zaciemniająca mgła, zauroczenie osoby, zbroja maga*; 2 – *nieustający płomień, niewidzialność, skrzący pył, tajemny zamek, wezwanie roju, wykrycie myśli, wytrzymałość, zaciemnienie przedmiotu*; 3 – *błyskawica, języki, malutka chatka Leomunda, niewykrywalność, przyspieszenie, sugestia, rozproszenie magii, wezwanie potwora III, większy obraz, wstrzymanie osoby*; 4 – *mniej sła kula niewrażliwości, mniejszy geas, strach, wezwanie potwora IV, wymiarowe drzwi, zakłopotanie, zauroczenie potwora*.

Wędrowni handlarze magicznymi przedmiotami bardzo różnią się od siebie stylem i osobowością: od naganiaczy o szorstkim głosie do przekupni o gładkim języku. Jednak wszyscy mają jedną wspólną cechę: środki pozwalające chronić towary. Przyjmują one różne postacie – łączenie się w grupy z innymi kupcami dla bezpieczeństwa zapewnianego przez tłum, potężny sponsor, który zemści się na każdym, kto utrudni interesy (zwykle świadczy o tym flaga wisząca nad karawaną), ewentualnie sam kupiec ma wszystko, co jest mu potrzebne do obrony przed złodziejami.

sklepy specjalistyczne

W wielu miastach Faerunu istnieją bardziej wyspecjalizowane sklepy dla tych, którzy poszukują szerszego wyboru rzadszych i bardziej potężnych przedmiotów. Te sklepy nie ogłaszają się w ogóle. Zazwyczaj nie mają nawet szyldu, chyba że ukrywają się pod płaszczkiem prowadzenia innego interesu. Wieści o ich lokalizacji oraz reputacji przechodzą z ust do ust. Tylko czasami niektóre gildie publikują takie informacje w swoich siedzibach.

Jeden z takich specjalistycznych sklepów istnieje we Wrotach Baldura, przycupnięty w małej alejce, w cieniu murów górnego miasta. Niepozorna fasada wskazuje na prywatną rezydencję. Klienci muszą zostać osobiście zaproszeni albo przez właścicielkę, albo przez klienta o znacznym statusie.

Wszyscy nazywają sklep po prostu „U Risy”, używając imienia właścicielki, która – jak na liczącego 85 lat człowieka – dobrze się trzyma. Ma charakterystyczne, poczerwiałe od lat wpatrywania się w kolory magii oczy. Wyzierają one z poorly zmarszczkami, pokrytej plamami wątrobowymi twarzy. Przygarbiona kobieta porusza się z gracją, oczywiście jak na osobę o tak powykrywanym ciele – nikt nie wierzyłby, że jest w stanie dalej funkcjonować, nie mówiąc już o chodzeniu, schylaniu się i wspinaniu po schodach.

Risa sprzedaje wszystko – od eliksirów i zwojów, po laski i cudowne przedmioty. Nie cierpi głupców, więc ci, którzy zadają za dużo pytań, nie zdobędą jej szacunku. Natomiast osoby rzucające czary, którym udało się jej zaimponować, mogą trafić na zaplecze, gdzie kobieta trzyma bardziej niezwykle przedmioty.

Sklep „U Risy” przypomina wiele innych rozrzuconych po całym Faerunie. Każdy z tych przybytków ma własną osobowość, zazwyczaj powiązaną bezpośrednio z właścicielem. Niemniej wszystkie sprawiają wrażenie miejsc ekskluzywnych, utrzymanych z dala od motłochu.

➤ **Risa:** kobieta człowiek Czar11; SW 11; średni humanoid (człowiek); KW 11k4-8; pw 21; Init -1; Szyb 9 m; KP 9 (dotyk 9, nieprzygotowany 9); Atak +2 wręcz (1k6-3, drag); SC chowaniec; Char PN; MRO Wytrw +5, Ref +7, Wola +14; S 4, Zr 8, Bd 8, Int 20, Rzt 16, Cha 11.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +21, Koncentracja +13, Profesja (kupiec) +11, Szacowanie +12, Wiedza (tajemna) +19, Wyczucie pobudek +10, Zastraszanie +9, Zauważanie +6; Czujność, Sprawniejsze kontrczarowanie, Stworzenie cudownej rzeczy, Twardość, Uparty, Warzenie eliksirów, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie umiejętności (Czarostwo).

Chowaniec (Łśniący, łasica): Zapewnia właścicielowi +2 do rzutów obronnych na Refleks oraz atut Czujność; wspólne czary z właścicielem; więź empatyczna z właścicielem; może przekazywać czary dotykowe; potrafi rozmawiać z właścicielem i z ssakami; OC 16.

Wypożyczenie: Drag, amulet zdrowia +2, bransoleta przyjaźni (jeden z pozostałych czterech wisiorków dostrojony jest do Morgana Krella, 9-poziomowego ludzkiego wojownika), diadem umysłowej tarczy (jak pierścień), płaszcz odporności +3, zwoj kuli niewrażliwości, okulary rozumienia języków i czytania magii (jak hełm).

Przygotowane czary (4/6/5/5/4/3/1; bazowa ST = 15 + poziom czaru): 0 – dłoń maga (2), wykrycie magii (2); 1 – dryfujący dysk Tensera, identyfikacja, niewidoczny

służący, rozumienie języków, tarcza, zauroczenie osoby; 2 – bycza siła, lustrzany obraz, niewidzialność, wykrycie myśli, zaciemnienie przedmiotu; 3 – niewykrywalność, rozproszenie magii (2), sugestia, większy obraz; 4 – krzyk, polimorfowanie siebie, wykrycie wrożenia, wymiarowe drzwi; 5 – dominacja nad osobą, teleportacja, wierny ogar Mordenkainena; 6 – wezwanie potwora IV.

Księga czarów: 0 – czytanie magii, dłoń maga, kuglarstwo, naprawa, odporność, otwarcie/zamknięcie, oszołomienie, promień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu, raca, światło, tajemny znak, tańczące światło, widmowy odgłos, wykrycie magii, wykrycie trucizny; 1 – alarm, dryfujący dysk Tensera, identyfikacja, magiczna broń, niewidoczny służący, rozumienie języków, tarcza, uspienie, zauroczenie osoby, zbroja maga; 2 – bycza siła, dostrzeganie niewidzialnego, kocia gracja, kołatka, lustrzany obraz, nieustający płomień, niewidzialność, tajemny zamek, widzenie w ciemnościach, wykrycie myśli, wytrzymałość, zaciemnienie przedmiotu, zamazanie; 3 – jasnośnienie/jasnowidzenie, języki, kula ognista, lot, niewykrywalność, ochrona przed żywiołami, rozproszenie magii, spowolnienie, sugestia, wezwanie potwora III, większa magiczna broń, większy obraz; 4 – mniejsze tworzenie, krzyk, ognista pułapka, polimorfowanie siebie, tajemne oko, usunięcie klątwy, wykrycie wrożenia, wymiarowe drzwi, zauroczenie potwora; 5 – ciągłość, dominacja nad osobą, kontakt z innym planem, postanie, teleportacja, wezwanie potwora V, wierny ogar Mordenkainena, większe tworzenie, wytwarzanie, zabójcza chmura; 6 – analiza dwoomeru, ewentualność, kaśliwy wzrok, kula niewrażliwości, pole antymagii, prawdziwe widzenie, wezwanie potwora VI, wiedza o legendach, większe rozproszenie.

czarny rynek

Obrót mroczniejszymi magicznymi przedmiotami odbywa się w bocznych alejkach oraz za zamkniętymi drzwiami. Przez dobrze rozbudowany czarny rynek przepływa wiele takich towarów. Istnieje on niemal w każdym zakątku Faerunu, chociaż dyskretna korzystających zeń osób chroni przed cnotliwymi bohaterami, którzy chętnie usunęliby go z powierzchni ziemi. Takie sklepy mają zwyczaj często zmieniać lokalizację, nigdy nie pozostając zbyt długo w tym samym miejscu, chyba że dysponują potężną magią zdolną chronić takie przedsięwzięcie. Sprzedaży rzeczonych przedmiotów zazwyczaj towarzyszą zawierane szeptem umowy oraz przekazywanie oferty przez pośredników. Ci, którzy mają odpowiednie dojścia, mogą bez większych trudności znaleźć czar-norynkowych sprzedawców. Niemniej wyrobienie i pogłębienie ich – w celu zdobycia rzadszych towarów – może zająć nekromancie lub złemu zaklinaczowi całe lata.

Shalush Myrkeer prowadzi legalny interes we Wrotach Zachodu, ale czasami po amatorsku działa na czarnym rynku. Potajemnie organizuje coroczną aukcję, którą nazywa Szeptaną Wymianą – w jej trakcie jego przedstawiciele nadzorują sprzedaż przedmiotów. Aukcja ma miejsce w magazynie i zawsze odbywa się w czasie pełni. To wydarzenie przyciąga dziwnych i ciekawych nabywców, którzy licytują wystawione na sprzedaż przedmioty.

Oczywiście Myrkeer bierze za swe usługi sporo pieniędzy, ale większość praktyków sztuki uważa jego aukcję za bezcen-

na, a to z racji smykałki do sprowadzania nabywców i sprzedawców z całego Faerunu. Nie wzdurają się oni nawet przed dopłatą, którą Myrkeer dzieli się z Nocnymi Maskami w zamian za ochronę.

Podobne, chociaż mniej prestiżowe aukcje mają miejsce w całym Faerunie. Niektóre wybuchają spontanicznie o jeden przedmiot, który ktoś zdecydował się wystawić na sprzedaż, podczas gdy inne poprzedzają miesiące lub lata przygotowań. Intryga oraz dynamika kontaktów pomiędzy zainteresowanymi stronami sprawiają, że są to dość fascynujące zdarzenia.

➤ **Shalush Myrkeer:** mężczyzna człowiek 1tr7/Czar3; SW 10; średni humanoid (człowiek); KW 7k6+7 plus 3k4+3; pw 44; Init +7; Szyb 9 m; KP 17 (dotyk 13, nieprzygotowany 14); Atak +5 wręcz (1k6, krótki miecz) lub +9 dystansowy (1k6, krótki łuk); SA ukradkowy atak +4k6; SC uchylanie, nieświadomy unik, chowaniec; Char PZ; MRO Wytrw +4, Ref +9, Wola +7; S 8, Zr 16, Bd 12, Int 14, Rzt 10, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +12, Ciche poruszanie +5, Czarostwo +8, Dyplomacja +11, Falszerstwo +12, Nashuchiwanie +2, Półśłówka +12, Profesja (kupiec) +7, Stosowanie magicznych urządzeń +12, Szacowanie +12, Wiedza (tajemna) +8, Wyczucie pobudek +12, Zauważanie +2, Zbieranie informacji +12; Czujność, Poprawiona inicjatywa, Wyciszenie czaru, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie umiejętności (Wyczucie pobudek), Żelazna wola.

Chowaniec (Huet, sowa): Zapewnia właścicielowi +2 do Cichego poruszania oraz atut Czujność; widzi w słabym świetle; wspólne czary z właścicielem; więź empatyczna z właścicielem; może przekazywać czary dotykowe.

Wypożyczenie: 6wiekowana skóra +1, krótki miecz +1, zwoj wymiarowych drzwi, zwoj widzenia w ciemności, pierścień umysłowej tarczy, eliksir krasomówstwa, zwoj objawień mniejszego planarnego sojusznika, posążek cudownej mocy (kruk ze srebra).

Przygotowane czary (4/3/2; bazowa ST = 12 + poziom czaru): czytanie magii, wykrycie magii (2), wykrycie trucizny; 1 – niemy obraz, szybki odwrót, tarcza; 2 – niewidzialność, wykrycie myśli;

Księga czarów: 0 – czytanie magii, dłoń maga, kuglarstwo, naprawa, odporność, oszołomienie, otwarcie/zamknięcie, promień mrozu, przeszkodzenie nieumartemu, raca, światło, tajemny znak, tańczące światło, widmowy odgłos, wykrycie magii, wykrycie trucizny; 1 – alarm, identyfikacja, niemy obraz, niewidoczny służący, szybki odwrót, tarcza, wykrycie sekretnych drzwi; 2 – kołatka, niewidzialność, sieć, widzenie w ciemnościach, wykrycie myśli, zlokalizowanie przedmiotu.

Kupcy-czarodzieje

Niektóre posługujące się czarami osoby – zwane kupcami-czarodziejami – produkują przedmioty masowo, po czym je sprzedają. Zazwyczaj chcą one jedynie zarobić na utrzymanie tworząc i sprzedając magiczne dobra. Czają się na rynkach miast oraz podążają za podróżującymi karawanami kupieckimi.

Stworzenie potężnych lub wyjątkowych przedmiotów wymaga bardzo wiele czasu oraz energii, zatem kupcy-cza-

rodzieje produkują zazwyczaj jedynie błyskotki o słabych efektach i potem sprzedają je po rozsądnych cenach. Te przedmioty są równie powszechne, co bójki w tawernie „Pod Spragnionym Gardłem” w Waterdeep. Zaśmieszają one stragany kupców na każdym targu.

Dobrym przykładem kupca-czarodzieja jest Charlene Perregaux, która sprzedaje eliksiry ze straganiku w handlowej części Waterdeep. Dokładne położenie jej kramiku zmienia się z dnia na dzień (wieczorem, po zakończeniu handlu, pakuje wszystko do *pojemnej torby*).

Inne posługujące się czarami osoby mają zwyczaj spoglądać z góry na kupców-czarodziejów – często nie bez powodu. Po prostu rzeczeni sprzedawcy rzadko kiedy mają choćby marne pojęcie o życiu poszukiwacza przygód i niewielkie doświadczenie, a na dodatek braki etyczne. Na szczęście ci z nich, którzy źle przedstawiają działanie lub efektywność danego przedmiotu szybko kończą martwi, więc niebezpieczeństwo natknięcia się na zepsuty lub bezużyteczny obiekt jest względnie niskie. Owszem, kapłan Mielikki nie będzie szukać zemsty, gdy zakupi niedziałający zwoj. Jednakże zły nekromanta, który nabył trafny eliksir, już raczej tak.

Czasami utalentowany kupiec-czarodziej poświęca czas oraz energię na stworzenie przedmiotu o trwałej wartości. Jednak nawet te towary nie dorównują wspaniałym dobrom, które czarodzieje robią samodzielnie, we własnym stylu i na własny użytek.

➤ **Charlene Perregaux:** kobieta półelf Czar5/Kpn1; SW 6; średni humanoid (elf); KW 5k4+8 plus 1k8+1; pw 29; Init +1; Szyb 9 m; KP 11 (dotyk 11, nieprzygotowany 10); Atak +1 wręcz (1k8–1, krótka włócznia) lub +3 dystansowy (1k8–1, krótka włócznia); SC chowaniec; Char CD; MRO Wytrw +6, Ref +2, Wola +6; S 8, Zr 12, Bd 12, Int 16, Rzt 11, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Alchemia +11, Błefowanie +5, Czarostwo +11, Dyplomacja +7, Koncentracja +5, Profesja (kupiec) +4, Rzemiosło (dmuchanie szkła) +5, Rzemiosło (wytworzenie papieru) +5, Wiedza (tajemna) +9; Czujność, Magiczny rzemieślnik (Warzenie eliksirów), Twardość, Stworzenie różdżki, Warzenie eliksirów, Zapisanie zwoju.

Chowaniec (Yitti, szczur): Zapewnia właścicielowi +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość oraz atut Czujność; wspólne czary z właścicielem; więź empatyczna z właścicielem; może przekazywać czary dotykowe; potrafi rozmawiać z właścicielem i z gryzoniami.

Wypożyczenie: pojemna torba, różdżka wstrzymania osoby. (Charlene ma w *pojemnej torbie* sporą kolekcję eliksirów. Należy założyć, że tych, które sama jest w stanie uwarzyć, posiada: po 1k4–1, jeśli są warte mniej niż 200 sz oraz 1k6–3 eliksiry przy wartości 201–500 sz, a ponadto istnieje 50% szans na każdy eliksir wart więcej niż 500 sz. Przyjmuje również zamówienia i może dostarczyć każdy eliksir, który potrafi uwarzyć w ciągu 1k3 dni).

Przygotowane czary kapłana (3/2; bazowa ST = 10 + poziom czaru): 0 – wykrycie magii, naprawa, czytanie magii; 1 – zauroczenie osoby*, leczenie lekkich ran.

*Czar domenowy. **Bóstwo:** Hanali Celanil. **Domeny:** ochrona (zapewnia +1 do następnego rzutu obronnego jednej osobie 1/dzień); urok (wzrost Cha o 4 punkty na 1 minutę, 1/dzień).

Przygotowane czary czarodzieja (4/4/3/2; bazowa ST=13 + poziom czaru): 0 – *dotknij maga, tajemny znak, wykrzyk magii, wykrzyk trucizny*; 1 – *ochrona przed prawem, zauroczenie osoby, zbroja maga, zmiana siebie*; 2 – *dostrzeganie niewidzialnego, wykrzyk myśli, zamazanie*; 3 – *lot, ochrona przed żywiołami*.

Księga czarów. 0 – *czytanie magii, dotknij maga, kuglarstwo, naprawa, odporność, oszołomienie, otwarcie/zamknięcie, promień mrozu, przeszkodzenie nieumarktemu, raca, światło, tajemny znak, tańczące światło, widmowy odgłos, wykrzyk magii, wykrzyk trucizny*; 1 – *alarm, brzuchobólowość, identyfikacja, niewidoczny służący, ochrona przed prawem, pajęcza wspinaczka, powiększenie, prawdziwe uderzenie, rozumienie języków, skok, szybki odwrót, wytrzymałość żywiołowa, zbroja maga, zauroczenie osoby, zmiana siebie*; 2 – *bycza siła, dostrzeganie niewidzialnego, kocia gracja, lustrzany obraz, niewidzialność, ochrona przed strzałami, odporność żywiołowa, przekształcenie siebie, tajemny zamek, widzenie w ciemnościach, wykrzyk myśli, wytrzymałość, zamazanie*; 3 – *jasnośłyszenie/jasnovidzenie, języki, lot, migotanie, niewykrywalność, ochrona przed żywiołami, oddychanie pod wodą, przemieszczenie, przyspieszenie, rozproszenie magii, stan lotny*.

ZHENTARIMOWIE

Zhentarimowie zniżą się do każdego plugastwa, by osiągnąć swoje cele. Walczą nieczysto. Szpiegują, szantażują, przekupują, dokonują skrytobójczych zamachów, terroryzują oraz używają magicznych sztuczek do zmuszania kupców do ustalenia cen na interesującym ich poziomie. Wojna ekonomiczna zdarza się w Faerunie częściej, niż niektórym się to może wydawać. Zhentarimowie zaczęli również gromadzić co potężniejsze magiczne przedmioty, które trafiły na rynek. Wiele z nich, pierwotnie wystawionych na aukcję, nagle znika bez żadnego wyjaśnienia. Zhentarimowie po prostu przekonują sprzedawcę, by zrezygnował z aukcji. Dzięki wymuszeniom oraz groźbom, zazwyczaj uzyskują też interesującą ich cenę, płacąc mniej niż musieliby na wolnym rynku.

CZERWONI MAGOWIE Z THAY

Czerwoni Magowie (zwani też Czerwonymi Czarnoksiężnikami) chcą kontrolować handel magicznymi przedmiotami we wszystkich krainach. Swe produkty sprzedają taniej niż mogą to robić mali przedsiębiorcy. W całym Faerunie stworzyli sieć popieraną przez Thay sprzedawców. Dominują rynek, nie tylko zalewając go tanimi przedmiotami własnej produkcji, ale również zniechęcając innych – poprzez zastraszanie oraz brutalne działania.

Choć Czerwoni Magowie nie są w stanie stworzyć długotrwałych sojuszy we frakcjach własnej organizacji, potrafili zyskać spore wpływy w pozostałej części Faerunu. Mieszkańcy krajów bezpośrednio graniczących z Thay, w szczególności Aglarondu oraz Rashemenu, czują już na karkach gorący oddech Thayan. Czerwoni Magowie mają nie tylko okazywane publicznie oblicze, ale również drugą, ukrytą twarz. Podobnie jak Zhentarimowie działają w pobocznych alejkach i do osiągnięcia swych celów wykorzystują ostrza skrytobójców. Nie kryją się jednak całkowicie w cieniach. Rozgrywają również codzienną politykę, wykorzystując sławę oraz legendy, by zastraszyć tych, których chcą kontrolować.

organizacje antymagiczne

W Faerunie żyją też osoby nienawidzące magii, ponieważ miały z nią złe doświadczenia, albo też wymuszono na nich uprzedzenia poprzez wychowanie. Poziom pogardy różni się pomiędzy organizacjami. Skrytobójcy, polityczni manipulatorzy oraz malkontenci przyłączają się do sił na salonach antymagicznych grup. Nienawiść niektórych z tych osób to wynik życiowej tragedii – być może ukochanego zabił mag, lub magiczna pułapka?

Inni z kolei proponują niemagiczny tryb życia. Nauczając, że Faerunńczycy powinni powrócić do podstaw i zaprzestać polegania na magii. Te grupy mogą nie używać przemocy, starając się po prostu przekonać innych, że magia jest złem. Jeszcze inne, bardziej ekstremistyczne grupy wierzą, że wszyscy rzucający czary to przestępcy, lub też, że są źli z natury i powinni zostać uwięzieni, a nawet straceni. Ekstremiści mogą tworzyć małe bandy samowolnej straży obywatelskiej lub duży kult antymagicznych fanatyków.

Oprócz zwykłych powodów, dla których dany osobnik lub cała grupa nienawidzi magii, każda organizacja ma skłonność do manifestowania nienawiści w szczególnie sposób. Niektórzy kradną magiczne przedmioty, by potem je niszczyć. Inni specjalizują się w skrytobójczym pozbywaniu się osób rzucających czary. Kilku używa magii, by walczyć z magią, na przykład tworząc przeklęte przedmioty.

PRZYKŁAD: SZLACHTA Z LUTHCHEQ

Lud z Luthcheq w Chessencie czuje nieracjonalną nienawiść do osób rzucających zaklęcia wtajemniczeń, wzmacnianą przez szlachecką rodzinę rządzącą tym regionem. Gdy inwazja na pobliskie państwo-miasto, Mordulkin, zakończyła się katastrofą, wówczas wspomniany ród Karanoków zrzucił winę za klęskę na magów-szpiegów. Tak zaczęły się prześladowania „czarnoksiężników”, tym bowiem mianem poczęto nazywać wszystkich posługujących się zaklęciami wtajemniczeń, a także elfów i krasnoludów (które to rasy uważa się za istoty magiczne z natury). Setki młodych czarodziejów, zaklinaczy, elfów i krasnoludów schwytano i spalono na stosach wiedźmoziela. Luthcheq szybko stało się miejscem, którego unika każdy rzucający czary wtajemniczeń.

Szaleni władcy Luthcheq rządzą swoim państwem-miastem żelazną ręką. Kupcy oraz wszyscy ci, którzy mają kontakty z obcymi, ryzykują egzekucję za przestawianie z „czarnoksiężnikami”. Karanokowie trzymają podobno w swojej największej posiadłości wielką *kulę unicestwienia*. Oddają oni temu przedmiotowi cześć niczym bogowi, zwą go Entropią i twierdzą, iż właśnie on jest źródłem doktryny nienawiści do magów. Nie jest jasne, jakie bóstwo podszysza się pod kulę, ale podobno Karanokowie są w stanie rzucać czary objawień, które z dobrym skutkiem wykorzystują w polowaniach na „czarnoksiężników”.

Szlachecka rodzina zakupiła również posiadłości w innych miastach wokół Morza Spadających Gwiazd. Tam przenieśli się młodszy członkowie rodu, by porywać i zabijać czarodziejów, których uważają za szczególnie podatnych na ataki. Pogłoska mówi, iż w każdej z tych posiadłości znajduje się mniejsza *kula unicestwienia* i że Karanokowie mogą za jej pomocą wezwać huskowate gądzie potwory, które spełniają ich rozkazy. Każdy z tych młodych szlachciców należy do klasy arystokraty lub arystokraty/kapłana. Zawsze towarzyszą im lojalni wobec rodziny ochroniarze.



CZARY

Ten rozdział zawiera listę oraz opisy uni-
katowych czarów. Poniżej przedstawi-
no pełne listy zaklęć dla klas skrytobójcy,
rycerza ciemności, zwiadowcy Harfiarzy oraz hathran,
łącznie z czarami występującymi w *Podręczniku Gracza*.
W przypadku wszystkich pozostałych klas, wymienio-
ne są jedynie listy zaklęć opisanych w tej książce oraz
w *Opisie świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*. Zaklęcia przed-
stawione w tej książce oznaczono pojedynczą gwiazdką,
a te pochodzące z *Opisu świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*
– dwiema gwiazdkami.

Pochodzenie: W przypadku niektórych czarów podano
pochodzenie, które podano w nawiasie po poziomie. Poja-
wia się tam miano bóstwa (np. Azuth), które jako pierw-
sze obdarzyło kapłana danym zaklęciem, grupę osób rzuca-
jących czary, która je stworzyła (choćby Czerwoni Mago-
wie), lub też region, z którego pochodzi (jak Halruaa). Od
chwili powstania tych zaklęć, inni powielili wysiłki ich
twórców, więc obecnie do czarów kapłańskich pochodzą-
cych od Azutha mają dostęp wszystkie wyznania. Czary
Czerwonych Magów też wpadły w obce ręce. Jeśli zaś
chodzi o zaklęcia z Halruaa, to przekroczyły one granice
tego odległego kraju.

czary skrytobójcy

1-POZIOMOWE CZARY SKRYTOBÓJCY

Pajęcza wspinaczka: obdarza zdolnością chodzenia po ścia-
nach i suficie.

Widmowy odgłos: złudne dźwięki.

Widzenie w słabym świetle*: zasięg widzenia w danym
oświetleniu zwiększa się dwukrotnie.

Wyciszenie odrzwi*: wycisza dźwięki otwierania drzwi,
okna itp.

Wykrycie trucizny: wykrywa truciznę w jednym stworze-
niu lub przedmiocie.

Zaciemniająca mgła: otacza cię mgłą.

Zmiana siebie: zmiana swojego wyglądu.

2-POZIOMOWE CZARY SKRYTOBÓJCY

Ciemność: nadnaturalna ciemność w promieniu 9 metrów.

Niewykrywalny charakter: ukrywa charakter przez 24
godziny.

Przejdźcie bez śladu: jeden podmiot na poziom nie zosta-
wia śladów.

Przekształcenie siebie: jak *zmiana siebie* plus bardziej dra-
styczne zmiany.

3-POZIOMOWE CZARY SKRYTOBÓJCY

Głębsza ciemność: obiekt rozstrzuwa absolutną ciemność
w promieniu 18 metrów.

Niewidzialność: podmiot jest niewidzialny przez 10 minut
na poziom lub dopóki nie zaatakuje.

Niewykrywalność: ukrywa przedmiot przed wieszczaniem
i wróżeniem.

Pajęcza trucizna*: dotyk powoduje utratę 1k6 punktów
Siły, działanie powtarza się po 1 minucie.

Wprowadzenie w błąd: wprowadza w błąd wieszczania
używane względem jednego stworzenia lub przed-
miotu.

4-POZIOMOWE CZARY SKRYTOBÓJCY

Swoboda ruchu: podmiot porusza się normalnie pomimo
przeszkód.

Trucizna: dotyk powoduje utratę 1k10 punktów Budowy,
działanie powtarza się po 1 minucie.

Wymiarowe drzwi: teleportacja twojej osoby oraz do
250 kg materii.

Zwiększona niewidzialność: jak *niewidzialność*, lecz pod-
miot może atakować i pozostaje niewidzialny.

czary barda

0-POZIOMOWE CZARY BARDA

Pomniejsze przebranie*: niewielkie zmiany w twoim wyglądzie.

Śpiewający ptak*: występ zapewnia ci +1 do następnego testu Charyzmy.

Widmowa harfa*: na twój rozkaz przedmiot nagrywa oraz odtwarza piosenkę.

Wykrycie rozdroży*: wykrywa rozdroża baśniowych istot w promieniu 18 metrów.

1-POZIOMOWE CZARY BARDA

Harmonia*: poprawia zdolność inspirowania odwagi do +4/+2.

Niepokój*: podmiot unika fizycznego kontaktu z innymi.

Poznanie odporności*: określa odporności podmiotu.

Wzmocnienie*: obniża ST testu Nasłuchiwanie o 20.

Zew herolda*: krzyk oszołamia osoby w promieniu 9 metrów.

Zniekształcenie mowy*: mowa ofiary staje się niezrozumiała, przeszkadzając w rzucaniu czarów.

Żelazny róg Balagarna*: intensywne drgania przewracają stworzenia na obszarze działania.

2-POZIOMOWE CZARY BARDA

Koszmar na kołysance*: ofiara pozostaje zakłopotana dopóki się koncentrujesz +2 rundy.

Oszołamiająca chmura*: ofiara zostaje oślepiona i otumaniona.

Splendor orla**: podmiot otrzymuje 1k4+1 Charyzmy na 1 godz./poziom.

Taneczny obrót*: wskazuje kierunek do znanego celu.

3-POZIOMOWE CZARY BARDA

Analiza portalu**: wykrywa i bada portale w promieniu 18 metrów.

Broń uderzenia*: jak ostra krawędź, ale działa na broń obuchową.

Lalkarz*: ofiara powtarza twoje ruchy.

Nawiedzająca melodia*: 1 ofiara/poziom ulega wstrząśnięciu.

Pobudka*: wybrana martwa istota mówi w kilku słowach, co spowodowało jej śmierć.

Raniące szepty*: dźwiękowa aura rani wrogów, którzy cię uderzą.

Śpiewka „oj, gdzie indziej”*: teleportuje podmiot do losowego bezpiecznego miejsca w promieniu 30 metrów.

4-POZIOMOWE CZARY BARDA

Dialog*: ty oraz podmiot możecie porozumiewać się głosowo na dowolną odległość.

Poznanie słabości*: ustalasz słabości i odporności podmiotu.

Roztrzaskanie kamienia*: roztrzaskujesz kamienny przedmiot lub istotę.

Świątowanie*: odurza podmiot.

Zew bojowy*: otrzymujesz premię z morale +2 do testów ataku i obrażeń oraz walcząc wręcz wzbudzasz w przeciwnikach panikę.

5-POZIOMOWE CZARY BARDA

Mściwość*: zabity sojusznik powraca do życia na 1 minutę/poziom.

6-POZIOMOWE CZARY BARDA

Pieśń żałobna*: Siła i Zręczność wrogów obniża się co rundę o 2 punkty.

Tarcza kakofonii*: nieruchoma tarcza blokuje dźwięk, odchyła pociski, zadaje 1k6+1/poziom obrażeń oraz powoduje głuchotę u intruzów.

Zapiecztowanie bramy**: zapiecztowuje na stałe portal lub bramę.

czary rycerza ciemności

1-POZIOMOWE CZARY RYCERZA CIEMNOŚCI

Leczenie lekkich ran: leczy 1k8+1 obrażeń na poziom (maks. +5).

Leczenie wiary*: leczy 8 pw +1 obrażeń na poziom (maks. +5) wyznawcy twojej religii.

Magiczna broń: broń otrzymuje premię +1.

Powodowanie strachu: jedno stworzenie na poziom ucieka przez 1k4 rundy.

Strategiczna szarża*: otrzymujesz korzyści z atutu Ruchliwość.

Wezwanie potwora I: sprowadza złego przybysza, by dla ciebie walczył.

Zadawanie lekkich ran: dotyk zadaje 1k8 +1 obrażeń na poziom (maks. +5).

Zagłada: jeden podmiot otrzymuje -2 do ataków, obrażeń, rzutów obronnych i testów.

2-POZIOMOWE CZARY RYCERZA CIEMNOŚCI

Boska dłoń*: zapewniasz wyznawcy swojej religii premię uświęconą lub błuźniczą +2 do rzutów obronnych.

Bycza siła: podmiot otrzymuje 1k4+1 Siły na 1 godz./poziom.

Ciemność: nadnaturalna ciemność w promieniu 9 metrów.

Leczenie średnich ran: leczy 2k8 +1 obrażeń na poziom (maks. +10).

Ostatnie tchnienie: zabija umierające stworzenie; otrzymujesz 1k8 tymczasowych punktów wytrzymałości, +2 Siły i +1 do poziomu.

Roztrzaskanie: dźwiękowe wibracje uszkadzają przedmioty lub stworzenia z kryształu.

Wezwanie potwora II: sprowadza złego przybysza, by dla ciebie walczył.

Zadawanie średnich ran: dotyk zadaje 2k8 +1 obrażeń na poziom (maks. +10).

3-POZIOMOWE CZARY RYCERZA CIEMNOŚCI

Leczenie poważnych ran: leczy 3k8 +1 obrażeń na poziom (maks. +15).

Ochrona przed żywiołami: absorbuje 12 obrażeń/poziom od jednego rodzaju energii.

Poznanie największego wroga*: ustala względną potęgę stworzeń na obszarze działania.

Wezwanie potwora III: sprowadza złego przybysza, by dla ciebie walczył.

Zakażenie: zaraża podmiot wybraną chorobą.

4-POZIOMOWE CZARY RYCERZA CIEMNOŚCI

Boski oręż*: nadaje twojej broni magiczne właściwości, odpowiednie dla twojego bóstwa opiekuńczego.

Leczenie krytycznych ran: leczy 4k8 +1 obrażeń na poziom (maks. +20).

Swoboda ruchu: podmiot porusza się normalnie pomimo przeszkód.

Trucizna: dotyk powoduje utratę 1k10 punktów Budowy, działanie powtarza się po 1 minucie.

Wezwanie potwora IV: sprowadza złego przybysza, by dla ciebie walczył.

Zadawanie krytycznych ran: dotyk zadaje 4k8 +1 obrażeń na poziom (maks. +20).

czary kapłana

0-POZIOMOWE CZARY KAPŁANA (PROŚBY)

(Nie dodano żadnych czarów spoza listy w *Podręczniku Gracza*).

1-POZIOMOWE CZARY KAPŁANA

Boska umiejętność*: podmiot otrzymuje +10 do jednej umiejętności albo też może użyć jej nie będąc w niej wyszkolonym, bądź otrzymuje biegłość w broni czy pancerzu.

Leczenie wiarą*: leczy 8 pw +1 obrażeń na poziom (maks. +5) wyznawcy twojej religii.

Ognista dłoń*: twoja dłoń świeci i możesz wykonać nią atak dotykowy zadający 1k4 +1 obrażeń na poziom, a więcej nieumarłym.

Różowy płaszcz*: czasowo tłumi efekty powodujące ból oraz działanie trucizny.

Wizja chwały*: podmiot zyskuje premię z morale +1 do następnego rzutu obronnego.

2-POZIOMOWE CZARY KAPŁANA

Aura ochrony przed płomieniami*: ignorujesz 12 obrażeń od ognia na rundę i możesz gasić płomienie.

Boska dłoń*: zapewniasz wyznawcy swojej religii premię uświęconą lub błuźniczą +2 do rzutów obronnych.

Kamienne kości*: cielesni nieumarli otrzymują premię z naturalnego pancerza +3.

Kłątwa pecha*: podmiot otrzymuje karę -3 do rzutów obronnych, testów ataku i innych testów.

Ostrza z ciała*: atakujesz jakbyś był uzbrojony, zadajesz dodatkowe obrażenia, ranisz osoby będące z tobą w zwarcu.

Tarcza ochrony przed czarami*: podmiot otrzymuje premię za odporności +3 do rzutów obronnych na zaklęcia i zdolności czaropodobne.

Widmowy rogacz*: na wół materialny rogacz może wykonywać byczą szarżę oraz służyć jako wierzchowiec.

3-POZIOMOWE CZARY KAPŁANA

Broń uderzenia*: jak *ostra krawędź*, ale działa na broń obuchową.

Buzdygan Odo*: efekt mocy rani ofiarę lub wchłania czar.

Kopista*: kopiuje niemagiczne teksty.

Mistyczny bicz*: atak dotykowy na dystans zadaje 1k8 + 1/2 poziomy obrażeń od elektryczności, plus otumanienie.

Mroczna droga*: tworzy tymczasowy niezniszczalny most wytrzymujący do 100 kg/poziom.

Mroczny ogień*: jak *wytworzenie płomienia*, ale kreuje mroczne płomienie widoczne w widzeniu w ciemności.

Remedium na średnie rany*: podmiot otrzymuje szybkie leczenie 2 na 10 rund +1 rundę /2 poziomy.

Schron mocy*: tworzy sferę, do której nie można wejść.

Taneczny obrót*: wskazuje kierunek do znanego celu.

Zrozumienie urządzenia*: możesz wykonać test Unieszkodliwiania mechanizmów będąc niewyszkolonym, a jeżeli masz tę umiejętność, otrzymujesz do niej premię +4.

4-POZIOMOWE CZARY KAPŁANA

Boski oręż*: nadaje twojej broni magiczne właściwości, odpowiednie dla twojego bóstwa opiekuńczego.

Czaszka tajemnic*: nienamacalna czaszka przechowuje wiadomość, a po uruchomieniu może zionąć ogniem.

Dłoń Torma*: nieruchoma strefa ochronna otumania istoty wyznające inne bóstwa opiekuńcze.

Łaska Ilmater*: podmiot staje się niewrażliwy na stłuczenia i ból lub też zamieniasz się z nim całkowitą liczbą punktów wytrzymałości.

Mściwość*: zabity sojusznik powraca do życia na 1 minutę/poziom.

Nadejście zagłady*: czarna mgła ogranicza widzenie i oszaleńca stworzenia.

Poznanie słabości*: ustalasz słabości i odporności podmiotu.

Ściana chaosu*: jak *magiczny krąg przeciw prawu*, lecz jest to jednostronna ściana.

Ściana dobra*: jak *magiczny krąg przeciw złu*, lecz jest to jednostronna ściana.

Ściana prawa*: jak *magiczny krąg przeciw chaosowi*, lecz jest to jednostronna ściana.

Ściana zła*: jak *magiczny krąg przeciw dobru*, lecz jest to jednostronna ściana.

Ślepovidzenie*: zapewnia ci zdolność ślepovidzenia na 1 godzinę/poziom.

Żelazne kości*: cielesni nieumarli otrzymują premię z naturalnego pancerza +5.

5-POZIOMOWE CZARY KAPŁANA

Bitewny zryw*: ofiary podlegają karze do ataków, ty zaś zyskujesz w każdej rundzie częściową akcję.

Nieludzka regeneracja*: zapewnia zdolność regeneracji na 1 rundę/2 poziomy.

Pełzająca ciemność*: chmura macek zapewnia ukrycie, premię do umiejętności oraz kilka ochron.

Relikwiarz czaru*: zwój aktywuje się, gdy zostaną spełnione warunki.

Wymiarowe zamknięcie*: chroni obszar przed podróżą międzywymiarową.

6-POZIOMOWE CZARY KAPŁANA

Azutha cudowna trójca*: możesz trzy razy rzucić jeden przygotowany czar.

Kamienna wędrówka*: połączone obszary pozwalają na wielokrotną teleportację.

Opończa zakłęcie*: jak *niepodatność na czar*, ale zanegowane zakłęcie uruchamia na podmiocie pomocny czar.

Stłumienie glifu*: dostrzegasz, acz nie uruchamiasz pułapek mających postać magicznych zapisków.

Zabicie nieumarłego*: jak *krag śmierci*, ale działa tylko na nieumarłych.

Zapieczętowanie bramy**: zapieczętuje na stałe *portal* lub *bramę*.

7-POZIOMOWE CZARY KAPŁANA

Azutha tarcza ochrony przed czarami*: podmioty otrzymują OC 12 + 1/poziom.

Nieumarły po śmierci*: -2 do Budowy w zamian za nałożenie po śmierci szablonu kryptowego pomiotu.

Smok śmierci*: otrzymujesz premię z naturalnego pancerza +4, z odbicia +4 oraz naturalne ataki.

Szczęśliwy traf*: podmiot natychmiast otrzymuje *uzdrowienie*, jeżeli obrażenia by go zabiły.

Święta gwiazda*: błyszczące światło zawraca czary, daje premię z osłony do KP lub strzela ognistymi promieniami.

8-POZIOMOWE CZARY KAPŁANA

Generał nieumarłych*: zwiększa maksymalne KW nieumarłych, których możesz kontrolować, o 10 razy twój poziom.

Pakt śmierci*: -2 do Budowy w zamian za efekty *słowa odwołania*, *przywołania z martwych* oraz *uzdrowienia*.

Szał burzy*: *lot*, *ściana wiatru*, ochrona przed silnymi wiatrami, a nadto wykonujesz ataki elektrycznością.

9-POZIOMOWE CZARY KAPŁANA

Wieczny wróg nieumarłych*: podmiot otrzymuje *ochronę przed negatywną energią* oraz *niepodatność* na większość specjalnych ataków nieumarłych.

czary druida

0-POZIOMOWE CZARY DRUIDA (PROŚBY)

Obserwacja natury*: jak *obserwacja śmierci*, ale tylko względem zwierząt i roślin.

Siła tarana*: twoje dłonie stają się twardsze, zaś twoje ataki bez broni zadają normalne obrażenia.

Wykrycie rozdroży*: wykrywa rozdroża baśniowych istot w promieniu 18 metrów.

1-POZIOMOWE CZARY DRUIDA

Kamuflaż*: premia +10 do testów Ukrywania.

Ognista dłoń*: twoja dłoń świeci i możesz wykonać nią atak dotykowy zadający 1k4 +1 obrażeń na poziom, a więcej nieumarłym.

Oślepiająca plwocina*: atak dotykowy na dystans osłabia podmiot.

Pazury bestii*: twoje ręce stają się bronią zadającą 1k6 obrażeń.

Szybkie pływanie*: podmiot otrzymuje szybkość pływania 9 m.

2-POZIOMOWE CZARY DRUIDA

Dzielenie formy*: widzenie i słyszenie poprzez zmysły dotkniętej istoty.

Jedność z ziemią*: łączność z naturą zapewnia ci premię +2 do testów umiejętności z nią powiązanych.

Krwawy szal*: szal zapewnia +2 do Siły i Budowy, +1 do rzutów obronnych na Wolę, lecz obniża KP o 1.

Łatwy szlak*: sprawia, iż łatwiej podążać szlakiem.

Oberwanie chmury*: deszcz ogranicza pole widzenia, gasi ogień oraz przeszkadza pociskom.

Opanowanie powietrza*: wyrastają ci niematerialne skrzydła, dzięki którym możesz latać.

Remedium na średnie rany*: podmiot otrzymuje szybkie leczenie 2 na 10 rund +1 rundę /2 poziomy.

Utwardzenie ziemi*: podwaja trwałość oraz punkty wytrzymałości kamiennych budowli i formacji skalnych.

Węch*: zapewnia zdolność węch na 1 godz./poziom.

3-POZIOMOWE CZARY DRUIDA

Deszcz piór*: z twojej ręki wyrastają zatrute pióra, przydatne przy atakach wręcz oraz dystansowych.

Leczące żądło*: dotyk zadaje 1k6 +1/2 poziomy, które to obrażenia zwiększają pw rzucającego ten czar.

Plaga robaków*: przypominające robaki stworzenia obniżają co rundę Budowę o 1k4.

Skorupa żółwia*: duża skorupa zapewnia osłonę lub schronienie.

Ślepowidzenie*: zapewnia zdolność ślepowidzenia na 1 godzinę/poziom.

Taneczny obrót*: wskazuje kierunek do znanego celu.

Ukaszanie węża*: twoja ręka zmienia się w jadowitego węża, którego możesz wykorzystać do ataku.

4-POZIOMOWE CZARY DRUIDA

Łono ziemi*: ty oraz jedno stworzenie na poziom kryje się wewnątrz ziemi.

Masowy kamuflaż*: jak *kamuflaż*, ale wpływa na wszystkich w zasięgu.

Mordercza mgła*: chmura pary zadaje 2k6 obrażeń, powoduje ślepotę oraz zadaje 1k6 obrażeń w każdej następnej rundzie.

Równowaga natury*: przenosisz 1k4+1 punktów wartości atrybutu na podmiot na 1 godz./poziom.

Szczęki wilka*: jedna rzeźba/2 poziomy zmienia się w wilka o OC 13 i zdolności groza.

Wiatr w żagle*: podwaja na 1 dzień naziemną, szybkość podmiotów.

5-POZIOMOWE CZARY DRUIDA

- Czaszka echa***: widzenie, słyszenie oraz mówienie poprzez przygotowaną zwierzęcą czaszkę przez 1 godz./poziom.
- Gnicie pamięci***: zarodniki wysączają ofierze 1k6 Intelaktu, plus 1 Int/rundę.
- Hodowla pnączy***: pnącza gwałtownie rosną, dając różne efekty.
- Nieludzka regeneracja***: zapewnia zdolność regeneracji na 1 rundę/2 poziomy.
- Olśnienie sowy***: podmiot otrzymuje premię do Rzt na 1 godz.
- Piekło***: stworzenie wybucha płomieniami i otrzymuje 2k6 obrażeń od ognia na rundę.
- Tunel powietrzny***: oręż dystansowy otrzymuje premię +10 oraz podwaja swój przyrost zasięgu.
- Wiążące wiatry***: dźwięk nie może wędrować do i od podmiotu, -2 do testów ataków dystansowych.

6-POZIOMOWE CZARY DRUIDA

- Kamienne ramiona***: kamienne ramię zamyka się, więząc pochwyconych oraz rani stworzenia.
- Kruszenie***: zadaje 1k6 obrażeń/poziom (pomijając trwałość) wytworzonemu przedmiotowi lub budowl.
- Topienie***: ofiara natychmiast zaczyna tonąć.
- Zapieczetowanie bramy****: zapieczetowuje na stałe *portal* lub *bramę*.

7-POZIOMOWE CZARY DRUIDA

- Aura witalności***: podmiot otrzymuje +4 do Siły, Zręczności i Budowy.
- Olśniewająca aura***: sojusznicy świecą, zaś ich broń staje się orężem olśniewającej energii +1 obrażenie/2 poziomy.
- Opanowanie ziemi***: podróż poprzez ziemię w dowolne miejsce.
- Stworzenie rozdroży i skrótów***: łączy dwa miejsca magiczną ścieżką.
- Trujące pnącza***: jak *hodowla pnączy*, ale winorośle są trujące.
- Wieża chmur burzowych***: wieża wirujących chmur; wchłania elektryczność, zapewnia ukrycie i zapobiega poruszeniu.

8-POZIOMOWE CZARY DRUIDA

- Bombardowanie***: spadające gązdy zadają 1k8 obrażeń/poziom oraz przygniatają ofiary.
- Kokon***: paraliżuje ofiarę oraz wysąca z niej poziomy.

9-POZIOMOWE CZARY DRUIDA

- Zaklęcie w kamień***: petryfikujący atak wzrokowy.

czary zwiadowcy harfiarzy

- 1-POZIOMOWE CZARY ZWIADOWCY HARFIARZY**
Czytanie magii: pozwala czytać zwoje i księgi czarów.

- Kamuflaż***: premia +10 do testów Ukrywania.
- Ognista dłoń***: twoja dłoń świeci i możesz wykonać nią atak dotykowy zadający 1k4 +1 obrażeń na poziom, nieumarłym więcej.
- Pajęcza wspinaczka**: zapewnia zdolność chodzenia po ścianach i suficie.
- Rozrzucenie****: wybrane przedmioty zostają rozrzucone w rozprysku zadającym 1k8 obrażeń lub stłuczeń.
- Rozumienie języków**: rozumienie wszystkich mówionych i pisanych języków.
- Skok**: podmiot otrzymuje premię +30 do testów Skakania.
- Spadanie jak piórko**: przedmioty lub stworzenia opadają powoli.
- Światło**: podmiot lśni niczym pochodnia.
- Uśpienie**: układa 2k4 KW stworzeń do letargicznego snu.
- Wiadomość**: szeptańca rozmowa na odległość.
- Widzenie w słabym świetle***: zasięg widzenia w danym oświetleniu zwiększa się dwukrotnie.
- Wierzchowiec**: przyzywa konia jeźdźnego na 2 godz./poziom.
- Wymazywanie**: zwyczajny lub magiczny napis znika.
- Zauroczenie osoby**: czyni jedną osobę twoim przyjacielem.
- Zew herolda***: krzyk oszołamia osoby w promieniu 9 metrów.
- Zmiana siebie**: zmiana swojego wyglądu.

2-POZIOMOWE CZARY ZWIADOWCY HARFIARZY

- Dostrzeganie niewidzialnego**: ujawnia niewidzialne stworzenia lub przedmioty.
- Kocia gracia**: podmiot otrzymuje 1k4 +1 Zręczności na 1 godz./poziom.
- Kołatka**: otwiera drzwi zamknięte zamkiem lub magicznie zapieczetowane.
- Łatwy szlak***: sprawia, iż łatwiej podążać szlakiem.
- Magiczne usta**: przemawia jednokrotnie po uaktywnieniu.
- Maska cieni****: cienie kryją twoją twarz oraz chronią przed ciemnością, światłem oraz atakami wzrokowymi.
- Niewidzialność**: podmiot jest niewidzialny przez 10 minut na poziom lub dopóki nie zaatakuje.
- Splendor orla****: podmiot otrzymuje 1k4+1 Charyzmy na 1 godz./poziom.
- Widzenie w ciemnościach**: widzisz na 18 metrów w całkowitej ciemności.
- Wprowadzenie w błąd**: wprowadza w błąd wieszcznia podejmowane względem jednego stworzenia lub przedmiotu.
- Wykrycie myśli**: pozwala „słuchać” powierzchownych myśli.
- Zlokalizowanie przedmiotu**: wykrywa kierunek, w jakim znajduje się przedmiot (określony lub kategoria).

- 3-POZIOMOWE CZARY ZWIADOWCY HARFIARZY**
Jasnośłyszenie/jasnowidzenie: słyszysz lub widzisz na odległość przez 1 minutę/poziom.

Języki: mówienie dowolnym językiem.

Niewykrywalność: ukrywa przedmiot przed wieszczeniem i wrózeniem.

Niewykrywalny charakter: ukrywa charakter przez 24 godziny.

Sugestia: skłania podmiot do podjęcia pewnych działań, o których ty decydujesz.

Żywe ślady*: dostrzegasz tropy, jakby dopiero co je zostawiono.

czary hathran

0-POZIOMOWE CZARY HATHRAN

Obserwacja natury*: jak *obserwacja śmierci*, ale dotyczy tylko zwierząt i roślin.

1-POZIOMOWE CZARY HATHRAN

Ognista dłoń*: twoja dłoń świeci i możesz wykonać nią atak dotykowy zadający 1k4 +1 obrażeń na poziom, nieumarłym więcej.

Rozrzucenie:** wybrane przedmioty zostają rozrzucone w rozprysku zadającym 1k8 obrażeń lub stłuczeń.

Widzenie w słabym świetle*: zasięg widzenia w danym oświetleniu zwiększa się dwukrotnie.

2-POZIOMOWE CZARY HATHRAN

Jedność z ziemią*: łączność z naturą zapewnia ci premię +2 do testów umiejętności z nią powiązanych.

Księżycowy promień:** ruchomy promień światła, który przebija ciemność i zmusza likantropy do zmiany kształtu.

Ognisty sztylet*: jak *ogniste ostrze*, ale 1k4+1 obrażeń na poziom.

3-POZIOMOWE CZARY HATHRAN

Księżycowe ostrze:** atak dotykowy zadaje 1k8 obrażeń +1/2 poziomy (więcej nieumarłym) oraz przeszkadza rzucającym czary.

Rozbłysk:** błysk światła oślepia oraz oślepia w 6-metrowym rozprysku.

4-POZIOMOWE CZARY HATHRAN

Łono ziemi*: ty oraz jedno stworzenie na poziom kryjcie się wewnątrz ziemi.

5-POZIOMOWE CZARY HATHRAN

Księżycowa ścieżka:** tworzy niemal niezniszczalny most chroniący tych, którzy się na nim znajdują.

czary paladyna

1-POZIOMOWE CZARY PALADYNA

Leczenie wiarą*: leczy 8 pw +1 obrażeń na poziom (maks. +5) wyznawcy twojej religii.

Ogłuszający brzdęk*: przy udanym ataku dotykowym broń powoduje głuchotę.

Ostrzegawczy krzyk*: twój krzyk słyszą wszystkie żywe istoty w promieniu 750 metrów.

Srebrnobrody*: wyrasta ci srebrna broda, która zapewnia premię do pancerza +2.

Strategiczna szarża*: otrzymujesz korzyści atutu Ruchliwość.

Wizja chwały*: podmiot zyskuje premię z morale +1 do następnego rzutu obronnego.

2-POZIOMOWE CZARY PALADYNA

Aura chwały*: premia do testów umiejętności opartych na Charyzmie, lecz sojuszników oraz wzmacnia ich odporność na strach.

Boska dłoń*: zapewniasz wyznawcy swojej religii premię uświęconą lub bluźnierczą +2 do rzutów obronnych.

Siła kamienia*: *bycza siła*, która się kończy, gdy stracisz kontakt z ziemią.

3-POZIOMOWE CZARY PALADYNA

Loyalny wasal*: sojusznicy otrzymują +3 przeciwko efektom wpływającym na umysł i nie mogą zostać zmuszeni do skrzywdzenia ciebie.

Oreź zguby nieumarłych*: broń zyskuje właściwość *zguba* oraz jest uznawana za błogosławioną.

Poznanie największego wroga*: ustala względną potęgę stworzeń na obszarze działania.

Schron mocy*: tworzy sferę, do której nie można wejść.

Stusznna furia*: otrzymujesz tymczasowe pw, naturalny pancerz +2, +2 do Siły i Zręczności, a nieumarli, którzy cię trafiają, otrzymują 1 punkt obrażeń.

4-POZIOMOWE CZARY PALADYNA

Boski oreź*: nadaje twojej broni magiczne właściwości odpowiednie dla twojego bóstwa opiekuńczego.

Chwała męczennika*: jak *oślonienie kogoś*, ale wpływa naraz na wiele stworzeń i leczy cię, jeżeli umrzesz.

Dłoń Torma*: nieruchoma strefa ochronna otumania istoty, które mają innego boskiego patrona niż ty.

Łaska Ilmater*: podmiot staje się niewrażliwy na stłuczenia i ból lub też zamieniasz się z nim całkowitą liczbą punktów wytrzymałości.

Mściwość*: zabity sojusznik powraca do życia na 1 minutę/ poziom.

W poszukiwaniu wiecznego spoczynku*: odganasz nieumarłych jak paladyn na poziomie o dwa wyższym.

czary tropiciela

1-POZIOMOWE CZARY TROPICIELA

Górujący dąb*: premia +10 do testów Zastraszania.

Kamuflaż*: premia +10 do testów Ukrywania.

Łaska myśliwego*: przy następnym trafieniu z łuku automatycznie zagrażasz trafieniem krytycznym.

Obserwacja natury*: jak *obserwacja śmierci*, ale dotyczy tylko zwierząt i roślin.

Ognista dłoń*: twoja dłoń świeci i możesz wykonać nią atak dotykowy zadający 1k4 +1 obrażeń na poziom, a więcej nieumarłym.

Pewny krok*: premia +10 do testów Równowagi.

Prześladujące piętno*: oznaczasz ofiarę symbolem, który widzisz pomimo przebrań.
Siła tarana*: twoje dłonie stają się twardsze, zaś twoje ataki bez broni zadają normalne obrażenia.
Szybkie pływanie*: podmiot otrzymuje szybkość pływania 9 m.
Widzenie w słabym świetle*: zasięg widzenia w danym oświetleniu zwiększa się dwukrotnie.
Zapach strachu*: zapach potraja szansę na spotkania w trakcie podróży.

2-POZIOMOWE CZARY TROPICIELA

Jedność z ziemią*: łączność z naturą zapewnia ci premię +2 do testów umiejętności z nią powiązanych.
Łatwy szlak*: sprawia, iż łatwiej podążać szlakiem.
Pazury bestii*: twoje ręce stają się bronią zadającą 1k6 obrażeń.
Węch*: zapewnia zdolność węch na 1 godz./poziom.
Z gałęzi na gałąź*: +10 do testów Wspinaczki oraz normalne poruszanie się po drzewach.

3-POZIOMOWE CZARY TROPICIELA

Bezpieczna przesieka*: jak *sanktuarium*, ale chroni obszar i trwa 1 godz./poziom.
Łatwy trop*: sprawia, iż łatwiej tropić dany ślad.
Przynęta*: uluda, która naśladuje ciebie i sojuszników.
Spragnione ostrze*: broń cięta świeci i otrzymuje premię +3.
Ułatwienie wspinaczki*: zmienia ST Wspinaczki powierzchni pionowej na 10.

4-POZIOMOWE CZARY TROPICIELA

Łono ziemi*: ty oraz jedno stworzenie na poziom kryjecie się wewnątrz ziemi.
Masowy kamuflaż*: jak *kamuflaż*, ale wpływa na wszystkich w zasięgu czaru.
Ukąszenie węża*: twoja ręka zmienia się w jadowitego węża, którego możesz wykorzystać do ataku.

czary czarodzieja i zaklinacza

0-POZIOMOWE CZARY CZARODZIEJA I ZAKLINACZA (SZTUCZKI)

Iluz Wyciszenie drzwi*: wycisza dźwięki otwierania drzwi, okna itp.
Przyzyw Rozprysk kwasu*: pocisk zadaje 1k3 obrażenia od kwasu.
Trans Wystrzelenie belty*: wystrzeliwuje belt od kuszy na zasięg do średniego.
Wywoł Kasznięcie Horizikaula*: ofiara otrzymuje 1 obrażenie od dźwięku i głuchnie na 1 rundę.
Wstrząs elektryczny*: atak dotykowy na dystans zadaje 1k3 obrażenia od elektryczności.

1-POZIOMOWE CZARY CZARODZIEJA I ZAKLINACZA

Iluz Sieć cieni*: zwykłe cienie, które zapewniają ukrycie wszystkim na obszarze.

Nekr Czerw duchowy*: budowa ofiary zmniejsza się o 1 co rundę przez 1 rundę/poziom.
Odpych Trzewia z żelaza*: podmiot otrzymuje premię +4 do rzutów obronnych przeciwko truciznie.
Przyzyw Wezwanie nieumarłego I*: sprowadza nieumarłego, by dla ciebie walczył.
Żrący dotyk*: 1 dotyk/poziom zadaje 1k6+1 obrażeń od kwasu.
Trans Czujne zmysły Kaupaera*: podmiot otrzymuje premię +5 do testów inicjatywy.
Rozrzucenie**: wybrane przedmioty zostają rozrzucone w rozprysku zadającym 1k8 obrażeń lub stłuczeń.
Szybkie pływanie*: podmiot otrzymuje szybkość pływania 9 m.
Tnąca dłoń Laeral*: twoja dłoń otrzymuje premię z usprawnienia +2 i jest uważana za broń.
Widzenie w słabym świetle*: zasięg widzenia w danym oświetleniu zwiększa się dwukrotnie.
Wystrzelenie przedmiotu*: ciska filigranowym przedmiotem na odległość do dalekiego zasięgu.
Wieszcz Poznanie odporności*: określa odporności podmiotu.
Wywoł Fała mocy*: zadaje 1k4+1 obrażeń oraz wywołuje efekt byczej szarży.
Huk Horizikaula*: ofiara otrzymuje 1k4/2 poziomy obrażeń dźwiękowych oraz głuchnie.
Lodowy sztylet*: granatopodobna broń zadaje 1k4 obrażenia od zimna na poziom czarującego plus obrażenia obszarowe.
Uparte ostrze Shelgarna*: ostrze z mocy atakuje ofiarę oraz automatycznie flankuje.
Zakl Nybora delikatne przypomnienie*: ofiara jest oszołomiona na 1 rundę, -1 do ataków, rzutów obronnych oraz testów, a +2 do Siły.

2-POZIOMOWE CZARY CZARODZIEJA I ZAKLINACZA

Iluz Maski cieni**: cienie kryją twoją twarz oraz chronią przed ciemnością, światłem oraz atakami wzrokowymi.
Nawała cieni**: cienie oszołamiają ofiary i obniżają ich Siłę o 2.
Przebranie nieumarłego*: zmienia wygląd jednego cielesnego nieumarłego.
Szpiony mroku**: twoje dłonie przemieniają się w broń zasięgową i możesz nimi wykonywać ataki dotykowe wręcz, zadając 1k4 punkty obrażeń od zimna oraz powodując spowolnienie.
Nekr Całun nieśmierci*: całun negatywnej energii sprawia, iż nieumarli postrzegają cię jako jednego z nich.
Pocisk życia*: 1 promień/2 poziomy wyciąga 1 pw od ciebie, by zadać 2k4 obrażenia nieumarłemu.
Zbroja śmierci*: czarna aura zadaje obrażenia stworzeniom atakującym ciebie.

Przyzyw **Stworzenie magicznego tatuażu****: podmiot otrzymuje magiczny tatuaż o różnych efektach.

Wezwanie nieumarłego II*: sprowadza nieumarłego, by dla ciebie walczył.

Wyziewy Igedrazaara*: chmura mgły zadaje 1k4 stłuczeń na poziom.

Trans **Kamienne kości***: cielesni nieumarli otrzymują premię z naturalnego pancerza +3.

Splendor orła**: podmiot otrzymuje 1k4+1 Charyzmy na 1 godz./poziom.

Węch*: zapewnia zdolność węch na 1 godz./poziom.

Żelazny róg Balagarna*: intensywne drgania przewracają stworzenia na obszarze działania.

Wywoł **Drabina mocy***: tworzy przenośną drabinę z mocy.

Elektryczna pętla Geedla*: rozprysk o promieniu 1,5 metra zadaje 1k6 obrażeń od elektryczności plus otumanienie.

Ognisty sztylet*: jak *ogniste ostrze*, ale 1k4+1 obrażeń na poziom.

Olśniewająca chmura*: ofiara zostaje oślepiona i otumaniona.

Płomień Aganazzara**: linia ognia zadaje 1k8 obrażeń/2 poziomy.

Rój śnieżek Snilloka*: zadaje 1k6 obrażeń od zimna/2 poziomy w promieniu 3 metrów.

Taran*: zadaje 1k6 obrażeń plus bycza szarża.

Zapłon*: ofiara otrzymuje 2k6 obrażeń od ognia +1 rundę.

3-POZIOMOWE CZARY CZARODZIEJA I ZAKLINACZA

Iluz **Zawieszona cisza Khelbena***: programuje przedmiot, by na twój rozkaz tworzył obszar ciszy.

Nekr **Leczący dotyk***: otrzymujesz 1k6 obrażeń na 2 poziomy i leczysz podmiot z tej samej liczby ran.

Nieumarła pochodnia*: nieumarłe stworzenie otacza niebieską aurą, która zadaje +2k4 obrażenia żywym istotom.

Nieumarły porucznik*: wybrany nieumarły może wydawać rozkazy kontrolowanym przez ciebie nieumarłym.

Pajęcza trucizna*: dotyk powoduje utratę 1k6 punktów Siły, działanie powtarza się po 1 minucie.

Odpych **Zawrócenie strzał***: jak *ochrona przed strzałami*, ale powstrzymane strzały zawracają w kierunku źródła.

Przyzyw **Kwasowe zionięcie Mestila***: stożek kwasu zadaje 1k6 obrażeń/poziom.

Wezwanie nieumarłego III*: sprowadza nieumarłego, by dla ciebie walczył.

Trans **Broń uderzenia***: jak *ostra krawędź*, ale działa na broń obuchową.

Kopista*: kopiuje niemagiczne teksty.

Potężniejsza dłoń maga*: jak *dłoń maga*, ale średni zasięg oraz 5 kg/poziom czarującego.

Ślepowiedzenie*: zapewnia zdolność ślepowiedzenia na 1 godzinę/poziom.

Wieszcz **Analiza portalu****: wykrywa i bada portale w promieniu 18 metrów.

Wywoł **Czarne światło****: nadnaturalna ciemność w promieniu 6 metrów, przez którą ty widzisz.

Migocząca kula*: fala o promieniu 6 metrów zadająca 1k6 obrażeń od elektryczności.

Rozbłysk**: błysk światła olśniewa oraz oślepia w 6-metrowym rozprysku.

Roztrzaskanie podłogi*: zadaje 1k4 obrażenia dźwiękowe/poziom oraz niszczy podłogę na głębokość 15 centymetrów.

Taniec stali*: sztylety stają się średnimi latającymi ożywionymi przedmiotami i atakują przeciwników.

Zakl **Nyбора łagodne upomnienie***: ofiara jest oszłamiona na 1k4 rundy, po czym ma -1 do ataków, testów oraz rzutów obronnych, a +2 do Siły.

4-POZIOMOWE CZARY CZARODZIEJA I ZAKLINACZA

Iluz **Studnia cieni***: ofiara wchodzi na ponury plan kieszeniowy i wychodzi stamtąd przerażona.

Odpych **Ściana chaosu***: jak *magiczny krąg przeciw prawu*, lecz jest to jednostronna ściana.

Ściana dobra*: jak *magiczny krąg przeciw złu*, lecz jest to jednostronna ściana.

Ściana prawa*: jak *magiczny krąg przeciw chaosowi*, lecz jest to jednostronna ściana.

Ściana zła*: jak *magiczny krąg przeciw dobru*, lecz jest to jednostronna ściana.

Przyzyw **Wezwanie nieumarłego IV***: sprowadza nieumarłego, by dla ciebie walczył.

Trans **Eliksir Darssona***: tworzy eliksir, którzy musi zostać użyty w ciągu 1 godz./poziom.

Ghorusa Totha stopienie metalu*: topi metalowe przedmioty, nie wydzielając gorąca.

Ognisty krok**: wymiarowe drzwi wielokrotnego użytku, które działają tylko przez duże płomienie.

Reperkusja*: przeklina ofiarę, jeżeli użyje ona czarów przeciwko innej istocie.

Wąż z trzewi*: z twojego brzucha wyrasta 4,5-metrowa macka atakująca wrogów.

Wzmacniacz czarów*: rzucany w darmowej akcji zapewnia +2 do ST następnego czaru, jaki rzucisz.

Żelazne kości*: cielesni nieumarli otrzymują premię z naturalnego pancerza +5.

Wywoł **Eksplodująca kaskada***: odbijająca się kula płomieni zadaje 1k6/poziom obrażeń od ognia.

Lanca grzmotu**: lanca mocy zadaje 2k6 obrażeń oraz może rozpraszać efekty mocy.

Tirumaela kule energii*: pięć kolorowych kul atakuje lub neguje działanie dźwięku, elektryczności, kwasu, ognia, zimna.

5-POZIOMOWE CZARY CZARODZIEJA

I ZAKLINACZA

- Iluz** **Dłoń cienia***: dłoń o średnim rozmiarze atakuje, blokuje przeciwników lub przenosi przedmioty.
- Nekr** **Pocałunek wampira***: otrzymujesz nadnaturalne zdolności, przypominające te posiadane przez wampira i jesteś wrażliwy na ataki raniące nieumarłych.
- Szara aureola Grimwalda****: uniemożliwia podmiotowi odzyskiwanie w jakikolwiek sposób punktów wytrzymałości.
- Odpych** **Słabsza ochrona przed żelazem****: podmiot staje się niepodatny na niemagiczny metal.
- Wymiarowe zamknięcie***: chroni obszar przed podróżą międzywymiarową.
- Przyzyw** **Kwasowa osłona Mestila***: kwasowa osłona rani tych, którzy cię zaatakują oraz umożliwia specjalne ataki dotykowe.
- Wezwanie nieumarłego V***: sprowadza nieumarłego, by dla ciebie walczył.
- Trans** **Częste wypadki Lutzaena***: wymiarowe drzwi krótkiego zasięgu i wielokrotnego użytku.
- Matryca czarów Simbul***: magiczna matryca przechowuje czary, które można później rzucić jako przyspieszone.
- Wywoł** **Elastyczne wibracje Horizikaula***: stożek dźwięku zadaje obrażenia lub przesuwaa przedmioty.
- Piętno ognia***: jeden 1,5-metrowy rozprysk/poziom zadaje 1k6 obrażeń od ognia na poziom.
- Piorun kulisty***: różna liczba kul energii zadających 1k6 obrażeń od elektryczności na poziom.

6-POZIOMOWE CZARY CZARODZIEJA

I ZAKLINACZA

- Nekr** **Zabicie nieumarłego***: jak *krąg śmierci*, ale działa tylko na nieumarłych.
- Odpych** **Zapiecztowanie bramy****: zapiecztowuje na stałe *portal* lub *bramę*.
- Przyzyw** **Ogniste pajaki***: ofiary zaklęcia atakuje rój fili-granowych żywiołaków ognia.
- Trans** **Pole transformacji energii***: obszar wchłania magiczną energię, by zasilać wskazany wcześniej czar.
- Postać czarta***: jak *polimorfowanie siebie*, ale możesz przyjąć formę i zdolności złego przybysza.
- Szklany atak Dhularka***: zmienia podmiot w szkło.
- Sztuczka z zamianą***: ty oraz ofiara zamieniacie się miejscami i wyglądem.
- Twardość***: zwiększa trwałość wybranego przedmiotu o 1/2 poziomu czarującego.
- Wywoł** **Kwasowa burza***: 1k6 obrażeń od kwasu na poziom w promieniu 6 metrów.
- Pryzmatyczne oko***: kula tworzy pojedyncze pryzmatyczne promienie wykorzystywane w atakach dotykowe.

Tarcza kakofonii*: nieruchoma tarcza blokuje dźwięk, odchyła pociski, zadaje 1k6+1/poziom obrażeń oraz ogłusza intruzów.

7-POZIOMOWE CZARY CZARODZIEJA

I ZAKLINACZA

- Odpych** **Aura antymagii***: *pole antymagii*, które działa na jedną istotę.
- Potężniejsza ochrona przed żelazem***: podmiot staje się niepodatny na metal o mniejszej premii z usprawnienia niż +3.
- Przyzyw** **Żmijodech***: wypływasz niebiańskie lub czarcie żmije, które atakują twych wrogów.
- Trans** **Masowa teleportacja***: jak *teleportacja*, ale umożliwia transport większego ciężaru, a ponadto ty nie musisz się przenosić.
- Przeskok do klejnotu***: teleportuje cię do miejsca położenia specjalnie przygotowanego klejnotu.
- Sekwencja czarów Simbul***: przechowuje do czterech czarów z 4. lub niższego poziomu do późniejszego uruchomienia.
- Synostodweomer Simbul***: zamienia czar w pozytywną energię, pozwalając wyleczyć 1k6 obrażeń na poziom zaklęcia.
- Wywoł** **Wielki grzmot***: potężny hałas powoduje otumanienie, głuchotę oraz przewraca istoty na dużym obszarze.
- Więzienie z lodowych szponów Zajimarna***: lodowy szpon atakuje w zwarcu i zadaje obrażenia zwykłe oraz od zimna.
- Zakl** **Nybora surowa nagana***: jak *Nybora łagodne upomnienie*, ale ofiara musi wykonać udany rzut obronny – inaczej umrze.

8-POZIOMOWE CZARY CZARODZIEJA

I ZAKLINACZA

- Nekr** **Szkieletowy strażnik***: tworzy jeden szkielet na poziom i nadaje mu odporność na odganie.
- Odpych** **Machina czarów***: dysk magicznej energii wchłania rzucone czary.
- Przepisanie symbolu***: bezpiecznie przenoszenie nieuruchomionego magicznego symbolu w inne miejsce.
- Trans** **Czarnokij***: znacznie ulepsza łaskę lub drag.
- Stopienie kośćca Simbul***: ofiara staje się stworzeniem o słuzowatym ciecie.
- Wywoł** **Grzmiący krzyk****: powoduje głuchotę oraz otumanienie u wszystkich na obszarze stożka oraz zadaje 2k6 obrażeń.
- Odzieranie****: szok zadaje 2k6 obrażeń oraz zmniejsza Charyzmę i Budowę o 1k6.
- Pole lodowych ostrzy Zajimarna***: stworzenia na obszarze otrzymują obrażenia normalne i od zimna, mogą zostać *spowolnione*.
- Zakl** **Nybora gniewna reprimenda***: ofiara umiera lub może zostać oszołomiona i otrzymuje -4 do wszystkich rzutów obronnych przez 1 rundę/poziom.

9-POZIOMOWE CZARY CZARODZIEJA I ZAKLINACZA

Odpych **Olśniewające kule Elminstera***: tworzy jedną negującą wrogą magię kulę/poziom.

Paszczka chaosu*: obszar energii rani stworzenia i utrudnia koncentrację.

Przyzyw **Czarne ostrze klęski***: unosząca się magiczna broń zadaje obrażenia i może *dezintegrować* wrogów.

Lawina Zajimarna*: fala breji zadaje 1k4 obrażenia od zimna na poziom i może przesunąć ofiary.

Trans **Ponowienie Alamanthera***: kopiuje widziane zaklęcie lub zdolność czaropodobną.

Seria czarów Simbul*: przechowuje do czterech czarów z poziomu 7. lub niższego, które mogą być później uruchomione.

Wywoł **Wybieg Elminstera****: ulepszony czar *ewentualność*, który teleportuje cię przy sześciu możliwych warunkach.

CZARY

Czary przedstawiono w kolejności alfabetycznej.

AURA ANTYMAGII

Odpychanie

Poziom: Czar/Zak 7

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Jedno stworzenie

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Pojedyncze stworzenie oraz jego ekwipunek otacza niewidzialna bariera. Istota staje się niewrażliwa na większość efektów magicznych, włączając w to zaklęcia, zdolności czaropodobne oraz zdolności nadnaturalne. Na obszarze *aury antymagii* zapobiega także działaniu wszelkich magicznych przedmiotów i zaklęć, co uniemożliwia podmiotowi rzucanie czarów oraz używanie zdolności czaropodobnych – oczywiście tylko na czas trwania tego zaklęcia.

Aura antymagii tłumi wszelkie czary oraz magiczne efekty użyte przez podmiot lub względem niego oraz te

rzucane na niego. Niemniej ten czar nie rozprasza owych efektów. I tak, na przykład, *zauroczone* stworzenie otoczone przez aurę przestaje być *zauroczone*, ale czar wznowia swoje działanie, gdy tylko *aura antymagii* się zakończy. Czas spędzony w *aurze antymagii* zmniejsza czas działania stłumionego czaru.

Komponent materialny: Szczypta sproszkowanego żelaza lub żelazne opilki.

AURA CHWAŁY

Transmutacja

Poziom: Pal 2

Komponenty: W, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 minuta/
poziom (patrz opis)

Nasączasz swoją osobę boską mocą, poprawiając swój wygląd oraz potęgując magiczne zdolności. Na czas działania czaru otrzymujesz premię uświęconą +2 do wszystkich testów Blefowania, Dyplomacji, Postępowania ze zwierzętami, Zastraszania oraz Charyzmy wykonywanych w celu poprawienia nastawienia BN lub odganiaiania nieumarłych. *Aura chwały* zapewnia też twoim sojusznikom dodatkową premię uświęconą +2 do rzutów obronnych na strach.

W chwili rzucenia tego czaru sojusznicy w liczbie równej twojemu poziomowi paladyna leczą 1 punkt wytrzymałości, jakby rzucano na nich czar *leczenie*

drobnych ran. Muszą oni jednak w tym czasie znajdować się w promieniu 3 metrów od ciebie. Twego wierzchowca należy traktować jak sojusznika.

AURA OCHRONY PRZED PŁOMIENIAMI

Odpychanie

Poziom: Kpn 2 (Eldath)

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

Tworzysz aurę niebieskiej mgły, która chroni cię przed ogniem, pochłaniając pierwsze spowodowane, przezeń 12 obrażeń, podobnie jak czar *wytrzymałość żywioł-*



Aura ochrony przed płomieniami

wa. Ponadto obok efektu analogicznego do *wytrzymałości żywiołowej (ogień)* ten czar można wykorzystać do gaszenia ognia.

Każdy niemagiczny płomień, który wejdzie w kontakt z aurą, zostaje natychmiast zgaszony, jeżeli maksymalne obrażenia od tych płomieni wynoszą 12 punktów na rundę lub mniej. To oznacza, że użyte przeciwko tobie lub dotknięte przez ciebie pochodnie, małe płomienie oraz ogień alchemiczny ulegają ugaszeniu i nie zadają obrażeń.

W akcji standardowej możesz dotknąć istniejącego magicznego ognia (takiego jak *płonąca kula* lub *ściana ognia*) i spróbować je rozproszyć – analogicznie do czaru *rozproszenie magii*. Jeżeli ci się uda, wówczas zarówno magiczny ogień, jak i aura znikają. W przeciwnym razie oba efekty dalej działają.

Możesz też przygotować akcję i użyć aury jak *rozproszenia magii* do kontrczarowania skierowanego w ciebie ataku magicznym ogniem. Jeżeli ci się uda, wówczas zaklęcie jest kontrczarowane, a aura znika. Jeśli test rozpraszania zakończy się niepowodzeniem lub też atak nie będzie oparty na ogniu, wówczas nic się nie dzieje i aura pozostaje.

AURA WITALNOŚCI

Transmutacja

Poziom: Drd 7

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cele: Jedno stworzenie na 3 poziomy, z których żadne dwa nie mogą być od siebie dalej niż o 9 metrów

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Każda istota, na którą działa ten czar, otrzymuje premię z usprawnienia +4 do wartości Siły, Zręczności oraz Budowy.

AZUTHA CUDOWNA TRÓJCA

Transmutacja

Poziom: Kpn 6

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: Chwilowy

Zmieniasz jeden z przygotowanych czarów tak, że możesz rzucić go kilkakrotnie, zanim zostanie wykorzystany. Przygotowane zaklęcie musi być z poziomu 3. lub niższego. Po rzuceniu *cudownej trójcy* możesz rzucić zmodyfikowany czar dwa dodatkowe razy (czyli łącznie trzy razy) zanim dojdzie do jego ostatecznego wykorzystania. Zmodyfikowane zaklęcie działa normalnie i wymaga komponentów oraz PD za każde jego użycie, tak jakbyś rzucił trzy oddzielne czary. Jeżeli w tej samej komórce na czary zechcesz przygotować inny czar, wówczas dodatkowe rzucania dostarczone przez *cudow-*

ną trójkę są stracone. Nie możesz rzucić *cudowną trójkę* więcej niż raz na jeden przygotowany czar.

Ten czar stworzyli kapłani Azutha.

AZUTHA TARCZA OCHRONY PRZED CZARAMI

Odpychanie

Poziom: Kpn 7 (Azuth)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cele: Do jednego stworzenia/poziom, z których żadne dwa nie mogą znajdować się od siebie dalej niż 9 metrów

Czas trwania: 1 runda/poziom (patrz opis)

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Każda istota będąca podmiotem tego zaklęcia otrzymuje odporność na czary równą 12 + poziom czarującego. Podziel czas trwania równo pomiędzy wszystkie stworzenia, na które rzucasz to zaklęcie.

Jeśli chcesz, by to zaklęcie zadziało na istotę posiadającą odporność, musisz w teście 1k20 + poziom czarującego uzyskać rezultat równy lub wyższy od jego odporności na czary. Stworzenie z odpornością na czary może ją dobrowolnie obniżyć, aby zaklęcie zadziało.

BEZPIECZNA PRZESIEKA

Odpychanie

Poziom: Trp 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Dotyk

Obszar: Fala o promieniu 9 m

Czas trwania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak (przedmiot)

Tworzysz obszar zabezpieczony przed atakami. Zaklęcie działa podobnie do czaru *schronienie*. Każdy, kto próbuje trafić lub w inny sposób bezpośrednio zaatakować kogośkolwiek znajdującego się w *bezpiecznej przesiece* oraz każdy, kto próbuje wejść na jej obszar, musi wykonać rzut obronny na Wole. Sukces oznacza, iż stworzenie może działać normalnie i zaklęcie nie wpływa na nie. Niepowodzenie oznacza, iż nie może ono atakować nikogo na tym obszarze, ani nawet wejść nań przez czas działania czaru. Zaklęcie nie wpływa na istoty, które nie próbują atakować chronionych nim stworzeń. Ten czar nie zapobiega atakowaniu lub obejmowania czarami obszarowymi stworzeń znajdujących się na strzeżonym obszarze.

Ci, którzy znajdują się w *bezpiecznej przesiece* (nawet nie objęci czarem), nie mogą atakować bez przełamania czaru, ale mogą użyć zaklęć nieofensywnych lub też działać w inny sposób. Po rzuceniu tego czaru jego obszar działania się nie porusza.

BITEWNY ZRYW

Transmutacja

Poziom: Kpn 5 (Xvim/Bane)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cele: Ty oraz do jednej istoty/poziom, z których żadne dwie nie mogą znajdować się od siebie dalej niż 9 metrów

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Żaden oraz Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Kradniesz innym energię. Podmioty czaru – lecz nie ty – otrzymują karę z okoliczności -2 do rzutów obronnych, testów ataków oraz obrażeń. Dopóki przynajmniej jeden wróg jest objęty działaniem tego zaklęcia, otrzymujesz w każdej rundzie dodatkową akcję cząstkową. Jeżeli wszyscy objęci przeciwnicy uwolnią się spod wpływu zaklęcia (czy to poprzez śmierć, wejście w *pole antymagii*, udane *rozproszenie magii* i tak dalej), wówczas dobiega ono końca. Uzyskana dzięki temu czarowi akcja cząstkowa nie kumuluje się z cząstkową akcją otrzymaną dzięki efektowi *przyspieszenia*.

BOMBARDOWANIE

Przyzywanie (Tworzenie)

Poziom: Drd 8

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Daleki (120 m + 12 m/poziom)

Obszar: Rozprysk o promieniu 4,5 metra o środku w punkcie w przestrzeni

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Refleks neguje połowę (patrz opis)

Odporność na czary: Tak

Sprawiasz, iż z nieba spada deszcz głązów, grzebiąc przeciwników.

Zaklęcie zadaje 1k8 obrażeń na poziom czarującego (maksimum 10k8) i grzebie pod kamieniami każde stworzenie, któremu nie powiedzie się rzut obronny. Zasypane istoty duszą się (patrz ramka *Uduszenie*, strona 88 w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*) aż nie wydostaną się spod głązów (akcja całorundowa). Pogrzebane stworzenie ma osłonę oraz ukrycie 9/10.

Kondensator: Osadzony w kamieniu kryształ kwarcu.

BOSKA DŁOŃ

Wywoływanie [patrz opis]

Poziom: Kpn 2, Pal 2, Rcc 2

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy) (patrz opis)

Odporność na czary: Tak

Otaczasz podmiot ochronną aurą boskiej energii, która zapewnia mu premię do wszystkich rzutów obronnych. Jeżeli twoje bóstwo opiekuńcze ma inny charakter niż zły, wówczas jest to premia uświęcona +2, a zaklęcie zali-

czyć należy do czarów dobra. Jeśli patron jest zły, wówczas premia jest bluźniercza i również wynosi +2, czar zaś jest zły.

Ten czar wpływa tylko na stworzenie mające to samo bóstwo opiekuńcze co ty. Rzucony na podmiot niespełniający tego kryterium po prostu nie działa.

BOSKA UMIEJĘTNOŚĆ

Wieszczenie

Poziom: Kpn 1 (Gond)

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: 1 minuta/poziom lub do wykorzystania

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

Ten czar obdarza podmiot odrobiną boskiej wiedzy. Stworzenie otrzymuje premię za biegłość +10 do pojedynczej wybranej przez ciebie umiejętności. Jeżeli nie ma w niej rang, wówczas traktuje się je jakby posiadało pół rangi (jest zatem wyszkolone, lecz pół rangi nie ułatwia testów tejże umiejętności).

Ewentualnie podmiot zyskuje biegłość w posługiwaniu się jedną bronią (prostą, żołnierską lub egzotyczną) bądź typem pancerza (lekkim, średnim, ciężkim lub tarczą) jakby posiadał odpowiedni atut.

BOSKI ORĘŻ

Transmutacja

Poziom: Rcc 4, Kpn 4, Pal 4

Komponenty: W, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Twoja broń

Czas trwania: 1 runda/poziom

Chcąc rzucić ten czar, musisz używać ulubionej broni swojego bóstwa. Dzięki zaklęciu władasz tym orężem, jakbyś miał w nim biegłość, nawet jeśli jej nie posiadasz. Poza tym broń otrzymuje premię z usprawnienia +1 do testów ataku i obrażeń oraz dodatkową zdolność specjalną (patrz poniższa lista). Broń podwójna zyskuje premię z usprawnienia oraz specjalną zdolność tylko dla jednego, wybranego przez ciebie ostrza. Jeżeli ulubiony oręż twojego bóstwa to atak bez broni, wówczas twą dłoń należy traktować jakby była pod wpływem czaru *magiczny kiel* (lub też, odpowiednio, *większy magiczny kiel*), uznawać za broń. Specjalna zdolność działa normalnie, a jeżeli chcesz, możesz dotykać stworzeń, nie korzystając z niej.

Na 9. poziomie czarującego, premia z usprawnienia wzrasta do +2, na 12. poziomie – do +3, na 15. do +4 i na 18. do +5.

Lista broni bóstw

Abbathor: *powracający sztylet* +1

Aerdrie Faenya: *drag porażenia* +1

Akadi: *ciężki korbacz wrzasku* +1

Angharradh: *długa włócznia czaru* +1

- Anhur: *tasak ochrony* +1
 Arvoreen: *krótki miecz ochrony* +1
 Auril: *topór bitewny mrozu* +1
 Azuth: *drag czaru* +1
 Baervan Włoczykij: *półwłócznie porażenia* +1
 Bahgtru: *nabijana rękawica ostrości* +1
 Bane: *morgensztern porażenia* +1
 Baravar Cienista Szata: *widmowy sztylet* +1
 Berronar Czyste Srebro: *ciężki buzdygan potęgi* +1
 Beshaba: *batóg ostrości* +1
 Brandobaris: *powracający sztylet* +1
 Callarduran Gładkoręki: *topór bitewny ochrony* +1
 Chauntea: *kosa ostrości* +1
 Clangeddin Srebrnobrody: *topór bitewny ciskania* +1
 Corellon Larethian: *długi miecz ostrości* +1
 Cyric: *ognisty długi miecz* +1
 Cyrollalee: *drag potęgi* +1
 Czerwona Rycerka: *długi miecz wrzasku** +1
 Deneir: *sztylet czaru* +1
 Duerra z Podziemi: *topór bitewny wrzasku** +1
 Dugmaren Jasny Płaszcz: *krótki miecz ostrości* +1
 Dumathoin: *ciężki młot potęgi* +1
 Eilistraee: *ognisty miecz półtorareczny* +1
 Eldath: *lekki buzdygan potęgi* +1
 Erevan Ilesere: *krótki miecz ostrości* +1
 Fenmarel Mestarine: *sztylet ciskania* +1
 Flandal Stalowskóry: *ognisty młot bojowy* +1
 Gaerdal Żelaznoręki: *młot bojowy wrzasku** +1
 Garagos: *długi miecz ostrości* +1
 Gargauth: *powracający sztylet* +1
 Garl Świetlistozłoty: *topór bitewny ostrości* +1
 Geb: *drag potęgi* +1
 Ghaunadaur: *młot bojowy korozji** +1
 Gond: *młot bojowy porażenia* +1
 Gorm Gulthyn: *ognisty krasnoludzki topór bojowy* +1
 Grumbar: *młot bojowy potęgi* +1
 Gruumsh: *powracająca krótka włócznia lub długa włócznia* +1
 Gwaeron Wichura: *ognisty wielki miecz* +1
 Haela Jasny Topór: *ognisty wielki miecz* +1
 Hanali Celanil: *sztylet ochrony* +1
 Hathor: *krótki miecz ostrości* +1
 Helm: *miecz półtorareczny ochrony* +1
 Hoar: *oszczep porażenia* +1
 Horus-Re: *ognisty kopesz* +1
 Ilmater: *uderzenie bez broni porażenia* +1
 Ilneval: *długi miecz ostrości* +1
 Istishia: *młot bojowy porażenia* +1
 Izyda: *sztylet do pchnięć czaru* +1
 Jergal: *widmowa kosa* +1
 Kelemvor: *miecz półtorareczny ostrości* +1
 Kiaransalee: *sztylet korozji** +1
 Kossuth: *ognisty kołczasty tańczuch* +1
 Labelas Enoreth: *drag mrozu* +1
 Laduguer: *młot bojowy ochrony* +1
 Lathander: *ognisty lekki buzdygan* +1
 Lliira: *trzy powracające shurikeny* +1
 Lolth: *sztylet ostrości* +1
 Loviatar: *batóg porażenia* +1
 Lurue: *krótka włócznia ostrości* +1
 Luthic: *widmowe smocze pazury* +1
 Malar: *smocze pazury ostrości* +1
 Marthamor Duin: *ciężki buzdygan porażenia* +1
 Maska: *długi miecz mrozu* +1
 Mielikki: *sejmitar mrozu* +1
 Milil: *rapier ostrości* +1
 Moradin: *młot bojowy potęgi* +1
 Mystra: *trzy powracające shurikeny* +1
 Neftyda: *bicz ochrony* +1
 Nobanion: *ciężki nadziak wrzasku** +1
 Oghma: *długi miecz potęgi* +1
 Ozyrys: *widmowy lekki korbacz* +1
 Poszukiwacz Wyvernspur: *miecz półtorareczny wrzasku** +1
 Rillifance Rallathil: *drag potęgi* +1
 Sashelas z Głębin: *trójząb mrozu* +1
 Savras: *sztylet ochrony* +1
 Segojan Herold Ziemi: *maczuga potęgi* +1
 Sehanine Księżycowy Łuk: *widmowy drag* +1
 Selune: *ciężki buzdygan porażenia* +1
 Selvetarm: *ciężki buzdygan korozji** +1
 Set: *długa włócznia, krótka włócznia lub półwłócznia jadu** +1
 Shar: *powracający czakram* +1
 Sharess: *smocze pazury ostrości* +1
 Shargaas: *krótki miecz ochrony* +1
 Sharindlar: *bicz porażenia* +1
 Shaundakul: *wielki miecz ostrzeżenia** +1
 Sheela Peryroyl: *drag wrzasku** +1
 Shevarash: *długi tuk ostrości* +1
 Shiallia: *drag potęgi* +1
 Siamorphe: *ognisty lekki buzdygan* +1
 Silvanus: *ciężki młot porażenia* +1
 Sobek: *długa włócznia, krótka włócznia lub półwłócznia ostrości* +1
 Solonor Thelandira: *długi tuk dalekiego zasięgu* +1
 Sune: *ognisty bicz* +1
 Talona: *uderzenie bez broni jadu** +1
 Talos: *krótka włócznia porażenia* +1
 Tempus: *topór bitewny potęgi* +1
 Thard Harr: *smocze pazury ostrości* +1
 Tiamat: *ciężki nadziak ostrości* +1
 Torm: *wielki miecz wrzasku** +1
 Tot: *drag czaru* +1
 Tymora: *trzy powracające shurikeny* +1
 Tyr: *długi miecz ostrości* +1
 Ubtao: *ciężki nadziak ostrości* +1
 Ulutiu: *długa włócznia mrozu* +1
 Umberlee: *trójząb porażenia* +1
 Urdlen: *smocze pazury ostrości* +1
 Uroalan: *straszny korbacz potęgi* +1
 Uthgar: *topór bitewny* +1
 Valkur: *kord czaru* +1
 Velsharoon: *rękawica nabijana mrozu* +1
 Vergadain: *długi miecz ostrości* +1
 Vhaeraun: *krótki miecz porażenia* +1
 Waukeen: *ogniste nunchaku* +1
 Yondalla: *krótki miecz ochrony* +1
 Yurtrus: *uderzenie bez broni porażenia* +1

*Nowa specjalna moc broni opisana w Rozdziale 6.

BRONŲ UDERZENIA

Transmutacja

Poziom: Brd 3, Czar/Zak 3, Kpn 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Jedna broń lub pięćdziesiąt pocisków zadających miazdzone obrażenia, przy czym wszystkie muszą być ze sobą w kontakcie w chwili rzucenia czaru

Czas trwania: 10 minut/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy, przedmiot)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy, przedmiot)

Ten czar sprawia, iż broń zadająca obrażenia miazdzone uderza silniej, przez co ma większe szanse zadać groźny cios. Zasięg zagrożenia krytykiem 20 staje się 19-20, a 19-20 zmienia się na 17-20. Ten czar nie wpływa na broń kłującą i tnącą. Rzucenie go kilka razy nic nie daje, gdyż jego efekty się nie kumulują. Rzucony na kulki do procy lub inne pociski miazdzące, efekt *broni uderzenia* kończy się po jednym użyciu danej sztuki amunicji – bez względu na to, czy trafi ona w zamierzony cel.

BUZDYGAN ODO

Wywoływanie [Moc]

Poziom: Kpn 3 (Helm)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: 0 m

Efekt: Buzdygan mocy

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wytrwałość neguje (patrz opis)

Odporność na czary: Tak

W twojej dłoni pojawia się świecący buzdygan utworzony z mocy. Użycie go przeciwko wybranej istocie wymaga trafienia jej atakiem dotykowym wręcz, a wtedy *buzdygan Odo* zadaje 1k6 obrażeń od mocy na poziom czarującego (maksimum 10k6). Nieumarłe stworzenia otrzymują 1 dodatkowy punkt obrażeń na poziom czarującego (maksimum +10). Istota trafiona buzdyganem musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość – nieudany oznacza paraliż na 1 rundę.

Jeżeli trzymając buzdygan padasz ofiarą jakiegoś czaru, wówczas możesz zdecydować, by ów oręż wchłonął to zaklęcie.

Dłoni trzymającej buzdygan możesz używać tylko do tego właśnie. Niemniej – w przeciwieństwie do wstrzymania wykorzystania zaklęcia dotykowego – oręż nie znika, jeśli rzucisz inny czar.

Buzdygan znika po trafieniu stworzenia, wchłonięciu czaru lub usunięciu z twojej dłoni. Punkt w przestrzeni, w którym znajdował się w chwili zniknięcia, przez resztę czasu trwania zaklęcia jaśnieje analogicznie do czaru *światło*.

CAŁUN NIEŚMIERCI

Nekromancja

Poziom: Czar/Zak 2

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 10 minut/poziom (P)

Otaczasz się niewidoczną negatywną energią, dzięki której nieinteligentni nieumarli uznają cię za jednego z nich i ignorują, choć twój wygląd nie ulega zmianie. Jeśli chodzi o inteligentnych nieumarłych, to nie rozpoznają od razu, że jesteś istotą żywą. Niemniej najprawdopodobniej będą wątpić w to, że należysz do ich typu. Użycie tego zaklęcia w połączeniu z przebraniem lub iluzją zmieniającą wygląd na podobieństwo nieumarłego zapewnia premię +5 do testu Przebrania, który wykonujesz.

Jeżeli w czasie działania tego zaklęcia zaatakujesz nieumarłe stworzenie, wówczas jego działanie natychmiast się kończy.

W trakcie działania tego czaru, zaklęcia *zadawania ran* leczą cię, zaś czary *leczenia* ranią. Na potrzeby wszystkich zaklęć i efektów, które w specjalny sposób wpływają na nieumarłych, jesteś uznawany za jednego z nich. Udana próba odegnania (lub skarcenia) nieumarłego o twojej liczbie Kości Wytrzymałości zmusza cię do wykonania rzutu obronnego na Wolę (ST 10 + modyfikator z Charyzmy kapłana) – niepowodzenie oznacza, iż ulegasz panice (lub kulisz się) na 10 rund. Próba odegnania, która spowodowałaby zniszczenie (lub kontrolowanie) nieumarłego o twojej liczbie Kości Wytrzymałości, również zmusza cię do wykonania rzutu obronnego na Wolę (ST 15 + modyfikator z Charyzmy kapłana) – niepowodzenie oznacza, iż jesteś otumaniony (lub *zauroczony* jak za pomocą *zauroczenia potwora*) przez 10 rund.

Komponent materialny: Proch lub fragmenty kości z dowolnego zniszczonego nieumarłego.

CHWAŁA MĘCZENNIKA

Odpychanie

Poziom: Pal 4 (Ilmater)

Komponenty: W, S, K, KO

Cele: Jedno stworzenie/poziom

Jak czar *osłonięcie kogoś*, lecz z podanymi wyżej różnicami. Oprócz tego wszystkie stworzenia są połączone z tobą, więc otrzymujesz połowę ich obrażeń.

Jeżeli w trakcie działania tego zaklęcia umrzesz, wówczas kończy się ono rozpryskiem pozytywnej energii, leczącej każdemu połączonemu z tobą stworzeniu 1k8 punktów wytrzymałości.

CZARNE OSTRZE KLĘSKI

Przyzywanie (Tworzenie)

Poziom: Czar/Zak 9

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Efekt: Planarna szczelina w kształcie miecza

Czas trwania: Koncentracja, do 1 rundy/poziom

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

Tworzysz czarną planarną szczelinę w kształcie ostrza długości około 90 centymetrów. Poczynając od rundy, w której rzucisz czar, ostrze atakuje dowolne wybrane przez ciebie stworzenie znajdujące się w jego zasięgu, zależnie od twojej decyzji. Wykonuje w każdej rundzie jeden atak dotykowy wręcz przeciwko wyznaczonemu przeciwnikowi. Jego premia do ataku równa jest sumie twojej bazowej premii do ataku oraz twojej premii z Intelaktu lub Charyzmy (odpowiednio dla czarodziejów oraz zaklinaczy).

Wszystko, w co trafi ostrze, otrzymuje 2k12 obrażeń (ignorujących trwałość przedmiotów). Zagrożenie trafieniem krytycznym następuje przy rzucie 18-20. Ostrze należy traktować jak broń +5 z punktu widzenia pokonywania redukcji obrażeń. Przy udanym trafieniu krytycznym, oprócz normalnych obrażeń, trafiony podlega efektowi czaru *dezintegracja*. Ostrze jest w stanie przebić wszelkie magiczne bariery stworzone przez zaklęcia o poziomie równym lub mniejszym niż jego. Nie zdoła natomiast przełamać obszarów martwej magii ani pola antymagii. Jest z kolei w stanie ranić stworzenia eteryczne i bezcielesne, jakby było ono efektem działania mocy.

Ostrze zawsze uderza z twojego kierunku. Nie otrzymuje premii z flankowania ani nie pomaga walczącemu w jej zdobyciu. Jeżeli znajdzie się poza zasięgiem lub też zniknie z twojego pola widzenia, wówczas zaklęcie dobiega końca. Możesz kazać ostrzu atakować inny cel, poświęcając na to standardową akcję.

Do kontrczarowania *czarnego ostrza* klęski można użyć zaklęcia *brama*. Rzucona na nie wymiarowa kotwica rozprasza je automatycznie. Ostrza nie można zranić żadnymi fizycznymi atakami, ale *rozproszenie magii*, *kula unicestwienia* oraz *berło niszczenia magicznych przedmiotów* mogą na nie zadziałać. Jego KP względem ataku dotykowego wynosi 13.

CZARNOKIJ

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 8

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięta laska lub drag

Czas trwania: 1 runda/poziom (P)

Rzut obronny: Patrz opis

Odporność na czary: Tak

Zaklęcie *czarnokij* stworzył znany arcy mag Khelben Arunsun. Przekazuje on je tylko osobom, którym bezgranicznie ufa. Zaklęcie ma trzy podstawowe efekty.

Po pierwsze, czar zapewnia lasce lub dragowi, na który działa, premię z usprawnienia +4 do testów ataku i obrażeń.

Po drugie, każda istota trafiona atakiem wręcz lub atakiem dotykowym wręcz *czarnokija* zostaje poddana efektowi *rozproszenia magii*. Ten efekt działa dokładnie tak, jak namierzone rozproszenie magii rzucone przez twórcę *czarnokija*.

Po trzecie, każda rzucająca czary osoba trafiona udanym atakiem wręcz lub atakiem dotykowym wręcz *czarnokija*, traci jedno przygotowane zaklęcie (lub jedną niewykorzystaną komórkę na czary w przypadku tych, którzy nie przygotowują zaklęć) z najwyższego dostępnego poziomu. Udany rzut obronny na Wolę neguje ten efekt, ale nie obrażenia lub rozproszenie spowodowane uderzeniem *czarnokija*.

Czarnokij można rzucić na niemagiczny drag lub magiczną laskę, którą posiada używający tego zaklęcia. W drugim z wymienionych przypadków osoba dzierżąca ją musi w każdej rundzie decydować (darmowa akcja), czy chce używać normalnych zdolności laski, czy też efektów tego zaklęcia. Nic nie stoi na przeszkodzie,

by po rzuceniu czaru przekazać laskę lub drag, na który działa *czarnokij*, innej osobie, by ta używała go.

Kondensator: Niemagiczny drag lub magiczna laska.

CZASZKA ECHA

Wieszczenie

Poziom: Drd 5

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięta zwierzęca czaszka

Czas trwania: 1 godzina/poziom (P)

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak (przedmiot)

Widzisz i słyszysz, a nawet jesteś w stanie mówić na dowolną odległość poprzez konkretną wysuszoną zwierzęcą czasz-



Chwała męczennika

kę: Dopóki ty i czaszka pozostajecie na tym samym planie, możesz wykorzystywać zmysły wzroku i słuchu jakbyś stał tam, gdzie się ona znajduje. W swoim momencie inicjatywy potrafisz zmienić punkt, z którego percypujesz – pomiędzy własną osobą a czaszką (jest to akcja darmowa).

Jeżeli chcesz, źródłem dowolnego rzuconego przez ciebie czaru o zasięgu większym niż dotyk (i niewymagającym komponentów materialnych lub kondensatora) może być czaszka, nie zaś twa osoba. Działanie *czaszki echa* dobiega końca, gdy rzeczona czaszka zostanie zniszczona. Rzucenie zaklęcia poprzez czaszkę oznacza koszt 10 PD na poziom czaru.

Kondensator: Wysuszona zwierzęca czaszka.

CZASZKA TAJEMNIC

Iluzja (Cień) [Ogień]
Poziom: Kpn 4 (Cyric)
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 cała runda
Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)
Efekt: Nienamacalna czaszka
Czas trwania: Ciągły aż do wykorzystania
Rzut obronny: Refleks
 neguje połowę (patrz opis)
Odporność na czary: Tak

Tworzysz nienamacalny obraz unoszącej się w powietrzu czaszki, która pozostawia za sobą czarne płomienie. Czaszka i płomienie to łatwo wykrywalne iluzje, niepowodujące obrażeń. Czaszki nie mogą uszkodzić żadne ataki. Lata ona z szybkością 12 metrów (doskonała), ale nie może znaleźć się dalej niż 6 metrów od punktu początkowego zaklęcia. Porusza się w dostępnym zasięgu bez konkretnego celu, ale wygląda groźnie.

Określasz dwa warunki uruchomienia. Pierwszy z nich aktywuje wiadomość, jakby czaszka była *magicznymi ustami*. Drugi sprawia, iż wypływa ona jezor płomieni szeroki na 1,5 metra i długi na 3 metry, zadający stworzeniu (i innym istotom na jego drodze), które uruchomiło ów efekt, 1k8 obrażeń na dwa poziomy czarującego (maksimum 5k8). Ofiary mogą wykonać rzut obronny na Refleks – udany zmniejszenia o połowę liczbę ran.

Warunki uruchamiające mogą być takie same dla obu efektów. W takiej sytuacji czaszka w tym samym czasie plunie płomieniami oraz wygłosi wiadomość. Po spełnieniu warunków uruchomienia znika. Czaszka każdy z efektów może spowodować tylko raz, więc jeżeli wypowiedziała już wiadomość, nie powie jej ponownie, nawet jeżeli znów dojdzie do odpowiedniego wydarzenia.

CZERW DUCHOWY

Nekromancja

Poziom: Czar/Zak 1

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte żywe stworzenie

Czas trwania: 1 runda/poziom (patrz opis)

Rzut obronny: Wytrwałość częściowo neguje

Odporność na czary: Tak

Ciało oraz duch ofiary tego zaklęcia podlegają rozkładowi. Jeżeli nie powiedzie się rzut obronny, wówczas w każdej rundzie trwania czaru jej Budowa tymczasowo obniża się o 1 punkt (maksimum 5 punktów). Jeżeli rzut obronny będzie udany, wartość atrybutu nie spada, ale w każdej rundzie trwania czaru otrzymuje 1k2 obrażenia (maksimum 5k2). Obrażenia pozostają po zakończeniu czasu trwania zaklęcia.

Komponent materialny: Kawałek osmalonej kości słoniowej lub kość wyrzeźbiona na kształt robaka o segmentowym ciele.

CZESTE WYPADY LUTZAENA

Transmutacja [Teleportacja]

Poziom: Czar/Zak 5

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

Czas trwania: 1 runda/
2 poziomy

Działa tak jak *wymiarowe drzwi*, lecz z wyszczególnio-

ną wcześniej różnicą. Ponadto możesz przemieścić się raz na rundę, co jest akcją będącą odpowiednikiem ruchu, nieprowołującą okazyjnego ataku.

DESZCZ PIÓR

Transmutacja

Poziom: Drd 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 runda

Z twojej dłoni wyrastają zatrute pióra, których możesz użyć do wykonywania ataków dystansowych oraz wręcz.



Czarne ostrze kłęski

Pióra zadają 1k8 punktów obrażeń +1 punkt/2 poziomy (maksimum +5). Można rzucić kilka naraz, wykonując jeden testu ataku (przyrost zasięgu 3 metry). Pióra są zatrute (rana, ST 18, 1k6 S/1k6 S).

DIALOG

Wieszczenie

Poziom: Brd 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cele: Ty oraz jedno dotknięte stworzenie

Czas trwania: 10 minut/
poziom (P)

Rzut obronny: Woła neguje
(nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak
(nieszkodliwy)

Ty oraz chętne stworzenie możecie komunikować się bez względu na dzielącą was odległość, jeśli tylko jesteście na tym samym planie. *Dialog* pozwala każdemu z was usłyszeć jedynie głos drugiego, chociaż może on być dowolnie głośny lub cichy. Ten czar nie przekazuje dźwięków wydawanych przez inne osoby znajdujące się w danym miejscu. Działa na dowolne stworzenie, włączając w to zwierzęta, ale nie zapewnia specjalnych zdolności zrozumienia języków.

DŁOŃ CIENIA

Iluzja (Cień)

Poziom: Czar/Zak 5

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Efekt: 1,5-metrowa dłoń

Czas trwania: 1 runda/poziom (P)

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

Tworzysz unosząc się w powietrzu dłoń stworzoną z materii cienia. Dłoń cienia jest matowo szara, ma średni rozmiar i długość 1,5 metra oraz podobną szerokość po rozłożeniu palców. Może zapewniać osłonę jak czar *rozdzielająca dłoń Bigby'ego* (choć jest to jedynie osłona 1/2), przenosić przedmioty jak *dryfujący dysk Tensera*, uderzać przeciwników oraz gestykulować jak normalna dłoń.

Dłoń ma KP 18 (+6 naturalny, +2 z odbicia) oraz połowę tych punktów wytrzymałości, które masz będąc zdrowym. Można ją uszkodzić podobnie do *rozdzielającej dłoni Bigby'ego*. Wykonuje rzuty obronne jak ty.

Zmiana zadania lub celu ataku dłoni to standardowa akcja. Może się ona poruszać w każdym miejscu w zasięgu zaklęcia. Jeżeli nie otrzyma żadnych rozkazów, wówczas podąża za tobą z twoją szybkością, utrzymując się w stałej odległości od ciebie. Jeśli kiedykolwiek wyjdzie poza zasięg działania niniejszego zaklęcia, wówczas ów natychmiast dobiega końca.

Jeżeli dłoń niesie przedmioty i otrzyma rozkaz zrobienia czegoś innego, wówczas puszcza trzymane rzeczy, by wykonać to zadanie (możesz rozkazać dłoni, by delikatnie odło-

żyła przedmioty – wymaga to poświęcenia przez ciebie standardowej akcji). W przeciwieństwie do *dryfującego dysku Tensera*, nie musi ona podążać za tobą w ustalonej odległości – sam możesz zdecydować, gdzie się uda.

Jeżeli rozkażesz dłoni zaatakować, wówczas wykonuje ona walnięcie z twoją bazową premią do ataku (+4 za swą Siłę 18), zadając 1k6+4 punkty obrażeń i atakując z twojego kierunku. Nie może jednak wykonywać żadnych specjalnych akcji walki, takich jak bycza szarża, zwarcie czy przewracanie.

DŁOŃ TORMA

Odpychanie [patrz opis]

Poziom: Kpn 4 (Torm), Pal 4

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: 3 m

Obszar: Emanacja o promieniu 3 m i środku w tobie

Czas trwania: 1 godzina/
poziom

Rzut obronny: Wytrwałość
neguje

Odporność na czary: Tak

Tworzysz nieruchomą strefę ochronną, przez którą przejść mogą osoby wyznające twą religię – inne istoty zostaną odepchnięte. Strzeżony obszar wyznacza błyszcząca widoczna granica, nad którą wznosi się widmowy obraz gigantycznej dłoni (wygląd dłoni zależy od twego bóstwa opiekuńczego: w przypadku kapłanów Torma jest to świetlista metalowa rękawica, wyznawców Bane'a – czarna metalowa rękawica ze szponami, a duchowieństwa Malara – wielkie pazury bestii).

Stworzenia, które mają tego samego boga opiekuńczego co ty lub też noszą jego święty symbol, mogą wchodzić w chroniony obszar i poruszać się po nim bez przeszkód. Inne postacie starające się przekroczyć przez granicę lub poruszać po strzeżonym obszarze, muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość – nieudany oznacza otumanienie na 1 rundę. Jeżeli istota podejmuje tylko



Deszcz piór

akcję opuszczenia strzeżonego obszaru, wówczas bariera jej nie przeszkadza.

Kapłani i paladyni, którzy nie czczą Torm, nadają temu zaklęciu miano odpowiadające imieniu swojego bóstwa – na przykład *doń Ilmatera*.

Typ czaru zależy od charakteru twojego bóstwa – jeżeli jest nim Torm, wówczas będzie praworządny i dobry.

DRABINA MOCY

Wywoływanie [Moc]

Poziom: Czar/Zak 2

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

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

Efekt: Jedna drabina z mocy o długości do 18 m

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Kreujesz przezroczystą drabinę stworzoną z mocy. Ma 60 centymetrów szerokości oraz od 3 do 18 metrów długości (twój wybór), a szczeble rozstawione co 30 centymetrów. Można jej używać jak zwykłej drabiny. Ponieważ jest efektem działania mocy, więc jest w stanie blokować i ranić stworzenia bezcielesne lub eteryczne. Można jej zatem używać w walce z nimi – będzie to w stanie jednak uczynić tylko istota potrafiąca posługiwać się orężem długości 3 lub więcej metrów. Warto zaznaczyć, że jeśli drabina służy jako barykada, wówczas stworzenia bezcielesne i eteryczne bez problemu są w stanie przejść przez ściany oraz podłoże i ją obejść.

Drabina waży 0,5 kilograma i jest w stanie utrzymać ciężar maksymalnie 50 kilogramów na poziom czarującego. Można ją zniszczyć takimi samymi środkami co *ścianę mocy*.

Kondensator: Miniaturowa, srebrna drabina.

DZIELENIE FORMY

Wieszczenie

Poziom: Drd 2

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: Koncentracja

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak

Korzystasz ze zmysłów zwierzęcia: widzisz jego oczami, czujesz zapachy jego nosem oraz słyszysz jego uszami. Możesz zamiast swoich modyfikatorów umiejętności Nasłuchiwanie i Zauważania korzystać z modyfikatorów zwierzęcia. Czar nie zapewnia jednak żadnej specjalnej zdolności zrozumienia wyczuwanych rzeczy.

W swoim momencie możesz zmienić centrum percepcji pomiędzy zwierzęciem a swoją osobą (akcja darmowa). Czar działa tylko wtedy, gdy ty oraz zwierzę znajdujcie się na tym samym planie.

Komponent materialny: Jadalna przekąska, która sma-kowałaby zwierzęciu (warzywo lub mięso).

EKSPLODUJĄCA KASKADA

Wywoływanie [Ogień]

Poziom: Czar/Zak 4

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

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

Efekt: Kula o promieniu 30 cm

Obszar: Jeden kwadrat o boku 1,5 m/poziom – muszą razem tworzyć jedną ciągłą ścieżkę (K)

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Refleks neguje połowę

Odporność na czary: Tak

Sprawiasz, iż przez pole walki leci jasna kula płomieni, odbijając się i skacząc oraz raniąc ofiary na swej drodze. Obszar działania to ścieżka płomieni powodująca 1k6 obrażeń od ognia na poziom czarującego (maksimum 10k6) wszystkim znajdującym się na niej stworzeniom i przedmiotom. Płomień świeci jakby był pochodnią. Na obszarze działania zaklęcia jeszcze przez rundę tańczą małe iskry i gasnące płomienie, zapewniając światło jasności świecy, ale nie zadając dodatkowych obrażeń.

Jeśli ogień spowoduje obrażenia wystarczające do zniszczenia bariery blokującej mu drogę, pokonuje ją i może podążać dalej ustaloną ścieżką.

Komponent materialny: Guano nietoperza, siarka oraz miedź zapakowane do metalowej tuby o jednym otwartym końcu.

ELASTYCZNE WIBRACJE HORIZIKAULA

Wywoływanie [Dźwiękowy]

Poziom: Czar/Zak 5

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

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

Obszar: Stożek

Czas trwania: Koncentracja, do 1 rundy/poziom

Rzut obronny: Refleks neguje połowę

Odporność na czary: Tak

Tworzysz stożek potężnego dźwięku, który możesz wykorzystać do ataku lub poruszania przedmiotów bądź stworzeń. Używając go w pierwszy z wymienionych sposobów, zdajesz za pomocą czaru 1 punkt obrażeń od dźwięku na dwa poziomy w każdej rundzie, w której dane stworzenie znajduje się w obszarze działania *elastycznych wibracji Horizikaula*. Udany rzut obronny na Refleks zmniejsza liczbę ran o połowę. Jeżeli zaklęcie wykorzystujesz do przesunięcia przedmiotów lub stworzeń, wówczas działa jak wersja kontrolowanej mocy w czarze *telekineza*, chociaż możesz jedynie odsuwać przedmioty od siebie. Nie można poruszyć obiektów i istot znajdujących się na obszarze działania zaklęcia *milczenie*.

Ten czar powołuje dźwięk przypominający ciągle buczenie, tak głośny jak odgłosy toczącej się bitwy.

Kondensator: Pusty stożek z mosiądzu i złota wart 50 sz.

ELEKTRYCZNA PĘTLA GEEDLA

Wywoływanie [Elektryczność]

Poziom: Czar/Zak 2

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

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

Obszar: Rozprysk o promieniu 1,5 m

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Refleks neguje połowę (patrz opis)

Odporność na czary: Tak

Tworzysz niewielkie wyładowanie w postaci błyskawicy, które przebiega przez wszystkie stworzenia na obszarze. Czar zadaje 1k6 obrażeń od elektryczności na dwa poziomy czarującego (maksimum 5k6). Ofiary, którym nie powiedzie się rzut obronny na Refleks, muszą wykonać rzut obronny na Wolę – nieudany oznacza otumanienie na 1 rundę.

Komponent materialny: Pętla z miedzianego drutu oraz magnes.

ELIKSIR DARSSONA

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięta butelka z wodą

Czas trwania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (przedmiot)

Odporność na czary: Tak (przedmiot)

Zmieniasz wodę w butelce tak, że jest ona w stanie przechowywać czar w taki sam sposób jak eliksir. W następnej rundzie, w twoim momencie inicjatywy, ty lub inna osoba może rzucić na wodę zaklęcie, zamieniając ją w eliksir odpowiedniego typu. W ten sposób można użyć jedynie czarów odpowiednich do tworzenia eliksirów. Osoba rzucająca zaklęcie musi poświęcić PD, tak jakby wykreowana za pomocą *eliksiru Darssona* mikstura powstała przy użyciu atutu Warzenie eliksirów.

FALA MOCY

Wywoływanie [Moc]

Poziom: Czar/Zak 1

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: Fala mocy wpływająca na jedno stworzenie

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wytrwałość częściowo neguje

Odporność na czary: Tak

Powołujesz do istnienia falę mocy. Jest ona widoczna – wyglądem przypomina uderzającą o brzeg falę oceanu. Owa siła natychmiast uderza w pojedynczy cel. Jeżeli stworzeniu nie powiedzie się rzut obronny, wówczas otrzymuje ono 1k4+1 punktów obrażeń i musi wykonać sporny test Siły, by uniknąć efektu byczej szarży. Fala mocy ma Siłę 18, jest średniego rozmiaru, a dla celów tego testu należy ją traktować jak szarżującą istotę. Ponadto zawsze przesu-

wa cel o maksymalną możliwą odległość. Jeżeli fala mocy przegra w spornym teście Siły, wówczas ofiara czaru się nie porusza. Istota, której powiedzie się rzut obronny, otrzymuje 1 punkt obrażeń i unika próby byczej szarży.

Kondensator: Kawalek sznurka oraz kropla wody.

GENERAL NIEUMARŁYCH

Nekromancja [Zło]

Poziom: Kpn 8 (Velsharoon)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 dzień/poziom

Zwiększasz liczbę Kości Wytrzymałości nieumarłych, których możesz kontrolować. Dodaj 10 razy swój poziom czarującego do rzeczzonego limitu. Gdy czas działania zaklęcia dobiegnie końca, wówczas tracisz kontrolę nad tymi nieumarłymi, jakbyś dobrowolnie je uwolnił.

GHORUSA TOTHA STOPIENIE METALU

Transmutacja [Ogień]

Poziom: Czar/Zak 4

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Metalowy przedmiot ważący do 2,5 kg/poziom

Czas trwania: 1 runda

Rzut obronny: Wola neguje (przedmiot)

Odporność na czary: Tak (przedmiot)

Zmieniasz fizyczne właściwości metalowego przedmiotu tak, że spływa on jak woda. Stopiony metal nie zmienia temperatury, ale porusza się niczym ciecz przez rundę, po czym wraca do normalnego stałego stanu, zwykle w formie przypominającej kałużę. Jeżeli przedmiot jest magiczny, wówczas zaklęcie niszczy go i zmienia w bezużyteczny, chociaż postać z odpowiednim atutem tworzenia przedmiotów może go naprawić.

Komponent materialny: Fiolka z kroplą rtęci.

GNICIE PAMIĘCI

Wywoływanie

Poziom: Drd 5

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Jedno żywe stworzenie

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wytrwałość neguje

Odporność na czary: Tak

Tworzysz chmurę zarodników, które infekują mózg podmiotu, stopniowo niszcząc jego umysł. Natychmiast trwale wysączają one 1k6 punktów Intelaktu. W każdej kolejnej rundzie stopniowo wyjadają mózg ofiary, trwale wysączając jeden dodatkowy punkt Intelaktu. Może ona w każdej rundzie walki wykonać rzut obronny na Wytrwałość – udany kończy postępy zarodników i powstrzymuje dalszą utratę wartości wspomnianego atrybutu.

GÓRUJĄCY DĄB

Iluzja (Zwid)
Poziom: Trp 1
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Osobisty
Cel: Ty
Czas trwania: 3 rundy/poziom

Korzystasz z siły dębu, by zwiększyć swoje zdolności zastraszania wrogów. Otrzymujesz premię za biegłość +10 do swych testów Zastraszania.

HARMONIA

Zaklinanie (Przymus) [Dźwiękowy, wpływający na umysł]
Poziom: Brd 1
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Osobisty
Cel: Ty
Czas trwania: Różny (patrz dalej)

Grając na instrumencie, śpiewając pieśń, recytując epicki poemat lub wypowiadając słowa dodające odwagi, napełniasz sojuszników większą pewnością niż zwykle. Jeżeli używasz zdolności inspirowania odwagi w czasie, gdy znajdujesz się pod wpływem tego czaru, wówczas zapewniasz towarzyszącemu premię z morale +4 do rzutów obronnych na efekty strachu i uroki oraz premię z morale +2 do testów ataku i obrażeń.

Ten efekt działa dopóki działa twoje inspirowanie uwagi. Jeżeli nie zaczniesz wykorzystywać rzeczonych zdolności w ciągu minuty od rzucenia niniejszego zaklęcia, wówczas jego efekt dobiega końca.

HODOWLA PNĄCZY

Przyzywanie (Tworzenie)
Poziom: Drd 5
Komponenty: W, S, K
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)
Obszar: Fala o promieniu 3 m/poziom
Czas trwania: 10 minut/poziom
Rzut obronny: Patrz opis
Odporność na czary: Tak

Tworzysz i kierujesz gwałtownym wzrostem pnączy, tworząc różnorodne efekty – rzucając ten czar wybierz jeden z poniższych:

- *opłatanie* (jak czar);
- pomoc we wspinaczce (traktuj jak linę z węzłami);
- związanie bezradnych ofiar (ST uwolnienia się 25);
- utrudnianie poruszania (jak gęste poszycie);
- kamuflaż (premia za biegłość +4 do testów Ukrywania).

W standardowej akcji możesz skierować rozrost pnączy w inną stronę (a więc zmienić też efekt).

Komponent materialny: Wianek z liści bluszczu.

HUK HORIZIKAULA

Wywoływanie [Dźwiękowy]
Poziom: Czar/Zak 1
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)
Cel: Jedno stworzenie
Czas trwania: Chwilowy
Rzut obronny: Wola częściowo neguje
Odporność na czary: Tak

Atakujesz ofiarę czaru głośnymi, wysokimi dźwiękami. *Huk Horizikaula* uderza bezbłędnie, nawet jeżeli przeciwnik walczy wręcz lub dysponuje jakąkolwiek osłoną czy ukryciem innym niż całkowite. Ofiara otrzymuje 1k4 punkty obrażeń od dźwięku na dwa poziomy czaruującego (minimum 1k4, maksimum 5k4) i musi wykonać rzut obronny na Wolę – nieudany oznacza ogłuszenie na 1k4 rundy. Czar nie zadziała, jeśli rzucisz go na obszar działania zaklęcia *milczenie*.

JEDNOŚĆ Z ZIEMIĄ

Transmutacja
Poziom: Drd 2, Hth 2, Trp 2
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Osobisty
Cel: Ty
Czas trwania: 1 godzina/poziom

Tworzysz silną więź łączącą cię z naturą, dzięki której masz większy wgląd w swoje środowisko. Otrzymujesz premię za biegłość +2 do testów Cichego poruszania, Postępowania ze zwierzętami, Przeszukiwania, Tajników dziczy, Ukrywania, Wyczucia kierunku oraz Zwierzęcej empatii.

KAMIENNA WĘDRÓWKA

Transmutacja [Teleportacja]
Poziom: Kpn 6 (Bane)
Komponenty: W, S, M (patrz opis)
Czas rzucania: 10 minut
Zasięg: Dotyk
Cel: Dotknięty kamień
Czas trwania: Ciągły aż do wykorzystania
Rzut obronny: Wola neguje (przedmiot)
Odporność na czary: Tak (przedmiot)

Magicznie łączysz ze sobą dwa miejsca, dzięki czemu ty lub inna osoba, wymówiwszy słowo rozkazu w jednej lokacji, zostaje teleportowany do drugiej.

Przed rzuceniem czaru przygotowujesz oba „końce” połączenia – muszą to być kamienne kwadratowe obszary o boku 1,5 metra. Zajmuje ci to godzinę. Dopóki kamienie pozostają nieuszkodzone, możesz je ponownie umagicznąć za pomocą tego czaru.

W chwili rzucenia zaklęcia kamienie dostrajają się do wyznaczonych przez ciebie słów rozkazu. Każde stworzenie, które stojąc na jednym z nich wymówi słowo rozkazu, zostaje natychmiast bezbłędnie teleportowane na drugi. Kamienie działają raz na każde cztery poziomy

czarującego. Za każdym razem mogą przenieść naraz do 25 kilogramów na poziom czarującego. Stworzenia, które przekraczają ten limit wagowy nie są teleportowane, ale owa próba wykorzystuje jedno z użyć.

Komponent materialny: Przygotowanie każdego z końców połączenia wymaga stworzonej z rubinów papki oraz bursztynów wartych 2500 sz. Rzucenie czaru wymaga diamentu wartego 2500 sz. Po rzuceniu zaklęcia aktywacja dowolnego z połączonych kamieni nie wymaga żadnego komponentu materialnego.

KAMIENNE KOŚCI

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 2, Kpn 2

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięcie cielesne nieumarłego stworzenie

Czas trwania: 10 minut/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Sprawiasz, że szkielet wybranego przez ciebie cielesnego nieumarłego staje się grubszy i twardszy jak kamień, co zapewnia premię z naturalnego pancerza +3 do KP. Zaklęcie nie wpływa na stworzenia, które nie mają szkieletu (choćby nieumarła roślina lub ośmiornica), ale normalnie działa na istoty ze szkieletem zewnętrznym (a zatem na owady).

Pogłoski mówią o istnieniu innej wersji tego czaru, która działa na żywe stworzenia, ale powoduje przerażający ból związany z drastycznymi zmianami szkieletu. Owa odmiana zaklęcia wyszła z użycia, ponieważ niewiele osób było gotowych dobrowolnie stać się jego podmiotem (być może z wyjątkiem wyznawców Loviatar).

Tajemny Kondensator: Miniaturowa czasza wyrzeźbiona z granitu.

KAMIENNE RAMIONA

Przyzywanie (Tworzenie) [Ziemia]

Poziom: Drd 6

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Obszar: Jeden kwadrat o boku 3 m/poziom

Czas trwania: 1 dzień/poziom

Rzut obronny: Patrz opis

Odporność na czary: Tak (przedmiot)

Czar powołuje do istnienia grube kamienne ramiona, które wysuwają się z kamienia lub skały, gdy tylko ktoś przejdzie w pobliżu. Na każdy kwadrat o boku 3 metrów przypada jedno kamienne ramię.

Ramiona starają się rozpocząć zwarcie z każdym stworzeniem, które wejdzie na ich obszar. Każde ma Siłę 20 oraz bazową premię do ataku równą +1 na poziom czarującego (plus premia z Siły). Są rozmiaru średniego. Gdy tylko uda się któremuś doprowadzić do zwarcia, wówczas zadaje ono automatycznie 1k6+5 obrażeń na rundę. Ramię utrzymuje zwarcie dopóki ofierze nie uda się

ucieć, przytrzymując ją nawet długo po śmierci. Każde z nich ma 1 punkt wytrzymałości na poziom czarującego, KP 18 oraz trwałość 8 i rzuty obronne jak ty.

Ramię pozostaje pod powierzchnią kamienia zapim zaatakuję. Można je odkryć (ale nie unieszkodliwić) jak magiczną pułapkę.

KAMUFLAŻ

Transmutacja

Poziom: Drd 1, Trp 1, Zwh 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 10 minut/poziom

Zmieniasz swą barwę tak, by dopasowywała się do otoczenia, co skutkuje premią z okoliczności +10 do testów Ukrywania.

KASZLNIĘCIE HORIZIKAULA

Wywoływanie [Dźwiękowy]

Poziom: Czar/Zak 0

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Jedno stworzenie lub przedmiot

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wola częściowo neguje

Odporność na czary: Tak

W pobliżu ofiary powołujesz od istnienia krótkotrwały, acz głośny dźwięk. *Kaszlnięcie Horizikaula* uderza błędnie, nawet jeżeli przeciwnik walczy wręcz lub dysponuje jakąkolwiek osłoną czy ukryciem innym niż całkowite. Ofiara otrzymuje 1 punkt obrażeń od dźwięku i musi wykonać rzut obronny na Wolę – nieudany oznacza ogłuszenie na 1 rundę. Czar nie zadziała, jeśli rzucisz go na obszar działania zaklęcia *milczenie*.

KŁATWA PECHA

Transmutacja

Poziom: Kpn'2 (Beshaba)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: Jedno żywe stworzenie

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Nakładasz na ofiarę tymczasową klątwę, w efekcie której podlega karze -3 do testów ataku, rzutów obronnych, testów atrybutów oraz testów umiejętności. *Klątwa pecha* neguje każde zaklęcie niwelujące działanie czaru *nałożenie klątwy*.

KOKON

Przyzywanie (Tworzenie)

Poziom: Drd 8

Komponenty: W, S, M, KPD

Czas rzucania: 1 runda

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

Cel: Jedno żywe stworzenie

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wytrwałość neguje

Odporność na czary: Tak

Zamykasz podmiot w jedwabnym kokonie. Tak uwięziona ofiara jest sparaliżowana. Ponadto kokon stopniowo wysysa z niej energię, aż spowoduje jej śmierć – a to oznacza otrzymanie przez ciebie pewnych mocy.

Raz na dzień podmiot otrzymuje jeden negatywny poziom. Jeżeli utrata poziomów będzie permanentna, wówczas kokon „przechowuje” utraconą energię w jedwabnych nitkach (aż do 10 poziomów).

Kokon ma 100 pw oraz trwałość 10. Przycinanie uwolni podmiot. Jeżeli kokon nie zdąży wysączyć podmiotu do cna, wówczas staje się bezużyteczny i nie daje żadnych korzyści.

Ofiara mająca 0. poziom ginie, a kokon odpada od niej, zmniejszając się do rozmiarów orzecha włoskiego. Możesz wówczas nosić go i czerpać zeń energię. Taki kokon zapewnia ci premię z usprawnienia +4 do najwyższego atrybutu ofiary (na przykład, jeżeli ofiara miała wartość Roztropności większą niż innych atrybutów, wówczas premia z usprawnienia +4 dotyczy właśnie jej). W przypadkach kilku atrybutów tej samej wartości wybierasz ten, do którego dostaniesz premię.

Jeżeli ofiara miała jakąkolwiek rangę w Wiedzy, wówczas otrzymujesz premię z usprawnienia do testów tej umiejętności równą liczbę rang, jakie posiadała. Jeśli ofiara potrafiła rzucać zaklęcia, otrzymujesz jedną dodatkową komórkę na czary z najwyższego poziomu czarów, jaki była w stanie rzucać (nawet jeżeli były to zaklęcia z innej klasy lub typu niż twoje).

Kokon zapewnia wszystkie wymienione zdolności przez jeden dzień na wysączonej z ofiary poziom. Jeżeli powróci ona do życia zanim minie ów okres, wówczas kokon natychmiast traci wszelkie moce.

Komponent materialny: Kokon jedwabnika.

Koszt w PD: 1000 PD.

KOPISTA

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 3, Kpn 3 (Deneir)

Komponenty: W, S, M (patrz opis)

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Przedmiot lub przedmioty z napisami

Czas trwania: 10 minut/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (przedmiot)

Odporność na czary: Tak (przedmiot)

Sprawiasz, iż pismo z jednego źródła (takiego jak książka) zostaje skopiowane do książki, na papier lub pergamin. *Kopista* przepisuje 250 słów na minutę i tworzy doskonałe odwzorowanie oryginału. Pozwala jednakże kopiować jedynie niemagiczne teksty, a nie ilustracje czy magiczne zapiski (takie jak zwoje z czarami czy węzowa pie-

część mocy w sepii). Jeżeli obiekt, na który rzucono *kopistę*, zawiera zarówno zapiski normalne, jak i magiczne (choćby list z *wybuchowymi runami*), przeniesieniu ulega tylko normalny tekst. W kopiowanym tekście pozostają jednakże puste miejsca tam, gdzie powinny znajdować się magiczne zapiski. Podobnie rzecz się ma w przypadku ilustracji uzupełniającej tekst – tylko ten drugi zostanie skopiowany.

Ten czar uruchamia (ale nie kopiuje) oparte na piśmie magiczne pułapki obecne w kopiowanym materiale.

Zaklęcie wymaga czystego papieru, pergaminu lub książki, na których pojawi się pismo. Jeżeli obiekt działania *kopisty* ma wiele stron, czar automatycznie przeniesie się na kolejną pustą stronę, gdy zajdzie taka konieczność. Jeśli zaś stron jest więcej niż dostępnych pustych kartek, wówczas zaklęcie kopiuje oryginał do czasu, aż nie skończą się niezapisane strony. W dowolnej chwili w czasie działania czaru możesz zmienić kopiowany obiekt na inny, wskazać inne miejsce pojawiania się napisów lub wznowić pracę przerwana z powodu skończenia się pustych kartek.

Jeżeli ten czar zostanie użyty do kopiowania zaklęcia z księgi czarów, wówczas musisz dostarczyć niezbędnych kosztownych materiałów, jakbyś przepisywał je ręcznie (patrz *Magiczne zapiski wtajemniczeń*, strona 155 *Podręcznika Gracza*).

Ten czar nie tłumaczy skopiowanych zapisków. Jeżeli nie rozumiesz oryginału, nie pojmiesz też kopii.

Komponent materialny: Materiały niezbędne do kopiowania zaklęcia z księgi czarów (jeżeli dotyczy).

KOSZMARNĄ KOŁYSANKĄ

Zaklinanie (Przymus) [Dźwiękowy, wpływający na umysł]

Poziom: Brd 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Daleki (120 m + 12 m/poziom)

Cel: Jedno stworzenie

Czas trwania: Koncentracja + 2 rundy

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Wprowadzasz wybrane stworzenie w stan surrealistycznego, lunatycznego nibysnu. Wykonuje ono rzut obronny na Wolę – nieudany oznacza zakłopotanie, którego przyczyną jest myśl, iż przeniosło się w jakiś koszmarny.

KRUSZENIE

Transmutacja

Poziom: Drd 6

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: Jedna budowla lub konstrukt

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wytrwałość częściowo neguje (przedmiot)

Odporność na czary: Tak (przedmiot)

Wykorzystujesz erozję, która narusza sztucznie stworzoną budowlę, taką jak kamienny most czy drewniany budy-

nek, a także konstrukt lub każdy inny przedmiot niewykreowane przez samą naturę.

Ten czar zadaje przedmiotowi 1k6 uszkodzeń na poziom czarującego (trwałości się nie stosuje), aż do maksymalnie 15k6. Nie działa on na żywe stworzenia, jednakże wpływa na konstrukty. Maksymalny rozmiar przedmiotów, na które działa, zależy od twojego poziomu. Jeżeli rzucisz zaklęcie na obiekty o rozmiarze większym niż ten, na jaki możesz wpłynąć, wówczas zaklęcie się nie powiedzie.

Poziom	Rozmiar przedmiotu
Do 15	Wielki
16-18	Olbrzymi
18-20	Kolosalny

KRWAWY SZAŁ

Transmutacja

Poziom: Drd 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 runda/poziom

Wpadasz w szał nieco przypominający barbarzyński, ale mniej potężny. Otrzymujesz z tej racji premię +2 do Siły i Budowy oraz premię z morale +1 do rzutów obronnych na Wolę. Podlegasz jednakże także karze -1 do KP. Dodatkowa Budowa zwiększa punkty wytrzymałości o 1 na poziom, ale znikają one, gdy czar się kończy. Poza tym efekty są analogiczne do szału barbarzyńcy (patrz strona 25 w *Podręczniku Gracza*). Nie możesz używać w jego trakcie umiejętności, które wymagają koncentracji lub cierpliwości. Ponadto gdy czas działania zaklęcia dobiegnie końca, przez resztę spotkania jesteś zmęczony.

KWASOWA BURZA

Wywoływanie [Kwas]

Poziom: Czar/Zak 6

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Obszar: Walec (promień 6 m, wysokość 6 m)

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Refleks neguje połowę

Odporność na czary: Tak

Powołujesz do istnienia kwasowy deszcz. Ulewa zadaje 1k6 obrażeń od kwasu na poziom czarującego (maksimum 15k6).

Kondensator: Butelka kwasu.

KWASOWA OSŁONA MESTILA

Przyzywanie (Tworzenie) [Kwas]

Poziom: Czar/Zak 5

Komponenty: W, S, M, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 runda/poziom (P)

Otaczasz się płynną ochroną z kwasu, która cię nie rani. Jej istnienie nie przeszkadza ci normalnie oddychać i rzucać zaklęcia. Każde stworzenie atakujące cię wręcz zadaje normalne rany, ale jednocześnie otrzymuje 1k6 punktów obrażeń od kwasu +2 punkty na poziom czarującego. Broń zasięgowa – taka jak długie włócznie – nie naraża użytkowników w ten sposób. Kwasowa osłona nie chroni cię przed innymi formami ataku, takimi jak ogień.

Stworzenie, na którym jeździsz, w każdej rundzie otrzymuje takie same obrażenia, jakbyś dotykał je, korzystając z zaklęcia *źrący dotyk*. Wierzchowiec stara się pozbyć źródła bólu, co z kolei zmusza cię do wykonywania testu Jeździectwa (ST 30) w każdej rundzie – nieudany oznacza, że nie utrzymałeś się na grzbiecie.

Możesz wykonywać ataki dotykowe wręcz, jakbyś używał czaru *źrący dotyk*. Niemniej stworzenie, które cię połknie, nie otrzymuje obrażeń od tego czaru, jeżeli jego żołądek powoduje rany od kwasu.

Komponenty materialne: Garść czerwonych mrówek (żywych lub martwych).

Kondensator: Szklana rzeźba humanoida.

KWASOWE ZIONIECIE MESTILA

Przyzywanie (Tworzenie) [Kwas]

Poziom: Czar/Zak 3

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

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

Obszar: Stożek

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Refleks neguje połowę

Odporność na czary: Tak

Zioniesz chmurą kwasu w kształcie stożka. Zadaje ona 1k6 punktów obrażeń od kwasu na poziom czarującego (maksimum 10k6).

Komponent materialny: Garść czerwonych mrówek (żywych lub martwych).

LALKARZ

Zaklinanie (Przymus) [Wpływający na umysł]

Poziom: Brd 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: Jedno stworzenie

Czas trwania: 1 runda/poziom (P)

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Zmuszasz poddane temu zaklęciu stworzenie do naśladowania cię. Powtarza ono dokładnie twoje działania, chociaż podlega karze -4 do Siły i Zręczności. Wygląda niezdarne, zaś jego akcje nie są tak skuteczne, jakimi by były, gdybyś podejmował je osobiście. Możesz zmusić istotę do podjęcia akcji samobójczej, ale otrzymuje ona

wówczas prawo do kolejnego rzutu obronnego na Wolę – udany przełamuje czar. Jeżeli rzut ten się nie powiedzie, wówczas stworzenie pada, staje się bezradne i jest w stanie śpiączki trwającej 1k4 rundy.

Kontrolowanie istoty wymaga koncentracji. Jeżeli zostanie ona przerwana, wówczas możesz w swoim momencie inicjatywy odzyskać kontrolę nad ofiarą (akcja darmowa).

Każdy, kto obserwuje ofiarę, po udanym teście Wyczucia pobudek (ST 15 lub ST 10, jeżeli widać również kontrolującego ją barda) domyśli się, że jej akcje są w jakiś sposób kontrolowane.

To zaklęcie nie zapewnia ofierze żadnych zdolności nadzwyczajnych, nadnaturalnych, czaropodobnych oraz umiejętności rzucania czarów, nawet jeżeli ty je posiadasz i wykorzystujesz w czasie trwania *lalkarza*.

LAWINA ZAJIMARNA

Przyzywanie (Tworzenie) [Zimno]

Poziom: Czar/Zak 9

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Daleki (120 m + 12 m/poziom)

Obszar: Jeden kwadrat o boku 3 m/poziom

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Refleks częściowo neguje

Odporność na czary: Tak

Przyzywasz falę lodu, śniegu oraz śnieżnej brei, która zmywa wszystko, co znajdzie się na jej drodze. Cokolwiek znajduje się w początkowym obszarze zaklęcia, otrzymuje 1k4 punkty obrażeń od zimna na poziom czarującego (maksimum 25k4). Stojące stworzenia oraz przedmioty na wspomnianym terenie muszą wykonać rzut obronny na Refleks – nieudany oznacza, że fala śniegu i lodu poniesie je na odległość 1,5 metra na poziom czarującego. Nie zostaną w ten sposób zranione, ale skończą swój ruch leżąc.

Ślepe zaułki w korytarzach oraz podobne przeszkody uniemożliwiają lawinie dalsze poruszenie stworzeń. Na potrzeby gaszenia normalnego ognia, tę lawinę uznaje się za atak wodą.

LECZĄCE ŻĄDŁO

Nekromancja

Poziom: Drd 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Ty i jedno żywe stworzenie

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wytrwałość neguje

Odporność na czary: Tak

Zadajesz żywemu stworzeniu 1k6 punktów obrażeń +1 punkt/poziom, jednocześnie lecząc sobie dokładnie tyle samo punktów wytrzymałości. *Leczące żądło* nie może zwiększyć twych punktów wytrzymałości ponad normalne maksimum – nadmiarowe są tracone.

Komponenty materialne: Pięć wysuszonych ciał os.

LECZĄCY DOTYK

Nekromancja

Poziom: Czar/Zak 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wola neguje połowę (patrz opis)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Przenosisz część swojej życiowej esencji do innego stworzenia, lecząc je. Możesz wyleczyć do 1k6 punktów na dwa poziomy czarującego (maksimum 10k6), a w chwili rzucania zaklęcia decydujesz iloma kośćmi rzucisz. Otrzymujesz obrażenia równe liczbie wyleczonych istotcie ran. Ten czar nie pozwala wyleczyć podmiotu z większej liczby obrażeń niż twe aktualne punkty wytrzymałości +10, co oznacza dla ciebie śmierć.

LECZENIE WIARĄ

Przyzywanie (Leczenie)

Poziom: Kpn 1, Pal 1, Rcc 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wola neguje połowę (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Nakładając dłonie na żyjącą istotę, kanalizujesz pozytywną energię, która leczy 8 punktów obrażeń +1 punkt na poziom czarującego (do +5). Zaklęcie działa tylko na istoty mające to samo bóstwo opiekuńcze, co ty. Czar nie wpływa na podmiot nieposiadający patrona lub posiadający innego patrona niż ty, nawet jeżeli normalnie pozytywna energia by go zraniła.

LODOWY SZTYLET

Wywoływanie [Zimno]

Poziom: Czar/Zak 1

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

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

Efekt: Sztylet z lodu

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Refleks zmniejsza o połowę

Odporność na czary: Tak

Tworzysz kawałek lodu w kształcie sztyletu, który pędzi ku znajdującemu się w zasięgu zaklęcia celowi i działa jak broń wybuchowa. Zadaje on ofierze 1k4 punkty obrażeń od zimna na poziom czarującego (maksimum 5k4) – udany rzut obronny na Refleks zmniejsza ich liczbę o połowę. Stworzenia znajdujące się w promieniu 1,5 metra od celu otrzymują punkt obrażeń od zimna.

Komponent materialny: Kilka kropli wody powstałej ze stopionego lodu.

LOJALNY WASAL

Odpychanie [Praworządność]

Poziom: Pal 3 (Siamorphe)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Do 1 chętnego dotkniętego stworzenia/3 poziomy

Czas trwania: 10 minut/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Chronisz podmiot przed czarami wpływającymi na umysł, zapewniając wszystkim dotkniętym stworzeniom premię uświęconą +3 do rzutów obronnych przeciwko takim atakom. To zaklęcie chroni je również przed zostaniem magicznie przymuszonymi do skrzywdzenia ciebie lub jakiegokolwiek innej istoty pod działaniem *lojalnego wasala*. Każda próba zrobienia czegoś takiego (obojetnie czy sprawiający to efekt powstał przed, czy po rzuceniu tego czaru) liczy się jako rozkaz samobójczy, uruchamiając odpowiednie reakcje i być może kończąc kontrolujący czar. Jeżeli podmiot dobrowolnie próbuje cię skrzywdzić, wówczas niniejsze zaklęcie automatycznie dla niego dobiega końca.

Objęte tym czarem stworzenia otrzymują korzyści z czaru *błogosławieństwo*, dopóki znajdujesz się w zasięgu ich wzroku.

ŁASKA ILMATERA

Nekromancja

Poziom: Kpn 4 (Ilmater), Pal 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: Chętne stworzenie

Czas trwania: 1 minuta/poziom lub chwilowy

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

Ten czar ma dwa możliwe efekty.

Bośka wytrwałość. Podmiot staje się niepodatny na sfluencja, efekty uroków, przymusy oraz ataki, które działają przez zadawanie bólu. Na czas trwania czaru zostaje zawieszona działająca każdego ataku lub efektu (czy to wpływającego na to stworzenie w chwili jego rzucenia, czy też pojawiającego się później), który powoduje, iż będzie on odczuwać mdłości, będzie otumaniony, wyczerpany, zmęczony, oszołomiony lub zataczający się (a zatem odzyskuje przytomność, jeżeli był nieprzytomny z powodu jednego z tych efektów). Podmiot pozostaje przytomny, mając od -1 do -9 punktów wytrzymałości i może nawet w tym stanie co rundę wykonywać częściową akcję. Ten wariant czaru trwa 1 minutę na poziom. Gdy działanie zaklęcia się kończy, wówczas wszelkie zawieszone przy jego użyciu efekty, które nadal byłyby aktywne (takie jak zmęczenie, do którego usunięcia potrzebne jest 8 godzin odpoczynku) ponownie zaczynają mieć znaczenie. Efekty o czasie trwania, który dobiegł końca w trakcie działania niniejszego czaru, nie zaczynają funkcjonować po jego zakończeniu.

Pakt męczeństwa. Ty oraz podmiot zamieniacie się całkowitą liczbą punktów wytrzymałości. Ten wariant działa tylko wtedy, jeżeli w chwili rzucenia tego czaru masz więcej punktów wytrzymałości niż wybrane stworzenie. Jeśli ta istota była nieprzytomna i umierająca, wówczas ty będziesz w takim stanie. Jeżeli była nieprzytomna i ustabilizowana, i ty takim się staniesz. Ten czar przenosi jedynie faktyczne, a nie tymczasowe punkty wytrzymałości.

Kapłani i paladyni, którzy nie czczą Ilmater, nadają temu zaklęciu miano odpowiadające imieniu swojego bóstwa – na przykład *łaska Torma*.

ŁASKA MYŚLIWEGO

Transmutacja

Poziom: Trp 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: Patrz opis

Czar sprawia, iż twój łuk staje się skuteczniejszy niż zwykle. Twój następny atak tym orężem (jeżeli wykonasz go przed końcem następnej rundy) trafia i automatycznie grozi krytykiem. Jeżeli w rundzie następującej po rzuceniu tego czaru nie wykonasz trafienia, wówczas jego efekt zostaje zmarnowany.

ŁATWY SZLAK

Odpychanie

Poziom: Drd 2, Trp 2, Zwh 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Efekt: 9-metrowy stożek rozciągający się za tobą

Czas trwania: 1 godzina/poziom (P)

Rzut obronny: Żaden (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Promieniujesz energią, która delikatnie odpycha na bok rośliny, ułatwiając przejście i kryjąc trop po przejściu.

Każdy, kto znajduje się na obszarze działania czaru (włączając w to ciebie), odczuwa jego wpływ – dzięki niemu poszycie odsuwa się na bok podczas przejścia tych osób. W praktyce wędrowcy uzyskują „szlak” wiodący przez dowolny teren (patrz Tabela 9-5: Teren a ruch podróży, strona 143 *Podręcznika Gracza*). Gdy efekt czaru minie, wówczas rośliny wracają do normalnego kształtu. ST tropienia kogoś poruszającego się wraz z obszarem tego czaru ulega zwiększeniu o +5 (odpowiednik maskowania śladów).

Ten czar nie wpływa na stworzenia roślinne (to znaczy, że nie są one odpychane ani trzymane na odległość).

ŁONO ZIEMI

Odpychanie

Poziom: Drd 4, Hth 4, Trp 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Ty oraz jedno inne stworzenie/poziom

Czas trwania: 10 minut/poziom (P)

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Schodzisz w ochronny bąbel utworzony w ziemi poniżej miejsca, gdzie stoisz. Obserwujące cię osoby widzą, że zapadasz się w ziemi, jakby otworzyła się ona i połknęła twoje ciało. Nie możesz wejść do *łona ziemi* przez skałę lub kamień, a jedynie przez uprawną glebę.

W *łonie ziemi* 3 metry pod powierzchnią jesteś bezpieczny. Osoba, która się w nim znajduje, nie może zostać wykryta za pomocą czarów wieszczzenia z poziomu 4. i niższego.

Możesz ze sobą zabrać jedno dodatkowe stworzenie na poziom czarującego. Wszystkie istoty, które mają się z tobą udać do *łona ziemi*, muszą się dotykać (na przykład, stać w kręgu, trzymając się za ręce).

W *łonie ziemi* oddychasz swobodnie, chociaż ciasna przestrzeń ogranicza cię tak, że nie dasz rady rzucać czarów z komponentami somatycznymi. Możesz jednakże mówić do każdego, kto ci towarzyszy. Bez pomocy magii nie jesteś jednak w stanie słyszeć ani widzieć niczego, co znajduje się na powierzchni.

W dowolnej chwili możesz zakończyć działanie tego zaklęcia, ale osoby towarzyszące ci nie mają takiego prawa. Po zakończeniu działania czaru wszyscy znajdujący się w *łonie ziemi* wracają na miejsce, gdzie stali przed jego rzuceniem.

MACHINA CZARÓW

Odpychanie [Moc]

Poziom: Czar/Zak 8

Komponenty: W, S, M, KPD

Czas rzucania: 10 minut

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

Efekt: Magiczne koło o promieniu 1,5 m

Czas trwania: Patrz opis

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak (patrz opis)

Tworzysz dysk magicznej energii o średnicy 3 metrów oraz grubości 60 centymetrów. W chwili kreacji jest on bezcielesny oraz niewidzialny. Jeżeli w promieniu

3 metrów od *machiny czarów* zostanie rzucone zaklęcie lub użyta zdolność czaropodobna, wówczas czar się aktywuje, wchłania magiczną energię, po czym zaczyna świecić się i wirować, jaśniejąc z siłą pochodni. W podobny sposób *machina czarów* wchłania większość wycelowanych w nią zaklęć. Wszystkie te efekty są pochłaniane jakby była ona *berłem wchłaniania* o nieograniczonej pojemności. Z czasem (1 godzinę na wchłonięty poziom czaru) *machina* zwalnia, zatrzymuje się i znów staje się przezroczysta, ale jest w stanie wchłaniać magiczną energię bez końca.

Jeżeli aktywna *machina czarów* wejdzie w kontakt z jakimkolwiek trwałym (nie ładowanym lub jednorazowym) magicznym przedmiotem, wówczas niszczy go, eksplodując i zadając 1k6 obrażeń od mocy na poziom czarującego (maksimum 20k6) wszystkim stworzeniom w zasięgu, przy okazji ulegając zniszczeniu.

Magia już obecna w chwili stworzenia *machiny czarów* (taka jak *glif strzeżenia*) lub też wniesiona na obszar (choćby rzucony na stworzenie czar *niewidzialność*) nie jest wchłaniana, chyba że zostanie w jakiś sposób skierowana przeciwko temu zaklęciu (na przykład napierające na nią *pole antymagii*). Ten czar wchłania każde skierowane nań *rozproszenie magii*. Zaklęcie *wykrycie magii* rzucone poza zasięgiem *machiny czarów* wykrywa ją normalnie. Zaklęcie *dezintegracja*

powoduje, iż *machina czarów* eksploduje, jakby weszła w kontakt z magicznym przedmiotem.

Przygotowywanie zaklęć w świetle dostarczonym przez *machinę czarów* zabiera tylko połowę normalnego czasu.

Komponenty materialne: Dysk z wypolerowanej kości, jedna z twoich łez oraz srebrne koło warte 1000 sz.

Koszt w PD: 250 PD.

MASOWA TELEPORTACJA

Transmutacja [Teleportacja]

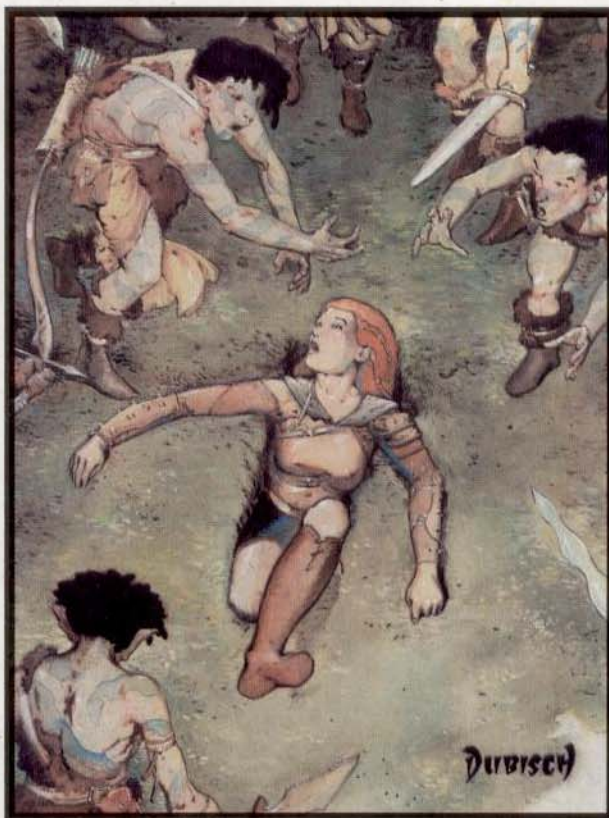
Poziom: Czar/Zak 7

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 cała runda

Cel: Dotknięte przedmioty lub chętne stworzenia ważące do 50 kg/poziom

Działa jak *teleportacja* (patrz strona 248 *Podręcznika Gracza*), ale z wyszczególnioną wcześniej różnicą. Rzu-



Łono ziemi

cając czar *masowa teleportacja* nie musisz sam się teleportować.

MASOWY KAMUFLAŻ

Transmutacja

Poziom: Drd 4, Trp 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: Dowolna liczba stworzeń, z których żadne dwie nie mogą być od siebie dalej niż 18 m

Czas trwania: 10 minut/
poziom

Działa tak jak *kamuflaż*, ale efekt porusza się wraz z grupą. Czar przestaje działać na każdą osobę, która oddali się o więcej niż 18 metrów od najbliższego członka grupy. Jeżeli wpływa tylko na dwie istoty, wówczas kamuflaż traci tą, która się oddala. Jeżeli obie się oddalają, wówczas obie stają się widoczne, gdy odległość między nimi przekroczy 18 metrów.

MATRYCA CZARÓW SIMBUL

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 5

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Do czterech twoich czarów

Czas trwania: 10 minut/
poziom (P)

Tworzysz magiczną matrycę, która pozwala ci na przechowanie czterech czarów maksymalnie 3. poziomu. Możesz następnie rzucić je pojedynczo, wykorzystując do tego jedynie akcję darmową. Najpierw rzucasz *matrycę czarów Simbul*, następnie w kolejnych rundach zaklęcia, które ma ona przechowywać (matryca zamyka się po czwartej rundzie i nie można już dodać więcej czarów, nawet jeżeli nie jest pełna). W matrycy można umieścić tylko te zaklęcia, względem których działa atut Przyspieszenie czaru. Każdy czar umieszczony w matrycy powoduje 1k6 obrażeń, których nie możesz wyleczyć w żaden sposób w czasie jej istnienia.

W czasie działania *matrycy czarów Simbul* możesz rzucić dowolne umieszczone w niej zaklęcie, poświęcając na to akcję darmową. To działanie liczy się jako rzucenie przyspieszonego zaklęcia, więc nie możesz aktywować czaru z matrycy i w tej samej rundzie rzucić przyspieszonego czaru. Zaklęcie rzucone dzięki *matry-*

cy czarów Simbul natychmiast znika i nie masz prawa użyć go ponownie w ten sposób. Każde znajdujące się w matrycy zaklęcie liczy się jako przygotowany czar na potrzeby efektów, które wpływają na przygotowane zaklęcia.

Udane zniszczenie *matrycy czarów Simbul* za pomocą *rozproszenia magii* rozprasza wszystkie znajdujące się w niej zaklęcia. *Pole antymagii* zawiesza jej działanie, ale nie niszczy (matryca ponownie staje się aktywna, gdy tylko znajdziesz się poza *polem antymagii*). Jeżeli umrzesz, wówczas wszystkie znajdujące się w matrycy czary nieszkodliwie wyparowują.

Kondensator: Kawałek bursztynu wart minimum 500 sz.

MIGOCZĄCA KULA

Wywoływanie [Elektryczność]

Poziom: Czar/Zak 3

(Halruaa)

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Daleki (120 m + 12 m/poziom)

Obszar: Fala o promieniu 6 m

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Refleks
neguje połowę

Odporność na czary: Tak

Działa tak samo jak *kula ognista*, z wyszczególnioną wcześniej różnicą. Ponadto zaklęcie zadaje obrażenia od elektryczności.

Komponent materialny: Szklana kulka oraz odrobina tlenku żelaza.



Masowa teleportacja

MISTYCZNY BICZ

Wywoływanie [Elektryczność, zło]

Poziom: Kpn 3 (Bane)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 0 m

Efekt: Bicz z elektryczności

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wytrwałość neguje (patrz opis)

Odporność na czary: Tak

Tworzysz długi bicz z niematerialnej czerwonej energii, który emanuje z twojej dłoni i nigdy cię nie rani. Władaj nim, jakby był to prawdziwy bicz, a ty byłbyś biegły w posługiwaniu się nim. Ataki tym orężem to ataki dotykowe na dystans. *Mistyczny bicz* zadaje 1k8 punktów obrażeń od elektryczności +1 punkt na dwa poziomy cza-

rującego (maksimum +5). Ponieważ oręż jest niematerialny, więc do zadawanych obrażeń nie dodajesz modyfikatora ze swojej Siły. Trafione stworzenie musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość – nieudany oznacza otumanienie na 1 rundę.

Jeżeli bicz trafi, wówczas możesz wypuścić go z dłoni, a on wtedy będzie automatycznie kontynuował atakowanie tego samego celu, a ty uwolnisz dłoń. Oręż atakuje z twoją bazową premią do ataku, niemniej w tej sytuacji może wykonać tylko jeden atak w rundzie. Jeśli ofiara takich ataków padnie nieprzytomna, umrze lub ulegnie zniszczeniu, wówczas bicz powraca do ciebie w swojej następnej akcji. Jeżeli nie chwycisz go w rundzie, w której powrócił, wówczas znika. Niemniej w pozostałych przypadkach możesz go użyć przeciwko innemu stworzeniu, rozpoczynając cykl od nowa.

MORDERCZA MGŁA

Wywoływanie [Ogień]

Poziom: Drd 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Efekt: Chmura rozpościerająca się na obszarze o promieniu 9 m i wysokości 6 m

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Refleks neguje połowę (patrz opis)

Odporność na czary: Tak

Tworzysz chmurę bardzo gorącej pary oddalającej się od ciebie w linii prostej z szybkością 3 metrów. Każda istota znajdująca się w oparach otrzymuje 2k6 obrażeń i pada ofiarą permanentnego oślepienia. Stworzenie na obszarze chmury, któremu powiedzie się rzut obronny na Refleks, otrzymuje jedynie połowę obrażeń i nie zostaje oślepione. Istota znajdująca się w oparach musi w każdej rundzie wykonywać rzuty obronne, aby uniknąć działania tego zaklęcia.

Każde stworzenie w chmurze ma ukrycie 1/4. Wiatr nie wpływa na szybkość i kierunek poruszania się oparów. Jednakże średni wiatr (16+ km/h) rozprasza chmurę w 4 rundy, zaś silny (31+) – w 1 rundę.

MROCZNA DROGA

Iluzja (Cień)

Poziom: Kpn 3 (Maska)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

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

Efekt: Stworzony z mocy most o szerokości 60 centymetrów, grubości 2,5 centymetra oraz długości do 6 m/poziom

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

Tworzysz pozbawiony wagi, niezniszczalny most przypominający wstęgę. *Mroczna droga* musi zostać zakończona po obu jej stronach, ale może za to biec pod dowolnym kątem. Podobnie do *ściany mocy*, musi w chwili stworzenia pozostać ciągła i nieprzerwana. Zazwyczaj wykorzystuje się ją do pokonania szczeplin lub innych niebezpiecznych obszarów. Stworzenia mogą poruszać się po *mrocznej drodze* bez żadnych kar, jako że nie jest ona bardziej śliska niż typowe podłoże w podziemiach. Ty (ale nikt inny) otrzymujesz premię za biegłość +5 do wszystkich testów Równowagi wykonywanych na jej obszarze.

Mroczna droga może utrzymać maksymalnie 100 kilogramów na poziom czarującego. Stworzenia, które spowodują, iż całkowity ciężar znajdujących się na niej istot przekroczy ten limit, przenikają przez nią jakby nie istniała. Ty jednak nigdy nie spadniesz przez *mroczną drogę*, chyba że twoja waga przekracza ograniczenia nakładane przez zaklęcie.

MROCZNY OGIEŃ

Wywoływanie [Ogień]

Poziom: Kpn 3 (panteon drowów)

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 0 m

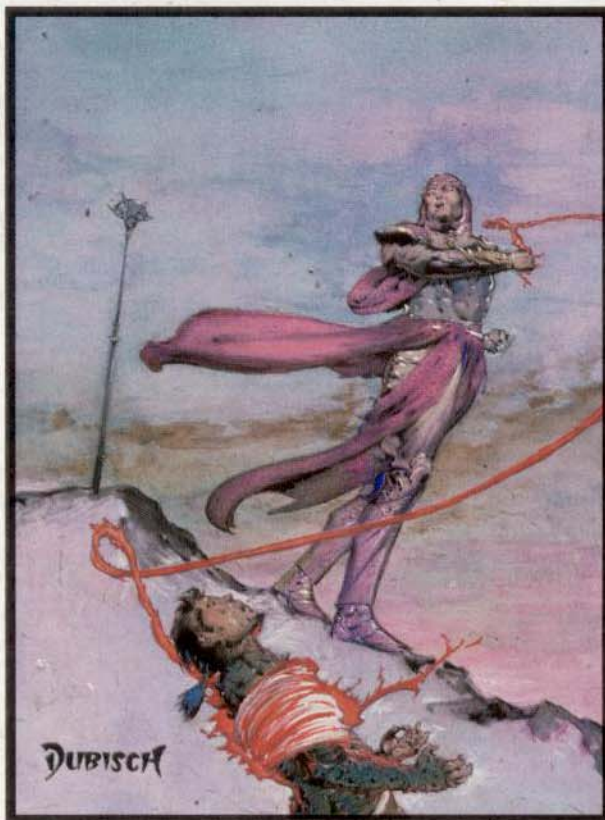
Efekt: Płomień na twojej dłoni

Czas trwania: 1 runda/poziom (P)

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

Na twojej dłoni pojawiają się mroczne płomienie, którymi możesz ciskać lub dotykać wrogów. Obejmują one otwartą dłoń, a nie ranią ciebie i nie niszczą twojego ekwipunku. Nie emitują światła, ale dostarczają tyle samo ciepła, co normalny ogień.



Mistyczny bicz

Wykonując udany atak dotykowy wręcz, zadajesz przeciwnikom obrażenia od ognia w wysokości $1k4 +1$ na dwa poziomy czarującego (maksimum $+10$). Ewentualnie możesz ciskać płomieniami na dystans do 36 metrów jak bronią rzucaną. W tym przypadku wykonujesz atak dotykowy na dystans (bez przyrostu zasięgu) i zadajesz takie same obrażenia jak przy ataku wręcz. Nie możesz cisnąć płomieni ponownie zanim na twojej dłoni nie pojawią się kolejne.

Normalny wzrok nie pozwala dostrzec *mrocznego ognia*, ale już widzenie w ciemnościach to umożliwia (analogicznie do obserwowania za jego pomocą normalnego płomienia). Oznacza to, że można tego czaru użyć do dawania sygnałów czy oznaczania punktów orientacyjnych dla stworzeń widzących w ciemnościach.

Ten czar nie działa pod wodą.

MŚCIWOŚĆ

Przyzywanie (Leczenie)

Poziom: Brd 5, Kpn 4 (Jergal), Pal 4

Komponenty: W, S, M, KO

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięty martwy sojusznik

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Żaden (patrz opis)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Dotykasz niedawno zabitego sojusznika i tymczasowo przywracasz go do życia, by kontynuował walkę. Może on być martwy maksymalnie przez okres do 1 rundy/poziom czarującego. Stworzenie funkcjonuje tak, jakby został na nie rzucony czar *przywołanie z martwych*, z tą jednak różnicą, iż nie traci poziomu oraz ma połowę normalnych punktów wytrzymałości. Przez czas trwania *mściwości* jej podmiot jest żywy (a nie nieumarły) i może zostać normalnie wyleczony, ale w chwili, gdy dobiegnie on końca, umiera. Przez czas działania niniejszego zaklęcia na jego podmiot nie działają *przywołanie z martwych* oraz *wskrzeszenie*.

Postać otrzymuje premię z morale $+1$ do ataków, obrażeń, rzutów obronnych oraz testów względem stworzenia, które ją zabiło.

Komponent materialny: Wart 500 sz. diamentowy pył, którym posypuje się ciało.

NADEJŚCIE ZAGŁADY

Iluzja (Wzorzec)

Poziom: Kpn 4 (Beshaba)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 24 m

Effekt: Osiem sześcianów o krawędzi 3 m rozciągających się z pozycji czarującego

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Wypełniasz obszar iluzoryczną, czarną, pełzającą mgłą, która odrobinę przypomina tysiące cienkich, chwytnych

macek. Ty oraz jedno dotknięte przez ciebie stworzenie jesteście niepodatni na efekt tego czaru i bez trudu możecie widzieć poprzez opary, które powstają w jego wyniku. Rzucając zaklęcie, decydujesz czy efekt ma być stacjonarny, czy będzie oddalał się od ciebie z szybkością 3 metrów na rundę.

Mgła całkowicie ogranicza wszelką widoczność (włączając w to widzenie w ciemnościach) na dystans większy niż 1,5 metra. Stworzenie znajdujące się w odległości 1,5 metra ma ukrycie $1/2$ (ataki wykonuje się z szansą chybiecia 20%). Stworzenie znajdujące się dalej posiada zaś całkowite ukrycie (ataki wykonuje się z szansą chybiecia 50%, a ponadto atakujący nie może lokalizować celu za pomocą wzroku).

Średni wiatr ($16+$ km/h) rozprasza *nadejście zagłady* w 4 rundy, a silny ($31+$ km/h) w 1 rundę.

Stworzenia na obszarze mgły muszą wykonać rzut obronny na Wolę – nieudany oznacza oszołomienie przez czas przebywania w chmurze.

Ten czar nie działa pod wodą.

NAPIĘTE NERWY KAUPAERA

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Żaden (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak

Polepszasz reakcję walczącego podmiotu, zapewniając mu premię $+5$ do testów inicjatywy.

NAWIEDZAJĄCA MELODIA

Zaklinanie (Przymus) [Dźwiękowy, wpływający na umysł]

Poziom: Brd 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: 1 istota/poziom

Czas trwania: 10 minut/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Twoja pieśń lub poemat powodują u inteligentnych stworzeń głęboką depresję. Każda istota z Intelktem 10 lub większym jest wstrząśnięta (kara z morale -2 do testów ataków, obrażeń oraz rzutów obronnych).

NIELUDZKA REGENERACJA

Przyzywanie (Leczenie)

Poziom: Drd 5, Kpn 5

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte żywe stworzenie

Czas trwania: 1 runda/2 poziomy

Rzut obronny: Wola neguje połowę (nieškodliwy)
Odporność na czary: Tak (nieškodliwy)

Obdarzasz podmiot zdolnością regeneracji, posiadana przez niektóre potwory. Wszelkie ataki wymierzone w owo stworzenie – z wyjątkiem opartych na kwasie i ogniu – zamiast zwykłych obrażeń powodują stłuczenia. Istota leczy owe stłuczenia w tempie 4 punktów na rundę.

Regenerujące się stworzenie, które na skutek stłuczeń straciło przytomność, można zabić dzięki coup de grace. Ten atak musi jednak zadawać obrażenia od ognia lub kwasu.

Formy ataku, które nie powodują obrażeń obniżających punkty wytrzymałości (na przykład: większość trucizn i dezintegracja), ignorują regenerację. Nie przywraca ona również punktów wytrzymałości utraconych z powodu głodu, duszenia się lub pragnienia.

Regenerującemu się stworzeniu mogą odrósnąć stracone części ciała (choć zaklęcie nie trwa na tyle długo, by umożliwić odróśnięcie fragmentów ciała większych niż palce). Ponadto przytwierdzone utracone kończyny w akcji będącej odpowiednikiem ruchu przyrastają na powrót. Odcięte części ciała, które nie zostaną przyczepione, usychają i umierają w normalny sposób.

Gdy działanie tego czaru dobiega końca, wówczas wszystkie stłuczenia otrzymane przez jego podmiot zmieniają się w normalne obrażenia.

NIEPOKÓJ

Odpychanie [Dźwiękowy]

Poziom: Brd 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Jedno żywe stworzenie

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Twoja pieśń lub wiersz wzbudza w ofierze uczucie paranoi. Objęte zaklęciem stworzenie ogranicza swe ruchy tak, by unikać jakiegokolwiek fizycznego kontaktu,

nawet z sojusznikami. Jeżeli zostanie zaatakowane w walce wręcz i nie może uciec, wówczas przejdzie do całkowitej obrony (opcja walki).

NIEUMARŁA POCHODNIA

Nekromancja

Poziom: Czar/Zak 3

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Jeden cielesny nieumarły

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieškodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieškodliwy)



Nawiedzająca melodia

Sprawiasz, że z wybranego cielesnego nieumarłego wydobywa się zimna niebieska energia negatywnie wpływająca na siły życiowe żywych stworzeń, ale niedziałająca na przedmioty i innych nieumarłych. Wybrana istota zadaje atakami wręcz dodatkowe 2k4 punkty obrażeń. Jeżeli jej ofiara posiada odporność na czary, wówczas należy ją spróbować przełamać za pierwszym razem, gdy nieumarły atakuje. Jeśli odporność zadziała, to nie wpływa na nią dane rzucenie *nieumarłej pochodni*.

Jeżeli istota, na którą rzuciłeś ten czar, zostanie zniszczona, wówczas *nieumarła pochodnia* płonie w miejscu jej odejścia do

końca czasu trwania czaru. Osoby, które dotkną pozostałości rzezonego nieumarłego, otrzymują wspomniane wcześniej obrażenia. Jeżeli nieumarły przyjmie bezcielesną postać (na przykład wampir przyjmujący postać gazową), wówczas czar rozprasza się, nie czyniąc żadnych szkód.

Komponent materialny: Żyjący lub martwy świetlik bądź robaczek świętojański.

NIEUMARŁY PO ŚMIERCI

Nekromancja [Zło]

Poziom: Kpn 7 (Bane)

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: Dótyk

Cel: Dotknięte chętne żywe stworzenie

Czas trwania: Ciągły aż do wykorzystania

Rzut obronny: Żaden (patrz opis)

Odporność na czary: Nie

Wydzierasz stworzeniu część jego siły życiowej, wypaczając ją negatywną energią i mocą nieśmierci, po czym wiążesz ją na powrót z jego ciałem, by sprawić, że po śmierci przejdzie bluźnierczą przemianę.

Ofiara czaru traci 2 punkty Budowy, a po śmierci spaczona siła życiowa powoli przemienia jej ciało, w wyniku czego ożywa ona podczas najbliższego zachodu słońca, stając się kryptowym pomiotem (patrz szablon kryptowego pomiotu w Rozdziale 7). Jeżeli szczątki nieszczęśnika zostaną zniszczone, wówczas czar *nieumarły po śmierci* nie jest w stanie go ożywić po śmierci w opisanym tu sposób.

Jeśli niniejsze zaklęcie zostanie rozproszone przed śmiercią ofiary, wówczas nie odzyskuje on utraconych 2 punktów Budowy.

Komponent materialny: Kawałek obsydianu w kształcie serca, który umieszczasz na torsie ofiary, oraz czarny onyks wart przynajmniej 50 sz na każdą KW, jaką miała ona w chwili rzucenia czaru, który z kolei umieszczasz w jej ustach.

NIEUMARŁY PORUCZNIK

Nekromancja

Poziom: Czar/Zak 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Jeden nieumarły

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Obdarzasz nieumarłego mocą rozkazywania innym nieumarłym, których kontrolujesz. Wybrane stworzenie musi mieć Intelkt co najmniej 5. Inni nieumarli znajdujący się pod twoją kontrolą wykonują rozkazy wybranej istoty tak, jakbyś to ty je wydał. Oczywiście sam możesz normalnie wydawać polecenia nieumarłym, zmieniając rozkazy podmiotu tego czaru.

NYBORA DELIKATNE PRZYPOMNIENIE

Zaklinanie (Przymus) [Wpływający na umysł]

Poziom: Czar/Zak 1 (Czerwoni Magowie)

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Jedno żywe stworzenie

Czas trwania: 2 rundy

Rzut obronny: Wytrwałość neguje

Odporność na czary: Tak

Ten czar był bardzo popularny wśród nadzorców niewolników oraz tych, którzy chcieli mieć odrobinę szybciej pracującą służbę. Obecnie Czerwoni Magowie wykorzystują go głównie jako czar bojowy.

Ofiara zaklęcia czuje ostry, niemal agonalny ból, który sprawia, iż jest przez 1 rundę oszołomiona (nie

podejmuje akcji, ale może normalnie bronić się przed atakami). Otrzymuje też na czas trwania zaklęcia karę -1 do ataków, rzutów obronnych i większości testów. Jednakże zyskuje również premię z okoliczności +2 do Siły.

Kondensator: Kij długości przynajmniej 30 centymetrów.

NYBORA GNIEWNA REPRYMENDA

Zaklinanie (Przymus) [Wpływający na umysł]

Poziom: Czar/Zak 8 (Czerwoni Magowie)

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Jedno żywe stworzenie

Czas trwania: 1 runda/poziom (P)

Rzut obronny: Patrz opis

Odporność na czary: Tak

Nybora gniewna reprymenda to potężniejsza wersja *Nybora surowej nagany*. To zaklęcie powoduje dręczący ból i gwałtowne konwulsje. Wskazane stworzenie musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość – nieudany oznacza natychmiastową śmierć. Jeżeli ofiara przeżyje, wówczas musi również wykonać udany rzut obronny na Wolę, który pozwala uniknąć dalszych efektów, a są to: oszołomienie oraz kara -4 do rzutów obronnych na cały czas trwania czaru.

Kondensator: Bicz.

NYBORA ŁAGODNE UPOMNIENIE

Zaklinanie (Przymus) [Wpływający na umysł]

Poziom: Czar/Zak 3 (Czerwoni Magowie)

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Jedno żywe stworzenie

Czas trwania: 1 runda/poziom (P)

Rzut obronny: Wytrwałość neguje

Odporność na czary: Tak

Ulepszona wersja *Nybora delikatnego przypomnienia* powoduje u podmiotu intensywny ból. Podmiot jest oszołomiony przez 1k4 rundy i otrzymuje na czas trwania czaru karę -2 do ataków, rzutów obronnych oraz większości testów. Jednakże zyskuje również premię z okoliczności +2 do Siły.

Kondensator: Zaostrzony kij długości przynajmniej 30 centymetrów.

NYBORA SUROWA NAGANA

Zaklinanie (Przymus) [Wpływający na umysł]

Poziom: Czar/Zak 7 (Czerwoni Magowie)

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Jedno żywe stworzenie

Czas trwania: 1 runda/poziom (P)

Rzut obronny: Patrz opis

Odporność na czary: Tak

Ten czar powoduje kłujący ból, znacznie potężniejszy niż powodowany przez *Nybora delikatne przypomnienie* oraz *Nybora łagodne upomnienie*. Wybrane stworzenie musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość – nieudany oznacza natychmiastową śmierć. Jeżeli ofiara przeżyje, wówczas musi również wykonać udany rzut obronny na Wole, który pozwala uniknąć dalszych efektów, a są to: oszołomienie przez 1k4 rundy i kara -2 do ataków, rzutów obronnych oraz większości testów na czas trwania czaru. Niemniej ofiara otrzymuje również premię z okoliczności +2 do Siły.

Kondensator: Zaostrzony metalowy pręt długości przynajmniej 30 centymetrów.

OBERWANIE CHMURY

Wywoływanie

Poziom: Drd 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 runda

Zasięg: Daleki (120 m + 12 m/poziom)

Obszar: Emanacja o promieniu 30 metrów

Czas trwania: 10 minut/poziom (P)

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Sprawiasz, że zbierają się chmury i zaczyna padać obfity deszcz. Opady zmniejszają zasięg widzenia o połowę oraz powodują karę -4 do testów Przeszukiwania i Zauważania. Automatycznie gaszą niechronione płomienie oraz mają 50% szans na zgaszenie chronionych. Testy ataków bronią dystansową oraz Nasłuchiwania podlegają karze -4.

Ten czar nie działa w budynkach, pod ziemią, pod wodą oraz w klimacie pustynnym. Gdy dobiega końca, przez następne 10 minut woda paruje. Stworzona mocą tego zaklęcia woda nie gasi pragnienia i nie nadaje się do podlewania roślin.

OBSERWACJA NATURY

Nekromancja

Poziom: Drd 0, Hth 0, Trp 1

Komponenty: S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Cwierć koła emanujące od ciebie do granicy zasięgu

Czas trwania: 10 minut/poziom

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Czar analogiczny do zaklęcia *obserwacja śmierci*, ale działający tylko na zwierzęta i rośliny. Dodatkowo pozwala również na ustalenie wielu innych bardziej błahych informacji o zwierzętach i roślinach (czy rośliny nie mają za mało wody, czy zwierzęta nie są niedożywione i tak dalej).

OGŁUSZAJĄCY BRZDĘK

Transmutacja [Dźwiękowy]

Poziom: Pal 1 (Gaerdal Żelaznoręki)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięta broń

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy, przedmiot)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy, przedmiot)

Wzmacniasz dotkniętą broń za pomocą magii tak, że gdy uderzy ona o twardą powierzchnię – taką jak podłoga, ściana lub istota – wówczas emituje głośny brzdęk. Przedmiot może spowodować jeden hałas na rundę. Brzdęk działa analogicznie do kamienia grzmotów (patrz strona 113 *Podręcznika Gracza*) z tą różnicą, że nie wpływa ani na czarującego, ani na broń. Ponadto głuchota utrzymuje się minutę.

W przypadku, gdy atak bronią nie dojdzie celu, ale wynik testu będzie wystarczający, by atak dotykowy wręcz zakończył się sukcesem, wówczas *ogłuszający brzdęk* ulega aktywacji.

OGNISTA DŁOŃ

Wywoływanie [Światło]

Poziom: Drd 1, Hth 1, Kpn 1 (Selune), Trp 1, Zwh 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

Otaczasz swoją dłoń migocącymi, przypominającym zbiór wciąż odnawiających się iskier drobinkami światła o wybranej przez ciebie barwie (nie możesz jej zmienić już po rzuceniu czaru). Światło *ognistej dłoni* odpowiada jasności świecy, ale nie dostarcza ciepła ani nie podpada przedmiotów.

Ognista dłoń może wyprowadzić atak dotykowy wręcz – jeden na poziom. Jeżeli trafione zostanie żywe stworzenie, wówczas czar zadaje mu 1k4 punkty obrażeń +1 punkt/poziom (maksimum +5). Nieumarłym *ognista dłoń* zadaje 1k6 punktów obrażeń +1 punkt/poziom (maksimum +5). Nie wpływa ona na stworzenia, które nie są ani żywe, ani nieumarłe (takie jak konstrukty).

OGNISTE PAJĄKI

Przyzywanie (Wezwanie) [Ogień]

Poziom: Czar/Zak 6

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

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

Effekt: 240 ognistych pajaków w fali o promieniu 6 metrów

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Refleks neguje połowę

Odporność na czary: Tak

Wzywasz rój 240 żywiołaków ognia o rozmiarze zwykłych pajaków. Każdy ognisty pajak ma 1/4, k8 KW (1 pw), szybkość 3 m (wspinanie 3 m) oraz KP 18

(+8 rozmiar). Rozdzielają się równomiernie w początkowym obszarze działania czaru (na polu o boku 1,5 metra mieści się sześć tych stworzeń), a po pierwszej rundzie poruszają się jak rój, szukając stworzeń oraz przedmiotów, które mogłyby zaatakować i podpalić. Atak ognistych pajaków na obszarze pola o boku 1,5 metra można traktować jak atak obszarowy przez grupę, zadający obrażenia od ognia równe liczbie pajaków na polu (rzut obronny na Refleks zmniejsza liczbę ran o połowę). W przeciwieństwie do czaru *petzająca zagłada*, ogniste pajaki nie giną po zadaniu obrażeń i znikają tylko gdy zostaną zabite, w jakiś sposób wygnane na ojczysty plan lub skończy się działanie zaklęcia. Są w stanie podpalić palne przedmioty, jeżeli spoczywają na takowym przez 2 lub więcej rundy.

Jako żywiołaki ognia, te pajaki są niepodatne na ogień, ale zatrzymują je bariery blokujące neutralnych przybyszy. Zabija je woda oraz inny niepalny płyn (włączając w to kwas), przy czym flaszka niszczy 2k4 ze znajdujących się na polu o boku 1,5 metra, będącym celem ataku oraz zadając 1 punkt obrażeń od rozprysku na sąsiednich polach (czyli zabijając jednego pajaka na każdym z nich).

Jeżeli któreś ze stworzeń zginie, wówczas rój się skupia, zmniejszając obejmowany przez siebie obszar i utrzymując gęstość sześciu stworzeń na każdym polu o boku 1,5 metra.

Drowy użyły tego czaru tysiące lat temu, by podpalić sporą część tego, co obecnie jest Granicznym Lasem, zwiększając jeszcze dystans dzielący go od puszczy Cormanthoru.

Komponent materialny: Garść rubinów lub pyłu rubinowego o wartości przynajmniej 500 sz.

OGNISTY SZTYLET

Wywoływanie [Ogień]

Poziom: Czar/Zak 2 (Czerwoni Magowie), Hth 2

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 0 m

Efekt: Promień przypominający sztylet

Czas trwania: 1 minuta/poziom (P)

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

Z twojej dłoni wyrzeliwuje długi na 30 centymetrów, płonący promień rozgrzanego do czerwoności ognia. Dzierżysz ten przypominający ostrze promień jakby to był sztylet. *Ognistym sztyletem* wyprowadzasz ataki dotykowe wręcz. Ostrze zadaje 1k4 punkty obrażeń od ognia plus 1 punkt na poziom czarującego (aż do maksimum +10). Ponieważ jest ono niematerialne, więc do tych obrażeń nie stosujesz swego modyfikatora z Siły. Ognisty sztylet jest w stanie podpalić palne materiały, takie jak pergamin, słoma, suche patyki, ubrania i tak dalej.

Ten czar nie działa pod wodą.

Komponent materialny: Świeca, niekoniecznie zapalona.

OLŚNIENIE SOWY

Transmutacja

Poziom: Drd 5

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: 1 godzina

Rzut obronny: Wytrwałość neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Obdarzasz podmiot starożytną mądrością dziedziczoną przez naturę. Otrzymuje on premię z usprawnienia do swej Roztropności równą połowie twojego poziomu.

OLŚNIEWAJĄCA AURA

Transmutacja [Światło]

Poziom: Drd 7

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cele: Jedna osoba na 2 poziomy, wszystkie znajdujące się nie dalej niż 9 metrów od siebie

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Otoczasz sojuszników świecącym nimbem, przemieniając ich ataki w olśniewającą energię.

Wszystkie osoby otoczone przez tę aurę świecą jak pochodnia. Wykonywane przez nie ataki bronią (wręcz lub dystansową) działają tak, jakby była ona orężem olśniewającej energii, a zatem ignorują nieżyjącą materię oraz zbroje. Nie uwzględnia się również przeciwko nim premii z usprawnienia do KP. Ataki te nie mogą zranić nieumarłych, konstruktów oraz przedmiotów. Ponadto wszystkie ataki otrzymują premię z usprawnie-



Ogniste pajaki

nia do obrażeń równą 1/2 poziomu czarującego (maksimum +10).

OLŚNIEWAJĄCA CHMURA

Wywoływanie

Poziom: Brd 2, Czar/Zak 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 3 metry

Obszar: Stożek

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wytrwałość neguje

Odporność na czary: Tak

Wydechasz niewidzialną chmurę trującego gazu. Każdy, kto znajduje się na jej obszarze, zostaje na 1k6 rund oślepiiony oraz otumaniony.

Średni wiatr (16+ km/h) rozprasza chmurę w 4 rundy, a silny (31+ km/h) – w 1 rundę.

OLŚNIEWAJĄCE KULE ELMINSTERA

Odpychanie

Poziom: Czar/Zak 9

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 m

Efekt: Jedna świecąca kulka/poziom

Czas trwania: Do wykorzystania lub 10 minut/poziom

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Powołujesz do istnienia wiele unoszących się w powietrzu srebrzystych kulek, z których każda ma średnicę 15 centymetrów. Pojawiają się one, tworząc spiralę nad twoją głową lub wokół twojego ciała i podążają za tobą na odległość do 18 metrów w rundzie. Te kule przechwytują atakującą cię wrogą magię, negując zaklęcia oraz zdolności czaropodobne, które dotknęłyby ciebie lub których efekt wpłynąłby na pole, na jakim się znajdujesz. Każdy poziom negowanego czaru zużywa jedną z nich, zatem zaklęcie *zabicie żywego* (Kpn 5) wykorzystasz pięć. W przypadku zaklęć o działaniu obszarowym, kule wpływają na cały efekt. Jeżeli nie pozostało dość kulek, by zanegować nadchodzący czar, wówczas ich liczba pozostaje bez zmian, ów zaś działa normalnie.

Wykorzystując akcję standardową, możesz przesunąć jedną lub więcej kulek na odległość do 18 metrów. Jeżeli nie zostaną wysłane na inne pole, wówczas podążają za tobą. Jeśli znajdziesz się poza ich zasięgiem, wówczas zamierają w bezruchu z tyłu i działają normalnie w danym miejscu.

Rzeczonych kul nie stworzono z fizycznej substancji, więc nie zapewniają ani osłony, ani ukrycia, lecz za to dostosowują się do wąskich obszarów o przekroju do 15 centymetrów, nie zmieniając swych możliwości. Nie są w stanie przechodzić przez materialne przedmioty i efekty działania mocy. Nie można ich uszkodzić ani fizycznymi, ani magicznymi atakami – z wyjątkiem tych, które całkowicie rozpraszają lub negują

magię (takich jak *rozproszenie magii*, *pole antymagii* i tym podobne).

OPANOWANIE POWIETRZA

Transmutacja

Poziom: Drd 2

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 runda/poziom

Wyrasta ci para niematerialnych pierzastych lub skórzastych (twój wybór) skrzydeł.

Możesz latać z szybkością 27 metrów (lub 18 metrów, jeżeli nosisz średni lub ciężki pancerz). Potrafisz wznosić się z połową prędkości oraz opadać z podwójną. Poruszasz się z dobrą zwrotnością. Użycie *opanowania powietrza* wymaga tyle samo koncentracji, co chodzenie, więc możesz w tym czasie normalnie atakować lub rzucać czary. Możesz szarżować, ale nie biec. Nie jesteś w stanie unieść w powietrze ciężaru przekraczającego maksymalny udźwig (patrz Udźwig, strona 141 *Podręcznika Gracza*) plus dowolna zbroja, jaką masz na sobie.

Jeżeli działanie zaklęcia zakończy się w chwili, gdy znajdujesz się w powietrzu, wówczas magia przestaje działać powoli. Przez 1k6 rund opadasz z szybkością 18 metrów na rundę. Jeżeli w tym czasie znajdziesz się na ziemi, wówczas lądujesz bezpiecznie. Jeśli się to nie zdarzy, wówczas spadasz przez resztę dystansu, otrzymując obrażenia od upadku w liczbie 1k6 na każde 3 metry, z których spadłeś. Ponieważ rozproszenie czaru efektywnie go kończy, więc jeżeli tak zanegowane zostanie *opanowanie powietrza*, wówczas również będziesz spadał w opisany wcześniej sposób.

Kondensator: Pióro ze skrzydła dowolnego ptaka lub kość ze skrzydła jakiegokolwiek nietoperza.

OPANOWANIE ZIEMI

Transmutacja

Poziom: Drd 7

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: Chwilowy

Podróżujesz poprzez ziemię w wybrane przez siebie miejsce docelowe.

Ruch jest natychmiastowy. Nie ma ograniczeń dotyczących pokonywanego dystansu (choć miejsce docelowe musi znajdować się w tym samym świecie). Musisz tylko pomyśleć o tym, dokąd chcesz się udać.

Jeżeli nie myślisz o konkretnym miejscu, wówczas ziemia zabierze cię na obrzeża wyobrazonego sobie przez ciebie obszaru. Gdy, na przykład, chcesz udać się na Lśniące Równiny, ale nie pamiętasz żadnych konkretnych punktów charakterystycznych tego regionu, wówczas ziemia wyrzuci cię na powierzchnię na znajdującym się najbliżej ciebie skraju Lśniących Równin.

Ziemia nigdy cię nie uwieźi w swych trzewiach. Zawsze wyrzuci cię z powrotem na powierzchnię, nawet jeżeli nie może dostarczyć cię do wybranego miejsca przeznaczenia. Zabierze cię tak daleko, jak może. Podziemne budowle zbudowane przez stworzenia nie przeszkadzają ci w ruchu, jeśli tylko zdołasz je ominąć lub okrążyć.

Ten czar działa tylko na Planie Materialnym.

Kondensator: Skamielina dowolnego zwierzęcia.

OPOŃCZA ZAKŁĘĆ

Odpychanie

Poziom: Kpn 6 (Mystra)

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: 10 minut/
poziom

Rzut obronny: Wola neguje
(nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak
(nieszkodliwy)

Oślaniasz stworzenie magiczną aurą, która chroni je przed jednym konkretnym czarem na cztery twoje poziomy. Wspomniane zaklęcia muszą być z poziomu maksymalnie 4. i nie mogą wykorzystywać ataków dotykowych.

Gdy podmiot pada bezpośrednio ofiarą lub znajdzie się na obszarze działania jednego z czarów, przed którymi jest chroniony, *opończa zaklęć* wchłania całkowicie energię tego zaklęcia. Może on następnie wykorzystać ją na dwa sposoby.

Leczenie: Podmiot natychmiast korzysta z efektu czaru *leczenia* na poziomie równym poziomowi wchłoniętego zaklęcia. Czar *leczenia* działa dokładnie tak, jakbyś ty rzucił go na istotę. Jeżeli jest ona nieprzytomna, wówczas *opończa zaklęć* automatycznie zmienia energię na zaklęcie *leczenia*, bez możliwości wyboru.

Otrzymanie czaru: Energia może natychmiast uruchomić czar, który zadziała na podmiocie. Wyznaczasz to zaklęcie w chwili rzucenia *opończy zaklęć* – musi to być przygotowane zaklęcie z poziomu maksymalnie 4. (nie tracisz przygotowanego zaklęcia). Jeżeli poziom ofensywnego czaru jest niższy niż poziom wyznaczonego przez ciebie zaklęcia, wówczas podmiot nie może aktywować tego efektu. Wyznaczony czar działa tak, jakbyś ty rzucił go na cel. Czas trwania uaktywnionego zaklęcia może być dłuższy niż samej *opończy zaklęć*.

Dla przykładu, możesz wyznaczyć *błyskawicę* na jedno z zaklęć czarów wchłanianych przez *opończę*

zaklęć, a na czar wpływający na podmiot – *magiczny krąg przeciw złu*. Oznacza to, że za każdym razem, gdy znajdzie się on w obszarze działania *błyskawicy* (lub jakiegokolwiek innego czaru, który wyznaczysz dla tego zaklęcia), natychmiast ochrania go *magiczny krąg przeciw złu*.

Opończa zaklęć może wchłonać 1k4+1 poziomów czarów +1 na cztery poziomy (maksimum 1k4+5), po czym znika. Jeżeli nie jest już w stanie wchłonać czaru, wówczas nie działa.



Oręż zguby nieumarłych

OREŻ ZGUBY NIEUMARŁYCH

Transmutacja

Poziom: Pal 3 (Kelemvor)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięta broń

Czas trwania: 1 godzina/
poziom

Rzut obronny: Wola neguje
(nieszkodliwy, przedmiot)

Odporność na czary: Tak
(nieszkodliwy, przedmiot)

Nadajesz broni zdolność *zguba nieumarłych*. Uzupełnia ona wszelkich inne moce, jakie oręż posiada. Przeciwno nieumarłym premia z usprawnienia twojej broni (jeżeli jest) zwiększa się o +2. Oręż ten zadaje też owym istotom +2k6 dodatkowych punktów obrażeń. Czar nie ma wpływu na broń, która posiada moc *zguba nieumarłych*. Na 9. poziomie

czarującego (18. poziom paladyna) oraz powyżej oręż zyskuje premię z usprawnienia +1, chyba że już jest magiczny.

Możesz też tym czarem nasaczyć do pięćdziesięciu strzał, bełtów lub pocisków. Wszystkie one muszą być tego samego typu i znajdować się w jednym miejscu, na przykład w tym samym kołczanie. Pociski (ale nie broń rzucona) traci tę moc po jednym użyciu.

Broń jest uważana za pobłogosławioną, co oznacza, iż ma ona specjalny wpływ na niektóre stworzenia. Każdy oręż, na który rzucono ten czar, świeci jasnym zielonym blaskiem zapewniającym takie same światło co świeca.

OSTRZA Z CIAŁA

Transmutacja

Poziom: Kpn 2 (Loviatar)

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Osobisty
Cel: Ty
Czas trwania: 1 minuta/poziom

Z twojego ciała i ubrania wyrastają przypominające sztylety kolce. Wydają się one metalowe, ale tak naprawdę nie są z tego materiału. Ciebie kolce nie ranią, nie przeszkadzają też w poruszaniu się czy działaniu. Pozwalają natomiast zadawać 1k6 obrażeń kłutych (krytyk $\times 2$) po udanym ataku w zwarcie. Kolce należy traktować jak broń żołnierską, lecz ten czar zapewnia ci biegłość w posługiwaniu się nimi. Możesz również wykonywać normalny atak wręcz (lub atak ręką drugorzędną) kolcami, a wtedy należy je traktować jak lekką broń. W zwarcie zadajesz normalne obrażenia. Jeżeli natomiast jakaś istota zaatakuje ciebie prowadząc zwarcie, wówczas otrzyma ona 2 obrażenia. Zyskujesz też premię +4 do testów Wyzwalania się wykonywanych w celu wyrwania się z sieci, liny, ze zwarcia lub z opląującego czaru.

OSTRZEGAWCZY KRZYK

Transmutacja [Dźwiękowy]
Poziom: Pal 1 (Arvoreen)
Komponenty: W
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Patrz opis
Obszar: Patrz opis
Czas trwania: 1 runda (patrz opis)
Rzut obronny: Żaden
Odporność na czary: Nie

Czar wzmacnia maksymalnie pięć słów, które wypowiadasz. W efekcie mogą je usłyszeć wszystkie posiadające odpowiedni zmysł stworzenia znajdujące się w promieniu 750 metrów. Na tym obszarze wszyscy słyszą twoje słowa tak głośno, jak je wypowiedziałeś. Ten czar nie krzywdzi osób, do których dochodzą twoje słowa, i nie może przenosić żadnych magicznych efektów (takich jak pieśń harpii, czary dźwiękowe lub efekty uroków). Niemniej stworzenie znajdujące się już pod wpływem magicznego efektu (takiego jak *sugestia*) może zareagować na niemagiczne słowo wypowiedziane dzięki *ostrzegawczemu krzykowi*, które w efekcie wymusi odpowiednie działanie.

Ostrzegawczy krzyk obudzi każdego, kto śpi naturalnym snem (w przeciwieństwie do magicznego snu, choćby działania czaru *uspienie*) na jego obszarze działania.

OŚLEPIAJĄCA PLWOCINA

Transmutacja
Poziom: Drd 1
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)
Efekt: Jeden pocisk plwociny
Czas trwania: Chwilowy
Rzut obronny: Żaden
Odporność na czary: Tak

Za sprawą udanego ataku dotykowego na dystans (z karą -4) plujesz żrącą plwociną w oczy celu. Oślepią ona ofiarę do czasu, aż nie będzie mogła umyć oczu wodą lub innym płynem pozwalającym je przepłukać.

Ten czar nie wpływa na stworzenia nieposiadające oczu oraz też na takie, które widzą, wykorzystując inny zmysł.

PAJĘCZA TRUCIZNA

Nekromancja
Poziom: Czar/Zak 3, Skr 3
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Dotyk
Cel: Dotknięte stworzenie
Czas trwania: Chwilowy (patrz opis)
Rzut obronny: Wytrwałość neguje (patrz opis)
Odporność na czary: Tak

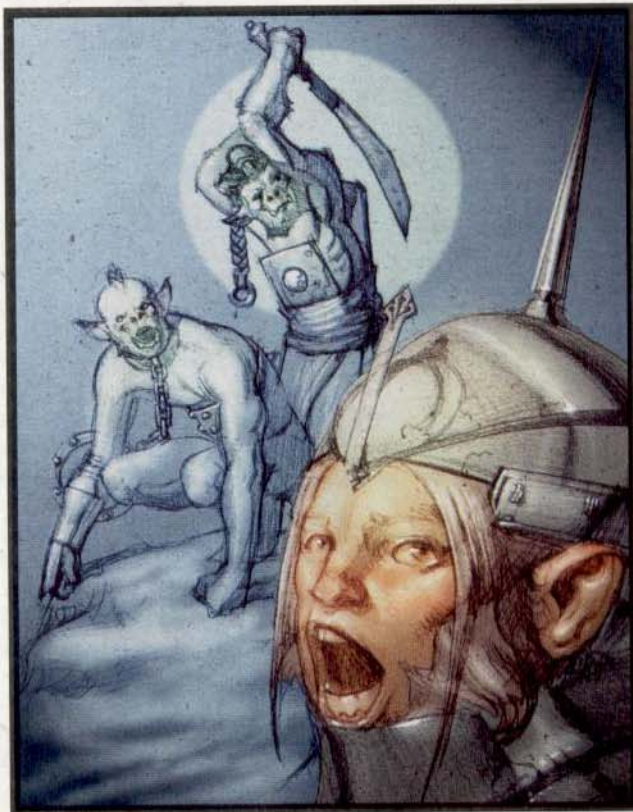
Podobnie do zaklęcia objawień *trucizna*, również w przypadku tego czaru udany atak dotykowy spr-

wia, iż w żyłach ofiary zaczyna płynąć paraliżujący jad. Jej Siła natychmiast tymczasowo spada o 1k6 punktów, a po minucie o kolejne 1k6 punktów. W obu wypadkach obniżenie atrybutu neguje udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + 1/2 poziomu czarującego + modyfikator rzucającego czar z Inteligencji lub Charyzmy, odpowiednio dla czarodziejów i zaklinaczy).

Komponent materialny: Jadowity pajak, żywy lub martwy.

PAKT ŚMIERCI

Nekromancja [Zło]
Poziom: Kpn 8 (Velsharoon)
Komponenty: W, S, M, KO, KPD
Czas rzucania: 10 minut
Zasięg: Dotyk
Cel: Dotknięte chętne żyjące stworzenia
Czas trwania: Ciągły aż do wykorzystania



Ostrzegawczy krzyk

Rzut obronny: Żaden
Odporność na czary: Nie

Ten czar pozwala podmiotowi zawrzeć wiążącą umowę z twoim bóstwem, które zobowiązuje się przywrócić go do życia w przypadku zgonu.

Po rzuceniu tego zaklęcia, Budowa istoty trwale obniża się o 2 punkty. W zamian za to, po śmierci stworzenia zaczyna działać kilka czarów. Po pierwsze, jest on teleportowany do wyznaczonego przez ciebie w chwili rzucania *paktu śmierci* bezpiecznego miejsca – analogicznie do zaklęcia *słowo odwołania*. Po drugie, podmiot jest przywracany do życia, jakby rzucono na niego czar *przywołanie z martwych*, ze standardową utratą poziomu. W końcu, zostaje on uleczony jak czarem *uzdrowienie*. Po powrocie do życia nie odzyskuje jednak straconych 2 punktów Budowy.

Jeżeli *przywołanie z martwych* nie przywróci podmiotu do życia (na przykład, jeśli został on zdeintegrowany lub zmarł ze starości), wówczas również niniejsze zaklęcie nie zdoła wyrwać go śmierci. Jeżeli czar ulegnie rozproszeniu zanim podmiot umrze, wówczas nie odzyskuje on 2 punktów Budowy.

Komponent materialny:
Diamant wart przynajmniej 500 sz.

Koszt w PD: 250 PD

PASZCZA CHAOSU

Odpychanie [Chaos]

Poziom: Czar/Zak 9

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Obszar: Emanacja o promieniu 4,5 m

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje połowę (patrz opis)

Odporność na czary: Tak (patrz opis)

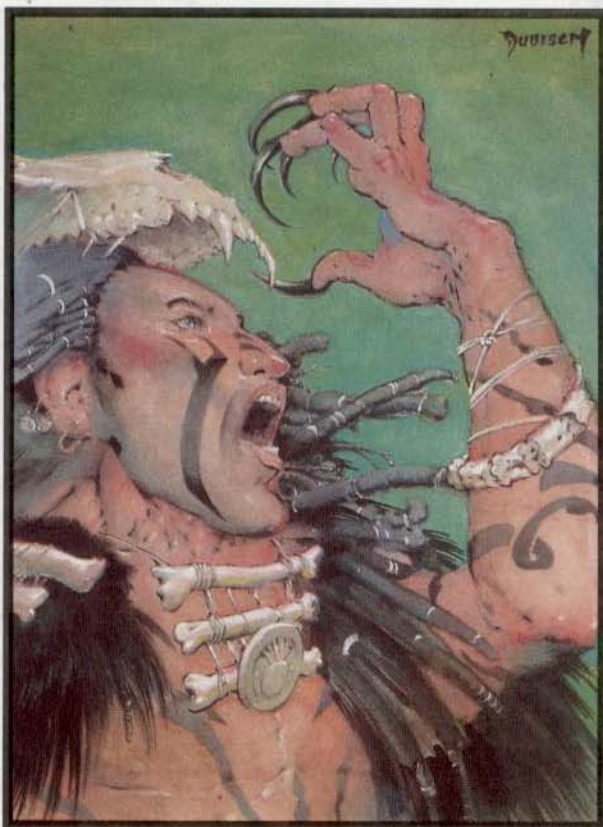
Tworzysz obszar wirującej purpurowo-czerwonej energii, wyglądem przypominający wielką rozdziawioną paszczę. To pole energii ma następujący wpływ na wszystko, co go dotknie lub co wkroczy na niego.

Po pierwsze, wszystkie obecne na nim stworzenia, oprócz ciebie, otrzymują 1 punkt obrażeń od mocy na poziom czarującego. Do obrażeń (ale nie do innych efektów tego zaklęcia) stosuje się odporność na czary. Ci, których obejmie *paszcza chaosu*, wykonują co rundę rzut obronny na Wole – udany zmniejsza o połowę otrzymane w danej rundzie rany.

Po drugie, chaotyczna energia sprawia, iż trudno jest się koncentrować. Działanie, które jej wymaga (takie jak rzucenie czaru lub użycie zdolności czaropodobnej), wymaga również wykonania udanego testu Koncentracji (ST 25 + poziom czaru) – inaczej się nie powiedzie.

Stworzenia o podtypie chaotycznym w wyniku działania niniejszego zaklęcia nie otrzymują obrażeń, chociaż inne jego efekty wpływają na nie normalnie.

Komponent materialny: Żuchwa z zębami.



Pazury bestii

Przywołujesz do istnienia całun ciemnych, wijących się wokół twojego ciała macek. Nie przeszkadzają ci one w poruszaniu się lub czarowaniu, ale zapewniają ukrycie 1/2 (szansa chybienia 20%) oraz całkowicie skrywają rysy twojej twarzy. Otrzymujesz premię za biegłość +4 do wszystkich testów zwarcia, Wyzwalania się oraz Wspinaczki.

Pelzająca ciemność automatycznie chroni cię spadaniem jak piórko, jeżeli kiedykolwiek spadniesz o więcej niż 90 centymetrów oraz pozwala na życzenie *chodźcie po wodzie*.

PEWNY KROK

Odpychanie

Poziom: Trp 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

PAZURY BESTII

Transmutacja

Poziom: Drd 1, Trp 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 runda/
poziom

Z palców wyrastają ci pazury, w wyniku czego twoje stają się bronią zadającą 1k6 obrażeń. Jeżeli normalnie w walce bez broni zadajesz więcej niż 1k6 ran, wówczas wielkość obrażeń nie ulega zmianie. Na czas działania zaklęcia należy cię traktować jak osobę uzbrojoną.

PEŁZAJĄCA CIEMNOŚĆ

Przyzywanie (Tworzenie)

Poziom: Kpn 5 (Shar)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 minuta/
poziom (P)

Cel: Ty
Czas trwania: 10 minut/poziom

Twoje kroki są niesamowicie pewne, nawet na najwęższych półkach i ścieżkach. Otrzymujesz premię za biegłość +10 do testów Równowagi.

PIEKŁO

Transmutacja [Ogień]
Poziom: Drd 5
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)
Cel: Jedno stworzenie
Czas trwania: 1 runda/poziom (P)
Rzut obronny: Wytrwałość neguje
Odporność na czary: Tak

Sprawiasz, że jedno stworzenie wybucha płomieniami. Ubranie, przedmioty, włosy i ciało istoty gwałtownie się palą. Ogień zadaje 2k6 punktów obrażeń na rundę do zakończenia działania zaklęcia lub też do chwili, gdy ofiara zdoła ugasić płomień. Ponadto posiadane przez nią w danym momencie przedmioty, które nie są magiczne, a mogą się zapalić, automatycznie nie udaje się rzut obronny wykonywany w celu uniknięcia uszkodzeń. Zaklęcie nie działa na stworzenia nieposiadające palnego ciała, włosów, ubrań oraz przedmiotów.

Po pierwszej rundzie ofiara może wykorzystać akcję całorundową i spróbować ugasić ogień jeszcze przed otrzymaniem dodatkowych obrażeń. Zgaszenie płomienia wymaga udanego rzutu obronnego na Refleks (ST 15). Toczy się po ziemi zapewnia postaci premię +2 do tego rzutu. Skok do jeziora lub magiczne ugaszenie płomienia automatycznie tłumi ogień.

Komponent materialny: Grudka pszczelego wosku.

PIEŚŃ ŻAŁOBNA

Wywoływanie [Dźwiękowy]
Poziom: Brd 6
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 cała runda
Zasięg: 15 m
Obszar: Wszyscy wrogowie w rozprysku o promieniu 15 m i środku w tobie
Czas trwania: 1 runda/poziom
Rzut obronny: Wytrwałość neguje
Odporność na czary: Tak

Twa pieśń ściąga na wrogów śmierć i zniszczenie. W każdej rundzie Siła i Zręczność każdego przeciwnika przebywającego na obszarze działania zaklęcia obniża się tymczasowo o 2 punkty. Udany rzut obronny neguje tylko efekt działania w danej rundzie. Chcąc unikać obniżenia współczynników, trzeba w każdej rundzie wykonać udany rzut obronny.

PIĘTNO OGNI

Wywoływanie [Ogień]
Poziom: Czar/Zak 5

Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)
Obszar: Jeden rozprysk o promieniu 1,5 metra/poziom (K)
Czas trwania: Chwilowy
Rzut obronny: Refleks neguje połowę
Odporność na czary: Tak

Tworzysz maksymalnie jedną eksplodującą na polu walki burzę płomieni na poziom. Każda z nich traktowana jest jako rozprysk o promieniu 1,5 metra i zadaje 1k6 obrażeń od ognia na poziom (maksimum 15k6) wszystkim stworzeniom na obszarze swego działania.

Rozpryski nie muszą się stykać i można je rozmieścić w zasięgu czaru jak uznasz za stosowne. Efekty rozprysku, które się nakładają, nie zadają dodatkowych obrażeń (stworzenie może być objęte tylko jednym rozpryskiem).

Komponent materialny: Flaszka ognia alchemicznego.

PIORUN KULISTY

Wywoływanie [Elektryczność]
Poziom: Czar/Zak 5
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)
Efekt: Jeden piorun kulisty/2 poziomy
Czas trwania: 1 runda/poziom
Rzut obronny: Refleks neguje połowę
Odporność na czary: Tak

Tworzysz jedną na 2 poziomy kulę skoncentrowanej elektryczności o promieniu 90 centymetrów. Dają one światło jak świece i poruszają się zgodnie z twoją wolą. Piorun kulisty zadaje 2k6 obrażeń od elektryczności wszystkiemu, czego dotknie, włączając w to stworzenia, które go zaatakują lub przejdą przez niego. W chwili tworzenia kulistych piorunów w umyśle dowolnie programujesz ich sposób poruszania się – mogą nawet udać się za róg budynku czy zakręt korytarza. Raz opracowane rozkazy nie mogą zostać zmienione. Kula może poruszać się z szybkością do 30 metrów na rundę i lata z doskonałą zwrotnością. Gdy piorun uderzy w istotę, zatrzymuje się i pozostaje w danym miejscu przez resztę czasu trwania zaklęcia. Kula znika, jeżeli odległość między nią a tobą przekroczy zasięg czaru. Ponadto piorun „widzi” zależnie od warunków świetlnych (należy pamiętać o świetle przezeń rzucanym).

Na przykład, możesz zaprogramować jedną kulę, by podążała wzdłuż lewej ściany korytarza i uderzyła w pierwsze stworzenie, jakie „zobaczy”, inną, by podążała wzdłuż prawej ściany i robiła to samo, pozostałe, by podążały w półkolu 1,5 metra za tobą. Pierwsze dwie kule będą skreślać za rogi wciąż podążając wzdłuż ścian, nawet jeżeli przez to znikną ci z pola widzenia i uderzą w pierwsze zauważone stworzenie, co zakończy działanie ich programu (zatrzymają się na polu, na którym znajdował się cel). Kierowanie kulami to akcja darmowa w rundzie rzucenia czaru oraz akcja będąca odpowiednikiem ruchu w każdej następnej.

Stworzenie, które piorun kulisty trafi lub które go dotknie bronią naturalną bądź do walki wręcz, wykonuje rzut obronny na Refleks – udany pozwala zmniejszyć obrażenia o połowę. Istota trafiona wieloma piorunami kulistymi w jednej rundzie (lub wkraczająca na obszar z wieloma kulami) wykonuje rzut obronny przeciwko każdej z nich. Stworzenie posiadające OC wykonuje oddzielne testy przeciwko każdemu piorunowi, przy czym sukces oznacza, iż dana kula go nie rani.

Komponent materialny:
Garść miedzianych lub żelaznych bryłek.

PLAGA ROBAKÓW

Nekromancja
Poziom: Drd 3
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Dotyk
Cel: Dotknięte stworzenie
Czas trwania: 1 runda/
2 poziomy
Rzut obronny: Wytrwałość
neguje
Odporność na czary: Tak

Po udanym ataku dotykowym wręcz zsyłasz na ofiarę plagę w postaci stworzeń przypominających larwy. W każdej rundzie obniżają one Budowę o 1k4. Ofiara musi wykonać kolejny rzut obronny na Wytrwałość w każdej rundzie. Czar dobiega końca, gdy rzut obronny się powiedzie.

Plaga może zostać usunięta czarami *usunięcie choroby* lub *uzdrowienie*.

Komponent materialny:
Garść martwych, ususzonych much.

POBUDKA

Nekromancja [Oparty na języku]
Poziom: Brd 3
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 cała runda
Zasięg: Dotyk
Cel: Jedno niedawno zmarłe stworzenie
Czas trwania: 1 runda/poziom
Rzut obronny: Żaden
Odporność na czary: Nie

Sprawiasz, iż niedawno zmarłe stworzenie (w ciągu trzech dni od śmierci) zdradza ci informacje o zdarzeniach, które doprowadziły do zgonu. Ciało mówi zwięźle w rodzimym języku, nie używając więcej niż około dwunastu słów w rundzie. W pierwszej rundzie opisuje ostat-

nią rzecz, jaką widziało, w drugiej – swe życzenia w chwili śmierci, w trzeciej – ranę, która je zabiła, w czwartej mówi, kto je zabił, w piątej wyjawia powody, dla których jego zdaniem zostało uśmiercone, w szóstej i kolejnych odpowiada na jedno pytanie najlepiej jak potrafi (analogicznie do *rozmawiania ze zmarłymi*). Ciało nie ma wiedzy większej niż za życia i nie zachowuje żadnych wspomnień o zdarzeniach, które nastąpiły już po jego śmierci.

Do tego czaru stosują się wszelkie ograniczenia dotyczące zaklęcia *rozmawiania ze zmarłymi* (różnicą charakterów zezwala na wykonanie rzutu obronnego, niemożność powtórzonego użycia tego czaru i *rozmawiania ze zmarłymi* w ciągu siedmiu dni, wymaganie wykorzystania nieuszkodzonego ciała oraz niepodatność stworzeń nieumarłych).

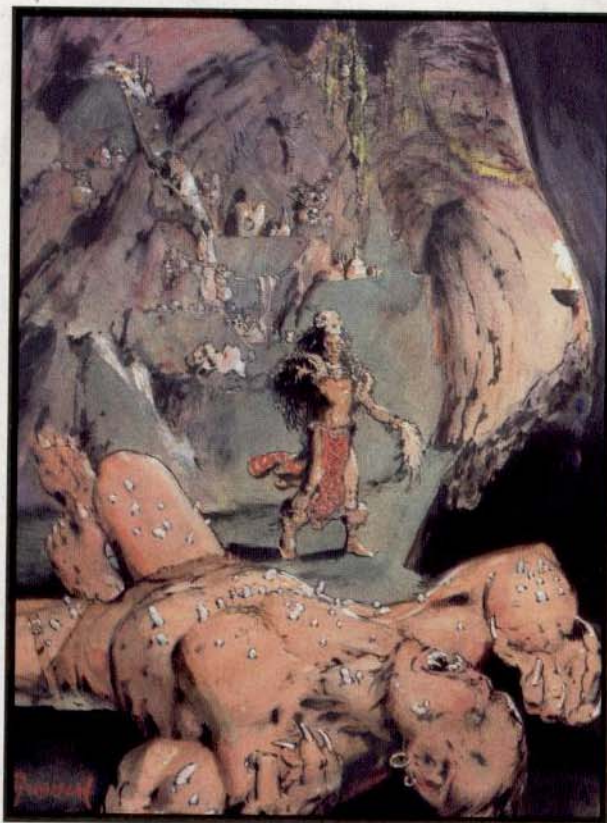
POCAŁUNEK WAMPIRA

Nekromancja [Zło]
Poziom: Czar/Zak 5
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Osobisty
Cel: Ty
Czas trwania: 1 runda/
poziom

Korzystasz z mocy nie-życia, by nadać sobie moce podobne do wampirzych. Stajesz się wychudły i blady, zyskujesz też dziko błyszczące, czerwone oczy. Otrzymujesz następujące zdolności nadnaturalne:

- *wyczerpanie* (jako atak dotykowy wręcz);
- *wampiryczny dotyk* (jako atak dotykowy wręcz);
- *zauroczenie osoby*;
- *stan lotny* (wyłącznie na siebie);
- redukcja obrażeń 10/+1.

W trakcie działania tego czaru, zaklęcia *zadawania ran* leczą cię, zaś czary *leczenia* ranią. Na potrzeby wszystkich zaklęć i efektów, które w specjalny sposób wpływają na nieumarłych, jesteś uznawany za jednego z nich. Udana próba odegnania (lub skarcenia) nieumarłego o twojej liczbie Kości Wytrzymałości zmusza cię do wykonania rzutu obronnego na Wolę (ST 10 + modyfikator z Charyzmy kapłana) – niepowodzenie oznacza, iż ulegasz panice (lub kulisz się) na 10 rund. Próba odegnania, która spowodowałaby zniszczenie (lub kontrolowanie) nieumarłego o twojej liczbie Kości Wytrzymałości, również zmusza cię do wykonania rzutu obronne-



Plaga robaków

go na Wolę (ST 15 + modyfikator z Charyzmy kapłana) – niepowodzenie oznacza, iż jesteś otumaniony (lub *zauroczony* jak za pomocą *zauroczenia potwora*) przez 10 rund.

Każdy efekt *zauroczenia*, który tworzysz z pomocą tego zaklęcia, kończy się z chwilą zakończenia się jego działania, ale wszystkie inne efekty pozostają w mocy do chwili, gdy ich normalny czas trwania dobiegnie końca.

Komponent materialny: Warta przynajmniej 50 sz, rzeźba z czarnego onyksu, przedstawiająca twarz z wystającymi z ust kłami.

POCISK ŻYCIA

Nekromancja

Poziom: Czar/Zak 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: Jeden promień/2 poziomy

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

Z własnej energii życiowej tworzysz promień pozytywnej energii raniącej nieumarłych. Wykonujesz atak dotykowy na dystans – udane trafienie nieumarłej istoty zadaje jej 2k4 obrażenia. Stworzenie każdego promienia zadaje ci 1 punkt obrażeń.

Na każde dwa poziomy doświadczenia powyżej 1. możesz stworzyć jeden dodatkowy promień, aż do maksimum pięciu promieni na 9, poziomie. Jeżeli strzelasz wieloma promieniami, wówczas możesz nimi trafić jedną istotę lub kilka. Musisz wyznaczyć cele ataku, zanim wykonasz testy odporności na czary i testy obrażeń. Wszystkie promienie muszą być wycelowane we wrogów znajdujących się w odległości do 9 metrów od siebie.

POLE LODOWYCH OSTRZY ZAJIMARNA

Wywoływanie [Zimno]

Poziom: Czar/Zak 8

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Obszar: Jeden kwadrat o boku 3 m/poziom

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Refleks częściowo neguje

Odporność na czary: Tak

Obszar wypełniają ostre niczym brzytwy kryształki lodu. Stojące na nim w chwili rzucenia czaru stworzenia otrzymują 2k4 punkty obrażeń oraz 1k6 punktów obrażeń od zimna +1 punkt na poziom. Każde stworzenie poruszające się na piechotę do lub przez obszar działania tego zaklęcia otrzymuje wspomniane rany na każde przebyte 1,5 metra.

Każde stworzenie, które w wyniku działania tego zaklęcia otrzyma normalne obrażenia, musi wykonać rzut obronny na Refleks – nieudany oznacza rany stóp oraz nóg, zmniejszające prędkość o 1/3. Tę karę do szybkości należy brać pod uwagę przez 24 godziny lub do czasu chwili rzucenia na taką ofiarę czaru *leczenie* (który również przywraca utracone punkty wytrzymałości). Każda postać może zanegować tę karę, wykonując udany test Leczenia o ST równej ST rzutu obronnego na niniejsze zaklęcie.

Każde pole o boku 1,5 metra ma efektywnie 20 punktów wytrzymałości. Jednak nawet gdy cały lód zostanie zniszczony, to na obszarze pozostaje lodowate powietrze, które wszystkim przechodzącym przezeń stworzeniom wciąż zadaje 1k6 punktów obrażeń od zimna +1 punkt na poziom.

Kondensator: Srebrny shuriken wart 50 sz, wyglądający na płatek śniegu.

POLE TRANSFORMACJI ENERGII

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 6

Komponenty: W, S, M, KPD

Czas rzucania: 4 rundy

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

Obszar: Fala o promieniu 12 m

Czas trwania: Ciągły

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

Tworzysz trwałą strefę transformującej magii, która absorbuje magiczną energię z magicznych przedmiotów oraz rzucanych zaklęć, aby zasilać inny powiązany z danym miejscem czar. Na przykład, możesz połączyć *pole transformacji energii z wezwaniem potwora V*, które – w chwili, gdy zaabsorbuje dość magii – sprowadzi potwora.



Pocałunek wampira

Pole wchłaniania magię rzucanych zaklęć, wykorzystywanych zdolności czaropodobnych i nadnaturalnych oraz używanych magicznych przedmiotów – oczywiście gdy coś takiego ma miejsce na jego obszarze. Każde źródło magii dostarcza polu poziomy energii równe poziomowi użytego zaklęcia lub efektu. Zdolności nadnaturalne, które naśladują czary, dostarczają energii równej poziomowi zaklęcia danego efektu. Nadnaturalne zdolności, które nie naśladują czarów, dostarczają energii w liczbie równej KW używającego danej mocy stworzenia. Na przykład, rzucenie czaru *kula ognista* lub zużycie ładunku z *różdżki kuli ognistej* zwiększyłoby magazynowane poziomy czarów pola o trzy, *eliksir leczenia lekkich ran* dodałby jeden, a *życzenie z pierścienia trzech życzeń* – dziewięć. W przypadku efektów, które nie mają dokładnie zdefiniowanego poziomu czaru (jak efekty większości berel), należy wykorzystywać poziom czaru wymaganego do stworzenia danego przedmiotu (a zatem *berło trwania w bezruchu* dostarczy dwa poziomy czarów przy każdej aktywacji, a to z racji na wymaganą do jego kreacji *lewitacji*). Wchłanianiu efektów nie towarzyszą wskazówki sugerujące, co stało się z magią – po prostu znikają.

Pole absorbuje jedynie magię faktycznie użytą wewnątrz obszaru działania niniejszego zaklęcia. Trwałe magiczne efekty, które pojawiają się na tym obszarze (włączając w to czary rzucane w pole z zewnątrz) lub też ciągle działające przedmioty (na przykład *buzdygan +1*) są często w widoczny sposób ograniczone, ale efekt ich działania nie ulega zmianie. Dla przykładu, *nieustający płomień* trochę przygaśnie, ale jego magia nie zostanie naruszona.

Do pola transformacji energii dołącza się pojedynczy czar. Gdy wchłonie ono poziomy zaklęć w liczbie równej poziomowi dołączonego czaru, wówczas automatycznie rzuca to zaklęcie w punkt znajdujący się na swoim obszarze, wyznaczony przez ciebie w chwili rzucenia pola transformacji energii. W ten sposób zgromadzone poziomy czarów ulegają zużyciu (choć niewykorzystane poziomy pozostają do dyspozycji do chwili użycia lub zniknięcia). Z punktu widzenia wszelkich opartych na poziomie efektów, dołączone zaklęcie działa jakbyś sam je rzucił. Wchłonięte i niewykorzystane poziomy zaklęć znikają w tempie jednego na dzień. Pole automatycznie uruchamia połączony czar, jeżeli znajduje się w nim dość przechowywanych poziomów i minął czas działania poprzednio rzuconego przezeń zaklęcia. Jeśli do podtrzymania dołączonego do pola czaru potrzebna jest koncentracja, wówczas pole poświęca jeden poziom zgromadzonej energii na każdą godzinę wymaganej koncentracji (koncentrację pola może przerwać jedynie jego całkowite zniszczenie). Czary, które działają tylko na jakiś cel, zostają rzucone na żywe stworzenie najbliższe polu transformacji energii.

Oto typowe czary łączone z polem transformacji energii: *kula ognista*, *ściana mocy*, *ślepotą/głuchota*, *sugestia* oraz *wezwanie potwora*. Zaklęć wymagających kosztownego komponentu lub poświęcenia PD nie można łączyć z polem, ale te z kosztownym kondensatorem owszem, jeżeli ów przedmiot znajduje się

na jego obszarze (zazwyczaj zamurowany w ścianie lub ukryty w skrytce). Podobno Halaster z Podgóry łączy z tym czarem *odseparowanie* – chce w ten sposób utrudnić życie osobom pragnącym szpiegować jego wspaniałe podziemia.

Pole transformacji energii zniszczy jedynie rozłączenie *Mordenkainena*, ograniczone *życzenie*, *życzenie* i podobne czary. Wchłanianie ono zaklęcia niższego poziomu, takie jak *rozproszenie magii* oraz *większe rozproszenie*. Z kolei *pole antymagii* zapobiega jedynie wchłanianiu przez *pole transformacji energii* magicznej energii, lecz poza tym nie ogranicza działania niniejszego zaklęcia. Jeżeli dwa lub więcej pól działa na nakładających się obszarach, wówczas każde ma równą szansę na wchłonięcie użytego na danym terenie efektu czaru.

Komponent materialny: Trzy krople twojej krwi, oko dowolnego humanoida oraz diamentowy proszek wart 5000 sz.

Koszt w PD: 250 PD.

POMNIEJSZE PRZEBRANIE

Transmutacja

Poziom: Brd 0

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Czas trwania: 1 godzina

Wykorzystujesz magię do wprowadzenia drobnych, kosmetycznych modyfikacji swojego wyglądu. Ten czar nie zmienia tak naprawdę twoich rysów ani ciała. Może jednak zmodyfikować kolor włosów, umieścić na twojej twarzy zmarszczki, dodać bliznę lub przyciemnić zęby. Czar zapewnia premię za biegłość +2 do jednego testu Przebrania wykonywanego w czasie trwania zaklęcia. Premia się zużywa w chwili zakończenia czasu trwania zaklęcia, jeżeli nie zostanie wcześniej wykorzystana. Ta premia nie kumuluje się z premią zapewnianą przez czary *zmiana siebie* oraz *przekształcenie siebie*.

PONOWIENIE ALAMANTHERA

Transmutacja [patrz opis]

Poziom: Czar/Zak 9

Komponenty: W, S, M, KPD

Czas rzucania: 1 cała runda (patrz opis)

Zasięg: Patrz opis

Efekt: Patrz opis

Czas trwania: Patrz opis

Rzut obronny: Patrz opis

Odporność na czary: Patrz opis

Powielasz efekt dowolnego zaklęcia lub zdolności czaropodobnej, jakie widziałeś. *Ponowienie Alamanthera* pozwala powielać jedynie zaklęcia oraz zdolności czaropodobne z poziomem 8. lub niższego. Efekt jest analogiczny do mocy *życzenia*, które umożliwia duplikację innego czaru – z tą jednak różnicą, że nie jest ograniczone typem zaklęcia (wtajemniczeń czy objawień) albo szkołą, z jakiej pochodzi efekt.

Zduplikowane zaklęcie lub zdolność czaropodobna działa dokładnie tak, jakbyś miał przygotowany odpowiedni czar i sam go rzucił. Jeżeli czas rzucania jest dłuższy niż 1 cała runda, wówczas do czasu rzucania *ponowienia Alamanthera* dodaj 1 pełną rundę. Jeżeli zaklęcie lub zdolność wymaga opłacenia kosztu PD, wówczas musisz go ponieść poza kosztem PD rzucenia *ponowienia Alamanthera*. Jeżeli duplikowane zaklęcie wymaga kosztownego komponentu materialnego, wówczas musisz go dostarczyć lub też zapłacić dodatkowy koszt PD równy 1/5 wartości komponentu w sz podzielonej.

Ten ten czar Alamanther z Aglarundu, były kochanek Simbul. Zginął on w jednej z walk z Czerwonymi Magami z Thay, które często toczył.

Komponent materialny: Srebrne lusterko warte 50 sz.

Koszt w PD: 1000 PD lub więcej.

POSTAĆ CZARTA

Transmutacja [Złó]

Poziom: Czar/Zak 6 (Czerwoni Magowie)

Komponenty: W, M

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Działa jak *polimorfowanie siebie* (patrz *polimorfowanie siebie*, strona 219 *Podręcznika Gracza*), z wyjątkiem różnic. Możesz przybrać formę dowolnej czarnej istoty, demona lub diabła, którego da się sprowadzić za pomocą *wezwania potwora I-V*. Nie masz prawa przyjąć wielu form przy jednym rzuceniem czaru, ale otrzymujesz wszystkie zdolności nadzwyczajne, nadnaturalne oraz czaropodobne stworzenia, którego postać przybrałeś. Zmieniasz też typ na przybysza, przez co działają na ciebie zaklęcia oraz efekty, które chronią przed złymi przybyszami. Zaklęcia, które wygnałyby cię na twój rodzimy plan, kończy działanie tego czaru. Ponadto przez 1 rundę na jego poziom się zataczasz. Niemniej nie odsyła cię na rzeźniony plan.

Komponent materialny: Kość z dowolnego czarnego czy półczarnego stworzenia lub demona bądź diabła.

POTĘŻNIEJSZA DŁOŃ MAGA

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: Jeden przedmiot lub stworzenie o wadze do 5 kg na poziomie czarującego

Czas trwania: Koncentracja

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Wskazujesz cel palcem, po czym możesz go na życzenie podnosić na odległość. Poświęcając akcję będącą odpowiednikiem ruchu masz prawo poruszyć ofiarę na odległość do 6 metrów w dowolnym kierunku, chociaż czar dobiega końca, jeżeli dystans między wami przekroczy jego zasięg.

Stworzenie jest w stanie zanegować efekt, którego pada ofiarą lub który ma wpłynąć na trzymany przez nie przedmiot – wystarczy udany rzut obronny na Wole lub udany test odporności na czary.

Ofiarę możesz poruszać w poziomie, pionie lub w obu kierunkach naraz. Nie masz jednak prawa przemieścić jej poza zasięg.

Przedmiotem możesz telekinetycznie manipulować jak jedną ręką. Na przykład, jesteś w stanie pociągnąć za dźwignię lub linę, przekręcić klucz i tak dalej, jeżeli wymagana do tego siła mieści się w ograniczeniu wagi. Możesz też rozwiązać proste węzły, chociaż takie subtelne działania wymagają testów Intelaktu (ST ustalone przez MP).

POTĘŻNIEJSZA OCHRONA PRZED ŻELAZEM

Opdychanie

Poziom: Czar/Zak 7

Komponenty: W, S, M, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Ty lub dotknięte przez ciebie stworzenie stajecie się niepodatni na niemagiczny metal oraz magiczny metal o premii z usprawnienia nie większej niż +3. Metalowe przedmioty przechodzą przez ciebie, a ty możesz pokonywać bariery z tego materiału – choćby żelazne kraty. Zaklęcia, zdolności czaropodobne oraz efekty nadnaturalne wpływają na ciebie normalnie. Jeżeli zaklęcie przestanie działać, gdy metal znajduje się w tobie, wówczas przedmiot jest wyrzucany z twojego ciała (lub ty z metalu, jeżeli jest to nieruchomy przedmiot, taki jak żelazne kraty). W rezultacie tego zdarzenia, ty oraz przedmiot otrzymujecie po 1k6 punktów obrażeń (ignorują trwałość przedmiotu, by określić jego uszkodzenia).

Przechodzisz przez metal, możesz więc ignorować premie z metalowego pancerza przeciwnika, z którym walczysz bez broni.

Komponenty materialne: Malutka tarcza z drewna, szkła lub kryształu.

Kondensator: Bryłka adamantytu warta 100 sz.

POZNANIE NAJWIĘKSZEGO WROGA

Wieszczenie

Poziom: Pal 3 (Savras), Rcc 3

Komponenty: W, KO

Czas rzucania: 1 akcja

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

Obszar: Czwierć koła emanujące od ciebie do krańca zasięgu

Czas trwania: Koncentracja, do 1 rundy/poziom

Rzut obronny: Żaden (patrz opis)

Odporność na czary: Tak

Ten czar ocenia stworzenia na obszarze swego działania i ustala względny poziom siły każdego z nich. Istoty są oceniane w następujący sposób:

SW	Siła
4 lub mniej	Słaba
5-10	Średnia
11-15	Silna
16+	Przytłaczająca

Wiesz, które ze stworzeń należących do tej samej kategorii jest najsilniejsze, ale nie masz pojęcia dlaczego. Na przykład, badając grupę ogrów (o SW 2) odkryjesz, że jeden z nich (ogr mający dwa poziomy barbarzyńcy i SW 4) jest najpotężniejszy, lecz nie wiesz dlaczego – czy ma on jakieś poziomy klasowe, czy może nałożony szablon (choćby stworzenia półczarciogo), czy też z zupełnie innej przyczyny.

Każdy czar z poziomu 3. lub wyższego, który zapobiega próbom wrócenia względem stworzenia (taki jak *nie wykrywalność*) lub obszaru (choćby *falszowy obraz*), przeciwdziała temu zaklęciu – nie jest ono w stanie oszacować sił tak chronionej istoty i istot znajdujących się na tak chronionym obszarze.

POZNANIE ODPORNOŚCI

Wieszczenie

Poziom: Brd 1, Czar/Zak 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Jedno stworzenie

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Dowiadujesz się wiele o nietypowych formach obrony posiadanych przez wybraną istotę. Zaklęcie to wyjawia wielkość redukcji obrażeń stworzenia, jego odporność na czary oraz wszelkie odporności lub niepodatności na ataki oparte na energii.

Na przykład, jeżeli rzucisz to zaklęcie na wampira, wówczas się dowiesz, że ma on redukcję obrażeń 15/+1 oraz odporność na elektryczność i zimno 20. Nie odkryjesz jednak informacji o szybkim leczeniu i odporności na odegnanie. Z kolei rzucenie *poznania odporności* na piekielnego czarta skutkuje ustaleniem, iż ma on redukcję obrażeń 25/+2, odporność na czary 28, jest niepodatny na ogień oraz posiada odporność na kwas i zimno 20. Nie poznasz jednak innych jego zdolności obronnych, takich jak szybkie leczenie czy niepodatność na truciznę.

POZNANIE SŁABOŚCI

Wieszczenie

Poziom: Brd 4, Kpn 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Jedno stworzenie

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Poznajesz wszelkie słabości oraz odporności posiadanych przez wybrane stworzenie. Słabości te obejmują wszystkie cechy sprawiające, iż stworzenie otrzymuje większą niż normalna ilość obrażeń (dla przykładu, istoty z podtypem zimna otrzymują podwójne obrażenia od ognia, zaś kryształowe stworzenia są podatne na czar *roztrząskanie*). Odporności obejmują zaś wszelkie efekty, które zmniejszają obrażenia lub im zapobiegają oraz niepodatności na konkretne ataki. Ten czar identyfikuje też odporności i słabości dawane przez efekty czarów.

Na przykład, jeżeli rzuci się to zaklęcie na żelaznego golema, wówczas dowiesz się, że ma on wszelkie zdolności obronne konstruktów, redukcję obrażeń 50/+3, jest spowalniany a nie uszkodzany przez elektryczność, jest leczony a nie raniony przez ogień oraz jest podatny na ataki rdzy. Rzucenie tego czaru na balora, pozwoli dowiedzieć się, że ma on redukcję obrażeń 30/+3, odporność na czary 28, jest niepodatny na truciznę i elektryczność, ma odporność na kwas, zimno i ogień 20 i nie ma żadnych szczególnych słabości.

PRYZMATYCZNE OKO

Wywoływanie

Poziom: Czar/Zak 6

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Daleki (120 m + 12 m/poziom)

Efekt: Magiczne oko

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Patrz opis

Odporność na czary: Tak

Powołujesz widoczną kulę, która może tworzyć różne efekty mające postać promieni. Owo oko możesz poruszyć na odległość równą twojej szybkości (akcja będąca odpowiednikiem ruchu), ale nie ma ono prawa znaleźć się poza zasięgiem czaru. Poczynając od rundy, w której się pojawia, masz prawo mu rozkazać, by raz na rundę wystrzeliło promień (akcja darmowa) – jest to atak dotykowy na dystans z premią do ataku +6 i zasięgiem 15 metrów.

Trafiony cel pada ofiarą efektu jednego z promieni czaru *pryzmatyczny deszcz* (określ go losowo, powtarzając rzut gdy wypadnie 8). Użyty promień nie jest już dostępny danemu oku. Niemniej po wykorzystaniu wszystkich siedmiu promieni oko pozostaje i możesz nim poruszać, lecz nie dysponuje żadnymi innymi mocami.

Oko ma KP 18 (+8 rozmiar) oraz 9 punktów wytrzymałości i takie rzuty obronne jak ty.

Kondensator: Wypolerowana skorupa uchowca w kolorach tęczy.

PRZEBRANIE NIEUMARŁEGO

Iluzja (Zwid)

Poziom: Czar/Zak 2

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Jeden cielesny nieumarły
Czas trwania: 10 minut/poziom
Rzut obronny: Żaden (nieszkodliwy)

Sprawiasz, iż jeden nieumarły wygląda inaczej – łącznie z ubraniem, zbroją, bronią oraz ekwipunkiem. Może stać się 30 centymetrów wyższy lub niższy, chudszy czy grubszy niż normalnie, albo też przybrać jakąś pośrednią postać. Nie jesteś w stanie zmienić typu ciała istoty. Na przykład, upiór może wyglądać jak człowiek, humanoid czy każde inne dwunożne stworzenie o ludzkim kształcie. Poza tym stopień pozornej zmiany zależy od ciebie. Możesz dodać lub usunąć drobną cechę, taką jak pieprzyk czy bródkę, albo też sprawić, by podmiot wyglądał na zupełnie inne stworzenie.

Ten czar nie obdarza zdolnościami ani stylem bycia przybranej formy. Nie zmienia postrzeganych właściwości dotykowych lub dźwiękowych nieumarłego czy jego sprzętu. Topór bitewny wyglądający na sztylet wciąż działa jak topór bitewny.

Uwaga: Stworzenie ma prawo do rzutu obronnego na Wolę, który pozwala rozpoznać w zwidzie iluzję, jeżeli dochodzi do interakcji (w przypadku tego czaru chodzi o dotknięcie nieumarłego i odkrycie, że zmysł dotyku mówi co innego niż zmysł wzroku).

Kondensator: Kokon cmy trupiej główki.

PRZEPISANIE SYMBOLU

Odpychanie
Poziom: Czar/Zak 8
Komponenty: W, S, K
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Dotyk
Cel: Dotknięty magiczny symbol
Czas trwania: Do wykorzystania lub 10 minut
Rzut obronny: Patrz opis
Odporność na czary: Patrz opis

Umieszczasz na swojej dłoni ochronną magię, która pozwala ci dotknąć nieuruchomionego magicznego napisu, takiego jak *glif strzeżenia* lub *symbol*. Dotknięty znak zostaje usunięty z miejsca, w którym się znajduje i przeniesiony na twą dłoń, stając się magią przeznaczoną do potencjalnego wykorzystania, podobnie do czaru dotykowego. Chcąc „podnieść” zaklęcie, musisz wykonać udany test poziomu czarującego (ST 20 + poziom czaru). Niepowodzenie oznacza, iż *glif* lub *symbol* zostały uruchomione. Szczęśliwe „podniesienie” oznacza, że możesz umieścić znak na powierzchni (ale nie stworzeniu) odpowiedniej do przechowywanego czaru (akcja standardowa). Przeniesiony działa normalnie i zachowuje pierwotne warunki uruchomienia (choć obecne położenie napisu może sprawić, iż będą one trudne czy wręcz niemożliwe do spełnienia).

Znak może pozostawać w postaci magii przeznaczonej do potencjalnego wykorzystania dopóki się koncentrujesz. Jeżeli coś w tym czasie cię rozproszy, wówczas *symbol* czy *glif* natychmiast zadziała na ciebie (i tylko na ciebie), nawet gdybyś normalnie nie spełniał warunków uruchomienia. Rzut obronny oraz test odporności

na czary są identyczne jak przy oryginalnym znaku. Jedyne bezpieczny sposób pozbycia się przechowywanego zaklęcia, to umieszczenie go na odpowiedniej powierzchni.

Kondensator: Łupkowa tabliczka oczyszczona i wypolerowana z jednej strony.

PRZESKOK DO KLEJNOTU

Transmutacja [Teleportacja]
Poziom: Czar/Zak 7
Komponenty: W, S, K
Czas rzucania: 1 cała runda
Zasięg: Bez ograniczeń (patrz opis)
Cel: Ty oraz przedmioty i chętne istoty o sumarycznej wadze do 25 kg/poziom (patrz opis)
Czas trwania: Do uruchomienia
Rzut obronny: Żaden/Wola neguje (nieszkodliwy, przedmiot)
Odporność na czary: Nie/Tak (nieszkodliwy, przedmiot)

Ten czar teleportuje cię w miejsce, gdzie znajduje się specjalnie przygotowany klejnot.

Wpierw rzucasz *przeskok do klejnotu* na kamień łotrzyka (patrz następny rozdział), który musisz dotknąć. W dowolnym momencie po przygotowaniu go możesz wymówić słowo rozkazu, a wtedy natychmiast przeniesiesz się do miejsca położenia klejnotu (jeśli znajdujecie się na tym samym planie).

Teleportacja zawsze trafia do celu (analogicznie do czaru *bezbłędna teleportacja*). Jeżeli obszar zawierający klejnot jest dla ciebie za mały, wówczas pojawia się w najbliższej wystarczająco dużej przestrzeni.

Oprócz siebie możesz przenieść przedmioty i stworzenia o sumarycznej wadze do 25 kilogramów na poziom czarującego. Zatem 15-poziomowy czarodziej może przenieść siebie oraz dobra i istoty o ciężarze do 375 kilogramów. Przekroczenie limitu sprawia, iż czar zawodzi.

Niechętna istota nie może zostać przeteleportowana za pomocą *przeskoku do klejnotu*. Również udany rzut obronny na Wolę (lub test odporności na czary) zapobiega przedmiotom w posiadaniu stworzenia przed teleportacją. Nie trzymane, niemagiczne przedmioty nie mają prawa do rzutu obronnego.

W danym czasie możesz korzystać z dobrodziejstw tylko jednego *przeskoku do klejnotu* rzuconego na konkretny kamień łotrzyka. Niemniej dowolna liczba innych czarodziejów może używać tego samego kamienia, co i ty.

Kondensator: Kamień łotrzyka.

PRZEŚLADUJĄCE PIĘTNO

Transmutacja
Poziom: Trp 1
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Dotyk
Cel: Dotknięte stworzenie
Czas trwania: 1 dzień/poziom
Rzut obronny: Żaden
Odporność na czary: Tak

Dotykem oznaczasz ofiarę malutkim symbolem widocznym jedynie dla ciebie oraz za pomocą *wykrycia magii*. Piętno wygląda tak, jak je sobie wyobrazisz, a ma około 2,5 centymetra średnicy. Możesz je dostrzec, nawet jeżeli ofiara używa magicznych środków do zmiany lub ukrycia swego wyglądu. Nie kryją go nawet czary takie jak *zmiana siebie*, *polimorfowanie siebie* oraz *niewidzialność*. W twoich oczach znak świeci jasną zielenią.

PRZYNETA

Iluzja (Ułuda)

Poziom: Trp 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Daleki (120 m + 12 m/poziom)

Efekt: Ułuda, która naśladuje ciebie oraz wszystkich sojuszników w promieniu 15 metrów od ciebie

Czas trwania: 10 minut/poziom (P)

Tworzysz obraz siebie i swoich towarzyszy, który pomaga wam uniknąć zasadzek.

Ten czar tworzy kompletną iluzję – obraz z dźwiękiem, zapachem, dotykiem i temperaturą. Naśladuje ona dokładnie to co robisz wraz z sojusznikami znajdującymi się w promieniu 15 metrów od ciebie. Jeżeli teren pokazany w iluzji mocno różni się od tego, gdzie znajdują się postacie lub też jedna z nich podejmie akcję, której iluzja nie może powielić (na przykład wspinanie się na drzewo, jakiego nie ma w iluzyjnym duplikacie), wówczas patrzący automatycznie mają prawo do rzutu obronnego. Ponadto każdy, kto opuści obszar efektu czaru, znika z iluzji.

RANIĄCE SZEPTY

Odpychanie [Dźwiękowy]

Poziom: Brd 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 runda/poziom (P)

Rzut obronny: Żaden

Otaczasz się barierą szeptów, które ranią każde atakujące i dotykające cię stworzenie. Istota, która trafi cię swoim ciałem lub trzymaną w dłoni bronią, otrzymuje 1k6 punktów obrażeń od dźwięku +1 punkt na poziomie czarującego. Do tych ran stosuje się ewentualna odporność na czary atakującego. Broń zasięgowa – choćby długa włócznia – nie naraża w ten sposób posługujących się nią osób.

Nie możesz użyć tego czaru do zadawania obrażeń w inny niż opisany wcześniej sposób (na przykład: atakiem bez broni lub też napierając barierą szeptów). Zaklęcie zadaje obrażenia jedynie wtedy, gdy ktoś ciebie dotyka, a nie ty jego.

RELIKWIARZ CZARU

Transmutacja

Poziom: Kpn 5 (Mystra)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięty zwój

Czas trwania: Ciągły aż do wykorzystania

Rzut obronny: Żaden (przedmiot)

Odporność na czary: Tak (przedmiot)

Określasz warunki – gdy zostaną one spełnione, znajdujący się na zwoju (będącym podmiotem tego zaklęcia) czar uruchomi się i zadziała na ciebie, tak jakbyś sam poświęcił standardową akcję na jego rzucenie. Jeżeli zwój zawiera czar, którego nie ma na twojej klasowej liście zaklęć, wówczas nie zostanie on rzucony w chwili spełnienia warunków, a magia *relikwiarza czaru* rozwije się w nicości. Pod uwagę należy też brać wszelkie ograniczenia związane z rzucaniem przez ciebie zaklęcia ze zwoju (takie jak minimalna wartość atrybutu i wymagany test poziomu czarującego) – jeśli nie zostaną one spełnione, magia *relikwiarza czaru* również rozwije się w nicości.

Warunki uruchamiające zwój muszą być jasne, chociaż mogą być ogólne. Na przykład da się *relikwiarz czaru* związać ze zwojem *oddychania pod wodą* i warunkiem „Za każdym razem, gdy zanurzysz się w wodzie lub podobnym płynie, *oddychanie pod wodą* natychmiast zacznie działać”. Stworzenie skomplikowanych lub mętnych okoliczności wymaganych do uruchomienia zwoju może doprowadzić do tego, że *relikwiarz czaru* zawiedzie. Zwój aktywuje się jedynie w oparciu o ustalone warunki – bez względu na to, czy tego chcesz, czy nie.

Zwój przygotowany wraz z *relikwiarzem czarów* musisz przywiązać do ramienia lub czoła (zazwyczaj wcześniej bywa ciasno zwinięty lub umieszczany w małej skrzynce), a na potrzeby ograniczeń posiadania magicznych przedmiotów należy go traktować jak karwasz, obręcz lub opaskę. Czar znajdujący się na zwoju nie może być z poziomu wyższego niż 1/3 twojego poziomu czarującego (zaokrąglając w dół, maksimum 5. poziom). Ponadto musi on działać na ciebie. Jeśli zaś chodzi o warunki, to muszą one być tak jasne, jak podano w opisie zaklęcia *ewentualność*.

Jeżeli zwój związany z *relikwiarzem czaru* nałoży inna osoba, wówczas magia tego zaklęcia dobiega końca. Możesz go zdejmować i zakładać bez ograniczeń, ale jeżeli przez 24 godziny nie będziesz go nosił, wówczas magia się rozwije. Zakończenie działania tego czaru nie uszkadza zaklęcia zapisanego na zwoju.

REMEDIUM NA ŚREDNIE RANY

Przyzywanie (Leczenie)

Poziom: Drd 2, Kpn 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte żywe stworzenie

Czas trwania: 10 rund + 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Nakładając dłonie na żywą istotę, obdarzasz ją dodatkową energią życiową, obdarzając na czas trwania zaklęcia zdolnością szybkiego leczenia, które dotyczy obrażeń otrzymanych w czasie działania zaklęcia, a nie zadanych jej wcześniej ran. Podmiot leczony tak utracone punkty wytrzymałości w tempie 2 na rundę do czasu aż czar się skończy. Ponadto stworzenie automatycznie się stabilizuje, jeżeli w tym czasie zacznie umierać z powodu utraty punktów wytrzymałości. *Remedium na średnie rany* nie przywraca punktów wytrzymałości utraconych z głodu, pragnienia lub w wyniku duszenia się oraz nie umożliwia odrastania czy przyrastania utraconych części ciała.

Efekty wielu czarów tego typu się nie kumulują – stosuje się jedynie efekt o najwyższym poziomie. Zastosowanie drugiego *remedium* z tego samego poziomu przedłuża czas działania zaklęcia.

REPERKUSJA

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: Ciągły lub do zadziałania

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

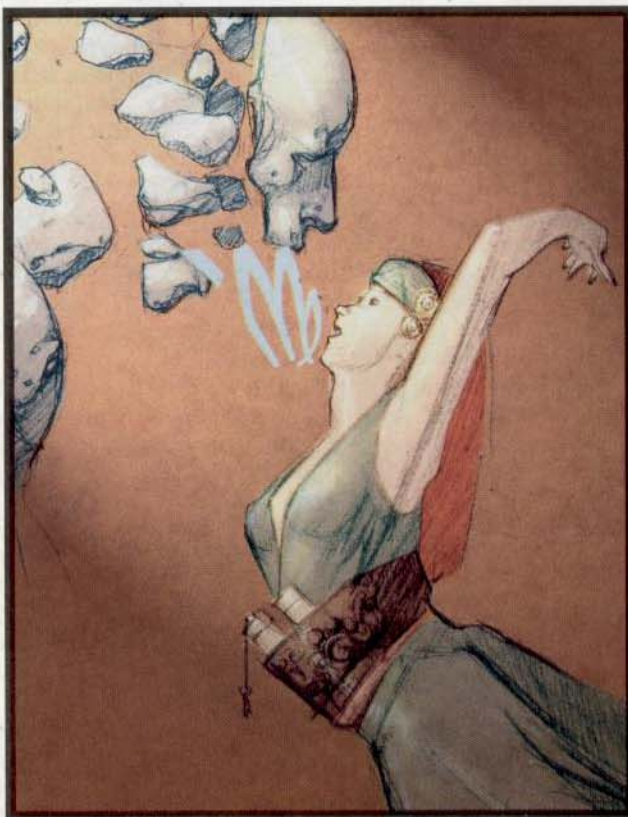
Nakładasz na ofiarę nietypową klątwę. Pierwsze zaklęcie, które rzuci i które spełnia warunek uruchomienia, odbija się z powrotem na nią dokładnie tak, jakby została objęta *zawrócenie czaru*. *Reperkusja* zaczyna działać w trzech sytuacjach:

- Ofiara rzuca czar ofensywny na inną istotę, która wykona udany rzut obronny.
- Ofiara rzuca czar ofensywny na istotę, która jest niepodatna na to zaklęcie.
- Ofiara rzuca czar ofensywny, który zostanie przerwany lub popsuty (włączając w to nieudaną próbę jego defensywnego rzucenia).

We wszystkich trzech przypadkach, na uruchamiającą *reperkusję* zaklęcie musi działać *zawrócenie czaru*. Jeżeli *reperkusja* zadziała, wówczas klątwa natychmiast w pełni obejmuje ofiarę. Nie otrzymuje ona prawa do rzutu obronnego przeciwko zaklęciu, nie wpłynie też na niego *zawrócenie czaru*, ale jego odporność na czary działa normalnie. Po jednorazowym uruchomieniu dzia-

łanie *reperkusja* dobiega końca. Stworzenie może być pod wpływem wielu *reperkusji*, ale naraz uruchamia się tylko jedna z nich. Niniejszy czar nie działa na używane przez ofiarę magiczne przedmioty, zdolności czaropodobne ani zdolności nadnaturalne. Zaklęcie to można rozproszyć dowolnym czarem, który neguje czar *obłożenie klątwą*.

Na potrzeby tego zaklęcia termin „czar ofensywny” obejmuje dowolne zaklęcie, którego celem jest wróg lub którego obszar czy efekt obejmuje wroga (kto jest wrogiem zależy od rzucającego zaklęcie). Zaklęcie rzucone na przedmiot, którego nikt nie trzyma, nie uznaje się za ofensywne.



Roztrzaskanie kamienia

ROZPRYSK KWASU

Przyzywanie (Tworzenie)

[Kwas]

Poziom: Czar/Zak 0

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Efekt: Jeden pocisk kwasu

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

Wystrzeliwujesz w ofiarę małą kulę kwasu. Trafienie następuje po udanym teście ataku dotykowego na dystans. W przypadku chybienia nie powodujesz obrażeń wynikających ze spryskania. Czar zadaje 1k3 punkty obrażeń od kwasu.

ROZTRZASKANIE KAMIENIA

Wywoływanie [Dźwiękowy]

Poziom: Brd 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Obszar: Jeden kamienny przedmiot lub stworzenie

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wola neguje (przedmiot) lub Wytrzymałość neguje połowę (patrz opis)

Odporność na czary: Tak (przedmiot) lub Tak

Kierujesz pojedynczą nutę o doskonałym brzmieniu ku kamiennemu przedmiotowi lub stworzeniu, roztrzaskując je.

Wybrany obiekt nie może ważyć więcej niż 1 kilogram na poziom czarującego. Każdy, kto znajduje się w odległości do 1,5 metra od eksplodującego przedmiotu, otrzymuje 1 punkt obrażeń na poziom czarującego (maksimum 15 punktów). Przed tym efektem nie chroni rzut obronny.

Jeżeli *roztrzaskanie kamienia* zostanie użyte przeciwko kamiennemu stworzeniu (o dowolnej wadze), wówczas zaklęcie zadaje 1k6 obrażeń na poziom czarującego (maksimum 15k6), przy czym udany rzut obronny na Wytrwałość zmniejsza ich liczbę o połowę.

ROZTRZASKANIE PODŁOGI

Wywoływanie [Dźwiękowy]

Poziom: Czar/Zak 3

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Obszar: Fala o promieniu 4,5 m

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wola neguje połowę

Odporność na czary: Tak

Tworzysz głośne, buczące drgania, które narastają aż do bolesnego maksymalnego natężenia, po czym znikają. Stworzenia oraz przedmioty na obszarze działania zaklęcia otrzymują 1k4 punkty obrażeń od dźwięku na poziom czarującego (maksimum 10k4), chociaż udany rzut obronny na Wolę zmniejsza ich liczbę o połowę. Jeżeli podłoże obszaru wykonano z kamienia, drewna, lodu lub dowolnego bardziej miękkiego materiału, wówczas zostaje ono starte w proch na głębokość 15 centymetrów, co z kolei sprawia, iż cały obszar pokryty jest – odpowiednio – drobnym pyłem, fragmentami drewna lub pokruszonymi kawałkami lodu. Po tej powierzchni stworzenia mogą poruszać się jedynie z połową szybkości.

Kondensator: Miniaturowy młotek oraz dzwonek.

RÓWNOWAGA NATURY

Transmutacja

Poziom: Drd 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Wytrwałość neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Użyczasz części wartości swego atrybutu podmiotowi.

Otrzymujesz karę 1k4+1 punkty do jednego wybranego przez siebie atrybutu, zaś podmiot otrzymuje identyczną premię z usprawnienia do tego samego atrybutu. (Nie możesz wykonać rzutu obronnego, by uniknąć tej straty).

Jeżeli w ciągu godziny rzucisz ten czar po raz drugi, wówczas otrzymujesz 2k10 obrażeń.

RÓŻOWY PŁASZCZ

Odpychanie [Światło]

Poziom: Kpn 1 (Lathander)

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Sprawiasz, iż dotknięte stworzenie zaczyna świecić słabą, delikatną, różową poświatą o jasności świecy. Ta poświata chroni je przed efektami, które działają bezpośrednio, powodując ból (takimi jak *Nybora delikatne przypomnienie*), mdłości oraz strach. Zaklęcie zapewnia premię uświęconą +1 na poziom czarującego (aż do +10) do rzutów obronnych przeciwko takim czarom oraz efektem. Istota staje się również tymczasowo niepodatna na truciznę (jak dzięki zaklęciu *opóźnienie trucizny*). Ten czar jedynie tłumy wymienione efekty, lecz ich nie neguje, więc gdy jego czas trwania dobiegnie końca, wówczas ponownie zaczyna ją one działać.

SCHRON MOCY

Odpychanie [Moc]

Poziom: Kpn 3 (Helm), Pal 3

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: 3 m

Obszar: Emanacja o promieniu 3 m i środka w tobie

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Tworzysz nieruchomą, przezroczystą kulę mocy o środku w miejscu, w którym się znajdujesz. Rozświetla ona swoje wnętrze oraz wszystko, co znajduje się w odległości do 1,5 metra od jej powierzchni. Ty oraz twoi sojusznicy możecie na życzenie wchodzić do niej.

Każde inne stworzenie starające się wejść do kuli musi wykonać rzut obronny na Wolę – nieudany oznacza, że nie może wejść w obszar sfery. Jest natomiast w stanie bez problemu go opuścić, chociaż musi wykonać rzut obronny na Wolę, by znów do niego wkroczyć (dotyczy to także ciebie oraz twoich sojuszników). Stworzenia znajdujące się w chwili rzucenia zaklęcia w kuli nie są wyrzucane na zewnątrz.

Schron mocy nie uniemożliwia czarom lub przedmiotom wkraczania na obszar jego działania, zatem dwa stworzenia po przeciwnych stronach bariery mogą walczyć ze sobą bez żadnych kar (choćby istoty używające ataków bez broni lub broni naturalnych muszą w każdej rundzie wykonywać udany rzut obronny na Wolę – inaczej ich ataki nie przejdą przez *schron mocy*).

SEKWENCJA CZARÓW SIMBUL

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 7

Działa tak, jak *matryca czarów Simbul*, ale można w niej umieścić czary do 5. poziomu. Ponadto możesz zdecydować się połączyć dwa lub więcej umieszczonych w matrycy czarów w sekwencję. Zaklęcia, które mają być tak powiązane, muszą być z poziomu maksymalnie 2. Możesz uruchomić wszystkie czary połączone w sekwen-

ję w darmowej akcji, dokładnie tak jakbyś rzucił jedno zaklęcie z *matrycy czarów Simbul*.

Kondensator: Szafir wart minimum 1000 sz.

SERIA CZARÓW SIMBUL

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 9

Działa tak jak *sekwencja czarów Simbul*, ale można w niej umieścić czary nawet 7. poziomu, a ponadto w sekwencję możesz połączyć czary z maksymalnie 4. poziomu.

Ponadto możesz wyznaczyć jeden czar lub jedną trzymaną w matrycy ich sekwencję, które zaczną działać w ustalonych przez ciebie warunkach (określasz je w trakcie rzucania *serii czarów Simbul*), podobnie do zaklęcia *ewentualność*. Czar (lub sekwencja czarów), które mają zadziałać w chwili zajścia ustalonych warunków, muszą wpływać na twoją osobę – to znaczy takie jak *spadanie jak piórko* lub *lewitacja*. Warunki niezbędne do uruchomienia czarów z matrycy muszą być jasne, chociaż mogą być ogólne. W każdym przypadku *seria czarów Simbul* natychmiast uruchamia wyznaczony czar (lub sekwencję), który zostaje „rzucony”, gdy tylko zajdą określone okoliczności. Nie możesz zdecydować, by zaklęcie lub zaklęcia nie zadziałały, gdy zajdzie ustalone wydarzenie.

Kondensator: Diament wart minimum 1500 sz.

SIEĆ CIENI

Iluzje (Cień) [Ciemność]

Poziom: Czar/Zak 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Do jednego stworzenia/poziom, z których żadne dwa nie mogą być od siebie oddalone o więcej niż 7,5 m

Czas trwania: 3 rundy

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Sprawiasz, że zwykłe cienie lecą w kierunku znajdujących się na obszarze działania czaru stworzeń, tworząc

mroczne sieci oplatające wybrane ofiary. Sieć nie ogranicza ruchów, ale otoczona nią istota nie widzi na odległość przekraczającą 1,5 metra, nawet za pomocą widzenia w ciemnościach.

Zwały sieci kryją znajdujące się w niej stworzenie, zapędniając mu ukrycie 9/10 (szansa chybiecia 40%). Utrudnia ona również wyprowadzanie ataków istotom, które oplata – ich cele mają ukrycie 9/10, jeśli znajdują się w odległości do 1,5 metra oraz całkowite, gdy są dalej.

SILA KAMIENIA

Transmutacja

Poziom: Pal 2 (Moradin)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 godzina/poziom

Stajesz się silniejszy. Czar zapewnia ci premię z usprawnienia 1k4+1 do Siły, co normalnie wpływa na testy ataku wręcz, obrażeń oraz innych zastosowań modyfikatora z tego atrybutu. Zaklęcie kończy się natychmiast, gdy tylko stracisz kontakt z podłożem. Oznacza to, iż nie możesz skakać, korzystać z umiejętności Upadanie, szarżować, biegać lub poruszać się w ciągu rundy szybciej niż ze swoją szybkością (ponieważ podczas tych czynności odrywasz od ziemi obie stopy) – inaczej utracisz efekt działania tego zaklęcia. Na potrzeby tego czaru naturalną kamienną ścianę i sufit uznawać należy za podłoże (możesz zatem wspinać się po ścianie jaskini i nie utracić wynikających z tego korzyści).

Sieć cieni

SILA TARANA

Transmutacja

Poziom: Drd 0, Trp 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Zwiększasz siłę swoich ataków bez broni.

Twoje dłonie twardnieją, stając się równie szorstkie i twarde, co barani róg. Wykonywane przez ciębie ataki bez broni zadają normalne obrażenia (nie stłuczenia).

Jesteś uważany za uzbrojonego. Stwardnienie dłoni nie ma innego efektu. Możesz normalnie rzucać czary i manipulować przedmiotami.

SKORUPA ŻÓŁWIA

Odpychanie

Poziom: Drd 3

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

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

Efekt: Stworzenie mistycznej skorupy o średnicy 1,5 metra

Czas trwania: 10 minut/
poziom

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Tworzysz dużą skorupę żółwia mającą postać półkuli o średnicy 1,5 metra. Ma ona 100 punktów wytrzymałości, trwałość 10 oraz unosi się na wodzie, jeżeli zostanie przewrócona do góry nogami. Możesz poruszać nią, jakby ważyła jedynie 5 kilogramów, choć dla wszystkich innych waży 250 kilogramów. Sama, niepodparta, jest w stanie stać pionowo, zapewniając osłonę 9/10 względem połowy pola bitwy. Możesz też naciągnąć ją na siebie, jak schron. Zmiana ustawienia skorupy to akcja standardowa nieprzekraczająca okazji ataku.

Pod lub w skorupie mieszcza się cztery małe stworzenia, dwa średnie oraz jedno duże.

Kondensator: Cała skorupa żółwia.

SŁUSZNA FURIA

Transmutacja

Poziom: Pal 3

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 runda/poziom

Wzywasz potęgę swego bóstwa i napełniasz się pozytywną energią. Otrzymujesz 1k4 tymczasowe punkty wytrzymałości na poziom czarującego (maksimum 10k4), premię z naturalnego pancerza +2, premię z usprawnienia +2 do Siły, premię z usprawnienia +2 do Zręczności oraz premię uświęconą +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość. Każde nieumarłe stworzenie uderzające cie swoim ciałem zadaje normalne obrażenia, ale jednocześnie

śnie otrzymuje 1 ranę od pozytywnej energii – analogicznie do zaklęcia *leczenie drobnych ran*.

SMOK ŚMIERCI

Nekromancja [Strach, wpływający na umysł, zło]

Poziom: Kpn 7

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Osobisty

Efekt: Smok z energii i kości

Czas trwania: 1 runda/
poziom (P)

Wzywasz bluźnierczą energię, która otacza cie kokosem w kształcie smoka, stworzonym z kości i negatywnej energii. Zapewnia ci on premię z naturalnego pancerza +4 oraz premię z odbicia +4 do Klasy Pancerza, a także 1 tymczasowy punkt wytrzymałości na poziom czarującego (maksimum +20). Wykonując ataki bez broni jesteś traktowany jak uzbrojony i zadajesz obrażenia, jakby twoje kończyny były krótkimi mieczami. Możesz atakować również drugorzędną ręką, jednak z normalnymi karami za walkę dwoma rodzajami broni (patrz Tabela 8-2, strona 125 w *Podręczniku Gracza*). *Smok śmierci* uniemożliwia ci rzucanie czarów z komponentami somatycznymi, materialnymi lub kondensatorami (ale nie kondensatorami objawień), lecz poza tym nie ogranicza twoich ruchów.

Poświęcając akcję standardową, możesz wyemitować stózek *strachu* lub też wykonać atak dotykowy wręcz, by użyć względem dotkniętego *zadawania krytycznych obrażeń*.

SPRAGNIONE OSTRZE

Transmutacja

Poziom: Trp 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Jedna broń tnąca

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Żaden (przedmiot)

Odporność na czary: Tak (przedmiot)

Obdarzasz broń tnącą premią z usprawnienia +3. Świeci ona błękitnym, płonącym blaskiem, rozjaśniając otoczenie jakby była pochodnią.



Skorupa żółwia

SREBRNOBRODY

Transmutacja

Poziom: Pal 1 (Clangeddin Srebrnobrody)

Komponenty: W, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rośnie ci broda, od razu zmieniając się w czyste i magicznie wzmocnione srebro – w efekcie zwiększa się premię z pancerza twojej zbroi o +2. Na potrzeby tego czaru nawet zwykłe ubranie uznać należy za zbroję, która zapewnia premię do KP. Jeżeli nie masz brody, wówczas wyrasta ci ona (nawet jeżeli jesteś istotą, której normalnie broda nie rośnie, choćby elfem czy ludzką kobietą) i znika, gdy czas trwania zaklęcia dobiegnie końca. Ponadto otrzymujesz premię z okoliczności +2 do testów Dyplomacji względem krasnoludów.

Wielokrotne użycie tego czaru w końcu doprowadzi do tego, iż twoja broda zyska srebrny kolor (jeżeli jednak normalnie ci ona nie rośnie, ów efekt nie będzie miał miejsca).

STŁUMIENIE GLIFU

Transmutacja

Poziom: Kpn 6 (Deneir)

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 30 m

Obszar: Emanacja o promieniu 30 m i środku w tobie

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (przedmiot)

Odporność na czary: Tak (przedmiot)

Za pomocą tego zaklęcia polepszasz umiejętność postrzegania magicznych napisów znajdujących się w jego zasięgu. Magiczne zapiski, takie jak *glif strzeżenia*, *wybuchowe runy*, *węzowa pieczęć mocy w sepii* lub *symbol* okrywa niebieska, jaśniejąca aura (zapewniająca światło jak świeca) zdradzająca położenie napisu i zapobiegająca jego uruchomieniu. Ty oraz inne stworzenia możecie przeczytać książkę chronioną przez *wybuchowe runy* lub otworzyć szufladę strzeżoną *glifem strzeżenia* albo też przejść przez odrzwia chronione przez *symbol* – bez efektu.

Ten czar okrywa i neguje wszelkie aktywne oraz uruchomione magiczne napisy (takie jak szybko zapisany symbol śmierci), chociaż nie wpływa to w żaden sposób względem stworzeń, na które napis już podziałał. Gdy działanie *stłumienia glifu* dobiegnie końca, wówczas wszystkie magiczne napisy na obszarze mogą zostać normalnie uruchomio-

ne, a aktywne lub uruchomione napisy wznowiają swe działanie, jeżeli czas ich trwania jeszcze się nie zakończył.

STOPIENIE KOŚĆCA SIMBUL

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 8

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: 1 dzień/poziom

Rzut obronny: Wytrwałość neguje

Odporność na czary: Tak

Przemieniasz kości i twarde tkanki istoty w papkę, przez co staje się ona dziwnym, słuzopodobnym stworem. Ofiara natychmiast rozlewa się, tworząc wypukłą kałużę i nie jest w stanie utrzymać poprzedniego kształtu. Jej Zręczność spada do 1, szybkość zmienia się na pływanie 3 m, a nadto traci zdolność do atakowania, mówienia, noszenia przedmiotów i rzucania czarów z komponentami somatycznymi. Wciąż może używać zdolności czaropodobnych i nadnaturalnych. Nie można jej za to zająć z flanki i nie wpływają na nią trafienia krytyczne. Ekwipunek ofiary pozostaje bez zmian.

Zwykle ten czar służy do wymierzania kary lub obezwładniania przeciwników bez zabijania ich.



Srebrnobrody

STRATEGICZNA SZARŻA

Odpychanie

Poziom: Pal 1 (Czerwona Rycerka), Rcc 1

Komponenty: W, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 runda/poziom

Otrzymujesz korzyści atutu Ruchliwość, nawet jeżeli nie spełniasz jego warunków wstępnych. Nie musisz szarżować, by korzystać z efektu tego zaklęcia, choć nazwa sugeruje co innego.

STUDNIA CIENI

Iluzja (Cień)

Poziom: Czar/Zak 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)
Cel: Jedno stworzenie
Czas trwania: 1 runda/poziom
Rzut obronny: Wola neguje
Odporność na czary: Tak

Sprawiasz, że cień istoty staje się tymczasową bramą do kieszeniowej krainy, znajdującej się na Planie Cieni. Ofiara wykonuje rzut obronny na Wolę – nieudany oznacza wciągnięcie przez bramę. W krainie widzi ona opuszczony, ponury duplikat prawdziwego świata. Jednocześnie śledzą ją i drażnią cieniste fantomy, niepowodujące jednak żadnej prawdziwej krzywdy. Gdy czas trwania zaklęcia dobiega końca, wówczas ofiara wraca do prawdziwego świata, gdzie działa na nią dodatkowy efekt strachu – jest przerażona przez 1k4 rundy i musi uciekać.

Gdy istota opuści kieszeniową krainę, wówczas pojawia się w miejscu, w którym znajdował się w chwili rzucenia czaru *studnia cieni*. Jeżeli miejsce to zajmuje materialny przedmiot, wówczas pojawia się w pobliżu.

Czary i zdolności, które przemieszczają stworzenie na obszarze planu – takie jak *teleportacja* oraz *wymiarowe drzwi* – nie umożliwiają ucieczki ze *studni cieni*, chociaż *zamiana planów* normalnie pozwala udać się na dowolny plan, na jaki zechce (choć po opuszczeniu kieszeniowej krainy będzie przerażone).

STWORZENIE ROZDROŻY I SKRÓTU

Przyzywanie (Tworzenie)
Poziom: Drd 7
Komponenty: W, S, KO, KPD
Czas rzucania: Jeden dzień
Zasięg: Dotyk
Czas trwania: Chwilowy
Rzut obronny: Żaden
Odporność na czary: Nie

Tworzysz dwa rozdroża oraz łączący je skrót. Rozdroża są pionowymi, prostokątnymi obszarami o rozmiarze do 4,5 metra kwadratowego każdy. Musisz osobiście odwiedzić oba miejsca, w których się one znajdują, by stworzyć między nimi skrót.

Ten czar poza stworzeniem rozdroży wzywa ich strażnika, który zawsze ma z początku Pomocne nastawienie wobec kreatora.

Procedura wymaga całkowitego poświęcenia oraz uwagi przez jeden cały dzień, w trakcie którego przygotowujesz miejsce i dbasz o nie, zazwyczaj przywracając je naturze i usuwając z niego oznaki cywilizacji.

Koszt w PD: 3500 PD.

SYMBOL

Uniwersalny [patrz opis]
Poziom: Czar/Zak 8, Kpn 8
Komponenty: W, S, M/KO (lub W, S, M dla starannie wyrzeźbionego)

Ten czar pozwala ci zapisać jedną z potężnych run. Poniżej opisane są dwa nowe symbole. Pozostałe znajdują się w opisie czaru *symbol* w *Podręczniku Gracza*.

Symbol śmierci Bane'a: Ten typ *symbolu* stworzyli wyznawcy Bane'a. Dopóki mroczny nie odrodził się w 1372 RD, pozostawał zapomniany. *Symbol śmierci Bane'a* musi być zawsze starannie wyrzeźbiony. Uruchamia się zgodnie z twoimi ustaleniami, które ograniczają zasady czaru *symbol*. Jednakże osoba nosząca święty symbol Bane'a nigdy nie uruchomi tego czaru.

Symbol śmierci Bane'a działa dokładnie jak *symbol śmierci*, z tą różnicą, iż każde stworzenie w odległości do 18 metrów od niego musi wykonać dodatkowe dwa rzuty obronne na Wytrwałość: pierwszy, by uniknąć otrzymania 1k12 obrażeń od zimna, drugi, by uniknąć efektów czaru *zagałda*. Ta wersja czaru *symbol* ma określniki śmierć oraz zło.

Komponent materialny: Papka z materialnych komponentów czaru *symbol* oraz krwi inteligentnych poświęconych ofiar (minimum 3 Intelaktu), których łączna liczba Kości Wytrzymałości wynosi przynajmniej 30 oraz które zostały zabite w ciągu ostatniego roku. Krwi danej istoty można użyć tylko do komponentu potrzebnego dla jednego *symbolu śmierci Bane'a*.

Symbol utraty czaru: Kolejny wariant czaru *symbol*. Uruchomiony wpływa na umysły osób rzucających czary znajdujących się w promieniu 18 metrów. Wszystkie potencjalne ofiary wykonują rzuty obronne na Wolę w każdej rundzie, w której znajduje się we wspomnianym obszarze. Niepowodzenie oznacza, iż przygotowane przez daną osobę zaklęcie z najwyższego poziomu (lub komórka na czary z najwyższego poziomu, jeżeli rzuca on czary jak zaklinacz czy bard) zostaje stracone. *Symbol* działa do chwili wymazania łącznie 30 poziomów czarów. Wpływa również na stworzenia ze zdolnościami czaropodobnymi, jakby były to zaklęcia. Nie działa na istoty pozbawione zaklęć i zdolności czaropodobnych. Ta wersja *symbolu* to czar wpływający na umysł.

SYNOSTODWEOMER SIMBUL

Transmutacja
Poziom: Czar/Zak 7
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 cała runda
Zasięg: Osobisty
Cel: Jeden z twoich czarów
Czas trwania: 1 runda
Rzut obronny: Żaden
Odporność na czary: Tak

Kanalizujesz energię ze znanego ci czaru w magię leczącą. Po rzuceniu niniejszego zaklęcia w następnym momencie inicjatywy rzucasz kolejny czar, którego moc ulega przemianie w pozytywną energię. W rundzie, w której rzuciłeś drugi czar, możesz dotknąć siebie lub innego stworzenia, lecząc 1k6 obrażeń na każdy poziom rzuconego zaklęcia. Jeżeli było ono przygotowane z atutem magicznym, wówczas liczba leczonych obrażeń zależy od poziomu wykorzystanej przez nie komórki na czary.

SZAŁ BURZY

Transmutacja [Elektryczność]
Poziom: Kpn 8 (Talos)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 minuta/poziom (P)

Wykorzystujesz siłę wichrów i burz, aby się poruszać, chronić swą osobę oraz atakować. Otrzymujesz korzyści analogiczne do czaru *lot* oraz jesteś chroniony z każdej strony tak, jakby ze wszystkich stron otaczało cię zaklęcie *ściana wiatru*. Naturalny lub magiczny wiatr (taki jak huragan lub czar *podmucha wiatru*) zupełnie na ciebie nie wpływają. Z łatwością jesteś w stanie zachować pozycję. Całkowicie nie działają na ciebie inne niekorzystne efekty silnego wiatru (takie jak konieczność wykonywania z tego powodu testów Budowy).

Wreszcie możesz wystrzeliwać z oczu pociski elektryczności. Liczba kości k6, którymi zadajesz w ten sposób obrażenia, jest równa twojemu poziomowi czarującego (maksymalnie możesz stworzyć pociski zadające w sumie 20k6 obrażeń). Możesz wykorzystać te kości od razu lub też rozdzielić na kilka rund. Na przykład, 16. poziom czarującego uprawnia do wystrzelenia w jednej rundzie pocisku zadającego 8k6 ran oraz drugiego pocisku powodującego również 8k6 obrażeń w kolejnej, albo wystrzelić szesnastcie pocisków w ciągu 16 lub więcej rund (każdy zadający 1k6 punktów obrażeń od elektryczności), ewentualnie wreszcie stworzyć jeden potężny pocisk za 16k6 obrażeń. Każdy pocisk działa tylko na jedno stworzenie. Każdy z nich, bez względu na zadawane obrażenia, ma zasięg 30 metrów.

Wystrzelenie pocisku jest standardową akcją, która nie prowokuje okazynego ataku i wymaga testu ataku dotykowego na dystans (otrzymujesz premię do ataku +3, jeżeli przeciwnik nosi metalowy pancerz, jest z metalu lub ma na sobie dużo metalu).

SZCZĘKI WILKA

Transmutacja

Poziom: Drd 4

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

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

Efekt: Jeden lub więcej stworzonych wilków

Czas trwania: 1 runda/poziom (P)

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Zmieniasz małe drewniane rzeźby w wilki (jeden na każde dwa poziomy czarującego), które pojawiają się pomiędzy tobą i twoimi przeciwnikami. Stworzenia działają samodzielnie, ale słuchają twoich mentalnych komend. Są całkowicie normalne, z tą tylko różnicą, iż posiadają odporność na czary 13 oraz specjalną zdolność groza (patrz *Księga Potworów*). Po zakończeniu działania czaru, ponownie stają się rzeźbami.

Kondensator: Jedna rzeźba wilka dla każdego stworzonego przez ciebie zwierza.

SZCZĘŚLIWY TRAF

Przyzywanie (Leczenie)

Poziom: Kpn 7 (Tymora)

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: 10 minut/poziom lub do wykorzystania

Rzut obronny: Żaden (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Otaczasz podmiot aurą, która natychmiast go leczy, jeżeli padnie ofiarą ataku powodującego jego śmierć (zmniejszającego punkty wytrzymałości do co najmniej -10). Gdy dochodzi do takiego zdarzenia, *szczęśliwy traf* mu przeciwdziała, natychmiast uruchamiając *uzdrowienie*, które działa na podmiot. Jeśli atak ma efekt, któremu *uzdrowienie* jest w stanie przeciwdziałać (choroba, obrażenia, obniżenie wartości atrybutu lub trucizna), wówczas podmiot nie umiera – ratunek przynosi właśnie *uzdrowienie*. Jednak jeżeli atak należy do takich, na które ów czar nie wpływa (wysączenie atrybutu, starość, negatywne poziomy, *dezintegracja* lub zabójcze efekty), wówczas *szczęśliwy traf* nie może zapobiec śmierci.

Rzucenie niniejszego zaklęcia na stworzenie nieumarłe sprawia, że zamiast *uzdrowienia* wykorzystuje ono zaklęcie *krzywda*.

SZKIELETOWY STRAŻNIK

Nekromancja [Zło]

Poziom: Czar/Zak 8

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Jedna lub więcej kości z palca

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

Tworzysz z kości palca pewną liczbę lojalnych szkieletów - wszystkie mają średni rozmiar i normalne dla swego rodzaju statystyki z *Księgi Potworów*. Różnica polega jedynie na tym, iż efektywna liczba ich Kości Wytrzymałości na potrzeby odegnania jest równa twojemu poziomowi klasowemu. Szkielety wlicza się do liczby Kości Wytrzymałości nieumarłych, których możesz kontrolować. Tworzysz jeden szkielet na poziom czarującego.

W przeciwieństwie do czaru *ożywienie umarłego*, te szkielety starają się pozostać w odległości do 18 metrów od ciebie. Jeżeli wykroczysz poza ten zasięg, wówczas aż do twojego powrotu pozostają w bezruchu.

Komponent materialny: Jedna kość z palca oraz jeden onyks wart 50 sz na każdy tworzony szkielet. Jeżeli kość z palca należała do istoty średniego rozmiaru, wówczas powstały z niej nieumarły ma kształty istoty danego gatunku.

SZKLANY ATAK DHULARKA

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 6

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Jedno stworzenie lub 0,1 metra sześciennego materii

Czas trwania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Wytrwałość neguje

Odporność na czary: Tak

Zmieniasz ofiarę w szkło. Możesz rzucić dowolną z dwóch wersji tego zaklęcia.

Szklane stworzenie: Jak *ciało w kamień*, ale ofiara zmienia się w szkło.

Szklany przedmiot: Oddziałuje na przedmiot o objętości do 0,1 metra sześciennego. Można zmienić tym czarem część większego przedmiotu (takiego jak podłoga lub ściana).

Żadna z wersji tego czaru nie działa na magiczne przedmioty (magiczne przedmioty trzymane przez przemienione stworzenie pozostają nietknięte). Gdy kończy się czas działania zaklęcia, wówczas jego podmiot wraca do normalnej postaci. Jeżeli został połamany lub zniszczony będąc w formie szkła, wówczas jego normalna postać odnosi podobne obrażenia.

Kondensator: Kawałek szkła z lustra.

SZTUCZKA Z ZAMIANĄ

Transmutacja [Teleportacja]

Poziom: Czar/Zak 6

Komponenty: W

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: Ty oraz jedno inne stworzenie

Czas trwania: 10 minut/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (patrz opis)

Odporność na czary: Tak

Ty oraz inne stworzenie zamieniacie się miejscami (jakbyście jednocześnie użyli czaru *wymiarowe drzewi*) oraz wyglądem (jakbyście użyli *przekształcenia siebie*, by upodobnić się do siebie nawzajem). Twa ofiara może oprzeć się temu zaklęciu, wykonując udany rzut obronny (ale na ciebie działa ono automatycznie).

Jeżeli masa twoja lub ofiary przekracza możliwości czaru *wymiarowe drzewi* albo też posiadacie tak odmienne ciała, iż *przekształcenie siebie* nie umożliwi ci upodobnienia się do niej, wówczas zaklęcie zawodzi.

Magia, która pozwala przejrzeć przebrania (taka jak *prawdziwe widzenie*), wyjawia tożsamości twoją i ofiary. W przeciwnym wypadku na czas trwania czaru jesteście uważani za przebranych za siebie. Działania twoje lub ofiary (choćby nieodpowiednie mówienie lub atakowanie „sojuszników”) mogą wymusić testy Przebrania lub też zapewnić pobliskim osobom wskazówki, że coś jest nie tak. Otrzymujesz premię +10 do testów Przebrania wykonywanych w celu udawania ofiary.

Gdy działanie czaru dobiega końca, wówczas ty oraz ofiara odzyskujecie prawdziwy wygląd, ale nie zamieniacie się ponownie miejscami.

SZYBKIE PŁYWANIE

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 1, Drd 1, Trp 1

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Jedno stworzenie

Czas trwania: 1 minuta/poziom (P)

Rzut obronny: Tak (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Podmiot tego zaklęcia zyskuje umiejętność pływania z szybkością 9 metrów (ignorując efekty wynikające z noszenia pancerza oraz posiadanego obciążenia) i nie musi wykonywać testów Pływania. Otrzymuje też premię rasową +8 do wszelkich testów Pływania wykonywanych podczas podejmowania pewnych specjalnych akcji i unikania zagrożeń. Ponadto podmiot może zawsze skorzystać z zasady 10, nawet jeżeli spieszy się lub jest zagrożony. Ma też prawo wykorzystać akcję biegu, jeśli tylko płynie w linii prostej.

Kondensator: Miniaturowe drewniane wiosło.

ŚCIANA CHAOSU

Odpychanie [Chaos]

Poziom: Czar/Zak 4, Kpn 4

Działa jak *ściana dobra*, z tą jednak różnicą, że odpowiada *magicznemu kręgowi przeciw prawu* zamiast *magicznemu kręgowi przeciw złu*.

ŚCIANA DOBRA

Odpychanie [Dobro]

Poziom: Czar/Zak 4, Kpn 4

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

Efekt: Ściana zajmująca jeden kwadrat o boku do 3 m/poziom bądź będąca sferą lub półsferą o promieniu do 1,5 m/2 poziomy czarującego

Odporność na czary: Tak

Działa jak *magiczny krąg przeciw złu* (patrz strona 197 *Podręcznika Gracza*), z podanymi wcześniej różnicami. Oprócz tego bariera jest nieruchoma i może mieć kształt ściany lub sfery, której jedna, wybrana przez ciebie strona jest „wroga”. Ściana chroni jedynie przed złymi atakami oraz blokuje poruszanie się wezwanych lub przyzwanym złych stworzeń, które przechodzą ze strony „wrogiej” na przeciwną. Złe stworzenia, które atakują ciebie z drugiej, „nie-wrogiej” strony robią to bez żadnych kar. Ponadto złe wezwane lub przyzwane stworzenia mogą bez problemu przejść z „nie-wrogiej” strony ściany na drugą.

Ściana dobra musi być w chwili powstania ciągła i nieprzerwana. Jeżeli zostanie rzucona tak, że jakiś przedmiot lub stworzenie przerywają jej powierzchnię, wówczas czar zawodzi.

ŚCIANA PRAWA

Odpychanie [Praworządność]

Poziom: Czar/Zak 4, Kpn 4

Działa jak *ściana dobra*, z tą jednak różnicą, że odpowiada *magicznemu kregowi przeciw chaosowi* zamiast *magicznemu kregowi przeciw złu*.

ŚCIANA ZŁA

Odpychanie [Zło]

Poziom: Czar/Zak 4, Kpn 4

Działa jak *ściana dobra*, z tą jednak różnicą, że odpowiada *magicznemu kregowi przeciw dobru* zamiast *magicznemu kregowi przeciw złu*.

ŚLEPOWIDZENIE

Transmutacja

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

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Ten czar obdarza specjalną zdolnością ślepowidzenie. Stworzenie, na które zadziała, zaczyna być wrażliwe na drgania i może manewrować oraz walczyć równie dobrze jak istota obdarzona wzrokiem. Zmysły stworzenia działają w promieniu 9 metrów, ono zaś nie musi wykonywać testów Zauważania lub Nashuchiwania, by wyczuć znajdujące się w tym zasięgu istoty. Niewidzialność oraz ciemność nie mają znaczenia, chociaż stworzenie nadal nie jest w stanie wykryć istot eterycznych. (Szczegóły w części Ślepowidzenie, strona 79 w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*).

SPIEWAJĄCY PTAK

Transmutacja

Poziom: Brd 0

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: Występ + 1 godzina lub do wykorzystania (patrz opis)

W wyniku występu zwiększasz swoją Charyzmę. Każdy, kto go usłyszy lub zobaczy, zaczyna być do ciebie nastawiony bardziej przyjaźnie. Ten czar zapewnia ci premię za biegłość +1 do następnego testu Charyzmy wykonywanego w celu wpłynięcia na nastawienie BN (szczegóły znajdziesz w części Zachowania BN na stronie 149 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*) lub też opartego na Charyzmie testu umiejętności wykonywanego względem dowolnej osoby, która widziała twój występ. Ten efekt utrzymuje się przez czas przedstawienia oraz jeszcze przez godzinę. Zaklęcie *śpiewający ptak* zadziała tylko wtedy, gdy rozpoczniesz występ w ciągu godziny od jego rzucenia.

ŚPIEWKA „OJ, GDZIE INDZIEJ”

Transmutacja [Dźwiękowy, Teleportacja]

Poziom: Brd 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Jedno stworzenie lub przedmiot

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Teleportujesz podmiot w losowe, bezpieczne miejsce znajdujące się w twoim polu widzenia, położone w odległości do 30 metrów.

Chcąc losowo ustalić położenie podmiotu, rzuć 1k8, by ustalić kierunek, a następnie 1k10 i pomnóż rezultat przez 3, by ustalić w metrach odległość od poprzedniego miejsca pobytu stworzenia. Jeżeli wyznaczone miejsce znajdzie się poza twym polem widzenia, w materialnym przedmiocie lub więcej niż 1,5 metra nad ziemią, wówczas ponownie losowo je ustal.

Jeżeli podmiot jest trzymany (obojętnie, czy jest to przedmiot trzymany przez stworzenie lub postać w zwarciu z wrogiem), wówczas istota – trzymająca lub znajdującą się w zwarciu – również ma prawo do rzutu obronnego na Wolę, by oprzeć się zaklęciu.

ŚWIĘTA GWIAZDA

Odpychanie

Poziom: Kpn 7 (Mystra)

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Efekt: Ochronna gwiazda z energii

Czas trwania: 1 runda/poziom (P)

Tworzysz świecącą drobinę energii, która pozostaje w pobliżu twego ramienia, rozświetlając otoczenie jak świeca. Ma ona trzy funkcje – w swoim momencie inicjatywy decydujesz, którą z nich aktywować (akcja darmowa).

Zawrócenie czar: *Święta gwiazda* może zawrócić od czterech do siedmiu (1d4+3) poziomów czarów, podobnie do zaklęcia *zawrócenie czar*. Każdy poziom zawróconych czarów ulega zużyciu się do końca czasu trwania zaklęcia (*świeża gwiazda* nie odzyskuje ich za każdym razem, gdy wybierzesz tę funkcję). Jeżeli zużyjesz wszystkie poziomy czarów, wówczas nie możesz już dłużej korzystać z tej funkcji (ale możesz z pozostałych).

Ostona: *Święta gwiazda* zapewnia ci premię z osłony +10 do KP, nie ograniczając twoich działań.

Ognisty pocisk: *Święta gwiazda* wystrzeliwuje promień energii, zadając obrażenia od ognia równe 1k4 punkty +1 punkt na dwa poziomy czarującego (maksimum +10). Jest to atak dotykowy na dystans.

ŚWIĘTOWANIE

Zaklinanie (Przymus) [Dźwiękowy, wpływający na umysł]

Poziom: Brd 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)
Obszar: Rozprysk o promieniu 4,5 m
Czas trwania: Chwilowy
Rzut obronny: Wola neguje
Odporność na czary: Tak

Sprawiasz, że wszystkie istoty na obszarze działania zaklęcia stają się odurzone alkoholem i to tym bardziej, im dłużej wykonujesz pijacką pieśń. Pierwsze efekty czaru pojawiają się po występie trwającym przynajmniej 1 całą rundę. Potem w każdej kolejnej pełnej rundzie występu zwiększa się odurzenie ofiar, co podano w pobliskiej tabeli. Podmiot nie musi pozostawać w obszarze działania, ale istoty wkraczające nań już po rzuceniu zaklęcia nie zostają nim objęte. Twoje ofiary po rzuceniu czaru mają prawo tylko do jednego rzutu obronnego. Efekty utrzymują się przez czas trwania występu – jeżeli go zakończysz, wówczas efekty przestają się nasilać i ustępują po rundzie na poziom czarującego.

Runda	Efekt
1	Żaden
2	Kara z usprawnienia -2 do Zr, Int i Rzt
3	Mdłości
4	Bezradność

TANECZNY OBRÓT

Wieszczenie
Poziom: Brd 2, Drd 3, Kpn 3
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 minuta
Zasięg: Osobisty
Czas trwania: Chwilowy

Ustalasz względny kierunek oraz stan pewnego osobnika.

W trakcie rzucania czaru myślisz o jego celu, jednocześnie tańcząc i obracając się wokół własnej osi. Zaklęcie zadziała tylko pod takim warunkiem, że znasz podmiot osobiście.

Jeżeli podmiot żyje i znajduje się na tym samym planie co ty, wówczas czar zatrzymuje cię ustawionego w kierunku jego położenia. Oprócz tego uzyskujesz wrażenie fizycznego oraz emocjonalnego stanu poszukiwanego stworzenia (zdrowe, ranne, nieprzytomne, umierające i tak dalej). Jeśli podmiot znajduje się na innym planie lub nie żyje, nie czujesz nic.

TANIEC STALI

Wywoływanie
Poziom: Czar/Zak 3
Komponenty: W, S, K
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Dotyk
Cel: Dwa sztylety
Czas trwania: 1 runda/poziom
Rzut obronny: Żaden
Odporność na czary: Nie

Sprawiasz, że posiadane przez ciebie dwa sztylety rosną do rozmiaru i kształtu dużych mieczy, które następnie atakują wyznaczone przez ciebie stworzenia. Ostrza mają KP 14 (+1 rozmiar, +1 Zr, +2 naturalna), trwałość 10 oraz 5 punktów wytrzymałości. Latają z szybkością 9 metrów (dobra zwrotność), zadają 1k8 obrażeń tnących, a zagrażają krytykiem przy wyniku 19–20. Poza tym traktowane są jak ożywione przedmioty średniego rozmiaru (analogicznie do czaru *ożywienie przedmiotu*). Przed lub po rzuceniu *tańca stali* możesz na sztylety rzucić czary takie jak *magiczna broń*.

Kondensator: Dwa sztylety.

TARAN

Wywoływanie [Moc]
Poziom: Czar/Zak 2
Komponenty: W, S, K
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)
Cel: Jeden przedmiot lub stworzenie
Czas trwania: Chwilowy
Rzut obronny: Żaden
Odporność na czary: Tak

Tworzysz przypominającą taran moc, która może uderzyć z dużą siłą. Podobnie do *pierścienia tarana*, może ona obrać na cel stworzenie lub przedmiot, a zadaje 1k6 obrażeń. Jeżeli uderza stworzenie, wówczas atak ma postać byczej szarży (na potrzeby tej akcji moc należy uznać za istotę o rozmiarze dużym i Sile 25). Jeśli uderza w ruchomy przedmiot, taki jak drzwi, wówczas rzucający ten czar wykonuje test Siły (używając Siły *tarana*), by spróbować je otworzyć.

Kondensator: Kawałek rzeźbionego rogu barana.

TARCZA KAKOFONII

Wywoływanie [Dźwiękowy]
Poziom: Brd 6, Czar/Zak 6
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: 3 metry
Obszar: Emanacja o promieniu 3 metrów i środku w tobie
Czas trwania: 1 minuta/poziom
Rzut obronny: Wytrwałość częściowo neguje
Odporność na czary: Tak

Tworzysz nieruchomą barierę energii dźwiękowej znajdującą się w odległości 3 metrów od ciebie. Stworzenia obecne po dowolnej jej stronie słyszą ją – to głośne, ale nieszkodliwe buczenie. Bariery nie jest w stanie przekroczyć żaden niemagiczny dźwięk (włączając w to dźwięk tworzony przez kamień grzmotów). Jeżeli ma ją naruszyć jakiś efekt dźwiękowy, wówczas musisz wykonać test poziomu czarującego (1k20 + poziom czarującego) o ST tego efektu, by zapobiec objęciu nim wszystkich znajdujących się we wnętrzu.

Stworzenie przekraczające barierę otrzymuje 1k6 obrażeń od dźwięku plus 1 punkt na poziom czarującego (maksimum +20) i musi wykonać rzut obronny na

Wytrwałość albo zostanie ogłuszone na 1 minutę. Drgania powietrza spowodowane przez dźwięk powodują 20% szansę chybienia wszelkich pocisków przekraczających barierę w dowolnym kierunku.

TARCZA OCHRONY PRZED CZARAMI

Odpychanie

Poziom: Kpn 2 (Mystra)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Podmiot otrzymuje premię za odporność +3 do rzutów obronnych przeciwko zaklęciom oraz zdolnościom czaropodobnym (ale nie przeciwko zdolnościom nadzwyczajnym oraz nadnaturalnym).

TIRUMAEŁA KULE ENERGII

Wywoływanie [Dźwiękowy, elektryczność, kwas, ogień, zimno]

Poziom: Czar/Zak 4

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

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

Efekt: Pięć unoszących się w powietrzu kul

Czas trwania: 1 runda/poziom lub do wykorzystania

Rzut obronny: Refleks neguje połowę (patrz opis)

Odporność na czary: Tak (patrz opis)

Tworzysz pięć kolorowych kul, które orbitują dookoła twojej głowy w odległości 30 centymetrów od niej. Dostarczają tyle samo światła co czar *tańczące światła* i można ich użyć zarówno ofensywnie, jak i defensywnie. Każda z nich odpowiada jednemu z pięciu typów energii (dźwięk, elektryczność, kwas, ogień, zimno).

W swoim momencie inicjatywy, poświęcając standardową akcję, możesz nakazać jednej lub większej liczbie kul zaatakować znajdujące się w zasięgu zaklęcia stworzenie (lub stworzenia, jeśli żadne dwa z nich nie znajdują się od siebie dalej niż 9 metrów). Każda kula zadaje jednej istocie 1k4 punkty obrażeń od odpowiedniej energii na cztery poziomy czarującego (maksimum 4k4 każda) – w przypadku 8. poziomu czarującego są to 2k4 obrażenia od energii. Ofiara może wykonać rzut obronny na Refleks przeciwko każdej kuli – udany oznacza zmniejszenie liczby ran o połowę.

Jeżeli padniesz ofiarą efektu zadającego obrażenia od energii, a związana z nią kula wciąż istnieje, wówczas możesz nakazać jej wchłonąć część ran od tej energii, co niestety niszczy kulę. Kula wchłania w danej rundzie obrażenia równe liczbie, które by zadała, gdyby wykorzystać ją do ataku – a zatem kula ognia z 8. poziomu czarującego wchłania 2k4 punkty obrażeń od ognia. Ten efekt nakłada się (a nie kumuluje) na ochronę zapewnianą przez *wytrwałość żywiołową*, *odporność żywiołową* oraz *ochronę przed żywiołami*.

Gdy za pomocą tego zaklęcia atakujesz stworzenia z odpornością na czary, wówczas wykonaj jeden test OC dla wszystkich kul atakujących cel w danej rundzie. Sukces lub niepowodzenie dotyczą wszystkich sfer atakujących rzeczne stworzenie w tej rundzie.

Komponent materialny: Pięć szklanych kulek.

TNĄCA DŁOŃ LAERAL

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Twoja dłoń

Czas trwania: 1 runda/poziom (P)

Zmieniasz strukturę swojej dłoni tak, że staje się ona ostra i twarda niczym ostrze. Przy wykonywaniu ataków bez broni otrzymuje ona premię z usprawnienia +2 do ataków i obrażeń. Ponadto zadajesz nią normalne obrażenia zamiast stłuczeń. Dłoń należy traktować jak oręż. Nie masz prawa rzucać nią czarów, ale poza tym używasz jej normalnie. Premii z usprawnienia nie stosuje się do ataków dotykowych wręcz.

TOPIENIE

Przyzywanie (Tworzenie)

Poziom: Drd 6

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Jedno żywe stworzenie

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wytrwałość neguje

Odporność na czary: Tak

Tworzysz wodę w płucach stworzenia, które zaczyna tonąć. Istota natychmiast pada nieprzytomna (0 pw). W następnej rundzie ma -1 pw i jest umierająca, a w kolejnej umiera. (Szczegóły w ramce *Tonienie*, strona 85 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*).

Odkasływanie tudzież inne próby ofiary fizycznego pozbycia się wody z płuc na nic się zdają. Jednakże w każdej rundzie przed śmiercią można ją ustabilizować, wykonując udany test Leczenia (ST 15).

Ten czar nie wpływa na nieumarłych, konstrukty, stworzenia nieoddychające oraz istoty mogące oddychać wodą.

TRUJĄCE PNĄCZA

Przyzywanie (Tworzenie)

Poziom: Drd 7

Rzut obronny: Wytrwałość neguje (patrz opis)

Odporność na czary: Tak

Działa jak zaklęcie *bodowla pnączy*, ale tworzone przez ciebie pnącza są trujące (kontakt, 1k6 Zr/2k6 Zr). Udany rzut obronny na Wytrwałość wymagany jest jedynie po pierwszym wejściu na obszar działania czaru (drugi wykonuje się oczywiście po minucie). Stworzenia nie muszą

wykonywać rzutu obronnego za każdym razem, gdy wkracają na ten teren (oraz w każdej rundzie, w której na nim pozostają). Jesteś niepodatny na truciznę pnączy, które tworzysz. Ową niepodatnością możesz obdarzyć osoby w liczbie równej twojemu poziomowi.

TRZEWIA Z ŻELAZA

Odpychanie

Poziom: Czar/Zak 1

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: 10 minut/
poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Sprawiasz, iż stworzeniu łatwiej jest zwalczać efekty trucizny – otrzymuje premię z okoliczności +4 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciwko wszelkiego rodzaju truciznom, bez względu na to, jak się dostały do organizmu (poprzez ranę, kontakt, spożycie czy wdychanie).

Komponent materialny:
Fiolka zawierająca rozcieńczoną truciznę czterech różnych stworzeń.

TUNEL POWIETRZNY

Wywoływanie

Poziom: Drd 5

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Obszar: Jeden podmiot/
poziom

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wytrwałość neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Wzywasz wiatr, by polepszył celność sojuszników. *Tunel powietrzny* zwiększa celność broni dystansowej, dając każdemu podmiotowi premię za biegłość +10 do ataków dystansowych. Ponadto podwaja on przyrosty zasięgu takiego oręża.

TWARDOŚĆ

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 6

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Jeden przedmiot o objętości nieprzekraczającej
0,27 metra sześciennego/poziom (patrz opis)

Czas trwania: Ciągły

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak (przedmiot)

Ten czar zwiększa trwałość materiałów (patrz Tabela 8-12 Trwałość materiałów i punkty wytrzymałości, strona 136 w *Podręczniku Gracza*). Papier staje się trudniejszy do rozdarcia, szkło niełatwe do rozbicia, drewno bardziej odporne i tak dalej. Na każde dwa poziomy czarującego zwiększasz trwałość materiału poddanego działaniu tego zaklęcia o 1, co poprawia jedynie odporność materiału na uszkodzenia (otrzymywanie punktów obrażeń). Nie zmieniają się jednak inne parametry substancji. Na przykład, długi miecz (traktuj stal jak żelazo, bazowa trwałość 10) z czarem *twardości* rzuconym przez 12-poziomowego czarującego ma trwałość 16 na potrzeby ignorowania obrażeń spowodowanych przez wroga korzystającego z atutu *Roztrzaskanie*. Punkty wytrzymałości miecza, modyfikatory ataku i obrażeń oraz inne czynniki się nie zmieniają. Czar *twardości* w żaden sposób nie wpływa na odporność na przemiany mające inną postać – lód wciąż topnieje, papier oraz drewno płoną, kamień można zmienić w błoto za pomocą odpowiedniego zaklęcia i tak dalej.

Ten czar wpływa na obiekty o objętości do 0,27 metra sześciennego na poziom czarującego. Jeżeli jednak rzucić go na metal lub minerał, wówczas działa na 0,027 metra sześciennego na poziom czarującego.

Ten czar wpływa na obiekty o objętości do 0,27 metra sześciennego na poziom czarującego. Jeżeli jednak rzucić go na metal lub minerał, wówczas działa na 0,027 metra sześciennego na poziom czarującego.

UKĄSZENIE WĘŻA

Transmutacja

Poziom: Drd 3, Trp 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Obszar: Ty

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Patrz opis

Odporność na czary: Nie

Jedno z twoich ramion zmienia się w jadowitego węża o paszczy wypełnionej kłami.

Ugryzienie powoduje 1k3 punkty obrażeń oraz wstrzykuje ofierze trujący jad (1k6 Bd/1k6 Bd). Każdy z efektów jadu neguje udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + 1/2 poziomu czarującego + modyfikator z Roz-



Trujące pnącza

tropności rzucającego czar). Jeżeli ofierze nie powiedzie się którykolwiek z nich, wówczas musi również wykonać rzut obronny na Wolę (ST normalna dla czaru) – niepowodzenie spowoduje paraliż na 1k4 rundy.

W zamienionej dłoni nie możesz trzymać broni, ale w drugiej masz prawo dzierżyć oręż lub też rzucać nią czary z komponentami somatycznymi. Atakowanie wężową ręką oraz bronią powoduje normalne kary wynikające z walki dwoma orężami (patrz Tabela 8-2: Kary przy walce dwoma rodzajami broni, strona 125 *Podręcznika Gracza*).

W danej chwili możesz być pod wpływem tylko jednego czaru *ukąszenie węża*.

UŁATWIENIE WSPINACZKI

Transmutacja

Poziom: Trp 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Obszar: Pionowa ścieżka o szerokości 3 m i długości 6 m/poziom

Czas trwania: 10 minut/poziom (P)

Rzut obronny: Żaden (przedmiot)

Odporność na czary: Tak (Przedmiot)

Tworzysz ścieżkę złożoną z uchwytów dla rąk i nóg na powierzchni zbocza, klifu, pnia drzewa lub innej pionowej przeszkodzie. W ten sposób zmieniasz powierzchnię w odpowiednik bardzo nierównej ściany (ST wspinaczki 10).

UPARTE OSTRZE SHELGARNA

Wywoływanie [Moc]

Poziom: Czar/Zak 1

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

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

Efekt: Jedno małe ostrze

Czas trwania: 1 runda/2 poziomy

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

Powołujesz do istnienia malutkie ostrze stworzone z mocy. Lata ono z szybkością 12 metrów i atakuje dowolny wybrany przez ciebie cel znajdujący się w zasięgu zaklęcia (poczynając od rundy, w której rzuciłeś zaklęcie). Ostrze atakuje w twoim momencie inicjatywy, raz w każdej rundzie, z premią do ataku równą połowie twojego modyfikatora z Charyzmy lub Intelaktu (odpowiednio dla zaklinaczy i czarodziejów), a zadaje obrażenia jak sztylet (dotyczy to również zagrożenia trafieniem krytycznym oraz mnożnika krytyka). Ponieważ jest to efekt działania mocy, więc rani stworzenia eteryczne i bezcielesne. Ostrze ma KP 14 (+2 rozmiar, +2 Zr) oraz 1 punkt wytrzymałości.

W każdej rundzie po pierwszej możesz poświęcić akcję standardową, by przemieścić ostrze do nowego celu. W przeciwnym wypadku będzie ono atakować wciąż to samo stworzenie. Jeżeli atakowana istota dysponu-

je odpornością na czary, wówczas sprawdza się ją, gdy *uparte ostrze Shelgarna* atakuje po raz pierwszy. Jeśli ten efekt działania mocy zostanie przełamany przez odporność na czary, wówczas niniejsze zaklęcie ulega rozproszeniu. W przeciwnym razie przez czas działania czaru w pełni wpływa na stworzenie będące celem ostrza.

Kondensator: Posrebrzony sztylet.

UTWARDZENIE ZIEMI

Transmutacja

Poziom: Drd 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Obszar: Jedna kamienna budowla lub formacja skalna o objętości 0,675 metrów sześciennych/poziom

Czas trwania: 10 minut/poziom (P)

Rzut obronny: Wytrwałość neguje (nieszkodliwy, przedmiot)

Odporność na czary: Tak (przedmiot)

Wzmacniasz formację skalną lub kamienną budowlę. *Utwardzenie ziemi* podwaja punkty wytrzymałości oraz trwałość budowli. Czar przestaje działać, jeżeli oddalisz się poza jego zasięg. Nie wpływa on także na konstrukty.

W POSZUKIWANIU WIECZNEGO SPOCZYNKU

Przyzywanie (Leczenie)

Poziom: Pal 4 (Jergal)

Komponenty: W, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 10 minut/poziom

Zwiększasz swą moc odganiania nieumarłych. Na potrzeby odganiania oraz niszczenia tych istot twój poziom paladyna jest traktowany jakby był o dwa wyższy.

WĄŻ Z TRZEWI

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 4

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Efekt: Jedna magiczna przypominająca węża macka

Czas trwania: 1 runda/poziom (P)

Z twojego brzucha wyrasta długa na 4,5 metra macka mogąca atakować wrogów. Nie ma oczu, ale kończy się kłapiącymi gadzimi szczękami. Jest to odpowiednik ogromnego węża dusiciela – całkowicie ci posłusznego i porusza się tak, jak rozkażesz, a nadto w żaden sposób nie przeszkadza ci w rzucaniu czarów. Wymierzone w mackę ataki nie utrudniają ci życia i nie przeszkadzają rzucać zaklęć. Jeżeli zostanie „zabita”, wówczas znika, nie czyniąc ci krzywdy.

Poświęcając na to darmową akcję, możesz kazać macce zaatakować (jak ogromnemu wężowi dusicielowi) – tra-

fienie oznacza, że ma prawo dusić. W każdej rundzie, w której *wąż z trzewi* dusi ofiarę, nie możesz oddalić się od niej na więcej niż 1,5 metra, chyba że jesteś dość silny, by pociągnąć ją z sobą. Tylko w ten sposób macka ogranicza ruchy. Dopóki wąż istnieje, możesz użyć jego modyfikatorów umiejętności Wspinaczka i Równowaga zamiast własnych.

Kondensator: Kieł dowolnego gada.

WEZWANIE NIEUMARŁEGO

1. poziom
Średni szkielet
Mały zombie
2. Poziom
Średni zombie
Duży szkielet
3. poziom
Duży zombie
Ghoul
Wielki szkielet
4. poziom
Allip
Ghast
Wielki zombie
5. poziom
Mumia
Cień
Upiór
Wampirzy pomiot

WEZWANIE NIEUMARŁEGO I

Przyzywanie (Wezwanie)
[Zło, patrz opis]

Poziom: Czar/Zak 1

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 cała runda

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

Efekt: Jedno wezwane stworzenie

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Działa tak jak *wezwanie potwora I*, z tą jednak różnicą, że sprowadzasz nieumarłe stworzenie. Ten czar pozwala przyzywać jedno ze stworzeń z listy dla 1. poziomu z pobliskiej tabeli Wezwanie nieumarłego. Sam wybierasz, którą istotę wzywasz. Tę decyzję podejmujesz przy każdym rzuceniu niniejszego zaklęcia. Wezwani nieumarli nie wliczają się do twojego limitu Kości Wytrzymałości nieumarłych, których możesz kontrolować przy użyciu zaklęcia *ożywienia umarłego* oraz kapłańskiej negatywnej energii.

Gdy za pomocą zaklęcia *wezwania* sprowadzasz stworzenie chaotyczne, dobre, praworządne, złe, ognia, powie-

trza, wody czy ziemi, wówczas jest to czar odpowiedniego typu.

Kondensator: Malutka torba, mała (niezapalona) świeca oraz rzeźbiona kość dowolnego humanoida.

WEZWANIE NIEUMARŁEGO II

Przyzywanie (Wezwanie) [Zło, patrz opis]

Poziom: Czar/Zak 2

Efekt: Jedno lub więcej wezwanych stworzeń, z których żadne dwa nie mogą być od siebie dalej niż 9 m



Wąż z trzewi

Analogicznie do *wezwania nieumarłego I*, z tą tylko różnicą, że możesz sprowadzić jednego nieumarłego z listy dla 2. poziomu lub 1k3 nieumarłych tego samego typu z listy dla 1. poziomu.

WEZWANIE NIEUMARŁEGO III

Przyzywanie (Wezwanie)
[Zło, patrz opis]

Poziom: Czar/Zak 3

Efekt: Jedno lub więcej wezwanych stworzeń, z których żadne dwa nie mogą być od siebie dalej niż 9 m

Analogicznie do *wezwania nieumarłego I*, z tą tylko różnicą, że możesz sprowadzić jednego nieumarłego z listy dla 3. poziomu lub 1k3 nieumarłych tego samego typu z listy dla 2. poziomu lub 1k4+1 nieumarłych tego samego typu z listy dla 1. poziomu.

WEZWANIE NIEUMARŁEGO IV

Przyzywanie (Wezwanie) [Zło, patrz opis]

Poziom: Czar/Zak 3

Efekt: Jedno lub więcej wezwanych stworzeń, z których żadne dwa nie mogą być od siebie dalej niż 9 m

Analogicznie do *wezwania nieumarłego I*, z tą tylko różnicą, że możesz sprowadzić jednego nieumarłego z listy dla 4. poziomu lub 1k3 nieumarłych tego samego typu z listy dla 3. poziomu lub 1k4+1 nieumarłych tego samego typu z listy dla niższych poziomów.

WEZWANIE NIEUMARŁEGO V

Przyzywanie (Wezwanie) [Zło, patrz opis]

Poziom: Czar/Zak 3

Efekt: Jedno lub więcej wezwanych stworzeń, z których żadne dwa nie mogą być od siebie dalej niż 9 m

Analogicznie do *wezwania nieumarłego I*, z tą tylko różnicą, że możesz sprowadzić jednego nieumarłego z listy dla 5. poziomu lub 1k3 nieumarłych tego samego typu z listy dla 4. poziomu lub 1k4+1 nieumarłych tego samego typu z listy dla niższych poziomów.

WĘCH

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 2, Drd 2, Trp 2

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: 1 godzina/
poziom

Rzut obronny: Wola neguje
(nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak
(nieszkodliwy)

Wzmacniasz zmysł węchu podmiotu tak, że będzie odpowiadał zdolności węch niektórych potworów, co pozwala wykrywać nadchodzących wrogów i tropić. Stworzenia obdarzone tą zdolnością rozpoznają znajome zapachy tak, jak ludzie poznają znajome widoki.

Stworzenie wykrywa zmysłem węchu przeciwników w odległości 9 metrów. Jeśli wiatr wieje od strony wroga, zasięg wynosi 18 metrów. Jeżeli zaś przeciwnik nie znajduje się z wiatrem, promień spada do 4,5 metra. Silne zapachy, takie jak dym albo gnijące śmieci, da się wyczuć na obszarze dwa razy większym. Naprawdę intensywnie wonie, takie jak piżmo skunka lub smród troglodyty, wykrywasz nawet z trzykrotnie większej odległości niż normalnie.

Wpierw wyczuwasz obecność innej istoty gdzieś w zasięgu, ale nie jej dokładną lokalizację. Ustalenie kierunku, z którego dochodzi zapach, to akcja częściowa. W odległości 1,5 metra od źródła zapachu jesteś w stanie dokładnie wskazać położenie istoty.

Stworzenie posiadające zdolność węch potrafi tropić zapach, wykonując test Roztropności w celu znalezienia śladu i podążania za nim. Typowe ST świeżego tropu wynosi 10 (niezależnie od powierzchni, na jakiej zapach pozostał). Rośnie ono lub zmniejsza się zależnie tego, jak silna jest woń ściganych stworzeń, ich liczby oraz czasu, który minął od powstania śladu. Na każdą godzinę od jego powstania ST wzrasta o 2. Poza tym zdolność podlega wszystkim zasadom dotyczącym atutu Tropienie.

Stworzenie tropiące za pomocą węchu ignoruje wpływ powierzchni oraz słabej widoczności.

Tajemny komponent materialny: Szczypta gorczycy i pieprzu oraz kropla potu.

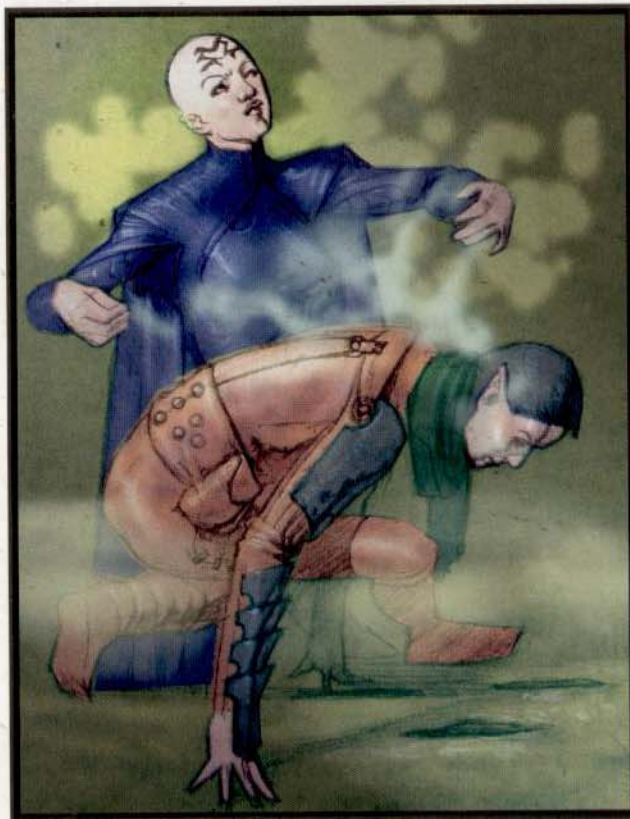
WIATR W ŻAGLE

Wywoływanie

Poziom: Drd 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja



Węch

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/
poziom)

Cele: Dwa stworzenia/
poziom, z których żadne
dwa nie mogą być od
siebie dalej niż 15 m

Czas trwania: 1 dzień

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak
(nieszkodliwy)

Ten czar podwaja szybkość poruszania się po lądzie wszystkich podmiotów, zakładając, iż podróżują oni razem w tym samym kierunku, włączając w to zwierzęta juczne oraz wierzchowce. Nie wpływa on na materię nieożywioną. Nie działa także na szybkość taktyczną.

WIAŻĄCE WIATRY

Wywoływanie

Poziom: Drd 5

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/
poziom)

Cel: Jedna istota

Czas trwania: Koncentracja

Rzut obronny: Refleks neguje

Odporność na czary: Tak

Tworzysz podmuch powietrza otaczający i przytrzymujący ofiarę zaklęcia. *Wiążące wiatry* się nie poruszają, a stają fizyczną przeszkodą otaczającą podmiot. Ofiara może działać normalnie, z tą różnicą, że nie może się ruszyć z pola, na którym obecnie się znajduje. Wiatry unoszą jej głos, więc chociaż może mówić, to jednak nikt tego nie usłyszy, a sama nie złowi uchem nic poza wyciem wiatru.

Ponadto w obszar działania *wiążących wiatrów* lub z niego nie można rzucić żadnego dźwiękowego ani opartego na języku czaru czy efektu (choć zaklęcia rzucone na siebie działają normalnie). Ataki dystansowe wymierzone we wspomniany obszar podlegają karze -2. *Wiążące wiatry* zatrzymują latające istoty zawieszone w powietrzu.

WIDMOWA HARFA

Wieszczenie

Poziom: Brd 0

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 minuta

Zasięg: Dotyk

Cel: Dowolny przedmiot

Czas trwania: 5 minut/poziom (P)

Przygotowujesz przedmiot, który nagrywa oraz odtwarza pieśń graną lub śpiewaną wcześniej w jego pobliżu. Zaklęcie to, po jego rzuceniu, przeszukuje obszar w promieniu 15 metrów w poszukiwaniu granej w okolicy w ciągu minionego dnia melodii, która wciąż unosi się w pobliżu. Jeżeli granych było wiele takich utworów, wówczas *widmowa harfa* odtwarza najpóźniej grany, poczynając od jego początku. Na twój słowny rozkaz „Graj”, *widmowa harfa* odtwarza tę muzykę. Melodia powtarza się do czasu aż nie nakażesz przestać lub też aż nie zakończy się czas trwania czaru. *Widmowa harfa* nie nagrywa rozmów. Zaklęcie nie jest też na tyle doskonałe, by odtworzyć działanie muzyki bardów lub inne magiczne efekty. Nie pozwala też rzucać czarów.

WIDMOWY ROGACZ

Przyzywanie (Tworzenie)

Poziom: Kpn 2 (Malar)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 0 m

Efekt: Jedno prawie rzeczywiste rogate stworzenie

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Patrz opis

Odporność na czary: Tak

Przyzywasz prawie rzeczywiste rogate stworzenie, które może kogoś zaatakować lub ponieść cię na swym grzbiecie. Rzucając czar decydujesz, czy ma się pojawić ono obok ciebie, czy też pod tobą, byś natychmiast na nim pojechał.

Rogacz porusza się z szybkością 18 metrów zgodnie z twoimi życzeniami i natychmiast po pojawieniu się może działać. Kontrolowanie go to darmowa akcja. Rogacz może jechać w powietrzu, jakby to była twarda powierzchnia, podobnie do wierzchowca powstałego za pomocą czaru *widmowy rumak*, rzuconego na 12. poziom

mie czarującego. Jest w stanie unieść jeźdźcę oraz dodatkowo do 5 kilogramów na poziom czarującego.

Wierzchowiec ma Klasę Pancerza 18 (-1 rozmiar, +4 naturalny pancerz, +5 Zr), 7 punktów wytrzymałości oraz +1 punkt wytrzymałości na poziom czarującego. Jeżeli straci wszystkie punkty wytrzymałości, znika.

Jeżeli rozkażesz mu zaatakować stworzenie, wówczas szarżuje na cel i rozpoczyna byczą szarżę. Jest rozmiaru duży, a na potrzeby tego manewru posiada Siłę 18. Jeśli go dosiadasz w czasie byczej szarży, wówczas atakowany może wykorzystać okazyjny atak przeciwko tobie, a nie twemu wierzchowcowi.

Jeżeli bycza szarża się nie powiedzie, wówczas rogacz (oraz ty, jeżeli go dosiadasz) porusza się o 1,5 metra w tył – na miejsce, z którego wkroczył na pole przeciwnika.

Jeżeli bycza szarża się powiedzie, wówczas rogacz przesuwa atakowanego o maksymalną możliwą odległość. Jego ofiara musi również wykonać rzut obronny na Wytrwałość – nieudany oznacza otumanienie na 1 rundę.

Gdy czar dobiegnie końca, rogacz znika. Jeżeli w tym czasie go dosiadałeś, wówczas lądujesz bezpiecznie na ziemi.

WIDZENIE W SŁABYM ŚWIETLE

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 1, Hth 1,

Skr 1, Trp 1, Zwh 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Obdarzasz podmiot zdolnością widzenia w słabym świetle, czyli widzenia w świetle gwiazd, księżyca, pochodni i w podobnych warunkach słabego oświetlenia dwa razy dalej niż człowiek. Istota w tych warunkach zachowuje umiejętność rozróżniania kolorów oraz szczegółów.

Tajemny komponent materialny: Mała świeczka.

WIECZNY WRÓG NIEUMARŁYCH

Odpychanie [Dobro]

Poziom: Kpn 9 (Lathander)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja



Widmowy rogacz

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)
Cel: Jedno stworzenie/5 poziomów
Czas trwania: 1 runda/poziom
Rzut obronny: Żaden (nieszkodliwy)
Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Pewną liczbę stworzeń obdarzasz specjalną zdolnością pozwalającą efektywniej niszczyć nieumarłych.

Wszystkie objęte tym zaklęciem stworzenia otrzymują *ochronę przed negatywną energią*, a testy oparcia się negatywnej energii mają w ich przypadku premię uświęconą +10. Są one również niepodatne na specjalne ataki nieumarłych, które obniżają lub wysączają atrybuty, albo powodują choroby czy zatrucie. Mogą też wykonywać ataki wręcz i dystansowe wymierzone w eterycznych oraz becziesnych nieumarłych, jakby używały *widmowej broni*. Otrzymują wreszcie premię z odbicia +4 do KP względem nieumarłych.

WIELKI GRZMOT

Wywoływanie [Dźwiękowy]

Poziom: Czar/Zak 7

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Obszar: Fala o promieniu 1,5 m/poziom

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Patrz opis

Odporność na czary: Nie

Powołujesz od istnienia głośny dźwięk odpowiadający gromowi, któremu towarzyszy odpowiednia fala uderzeniowa. Czar ma trzy efekty. Po pierwsze, wszystkie stworzenia muszą wykonać rzut obronny na Wolę – nieudany oznacza otumanienie na 1 rundę. Po drugie, stworzenia muszą wykonać Rzut obronny na Wytrwałość – nieudany oznacza ogłuszenie na 1 minutę. Po trzecie, muszą wykonać rzut obronny na Refleks – nieudany oznacza upadek na ziemię.

Kondensator: Żelazny dzwonek.

WIEŻA CHMUR BURZOWYCH

Odpychanie

Poziom: Drd 7

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Daleki (120 m + 12 m/poziom)

Obszar: Chmury pochłaniające się w promieniu 6 m na wysokość 30 m

Czas trwania: 1 runda/poziom (P)

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

Tworzysz wieżę mrocznych, wirujących chmur burzowych, które negują wiele form magii.

Wieża chmur burzowych wchłania wszelkie obrażenia od elektryczności zadawane znajdującym się na jej obszarze osobom. Nie można też rzucać do i z jej wnętrza oraz w niej *magicznych pocisków*. *Wieżę chmur burzowych* należy traktować jak wiatr o szybkości 90 km/h (przez co na jej obszarze ataki dystansowe są niemożliwe), chociaż nie wpływa on na poruszanie znajdujących się w niej stworzeń. Jednakże tylko istoty rozmiaru olbrzymiego i kolosalnego mogą przejść przez krawędź wieży chmur – mniejsze zostają zatrzymane na jej granicy.

Każdy, kto znajduje się w *wieży chmur burzowych*, ma ukrycie 1/2 względem osób poza nią. Wyjące w niej wiatry powodują również karę -10 do wszystkich testów Nasłuchiwania wykonywanych w odległości do 15 metrów od niej (włączając w to istoty znajdujące się w jej środku).

WIĘZIENIE Z LODOWYCH SZPONÓW ZAJIMARNA

Wywoływanie [Zimno]

Poziom: Czar/Zak 7

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: 3-metrowy lodowy szpon

Czas trwania: 1 runda/poziom (P)

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

To zaklęcie podobne do *chwytającej dłoni Bigby'ego* powoduje do istnienia gadzi szpon średniego rozmiaru z lodu, który może raz w rundzie atakować, doprowadzając do zwarcia. Jego premia do ataku jest równa twój poziom plus twój modyfikator z Intelktu lub Charyzmy (odpowiednio dla czarodzieja i zaklinacza), +7 za Siłę (wartość 24) – premia do testu zwarcia się nie zmienia. Gdy szpon doprowadzi do zwarcia, wówczas zadaje normalne obrażenia dla tej sytuacji (1k3 punkty plus modyfikator z Siły). W swoim momencie inicjatywy możesz mu rozkazać (akcja darmowa), by zranił lub przyszpilił swą ofiarę. W każdej rundzie utrzymywania zwarcia ofiara



Więzienie z lodowych szponów Zajimarna

poza wszelkimi otrzymanymi ranami dostaje dodatkowo 1k8 punktów obrażeń od zimna.

Szpon może atakować w rundzie, w której się pojawi. Nakazanie mu zmiany celu to akcja standardowa. Zawsze atakuje z twojego kierunku, nie otrzymuje premii za flankowanie i nie pomaga innym walczącym jej zdobyć. Szpon ma tyle samo punktów wytrzymałości co ty w pełni zdrowia i KP 20 (+10 naturalny pancerz). Otrzymuje obrażenia jak normalne stworzenie, ale nie wpływa na niego większość magicznych efektów niezadających ran. Nie jest w stanie pokonać *ściany mocy* ani wejść w *pole antymagii*. *Pryzmatyczna ściana* i *pryzmatyczna kula* wpływają na niego normalnie. Ma rzuty obronne takie jak ty. *Dezintegracja* oraz udane *rozproszenie magii* niszczą normalnie. Jest niepodatny na zimno, ale otrzymuje podwójne obrażenia od ognia.

Kondensator: Biała skórzana rękawica oraz kawałek przezroczystego kryształu górskiego.

WIZJA CHWAŁY

Wieszczenie

Poziom: Kpn 1, Pal 1

Komponenty: W, S, KQ

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas trwania: 1 minuta lub do wykorzystania

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

Obdarzasz podmiot krótką wizją boskiej istoty, dodającą mu otuchy i napędzającą go chęcią życia. Stworzenie otrzymuje premię z morale +1 do jednego rzutu obronnego. Musi zdecydować się na skorzystanie z premii przed wykonaniem rzutu, do którego chce ją zastosować.

WSTRZĄS ELEKTRYCZNY

Wywoływanie [Elektryczność]

Poziom: Czar/Zak 0

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

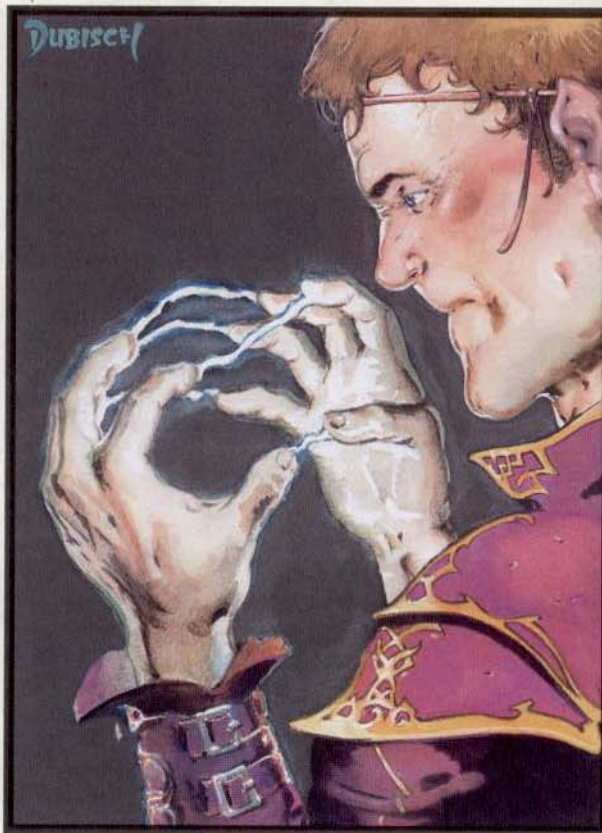
Cel: Jedno stworzenie lub przedmiot

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

Uwalniasz mały promień energii elektrycznej, którym możesz zadać obrażenia, wykonując udany atak dotykowy na dystans. Czar powoduje 1k3 obrażenia od elektryczności.



Wstrząs elektryczny

Iluzja (Zwid)

Poziom: Czar/Zak 0, Skr 1

Komponenty: S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Jedne odrzwia

Czas trwania: 1 godzina/poziom (P)

Rzut obronny: Wola neguje (przedmiot)

Odporność na czary: Tak (przedmiot)

WYCISZENIE ODRZWI

Ta prosta sztuczka neguje dźwięki otwierania oraz zamykania jedynych „odrzwi” (drzwi, okna, bramy, szuflady, wieka kufra i tak dalej). Podczas działania tego czaru nawet najbardziej skrzypiące drzwi otwierają się bezdźwięcznie. *Wyciszenie odrzwi* działa jedynie w przypadku normalnego otwierania i zamykania danej rzeczy. Wybić okna lub kopanie w drzwi narobi hałasu, ale już otwarcie wypadających z zawiasów drzwi nie (gdyż jest to normalny sposób, w który by się one otworzyły). Ten czar nie działa na odrzwia stworzone z magicznej energii.

W przypadku magicznych lub nawet inteligentnych odrzwi stosuje się odporność na czary oraz rzut obronny na Wolę (ST 10 + modyfikator z atrybutu osoby, która rzuciła dany czar + inne odpowiednie modyfikatory).

WYKRYCIE ROZDROŻY

Wieszczenie

Poziom: Brd 0, Drd 0

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 18 m lub 1,5 km (patrz opis)

Obszar: Čwierć koła emanujące od ciebie do końca zasięgu

Czas trwania: Koncentracja do 10 minut/poziom (P)

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Możesz dostrzec rozdroże istot baśniowych znajdujące się w odległości 18 metrów, jeżeli nic nie ogranicza twojej widoczności. Dla ciebie ma ono wygląd błękitnego cienia na ziemi w kształcie X. Rozpoznajesz, czym jest rozdroże, i nie dasz się zmylić żadnemu fałszerstwu ani iluzjom. *Wykrycie rozdroży* nie daje ci żadnych informacji na temat tego, dokąd prowadzi skrót.

Jeżeli najbliższe rozdroże znajduje się mniej niż 1,5 kilometra od ciebie, ale coś blokuje ci dostrzeżenie go, wówczas wciąż możesz wyczuć kierunek, w którym się ono znajduje.

W każdej rundzie możesz się obrócić i wykrywać ewentualne rozdroża położone w nowym kierunku. Więcej informacji na temat rozdroży podano w poprzednim rozdziale.

WYMIAROWE ZAMKNIĘCIE

Odpychanie

Poziom: Czar/Zak 5, Kpn 5

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Obszar: Emanacja o promieniu 4,5 metra o środku w punkcie w przestrzeni

Czas trwania: 1 dzień/poziom

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Tak

Tworzysz pole, które całkowicie blokuje fizyczną podróż pozawymiarową. Zabronione formy podróży to: *brama, chód cienia, eteryczna, eteryczny spacer, labirynt, migotanie, projekcja astralna, teleportacja, wymiarowe drzewa, zamiana planów* oraz podobne zdolności czaropodobne i psioniczne. *Wymiarowe zamknięcie* nie wpływa na poruszanie się stworzeń, które już są w formie eterycznej lub astralnej, gdy czar zostaje rzucony, ani nie blokuje pozawymiarowego postrzegania oraz form ataku, takich jak wzrok bazyliuszka. *Wymiarowe zamknięcie* nie zapobiega znikaniu wezwanych stworzeń po zakończeniu działania zaklęcia, które je sprowadziło.

Gdy tylko zaklęcie zaczęło działać, wówczas pozawymiarowa podróż do lub z objętego obszaru nie jest już dłużej możliwa.

WYSTRZELENIE BEŁTU

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 0

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: Jeden posiadany przez ciebie bełt do kuszy

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Ten czar rzucasz na bełt, sprawiając, iż leci on w wybrany przez ciebie cel, tak jakbyś wystrzelił go z lekkiej kuszy, przy czym stosuje się wszelkie jego właściwości (magiczne moce, mistrzowskie wykonanie i tak dalej) oraz atuty, które posiadasz (takie jak Bezpośredni strzał, Zogniskowanie broni [lekka kusza] i tym podobne).

WYSTRZELENIE PRZEDMIOTU

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 1

Komponenty: S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Daleki (120 m + 12 m/poziom)

Cel: Jeden posiadany przez ciebie filigranowy przedmiot ważący do 5 kg

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Żaden

Odporność na czary: Nie

Sprawiasz, że znajdujący się w twoim posiadaniu filigranowy przedmiot leci z wielką prędkością w określony przez ciebie cel lub miejsce. Czar chroni przedmiot przed obrażeniami spowodowanymi przez to wystrzelenie (dla przykładu, jajko nie pękłoby od rzucenia, zaś flaszka ognia alchemicznego nie rozbiłaby się od nagłego przyspieszenia), ale nie chroni go od uszkodzeń spowodowanych przez uderzenie w cel.

Tego czaru zazwyczaj używa się do wystrzeliwania niebezpiecznych przedmiotów (flaszek kwasu, kamieni grzmotów i tak dalej) dalej niż jesteś w stanie normalnie je rzucić. Za pomocą niniejszego zaklęcia można bezpiecznie wystrzelić nawet dziwne magiczne efekty (takie jak świecąca kula z czaru *kula ognista z opóźnionym zapłonem*).

WYZIEWY IGEDRAZAARA

Przyzywanie (Tworzenie)

Poziom: Czar/Zak 2

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

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

Obszar: Rozprysk o promieniu 4,5 m

Czas trwania: 1 runda

Rzut obronny: Wytrwałość neguje

Odporność na czary: Tak

Przyzywasz chmurę obrzydliwie wyglądającej szarej mgły. Toksyczne opary zadają 1k4 stłuczenia na poziom (maksimum 5k4). Wstrzymanie oddechu nic nie daje.

Kondensator: Trzy wypolerowane szare kamyczki.

WZMACNIACZ CZARÓW

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 4

Komponenty: W

Czas rzucania: Patrz opis

Zasięg: Osobisty

Efekt: Jeden z twoich czarów

Czas trwania: 1 runda

Ten czar wzmacnia następne rzucone przez ciebie zaklęcia, przez co ofierze trudniej mu się oprzeć. Rzucenie *wzmacniacza czarów* to darmowa akcja, dzięki czemu możesz w tej samej rundzie rzucić zaklęcie, który ma zostać wzmocnione. ST rzutu obronnego wzmocnionego czaru ulega zwiększeniu o +2.

WZMOCNIENIE

Transmutacja [Dźwiękowy]

Poziom: Brd 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Daleki (120 m + 12 m/poziom)
Obszar: Emanacja o promieniu 4,5 metra o środku w stworzeniu, przedmiocie lub punkcie w przestrzeni
Czas trwania: 1 runda/poziom
Rzut obronny: Wola neguje
Odporność na czary: Tak lub nie (przedmiot)

Sprawiasz, że wszystkie dźwięki na obszarze działania zaklęcia ulegają wzmocnieniu, co zmniejsza ST usłyszenia ich o 20. Istoty na obszarze działania zaklęcia nie zauważają wzmocnienia. Zatem osoba, której głos uległ wzmocnieniu, w ogóle nie zdaje sobie z tego sprawy.

Z GAŁĘZI NA GAŁĄŻ

Transmutacja
Poziom: Trp 1
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Osobisty
Cel: Ty
Czas trwania: 1 minuta/poziom

Otrzymujesz premię za biegłość +10 do testów Wspinaczki wykonywanych na drzewach. Możesz przeskakiwać na rękach między gałęziami i pnączami z normalną prędkością.

ZABICIE NIEUMARŁEGO

Nekromancja
Poziom: Czar/Zak 6, Kpn 6
Komponenty: W, S, M/KO
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)
Obszar: Wiele nieumarłych stworzeń w rozprysku o promieniu 15 m
Czas trwania: Chwilowy
Rzut obronny: Wola neguje
Odporność na czary: Tak

Zabicie nieumarłego wysysa ożywione moce nieumarłych stworzeń, niszcząc je natychmiast. Czar wpływa na istoty o wartości 1k4 KW na poziom czarującego (do maksimum 20k4). Działa wpięrow na nieumarłych z najmniejszą liczbą KW, a jeśli kilka z nich ma tyle samo KW, to jako pierwsze jego ofiarą padają stworzenia znajdujące się najbliżej centrum rozprysku.

Składniki materialne: Skruszony na proszek diament wart co najmniej 500 sz.

ZAKLĘCIE W KAMIEŃ

Transmutacja
Poziom: Drd 9
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)
Cel: Ty
Czas trwania: 1 runda/poziom (P)
Rzut obronny: Wola neguje
Odporność na czary: Tak

Każdy, kto napotka twoje spojrzenie, zostaje permanentnie przemieniony w bezmyślny, nieruchomy posąg (jak *ciab w kamień*). Możesz uwolnić ofiarę swego zaklęcia w kamień w dowolnej chwili, wypowiadając słowo rozkazu.

Uwaga: W każdej rудzie atak wzrokowy automatycznie działa na jedną istotę w zasięgu, która patrzy na stworzenie posiadające taką moc (atakując lub wchodząc w interakcję z nim). Stworzenia mogą odwracać oczy, co daje im 50% szansę na uniknięcie wzroku, ale w zamian zapewnia przeciwnikowi ukrycie 1/2 (szansa chybień 20%). Mogą też zamknąć oczy lub całkowicie się odwrócić, a to zapobiega zadziałaniu ataku wzrokowego, ale zapewnia wrogowi całkowite ukrycie (szansa chybień 50%).

ZAPACH STRACHU

Transmutacja
Poziom: Trp 1
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Dotyk
Cel: Dotknięte stworzenie
Czas trwania: 1 minuta/poziom
Rzut obronny: Wola neguje
Odporność na czary: Tak

Obdarzasz ofiarę zapachem przyciągającym drapieżniki. Woń potraja szansę napotkania na danym obszarze wędrownych potworów. W przeciwieństwie do nich jednak przyciągnięte nią istoty niekoniecznie muszą zaatakować ofiarę tego zaklęcia – po prostu zostają zwałbione na dany obszar.

ZAPŁON

Wywoływanie [Ogień]
Poziom: Czar/Zak 2 (Czerwoni Magowie)
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Dotyk
Cel: Dotknięte stworzenie lub palny przedmiot ważący nie więcej niż 12,5 kg/poziom
Czas trwania: Chwilowy (patrz opis)
Rzut obronny: Refleks częściowo neguje
Odporność na czary: Tak

Ten czar sprawia, iż palny przedmiot lub ekwipunek stworzenia wybucha płomieniami, nawet jeżeli jest wilgotny.

Jeśli celem jest stworzenie, wówczas początkowy wybuch płomieni powoduje 2k6 obrażeń od ognia +1 punkt na poziom czarującego (maksimum +10) – bez rzutu obronnego. Następnie ofiara musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST15) – nieudany oznacza, że się zapaliła. (Szczegóły w ramce *Płonący bohaterowie*, strona 86 w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*).

Jeżeli cel to palny, nietrzymany przez nikogo przedmiot, wówczas początkowy wybuch płomieni zadaje podane wcześniej uszkodzenie. Ponadto obiekt zapala się i otrzymuje co rundę 1k6 punktów uszkodzeń od ognia – do czasu aż nie spłonie lub ktoś nie ugasi płomieni.

Każdy, kto dotknie przedmiotu w momencie początkowego wybuchu płomieni, otrzymuje takie same obrażenia. Udany rzut obronny na Refleks pozwala zmniejszyć ich liczbę o połowę. Jeżeli jednak dotykającej przedmiotu istocie nie powiedzie się ów rzut obronny, wówczas musi ona wykonać kolejny (ST 15) – powodzenie oznacza, że uniknęła zapalenia się.

Komponent materialny: Kropla oliwy oraz krzesiwo.

ZAWIESZONA CISZA KHELBENA

Iluzja (Zwid)

Poziom: Czar/Zak 3

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk

Cel: Jeden przedmiot

Czas trwania: Chwilowy lub do wykorzystania, 6 rund (patrz opis)

Rzut obronny: Żaden (przedmiot)

Odporność na czary: Nie (przedmiot)

Nasączasz dotknięty przedmiot magicznym efektem. Gdy go dotkniesz i wypowiesz samodzielnie ustalone słowo rozkazu, wówczas staje się on celem czaru *milczenie*. Efekt tego ostatniego zaklęcia porusza się wraz z przedmiotem i trwa dokładnie 6 rund.

Komponent materialny: Pióro oraz warta 50 sz garść pyłu z klejnotów.

ZAWRÓCENIE STRZAŁ

Odpychanie

Poziom: Czar/Zak 3

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 10 minut/poziom lub do wykorzystania

Działa jak *ochrona przed strzałami*, ale jeżeli twoja redukcja obrażeń (10/+1) zaneguje wszystkie obrażenia, które miałyby zadać trafiający cię pocisk, wówczas jest on zwracany w kierunku strzelca. Do określenia, czy zwrócony pocisk trafił strzelającego w ciebie używa się jego testu ataku, lecz test obrażeń wykonuje się ponownie. Jeżeli atakującego również chroni *zawrócenie strzał*, wówczas broń dystansowa może się odbijać między wami do czasu, aż jeden czar zużyje się z powodu zgromadzonych obrażeń.

Redukcja obrażeń rośnie wraz z poziomem czarującego do 10/+2 na 10., 10/+3 na 15. oraz 10/+5 na 20. poziomie. Zaklęcie przestaje działać, gdy zapobiegnie łącz-

nie 10 punktom obrażeń na poziom czarującego (maksimum 100).

Kondensator: Kawałek skorupy żółwia oraz kulka żywicy.

ZBROJA ŚMIERCI

Nekromancja

Poziom: Czar/Zak 2

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak

Otocza cię trzaskająca czarna aura raniąca stworzenia, które wejdą z nią w kontakt. Każda istota trafiająca cię swym ciałem lub trzymaną w dłoni bronią otrzymuje 1k4 obrażenia +1 punkt na dwa poziomy czarującego (maksimum +5). Do tych obrażeń stosuje się ewentualną odporność na czary stworzenia. Oręż zasięgowy – np. długa włócznia – nie naraża dzierżącego na rany spowodowane przez *zbroję śmierci*.

Komponent materialny: Papka z egzotycznych ziół, kości zakopanych w ziemi oraz onyksu wartego 50 sz – nakłada się ją na ciało w chwili rzucania zaklęcia.



Zawrócenie strzał

ZEW BOJOWY

Zaklinanie (Przymus) [Dźwiękowy, wpływający na umysł]

Poziom: Brd 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (patrz opis)

Odporność na czary: Tak (patrz opis)

Atakujesz z zewem bojowym, który zwiększa twą odwagę oraz zastrasza wrogów. W efekcie otrzymujesz premię z morale +2 do ataków i obrażeń lub premię z morale +4 do ataków i obrażeń wchodzących w skład szarzy.

Każdy przeciwnik, którego zaatakujesz wręcz, musi wykonać rzut obronny na Wolę – nieudany oznacza, że ulega panice. Ofiara, której wspomniany rzut obronny

się powiedzie, staje się na jeden dzień niepodatna na twój *zew bojowy*.

ZEW HEROLDA

Zaklinanie (Przymus) [Dźwiękowy, wpływający na umysł]

Poziom: Brd 1, Zwh 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 m

Obszar: Rozprysk o promieniu 9 m i środku na tobie

Czas trwania: 1 runda

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Wydajesz z siebie powstrzymujący tłum krzyk. Zyskujesz w ten sposób trudny do zignorowania autorytet. Czar wpływa jedynie na te stworzenia, które mają 5 lub mniej KW. Każda jego ofiara zostaje oszołomiona na rundę.

Stworzenia znajdujące się poza rozpryskiem słyszą krzyk, ale nie ulegają oszołomieniu.

ZNIEKSZTAŁCENIE MOWY

Transmutacja

Poziom: Brd 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Jedno stworzenie

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Zmieniasz mowę stworzenia. Głos ofiary czaru ulega wypaczeniu i staje się niezrozumiały, przez co na czas działania *zniekształcenia mowy* traci ona zdolność do rzucania zaklęć z komponentem werbalnym.

ZROZUMIENIE URZĄDZENIA

Wieszczenie

Poziom: Kpn 3 (Gond)

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Ty

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Zyskujesz intuicyjny wgląd w słabości oraz wady mechanicznych przedmiotów. Możesz wykonać niewysoko-

ny test Unieszkodliwiania mechanizmów, jakbyś posiadał pół rangi w tej umiejętności. Jeżeli masz już tę umiejętność, wówczas otrzymujesz do testu premię za biegłość +10.

ŻELAZNE KOŚCI

Poziom: Czar/Zak 4, Kpn 4

Jak *kamienne kości*, z tą jednak różnicą, iż szkielet stworzenia zmienia się w żelazo. Istota otrzymuje premię z naturalnego pancerza +5 do KP.

Kondensator: Miniatura czaszka wykonana z żelaza lub stali.

ŻELAZNY RÓG BALAGARNA

Transmutacja [Dźwiękowy]

Poziom: Brd 1, Czar/Zak 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Obszar: Stożek

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Żaden

(patrz opis)

Odporność na czary: Tak

Tworzysz niskie, rezonujące drgania, które zbijają stworzenia z nóg, jakby je przewracano. Wykonaj jeden test Siły, tak jakby atrybut ten miał wartość 20. Stworzenia znajdujące się na obszarze działania zaklęcia wykonują sporny z wynikiem twojego testu test Zręczności lub Siły. Ci,

którym się oh nie powiedzie, zostają przewróceni i leżą. Ci, którym test się powiedzie, nic się nie dzieje, ale nie mogą próbować się przewrócić w odpowiedzi na ten czar. W przeciwieństwie do normalnego ataku przewracającego, możesz podciąć dowolne stworzenie dotykające gruntu, niezależnie od jego rozmiaru. Nie możesz użyć atutu Poprawione przewracanie, by natychmiast wykonać atak wręcz wymierzony w stworzenie, które przewróciłeś tym zaklęciem.

ŻMIJODECH

Przyzywanie (Wezwanie) [patrz opis]

Poziom: Czar/Zak 7

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Efekt: 1k4+3 wezwane stworzenia

Czas trwania: 1 runda/poziom



Zbroja śmierci

Rzut obronny: Żaden
Odporność na czary: Tak

Wzywasz 1k4+3 czarcie (CZ) lub niebiańskie (CD) średnie żmije (węże), które wyskakują ci z ust i atakują twych wrogów. Poczynając od rundy, w której ukończyłeś rzucanie czaru, możesz pluć żmijami do czasu, aż ich liczba nie osiągnie tej, jaką wzywasz za jego pomocą. Możesz wypłuć trzy (akcja standardowa) lub jedną (akcja będąca odpowiednikiem ruchu). Wypłute żmije lądują u twych stóp i działają w twoim momencie inicjatywy, jak stworzenia spowodowane za pomocą czaru *wezwanie potwora*.

Do momentu sprowadzenia wszystkich węży wezwanych tym czarem nie możesz mówić, rzucać zaklęć z komponentem werbalnym oraz aktywować przedmiotów za pomocą wypowiedzianych słów. Węże nie są tak naprawdę w twoich ustach i nie przeszkadzają ci w oddychaniu. W chwili, gdy czas trwania czaru dobiegnie końca, wszystkie żmije znikają, a te, które nie zostały sprowadzone, są utracone.

Gdy za pomocą zaklęcia wezwania spowodujesz stworzenie dobre lub złe, wówczas jest to czar odpowiedniego typu.

Komponent materialny:
Skóra węża.

ŻRĄCY DOTYK
Przyzywanie (Tworzenie)
[Kwas]
Poziom: Czar/Zak 1
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotyk
Cele: Dotknięcie stworzenie lub stworzenia (do jednego/ poziom)
Czas trwania: Chwilowy
Rzut obronny: Żaden
Odporność na czary: Tak

Twoją dłoń pokrywa cienka warstwa kwasu, która nie rani ciebie i nie niszczy twojego sprzętu. Udany atak dotykowy wręcz tą ręką zadaje 1k6+1 obrażeń od kwasu. Możesz użyć tego ataku dotykowego raz na poziom. Jeżeli znajdujesz się w zwarcu z przeciwnikiem, wówczas są to obrażenia dodatkowe poza innymi ranami wynikającymi z prowadzenia zwarcia.



Żelazny róg Balagarna

ŻYWE ŚLADY

Wieszczenie
Poziom: Trp 3, Zwh 3
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Osobisty
Cel: Ty
Czas trwania: 1 godzina/ poziom

Postrzegasz ślady tak, jakby dopiero co ktoś je pozostawił. Musisz normalnie dostrzec trop, wykonując udany test Przeszukiwania lub Tajników dziczy, ale ten czar eliminuje wszelkie kary do ich śledzenia związane z upływem czasu oraz ewentualnymi opadami, które miały miejsce po przejściu istoty czy istot. Zaklęcie nie ma wpływu na ślady starsze niż trzydzieści dni.

żmije

➤ **Czarcia żmija:** SW 1; średni przybysz; KW 2k8; pw 9; Init +3; Szyb 6 m, wspinanie 6 m, pływanie 6 m; KP 16 (dotyk 13, nieprzygotowany 13); Atak + 4 wręcz (1k4-1 i zatrucie, ugryzienie); SA zatrucie, ugodzenie dobra; SC węch, widzenie w ciemności 18 m, odporność na zimno i ogień 5, OC 4; MRO Wytrw +3, Ref +6, Wola +1; S 8, Zr 17, Bd 11, Int 3, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +9, Równowaga +11, Ukrywanie +12, Wspinaczka +11, Zauważanie +9; Finezja w broni (ugryzienie).

Zatrucie (zw): Ugryzienie, rzut obronny na Wytrwałość o ST 11; 1k6 Bd/1k6 Bd.

Ugodzenie dobra (zn): Raz dziennie czarcia żmija może zadać +2 obrażenia dobremu przeciwnikowi.

➤ **Niebiańska żmija:** SW 1; średni przybysz; KW 2k8; pw 9; Init +3; Szyb 6 m, wspinanie 6 m, pływanie 6 m; KP 16 (dotyk 13, nieprzygotowany 13); Atak + 4 wręcz (1k4-1 i zatrucie, ugryzienie); SA Zatrucie, ugodzenie zła; SC węch, widzenie w ciemności 18 m, odporność na elektryczność, zimno i kwas 5; OC 4; MRO Wytrw +3, Ref +6, Wola +1; S 8, Zr 17, Bd 11, Int 3, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +9, Równowaga +11, Ukrywanie +12, Wspinaczka +11, Zauważanie +9; Finezja w broni (ugryzienie).

Zatrucie (zw): Ugryzienie, rzut obronny na Wytrwałość o ST 11; 1k6 Bd/1k6 Bd.

Ugodzenie zła (zn): Raz dziennie niebiańska żmija może zadać +2 obrażenia złemu przeciwnikowi.



PRZEDMIOTY MAGICZNE

Różdżki, eliksiry i zwoje czarodzieja zabitego żądłem olbrzymiego skorpiona wogóle nie zainteresują tego stworzenia. Cały ekwipunek nieszczęśnika pozostanie w pobliżu miejsca, gdzie spotkał go koniec, albo też staną się częścią arsenałów grasujących goblinów czy grzebiących w śmieciach koboldów, które natknęły się na te przedmioty.

Niewielu czarodziejów czy kapłanów tworzy magiczne przedmioty po to, by porzucić je w jakichś pokrytych pnączami ruinach, by jakiś poszukiwacz przygód odkrył je szczęśliwie dziesięciolecia lub stulecia później. Niemniej ponieważ co roku w całym Faerunie tworzy się setki takich potężnych rzeczy, więc sporą ich liczbę spotyka właśnie taki los. Ten rozdział opisuje jedynie garść magicznych przedmiotów, które istnieją w świecie ZAPOMNIANYCH KRAIN. Wszystkie opisane dalej przedmioty powstały są zgodne z zasadami z Rozdziału 8: Przedmioty magiczne w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*.

samoidentyfikujące przedmioty magiczne

Wiele potężnych przedmiotów magicznych, zwłaszcza słabych artefaktów, zdradza swoje moce każdemu, kto je trzyma. Osoba dzierżąca taką samoidentyfikującą się rzecz i koncentrująca się co minutę, może poznać kolejną moc przedmiotu – do czasu aż nie odkryje wszystkich. Dana rzecz zdradza moce w kolejności, w jakiej wymienione są one w jej opisie. Udany test Czarostwa lub wiedzy bardów (ST 20) zdradza wszystkie jednocześnie.

Każdy magiczny przedmiot inny niż zwój lub eliksir może stać się samoidentyfikującym wyposażeniem. W chwili jego tworzenia kreator musi zdecydować, czy dana rzecz będzie miała tę cechę, czy też nie. Ta zdolność nie zmienia ceny ani czasu tworzenia przedmiotu, ale po jego ukończeniu decyzja jest wiążąca.

Chcąc ustalić, czy losowo stworzony przedmiot jest samoidentyfikujący, rzuć k%. Rezultat 01-40 wskazuje, że przedmiot jest samoidentyfikujący, zaś 41-100 oznacza, iż nie jest.

opisy przedmiotów magicznych

Na następnych stronach znajdują się opisy różnych nowych przedmiotów magicznych oraz magicznych zdolności, podane w takiej samej kolejności, co w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*.

specjalne moce pancerzy

Oprócz specjalnych mocy wymienionych w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI* oraz *Opisie Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN* dostępne są również przedstawione dalej specjalne moce pancerzy. Niektóre z nich mają ustaloną potęgę, zamiast zwiększać efektywną premię przedmiotu (co jest standardem w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*).

Błękitny potysk: Tę zdolność można użyć jedynie względem metalowych pancerzy, które w efekcie tej mocy nabierają niebiesko-czarnego koloru. Zbroja taka nigdy nie rdzewieje i jest niepodatna na ataki rdzą oraz kwasem. Nosząca ją osoba otrzymuje również premię z okoliczności +5 do testów Ukrywania. Nie kumuluje się ona jednak z premią do Ukrywania daną przez płaszcz elfów.

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, czarujący poziomu co najmniej 12, co najmniej ranga 5 w Alchemii; **Cena rynkowa:** premia +1.

TABELA 6-1: SPECJALNE MOCE PANCERZY

Rzuć k%

01-85 Użyj Tabeli 8-6: Specjalne moce pancerzy z *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

86-100 Użyj poniższej tabeli.

Slaby	Przeciętny	Potężny	Specjalna moc	Modyfikator ceny rynk.*
01-20	01-15	01-05	Błękitny połysk	Premia +1
21-40	16-30	06-10	Jaśniejąca	Premia +1
41-60	31-45	11-25	Ochrona przed negatywną energią	Premia +1
61-80	46-60	26-35	Giętkość	Premia +1
81-85	61-72	36-50	Odpędzanie śmierci	Premia +2
86-90	73-78	51-62	Pożeranie magii	Premia +3
—	79-80	63-65	Ochrona przed transmutacją	Premia +6
91-98	81-90	66-75	Siły	Specjalny
99-100	91-100	76-100	Rzuć dwa razy**	

*Aby określić cenę rynkową, dodaj ten koszt do wartości wynikającej z premii z usprawnienia podanej w Tabeli 8-3: Pancerze i tarcze.

**Jeżeli wyrzuciłeś specjalną moc dwukrotnie, pod uwagę bierz tylko jedną. Jeżeli uzyskałeś dwie wersje tej samej mocy, użyj potężniejszej.

TABELA 6-2: ŚCIŚLE OKREŚLONE PANCERZE

Rzuć k%

01-85 Użyj Tabeli 8-8: Ściśle określone pancerze z *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

86-100 Użyj poniższej tabeli.

Przeciętny	Potężny	Pancerz	Cena rynk.
01-25	01-20	<i>Cormyrska wielka tarcza</i>	9170 sz
26-50	21-40	<i>Tarcza czarów Laeral</i>	9170 sz
51-75	41-60	<i>Tarcza czujności</i>	9170 sz
76-90	61-80	<i>Burzowy pancerz Laeral</i>	66 650 sz
91-100	81-100	<i>Burzowy pancerz dzieci ziemi</i>	111 650 sz

Giętkość: Ten typ pancerza staje się lżejszy i mniej ogranicza ruchy niż inne podobne zbroje. Chociaż jego faktyczna waga się nie zmienia, to jednak maksymalna premia ze Zręczności rośnie o +2, a kara do testów z pancerza zmniejsza się o 1.

Poziom czarującego: 8; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, kocia gracia; **Cena rynkowa:** premia +1.

Jaśniejąca: Tę zdolność można użyć jedynie względem metalowych pancerzy. Zbroja staje się jasna i błyszczy niczym wypolerowane srebro. Pancerz nigdy nie rdzewieje i jest niepodatny na ataki kwasem oraz rdzę. Noszący go otrzymuje odporność na kwas 5.

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, czarujący poziom co najmniej 12; **Cena rynkowa:** premia +1.

Ochrona przed negatywną energią: Magia tego pancerza raz dziennie automatycznie zapewnia noszącemu go *ochronę przed negatywną energią* na okres 5 rund. Zdolność uruchamia się za pierwszym razem danego dnia, gdy osoba mająca na sobie tę zbroję zostanie wystawiona na atak negatywną energią.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ochrona przed negatywną energią*; **Cena rynkowa:** premia +1.

Ochrona przed transmutacją: Na osobę noszącą ten pancerz nie mają wpływu efekty transmutacji, które zmieniają jej postać, włączając w to polimorfie, petryfikację, a nawet dezintegrację.

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *niepodatność na czar*; **Cena rynkowa:** premia +6.

Odpędzanie śmierci: Raz dziennie pancerz wzmocniony tą specjalną mocą sprawia, iż nosząca go osoba staje się niepodatna na zabójcze efekty. Magia zbroi automatycznie zapewnia ochronę analogiczną do zaklęcia *odpędzenie śmierci* na okres 70 minut od chwili, gdy mająca ją na sobie osoba zostanie pierwszy raz wystawiona na zabójczy efekt.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *odpędzenie śmierci*; **Cena rynkowa:** premia +1.

Pożeranie magii: Zbroje tego rodzaju zazwyczaj zdobią spirale i paszcze wypełnione kłami. Działają one analogicznie do *pancerza odporności na czary* o OC 13. Jednakże w przypadku, gdy OC skutecznie ochroni noszącego tę zbroję przed czarem, którego jedyną ofiarą jest właśnie on (czyli jest jego celem), wówczas pancerz wchłania czar i zapewnia mu 1k8 tymczasowych punktów wytrzymałości. Nie kumulują się one, więc ta zbroja obdarzy posiadacza maksymalnie 8 tymczasowymi punktami wytrzymałości.

Poziom czarującego: 16; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *odporność na czary*, *synostodwomer Simbul*; **Cena rynkowa:** premia +3.

Siły: Postać nosząca ten pancerz otrzymuje premię z usprawnienia do Siły +2 lub +4.

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *bycza siła*; **Cena rynkowa:** +2 – dodaj +8000 sz, +4 – dodaj 32 000 sz.

ściśle określone pancerze

Chociaż wiele miejsc w Faerunie słynie z magicznej broni, jednak pewną sławę zdobyło również kilka typów magicznego pancerza. Opisane dalej ściśle określone pancerze zazwyczaj powstają z określonymi tu cechami.

Burzowy pancerz dzieci ziemi: Ta pełna zbroja płytowa *odporności na zimno, ogień i błyskawice* +1 dopasowuje się rozmiarem jedynie do gnomów, niziołków i krasnoludów.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *odporność żywiołowa*, twórca musi być krasnoludem, gnomem lub niziołkiem; **Cena rynkowa:** 111 650 sz; **Koszt stworzenia:** 56 650 sz + 4400 PD.

Burzowy pancerz Laeral: Tę pełną zbroję płytową *odporności na ogień i błyskawice* +2 wykonano z niemetalicznego materiału (podobno pochodzącego z innego planu), który

nie przewodzi elektryczności. Noszącego pancerz silny wiatr nigdy nie ogranicza i nie porusza wbrew jego woli.

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *podmucha wiatru, odporność żywiołowa*, twórca musi być przynajmniej na 6. poziomie; **Cena rynkowa:** 66 650 sz; **Koszt stworzenia:** 34 190 sz + 2600 PD.

Cormyrska wielka tarcza: Duże stalowe tarcze odbijania strzał +1 są popularne wśród osób polujących na złe humanoidy w Burzowych Rogach. Łatwo je rozpoznać po insygnium purpurowego smoka stojącego na złamanej strzale.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *tarcza*; **Cena rynkowa:** 9170 sz; **Koszt stworzenia:** 4670 sz + 360 PD.

Tarcza czarów Laeral: Tę dużą stalową tarczę +1 nazwano od imienia Laeral Silverhand Arunsun, która stworzyła pierwszy przedmiot tego typu. Zapewnia ona dzierżąc ją osobie odporność na czary 17 przeciwko wszelkim zaklęciom z określnikiem moc.

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *odporność na czary, ściana mocy, tarcza*; **Cena rynkowa:** 9170 sz; **Koszt stworzenia:** 4670 sz + 360 PD.

Tarcza czujności: Ta duża stalowa tarcza uderzania i porażenia +1 nosi na sobie znak skierowanej w górę rękawicy – to symbol Torma. Istnieje wiele przedmiotów tego typu i wyznawcy wspomnianego boga wysoko je cenią. Plotka głosi, iż istnieje potężniejsza wersja tej tarczy, odbijająca wszystkie ataki elektrycznością w kierunku ich źródła.

Poziom czarującego: 8; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *bycza siła, przywołanie błyskawicy lub błyskawica*; **Cena rynkowa:** 9170 sz; **Koszt stworzenia:** 4670 sz + 360 PD; **Waga:** 7,5 kg.

specjalne moce broni

Oprócz specjalnych zdolności broni wymienionych w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI* oraz *Opisie Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN* dostępne są również moce opisane dalej. Niektóre z nich mają ustaloną potęgę, a nie zwiększają efektywnej premii przedmiotu (co jest standardem w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*).

Aura żywiołów: Każda umagiczniona w ten sposób broń może dodać pewną liczbę obrażeń od wybranego przez właściciela żywiołu (dźwięk, elektryczność, kwas, ogień, zimno) – dokładnie tak samo, jak to opisano przy specjalnej zdolności *ognistej oręża*, łącznie z zadaniem normalnym trafieniu dodatkowych 1k6 obrażeń od odpowiedniego podty-

pu żywiołu. Ustalenie rodzaju aury żywiołu to akcja darmowa, którą można wykorzystać nie częściej niż raz na rundę (zatem nie możesz zmieniać podtypu pomiędzy atakami w danej rundzie). Łuki, kusze i proce z tą mocą obdarzają odpowiednio energią wystrzeliwane z nich pociski.

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *błyskawica, kwasowa strzała Melfa, ogniste ostrze, ożdobienie metalu, ślepotą/głuchotą*; **Cena rynkowa:** premia +3.

Dominacja: Każdy, kto atakuje wręcz osobę władającą orężem dominacji, musi wykonać udany rzut obronny na Wole (ST 16) – w przeciwnym razie zaczyna walczyć defensywnie (kara -4 do ataków, premia uniwersalna +2 do KP).

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *strach*; **Cena**

rynkowa: premia +3.

Jad: Raz dziennie oręż jadu rzuca na trafione tą bronią (lub pociskiem) stworzenie czar *trucizna* (ST 14). Właściciel może zdecydować o użyciu tej zdolności już po zadaniu ciosu. Jest to akcja darmowa, ale czar *trucizna* musi zostać użyty w tej samej rundzie, w której broń (lub pocisk) trafi.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *trucizna*; **Cena rynkowa:** premia +1.

Jaśniejąca: Kowale słonecznych elfów z Evermet znają tajemnicę obdarzania ostrzy niniejszą mocą. Ta broń jaśnieje i świeci się niczym polewane srebro. Nigdy nie matowieje i nie jest podatna na ataki korodujące. Na rozkaz posiadacza dwa razy dziennie broń rozbłyskuje jasnym światłem. Wszyscy w promieniu 6 metrów oprócz dzierżącego oręż muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 14) – nieudany oznacza oślepienie na 1k4 rundy.

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *piekące światło, ślepotą/głuchotą*; **Cena rynkowa:** premia +2.

Korozja: Na rozkaz broń *korozji* pokrywa się grubą warstwą kwaśnego płynu. Substancja nie szkodzi dłońmi trzymającym broń. Broń *korozji* zadaje +1k6 dodatkowych obrażeń od kwasu przy udanym trafieniu. Łuki, kusze i proce z tą mocą obdarzają energią kwasową wystrzeliwane z nich pociski.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *kwasowa burza, kwasowa strzała Melfa lub burza zemsty, kwaśna mgła*; **Cena rynkowa:** premia +1.

Kwas: *Kwasowy oręż* działa jak broń *korozji* (patrz wcześniej), a ponadto „pluje” kwasem po udanym trafieniu krytycznym. Kwas nie szkodzi dłońmi trzymającym broń, a powoduje +1k10 dodatkowych obrażeń od kwasu przy udanym trafieniu krytycznym. Jeśli mnożnik trafień krytycznych broni wynosi $\times 3$, premie obrażenia od kwasu wynoszą +2k10, a przy mnożniku $\times 4$ aż +3k10. Łuki, kusze i proce z tą mocą obdarzają energią kwasową wystrzeliwane z nich pociski.



Cormyrska wielka tarcza



Tarcza czujności

TABELA 6-3: SPECJALNE MOCE BRONI DO WALKI WRĘCZ

Rzuc k%	
01-85	Użyj Tabeli 8-15: Specjalne moce broni do walki wręcz z <i>Przewodnika MISTRZA PODZIEMI</i> .
86-100	Użyj poniższej tabeli.

Słaba	Przeciętna	Potężna	Specjalna moc	Modyfik. ceny rynk.*
01-09	01-05	01-03	Korozja	premia +1
10-18	06-10	04-06	Rozpraszenie	premia +1
19-27	11-15	07-09	Latanie	premia +1
28-36	16-20	10-12	Uderzenie	premia +1
37-45	21-25	13-15	Miłosierdzie	premia +1
46-54	26-30	16-18	Wrzask	premia +1
55-63	31-35	19-21	Ostrze zakłęcia	premia +1
64-72	36-40	22-24	Pewne rany	premia +1
73-81	41-45	25-27	Zamach	premia +1
82-90	46-50	28-30	Jad	premia +1
91-97	51-55	31-33	Ostrzeżenie	premia +1
—	56-62	34-39	Kwas	premia +1
—	63-69	40-45	Rozbrajanie	premia +2
—	70-75	46-51	Jaśniejąca	premia +2
—	76-81	52-57	Wampiryzm	premia +2
—	82-84	58-62	Dominacja	premia +3
—	85-87	63-68	Ochrona przed zagładą	premia +3
—	88-90	68-72	Aura żywiołów	premia +3
—	91-93	73-77	Odepchnięcie	premia +3
98-99	93-95	78-90	Skakanie	Specjalny
100	96-100	81-100	Rzuc dwa razy **	

*Aby określić cenę rynkową, dodaj ten modyfikator do wartości wynikającej z premii z usprawnienia podanej w Tabeli 8-10: Broń z *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

**Rzuc raz jeszcze, jeżeli uzyskałeś moc, którą broń już posiada, która stoi w sprzeczności z innymi mocami lub która spowoduje, iż premia przekroczy +10. Pamiętaj, że suma premii z usprawnienia broni i premii ze zdolności specjalnych nie może wynosić więcej niż +10.

TABELA 6-4: SPECJALNE MOCE BRONI DYSTANSOWEJ

Rzuc k%	
01-85	Użyj Tabeli 8-16: Specjalne moce broni dystansowej z <i>Przewodnika MISTRZA PODZIEMI</i> .
86-100	Użyj poniższej tabeli.

Słaba	Przeciętna	Potężna	Specjalna moc	Modyfik. ceny rynk.*
01-14	01-09	01-04	Żrąca	premia +1
15-28	10-18	05-08	Uderzenie	premia +1
29-42	18-27	09-12	Miłosierdzie	premia +1
43-56	28-36	13-16	Precyzja	premia +1
57-70	37-45	17-20	Wrzask	premia +1
71-84	46-54	21-24	Samonaprowadzanie	premia +1
85-98	55-63	25-28	Jad	premia +1
—	64-80	29-34	Kwas	premia +2

—	81-95	35-40	Szybkie przeładowanie	premia +2
—	—	41-50	Ochrona przed zagładą	premia +3
—	—	51-60	Aura żywiołów	premia +3
—	—	61-70	Odepchnięcie	premia +3
—	—	71-80	Świetlisty paraliż	premia +3
99-100	96-100	81-100	Rzuc dwa razy**	

*Aby określić cenę rynkową, dodaj ten modyfikator do wartości wynikającej z premii z usprawnienia podanej w Tabeli 8-10: Broń z *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

**Rzuc raz jeszcze, jeżeli uzyskałeś moc, którą broń już posiada, która stoi w sprzeczności z innymi mocami lub która spowoduje, iż premia przekroczy +10. Pamiętaj, że suma premii z usprawnienia broni i premii ze zdolności specjalnych nie może wynosić więcej niż +10.

TABELA 6-5: ŚCIŚLE OKREŚLONA BROŃ

Rzuc k%			Cena rynk.
01-85	Użyj Tabeli 8-17: Ściśle określone bronie z <i>Przewodnika MISTRZA PODZIEMI</i> .		
86-100	Użyj poniższej tabeli.		
Przeciętna	Potężna	Broń	Cena rynk.
01-05	—	Strzała kłania	1457 sz
06-10	—	Sejmitar głupca	3000 sz
11-15	—	Sztylet oporu	6302 sz
16-20	—	Ostrze berserker +1	6335 sz
21-25	—	Nadziak z Blingdenstone	8308 sz
26-30	—	Cormanthyrskie elfie ostrze	8315 sz
31-35	—	Sembijskie ostrze strażnicze	8320 sz
36-40	—	Krótki tuk z Luiren	8330 sz
41-45	—	Ostrze nocy	8702 sz
46-49	01-05	Żmijowy sztylet	10 462 sz
50-53	06-10	Pajęczny kiel	11 782 sz
54-57	11-15	Runiczny młot	11 912 sz*
58-61	16-20	Modlitwa gniewu	14 350 sz
62-65	21-25	Ostrze berserker +2	15 335 sz
66-69	26-30	Buzdygan dzieci mroku	17 000 sz
70-73	31-35	Rozświetlony gniewem	18 302 sz
74-77	36-40	Talosiańska krótka włócznia	18 302 sz
78-81	41-45	Rękawice mężnych	18 302 sz*
82-85	46-50	Złoty topór z Wielkiej Rozpadliny	18 310 sz
86-89	51-55	Miecz Bane'a	18 315 sz
90-93	56-60	Cormyrski goblinotuk	18 315 sz
94-95	61-64	Upiorny sztylet	20 000 sz
96-97	65-68	Pięść	23 305 sz
98-99	69-72	Śpiewający miecz	24 450 sz
100	73-76	Łaską potężnego zamachu	28 600 sz
—	77	Namarra	30 315 sz
—	78-83	Ostrze sprawiedliwości	32 315 sz
—	84-86	Topór Srebrnogrzywego	50 302 sz
—	87	Taragarth	86 335 sz
—	88-92	Lanca Faerunu	98 310 sz
—	93-95	Tysiąc strzaskanych snów	100 315 sz
—	96-98	Sztylet chaosu	106 302 sz
—	99-100	Bitewny drag	162 600 sz

*Minimalna wartość; patrz opis przedmiotu.

Poziom czarującego: 12; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *kwasowa burza, kwasowa strzała Melfa* lub *burza zemsty, kwaśna mgła; Cena rynkowa:* premia +2.

Latanie: Ten oręż może latać z szybkością 9 metrów i jest traktowany jako ożywiony przedmiot o trwałości oraz punktach wytrzymałości równych typowej broni danego rodzaju. Wykonuje on rozkazy na tyle, na ile pozwalają mu zdolności (nie posiada wartości Intelaktu), ale można mu rozkazać strzec miejsca podobnie jak ożywionemu szkieletowi. Tą mocą można obdarzać jedynie broń do walki wręcz.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *lot lub telekineza, ożywienie przedmiotu; Cena rynkowa:* premia +1.

Miłosierdzie: Broń powoduje dodatkowe 1k6 szluczeń, poza zwykłymi obrażeniami. Wypowiadając rozkaz, właściciel może wyłączyć tę moc aż do odwołania. Łuki, kusze i proce z tą mocą obdarzają nią wystrzeliwane z nich pociski.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *leczenie lekkich ran; Cena rynkowa:* premia +1.

Obalanie: Ta moc zapewnia premię +4 do wszystkich testów Siły, jakie walczący wykonuje podczas prób przewrócenia przeciwnika przy użyciu tego oręża. Można nią obdarzyć tylko broń do walki wręcz.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *bycza siła; Cena rynkowa:* premia +1.

Ochrona przed zagładą: Ten oręż czasami otrzymują poszukiwacze przygód wspierani przez kościół Tymory. Zwyczaj tworzy się go z 7 ładunkami. Dzierżący broń może w swoim momencie inicjatywy poświęcić jeden ładunek, by uzyskać dodatkową akcję cząstkową. Może on również zużyć ładunek w dowolnym momencie swojej rundy, by ponownie rzucić dowolną kością. Przed zdecydowaniem się na ponowny rzut, ma prawo poznać wcześniejszy rezultat. (Właściciel oręża może w danej rundzie poświęcić tylko dwa ładunki – jeden na akcję cząstkową, a drugi na ponowny rzut).

Poziom czarującego: 13; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ograniczone życzenie; Cena rynkowa:* premia +3 oraz + 1500 sz; *Koszt stworzenia:* premia +3 oraz + 300 PD.

Odepchnięcie: Broń obdarzona tą mocą odpycha przeciwników. Udana trafienie zmusza ofiarę ataku do wykonania rzutu obronnego na Wytrwałość (ST 19) – nieudany oznacza odrzucenie do tyłu o 3 metry. Jeśli cel nie ma za sobą 3 metrów wolnej przestrzeni, upada na ziemię. Po porażce pierwszego rzutu, ofiara musi wykonać następny (ST 19) – udany pozwala uniknąć otumanienia na 1 rundę. *Broń odepchnięcia* działa tylko na stworzenia mniejsze lub równe rozmiarem jej posiadaczowi.

Poziom czarującego: 11; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wstręt; Cena rynkowa:* premia +3.

Ostrze zaklęcia: Posiadacz tej broni jest niepodatny na pojedynczy czar wybrany w chwili jej stworzenia. Musi to być zaklęcie, którego celem jest on (nie może zatem wpływać na obszar). Gdy pada ofiarą danego czaru, wówczas broń go wchłania. W następnej rundzie właściciel może albo pozwolić zaklęciu nieszkodliwie się rozprzynać, albo skierować je w nowy cel (akcja darmowa).

Poziom czarującego: 13; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *zawrócenie czaru; Cena rynkowa:* premia +1.

Ostrzeżenie: Właściciel oręża ostrzeżenia nigdy nie traci premii ze Zręczności do KP, nawet jeżeli jest nieprzygotowany – jakby posiadał zdolność nieświadomy unik. Ta moc nie kumuluje się z wszelkimi innymi formami nieświadomego uniku.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *zdolność nieświadomy unik; Cena rynkowa:* premia +1.

Pewne rany: Ten oręż rani stworzenia z redukcją obrażeń tak, jakby miała premię z usprawnienia +5. Łuków, kuszy i procy nie można obdarzać tą mocą.

Poziom czarującego: 6; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *większa magiczna broń; Cena rynkowa:* premia +1.

Precyzja: Tą mocą można obdarzyć tylko broń dystansową. *Broń precyzji* można rzucić lub wystrzelić w przeciwnika zaangażowanego w walkę bez zwykłej kary –4 – analogicznie do atutu Precyzyjny strzał. Osobom, które mają już rzeczony atut, broń nie zapewnia dodatkowych korzyści.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *Precyzyjny strzał; Cena rynkowa:* premia +1.

Rozbrajanie: Ta broń ma jedno specjalne przeznaczenie – rozbrajanie przeciwników. Eliminuje należne przeciwnikowi premie za rozmiar lub trzymanie oręża. *Broń rozbrajania* zapewnia także posiadaczowi premię +1 do spornego testu ataku przy próbie rozbrajania, ale nie do innych testów ataku. Tą mocą można obdarzyć tylko broń do walki wręcz. Inne zasady dotyczące rozbrajania przeciwnika pozostają bez zmian.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza; *Cena rynkowa:* premia +2.

Rozpraszenie: Raz dziennie broni można użyć do wykonania ataku dotykowego wręcz, który działa jak namierzone rozproszenie magii względem dotkniętego stworzenia lub przedmiotu.

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *rozproszenie magii; Cena rynkowa:* premia +1.

Samonaprowadzanie: Tą mocą można obdarzyć tylko broń dystansową. Oręż kieruje się wprost do celu, niwelując wszelkie normalnie istniejące szanse chybienia (np. za ukrycie). Strzelec musi jednak celować we właściwe miejsce. Strzały wypuszczone przez pomyłkę w pustą przestrzeń nie spadają na niewidzialnych wrogów, nawet jeśli są oni w pobliżu.

Poziom czarującego: 12; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *prawdziwe widzenie; Cena rynkowa:* premia +1.

Skakanie: Na osobę trzymającą taki oręż działa moc analogiczna do efektu *piórkospadania*. Raz na rundę może ona ponadto skoczyć z premią +30 do testu Skakania. Wzrost postaci nie ogranicza dystansu skoku.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *skok, spadanie jak piórko; Cena rynkowa:* +8400 sz.

Szybkie przeładowanie: Tą mocą można obdarzyć tylko kusze. *Kusza szybkiego przeładowania* jest połączona z przestrzenią międzywymiarową, mieszczącą do 100 bełtów. Dzięki temu można ją ładować szybciej niż zwykle. Przeładowanie ręcznej lub lekkiej kuszy to darmowa akcja (postać z kilkoma atakami może wykonać akcję pełnego ataku), a ciężkiej kuszy – akcja będąca odpowiednikiem ruchu. Przestrzeń międzywymiarowa może przechowywać różne typy bełtów, a właściciel może wybierać je wedle życzenia. Dodanie lub usunięcie bełtu z przestrzeni międzywymiarowej to akcja będąca odpowiednikiem ruchu.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *sekretny kufer Leomunda*, skurczenie przedmiotu; **Cena rynkowa:** premia +2.

Świetlisty paraliż: Tą zdolnością (czasami wykorzystywaną przez czarodziejów strażników ze Starych Imperiów) można obdarzyć jedynie pociski broni dystansowej, które po wystrzeleniu przemieniają się w impuls srebrzystego światła. Każdy atak takim pociskiem jest atakiem dotykowym na dystans, który zamiast normalnych ran zadaje jedno obrażenie od mocy. Jednakże ofiara takiego ataku musi również wykonać rzut obronny na Wołę (ST 17) – nieudany oznacza wstrzymanie (analogicznie do zaklęcia *wstrzymanie potwora*).

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *magiczny pocisk*, *wstrzymanie potwora*; **Cena rynkowa:** premia +3.

Uderzenie: Każda broń miażdżąca z mocą *uderzenia* ma podwojony zakres zagrożenia krytykiem. Na przykład, *drag uderzenia* ma zagrożenie krytykiem 19-20, a *ciężki korbacz uderzenia* 17-20. Ta moc nie działa na broń kłującą lub tnącą (jeżeli wylosujesz tę cechę dla nieodpowiedniej broni, rzuć jeszcze raz).

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *broń uderzenia*; **Cena rynkowa:** premia +1.

Wampiryzm: Każdy żywy przeciwnik trafiony wampirycznym orężem musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 16) – nieudany oznacza otrzymanie dodatkowych 1k4 obrażeń, które natychmiast zwiększają aktualną liczbę punktów wytrzymałości właściciela broni. Wszelkie punkty wytrzymałości przekraczające maksymalną ich liczbę stają się tymczasowymi i znikają po godzinie. (Wielokrotne dodawanie tymczasowych punktów wytrzymałości się nie kumuluje).

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wampiryczny dotyk*; **Cena rynkowa:** premia +2.

Wrzask: Na rozkaz *broń wrzasku* wydaje niskie buczenie, które razi uszy, ale nie szkodzi posiadaczowi oręża. Po trafieniu w cel emituje wysoki dźwięk i powoduje dodatkowe +1k6 obrażeń od dźwięku. Łuki, kusze i proce z tą mocą obdarzają nią wystrzeliwane z nich pociski. *Broń wrzasku* nie zadaje dodatkowych obrażeń istotom znajdującym się pod wpływem czaru *milczenie*. Nie ma dodatkowych efektów przeciw stworzeniom o bar dziej czułym słuchu, te jednak nie lubią oręża wrzasku.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *krzyk* lub *snop dźwięku*; **Cena rynkowa:** premia +1.

ściśle określona broń

Przedstawiona dalej broń zazwyczaj powstaje z opisanymi tu mocami.

Bitewny drag: Ten *drag prędkości* +3 nie może zostać uszkodzony atakami kłującymi ani tnącymi. Jego posiadacz może próbować rozbrajać przeciwnika, jakby miał atut Poprawione rozbrajanie, a nadto otrzymuje premię +4 do testów ataku wykonywanych w tym celu.

Trzy razy dziennie dzierzący *bitewny drag* może aktywować (akcja standardowa) jego moc odbijania strzał, która działa 2 rundy. Gdy jest aktywna, wówczas oręż automatycznie odbija wszelkie ataki bronią dystansową (o rozmiarze do średniego) i pochłania wszelkie pociski lub ataki dystansowe tworzone przez czary z poziomu 2. i niższego (takie jak *magiczny pocisk* lub *kwasowa strzała Melfa*), których celem jest posiadacz broni lub jego sojusznik znajdujący się w promieniu 1,5 metra. Drag nie otrzymuje żadnych obrażeń od wszelkich ataków lub czarów, które wówczas odbije lub wchłonie.

Raz dziennie właściciel może na życzenie wykorzystać efekt *wstrętu*.

Również raz dziennie może zmienić każde trafienie dragu w „bojowy cios”, który zadaje podwójne obrażenia (potrójne, jeżeli jest to trafienie krytyczne). Ponadto jego ofiara musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 22) – nieudany oznacza powalenia na ziemię – oraz rzut obronny na Wytrwałość (ST 22) – nieudany oznacza otumanienie na 1k4 rundy.

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ochrona przed strzałami*, *wstręt*, *zaciśnięta pięść Bigby'ego*; **Cena rynkowa:** 162 600 sz; **Koszt stworzenia:** 81 600 sz + 6480 PD.

Buzdygan dzieci mroku: Ten adamantytowy ciężki buzdygan ma naturalną premię z usprawnienia +2. Zapewnia on ponadto właścicielowi premię bluźnierczą +6 do testów odegnania wykonywanych w celu wykorzystania karcenia lub kontrolowania nieumarłych. Jakby tego mało, posiadacz tego oręża na potrzeby określenia liczby Kości Wytrzymałości nieumarłych, których może kontrolować, zyskuje dodatkowe dwa poziomy.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ożywienie umarłego*; **Cena rynkowa:** 17 000 sz; **Koszt stworzenia:** 13 000 sz + 320 PD.

Cormanthyrskie elfie ostrze: Te długie miecze ostrości +1 noszą symbole starych elfich rodów z Cormanthoru, które odkryły magię ostrości.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ostra krawędź*; **Cena rynkowa:** 8315 sz; **Koszt stworzenia:** 4315 sz + 320 PD.

Cormyrski goblinotłuk: Te długie miecze zguby goblinoidów +1 zdobi stojący purpurowy smok – symbol Cormyru. Królewska magini Caladnei nakazała Wojennym Czarodziejom stworzenie wielu sztuk tej broni i rozdanie ich



Cormyrski
goblinotłuk

rycerzom Purpurowego Smoka oraz sprzedanie – w ten sposób kraj zyskał dodatkowy dochód, a morale zbrojnych oddziałów wzrosło. Broń trafiająca do rąk rycerzy zdobią zazwyczaj znaki świadczące o honorze oraz wyróżnienia odpowiednie dla przyszłego właściciela.

Poziom czarującego: 8; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wezwanie potwora I*; **Cena rynkowa:** 18 315 sz; **Koszt stworzenia:** 9315 sz + 720 PD.

Krótki łuk z Luiren: Te *krótkie łuki samonaprowadzania* +1 są dobrze znane w północnych krainach, a to za sprawą wielu niziołków z Luiren, którzy ich używają. Nieliczne oręża sprzedali dalecy kuzyni wspomnianych, którzy mieli mniej szczęścia. Dzięki temu tę broń cenią inne ludy.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ostra krawędź*; **Cena rynkowa:** 8330 sz; **Koszt stworzenia:** 4330 sz + 320 PD.

Lanca Faerunu: Te lance wykonano z utwardzanego drewna, a wieńcza je stalowe ostrza. Powstały z myślą o jeźdźcach wojownikach wyznających Torma, jednak niektóre z nich wpadły również w ręce wyznawców innych dobrych religii.

Większość (90%) z tych oręży to ciężkie lance. Kilku wojowników małego rozmiaru używa w walce lekkich lanc i pozostałe 10% stworzono z myślą o nich.

Lanca Faerunu to *święta lanca* +2. Obdarza ona nadto posiadacza atutem *Porywająca szarża*. A jeśli patronem dzierżącą ją osoby jest Torm, wówczas lanca zyskuje moc zguby złych przybyszów.

Poziom czarującego: 8; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *święte porażenie, wezwanie potwora I*, twórca musi być dobry; **Cena rynkowa:** 98 310.

Laska potężnego zamachu: Ten wykonany z twardego jesionu *drag obalania* +2 obdarza posiadacza dodatkowo atutem *Poprawione przewracanie*.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *bycza siła*; **Cena rynkowa:** 28 600; **Koszt stworzenia:** 14 600 sz + 1120 PD.

Miecz Bane'a: Te *długie miecze prawa* +1 trafiają do rąk oddanych wyznawców Bane'a w dużej liczbie. Ponieważ jednak ich ostrza oraz rękojeści zdobią symbole Czarnej Dłoni, więc dobre istoty wahają się przed ich używaniem, gdy już wyjmą je z rąk zabitych wyznawców Mrocznego Władcy.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *gniew porządku*, twórca musi być praworządny; **Cena rynkowa:** 18 315 sz; **Koszt stworzenia:** 9315 sz + 720 PD.

Modlitwa gniewu: Ten *wielki miecz* +2 zdobi święty symbol Tempusa. Jego posiadacz jest niepodatny na efekty strachu. Jeżeli potrafi on wpaść w szal, wówczas ów trwa o 1 rundę dłużej niż normalnie.

Poziom czarującego: 8; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *usunięcie strachu*; **Cena rynkowa:** 14 350 sz; **Koszt stworzenia:** 7350 sz + 560 PD.

Nadziak z Blingdenstone: Duża liczba tych *ciężkich nadziaków korozji* +1 znajduje się w rękach bezdomnych pod-

ziemnych gnomów mieszkających w Srebrnych Marchiach. Niemniej nieliczne sztuki trafiły w inne miejsca, a to za sprawą poszukiwaczy przygód, którzy złupili zaatakowane przez drowy miasto Blingdenstone.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *kwasowa burza, kwasowa strzała Melfa* lub *burza zemsty, kwaśna mgła*; **Cena rynkowa:** 8308 sz; **Koszt stworzenia:** 4308 sz + 320 PD.

Namarra: Ten *długi miecz ostrości* +2 po dobytciu świeci się bladym, fioletowo-różowym światłem o sile świecy. Na jednej stronie ostrza wyryto słowo „Namarra”, na drugiej zaś „Nigdy nie śpi”. Gdy broń uderzy o metal, wówczas dobywają się z niej białe iskry. Miecz pływa po wodzie, jakby był z drewna i na rozkaz właściciela może rzucić na siebie czar *milczenie* dowolnie często. Efekt dobiega końca, jeżeli użytkownik włoży miecz do pochwy lub też straci z nim kontakt. Broń jest stara i nie ma opowieści mówiących o dacie jej wykucia lub o czasach „zanim wykuto Namarre”. Oręż znana jest pod mianem „Miecza, Który Nigdy Nie Śpi”, a to z powodu inskrypcji, chociaż żadna z jego mocy w żaden sposób nie wiąże się z czujnością.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *chodzenie po wodzie, milczenie, ostra krawędź*; **Cena rynkowa:** 30 315 sz; **Koszt stworzenia:** 15 315 sz + 1200 PD.

Ostrze berserkera: Te *miecze półtorareczne* +1 lub +2 otrzymują dodatkową premię z usprawnienia +1, gdy używający któregoś z nich wpadnie w barbarzyński szal. Tworzą je czarownice z Rashemenu dla swych walczących towarzyszy.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *emocja*; **Cena rynkowa:** 6335 sz (broń +1); 15 335 sz (broń +2); **Koszt stworzenia:** 3335 sz + 240 PD (broń +1); 7835 sz + 600 PD (broń +2).

Ostrze nocy: Czerwoni Magowie tworzą te *sztylety* +1 dla szpiegów i agentów walczących ze szpiegami innych sił. Użyte przeciwko wrogom o dobrym charakterze zyskują premię z usprawnienia +2. Ponadto dobra istota trafiona *ostrzem nocy* musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 16) – nieudany oznacza tymczasowe obniżenie jej losowego atrybutu o 1.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wyczerpanie*; **Cena rynkowa:** 8702 sz; **Koszt stworzenia:** 4502 sz + 336 PD.

Ostrze sprawiedliwości: Kościół Torma stworzył wiele tych *świętych długich mieczy potęgi* +1. Podobno wykonane są z magicznie utwardzonego brązu i wyryto na nich symbol wspomnianego bóstwa – młot i wagę. Dobyte *ostrze sprawiedliwości* zawsze emituje w promieniu 6 metrów jasne białe światło.

Poziom czarującego: 8; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *boska moc, święte porażenie*, twórca musi być dobry; **Cena rynkowa:** 32 315 sz; **Koszt stworzenia:** 16 315 sz + 1280 PD.

Pajeczny kić: Ten *sztylet* +1 jest czarny lub ciemnopurpurowy. Szybko przebija się przez sieci (magiczne i inne), nie wplątując się w nie, a to pozwala posiadaczowi na poruszanie się przez istniejące sieci z połową normalnej szybkości (choć nie zapobiega utknięciu w sieci, jeżeli rzut obronny się nie po-



Lanca Faerunu



Miecz Bane'a

wiedzie). Właściciel może też raz dziennie użyć sztyletu do stworzenia sieci. Raz dziennie ma on również prawo stworzyć zasłone pajęczyn – poziomy kwadrat o boku 3 metrów z cienkich nici zapewniający ukrycie 1/2 stworzeniom stojącym za nim. Każde stworzenie, które dotknie tej zasłony, sprawi, iż opadnie ona na nie, zadając 2k4 obrażenia od kwasu.

Poziom czarujący: 3; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *kwasowa strzała Melfa, sieć, tłuszcz*; **Cena rynkowa:** 11 782 sz; **Koszt stworzenia:** 6042 sz + 459 PD.

Pięść: Miejsca na kłykciach tych adamantytowych rękawic od kolczugi wyposażono w ostrza z litego metalu. Są to *nabijane rękawice* +2 (premia z usprawnienia +1 z adamantytu oraz premia z usprawnienia +2 z magii). Te przedmioty dawno temu wykuli krasnoludy (nie lubią, gdy dostają się one w ręce przedstawicieli innych ras). Nosząca je osoba jest chroniona przed czarami *odziebienie metalu* oraz *rozgrzanie metalu*. Raz dziennie właściciel może zadeklarować chęć wykonania „drażącego ciosu” – wówczas po udanym trafieniu ofiara otrzymuje dodatkowe +2k6 punktów obrażeń (jeżeli atak chybi, wówczas „drażący cios” na dany dzień zostaje zmarnowany). Ponadto musi wykonać dwa rzuty obronne: na Wytrwałość (ST 22) oraz na Refleks (ST 22). Niepowodzenie pierwszego oznacza, że zostaje otumanione na 1k4 rundy. Niepowodzenie w drugim oznacza przewrócenie.

Poziom czarujący: 15; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *odporność żywiołowa, zaciśnięta pięść Bigby'ego*; **Cena rynkowa:** 23 305 sz; **Koszt stworzenia:** 13 305 sz + 800 PD.

Rękawice mężnych: Te *rękawice* +3 – stworzone dla bohaterów Myth Drannor – powstały w wielu wersjach. Jedne mają postać srebrzystych długich do łokcia rękawic, inne to ledwie pięć pierścieni na palcach połączonych łańcuchami z bransoletą. Zazwyczaj odnaleźć można tylko jedną rękawicę z pary. Te przedmioty nie zapewniają premii do Klasy Pancerza (premia z usprawnienia dotyczy ich charakterystyki jako broni) i nie przeszkadzają w rzucaniu czarów wtajemniczeń. Jeśli ktoś nosi dwie rękawice z tej samej pary, wówczas mają one jedną z wymienionych dalej dodatkowych zdolności aktywowanych rozkazem. Moce zależą od pary.

Dodatkowa moc	Dodatkowe wymaganie	Cena rynkowa
<i>Kamień w ciało</i> lub <i>ciało w kamień</i> dotykiem 1/dzień	<i>kamień w ciało</i> lub <i>ciało w kamień</i>	+50 000 sz
<i>Łańcuch błyskawic</i> 1/dzień	<i>łańcuch błyskawic</i>	+56 000 sz
<i>Ogniste ostrze</i> 2/dzień	<i>ogniste ostrze</i>	+38 000 sz
<i>Polimorfowanie kogoś</i> dotykiem 1/dzień	<i>polimorfowanie kogoś</i>	+26 000 sz
<i>Regeneracja</i> 1/dzień	<i>regeneracja</i>	+66 000 sz
<i>Telekineza</i> (silny wybuch) dotykiem 2/dzień	<i>telekineza</i>	+20 000 sz
<i>Uzdrowienie</i> 1/dzień	<i>uzdrowienie</i>	+48 000 sz
<i>Wstręt</i> 1/dzień	<i>wstręt</i>	+56 000 sz
<i>Wstrząsający chwyt</i> 3/dzień	<i>wstrząsający chwyt</i>	+66 000 sz
<i>Wstrzymanie potwora</i> dotykiem 1/dzień	<i>wstrzymanie potwora</i>	+30 000 sz

Poziom czarujący: 13; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wymagany czar*; **Cena rynkowa:** 18 302 sz; **Koszt stworzenia:** 9302 sz + 360 PD.

Rozświetlony gniewem: Raz dziennie, gdy posiadacz tej *krótkiej włóczni* +1 zaatakuję wręcz niewidzialne stworzenie, oręż natychmiast po rozstrzygnięciu ataku automatycznie rzuca na tego wroga *ogień faerie*.

Poziom czarujący: 8; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ogień faerie*; **Cena rynkowa:** 18 302 sz; **Koszt stworzenia:** 9302 sz + 720 PD.

Runiczny młot: Na głowicy tego wykonanego z ciemnostali (patrz Specjalne surowce, w dalszej części tego rozdziału) *młota bojowego* +1 wryto wielką runę, symbolizującą zawarty w nim czar. W przeciwieństwie do broni czaru, zaklęcie *runicznego młota* nie zostaje zużyte, a można z niego korzystać raz dziennie. Oto typowe moce tego oręża.

- Alhalbrin: *Rozgrzanie metalu* na cel.
- Faerindyl: *Płonące dłonie* na cel.
- Thundaril: *Polimorfowanie kogoś* na cel (zazwyczaj w ślimaka lub ropuchę).

Runiczny młot to broń z ciemnostali, więc zadaje +1 punkt obrażeń od elektryczności przy każdym trafieniu. Jeżeli znajdziesz ten przedmiot w losowym skarbie, wówczas rzuć 1k6, by ustalić, który *runiczny młot* znaleziono: 1-2 Alhalbrin; 3-5 Faerindyl; 6 Thundaril.

Poziom czarujący: 7; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *Rybie runy, płonące dłonie, rozgrzanie metalu* lub *polimorfowanie kogoś*, twórca musi być przynajmniej na 12. poziomie; **Cena rynkowa:** 11 912 sz (Alhalbrin), 11 712 (Faerindyl), 17 912 (Thundaril); **Koszt stworzenia:** 6912 sz + 400 PD (Alhalbrin), 6812 sz + 392 PD (Faerindyl), 9912 sz + 640 PD (Thundaril);

Sejmitar głupca: Ten *sejmitar* +1 nakłada na dzierżące go stworzenie karę z morale –3 do wszystkich rzutów obronnych na Wolę. Ta broń jest popularna wśród tyranów, którzy nie w pełni ufają swym strażnikom.

Poziom czarujący: 6; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *powodowanie strachu*; **Cena rynkowa:** 3000 sz.

Sembijskie ostrze strażnicze: Te *rapiery ochrony* +1 są dość popularne wśród szlachty Sembii, a zwłaszcza tych jej przedstawicieli, którzy uczą się walki stylem bliźniaczych mieczy.

Poziom czarujący: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ostra krawędź*; **Cena rynkowa:** 8320 sz; **Koszt stworzenia:** 4320 sz + 320 PD.

Strzała kłanania: Ta strzała wprowadza do organizmu trafionego celu truciznę (Wytrw., ST 16, 1k10 Bd/1k10 Bd). Jeżeli chybi, wówczas ulega zniszczeniu. *Strzały kłanania* tworzy się pojedynczo, nie zaś jak inne, seriami po pięćdziesiąt sztuk. Czasami tworzy się inne pociski – bełty czy oszczepy.

Poziom czarujący: 7; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *trucizna*; **Cena rynkowa:** 1457 sz; **Koszt stworzenia:** 732 sz + 58 PD.

Sztylet chaosu: Ten *sztylet* +5 jest wyrafinowane wykuty i dekorowany abstrakcyjnymi wzorami oraz in-

krustacjami. Przenosi on niezwykłą klątwę. Jeżeli władająca nim osoba trafi jakieś stworzenie i zada obrażenia, wówczas przyjmuje ona wybrany losowo nowy kształt. Ta moc działa analogicznie do udanego rzucenia *polimorfowania kogoś*. Chcąc ustalić nowy kształt dzierżącego broń, losowo wybierz stronę *Księgi Potworów*, po czym zadecyduj, postać którego ze stworzeń na niej przybiera posiadacz oręża.

Transformacja utrzymuje się do czasu, aż właściciel nie wykona kolejnego udanego ataku, w którym to momencie przyjmuje inną losową postać. Jeżeli nowa forma nie umożliwia używania broni, wówczas „narzędzie” podstawowej metody ataku (paszcza w przypadku ugryzienia lub pazury w przypadku walki nimi) przybiera srebrzysty wygląd, a ów podstawowy atak należy na potrzeby zmiany kształtu traktować jak *sztylet chaosu*. Jeżeli właściciel odrzuci oręż, wówczas zachowuje zmienioną postać.

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *polimorfowanie kogoś*; **Cena rynkowa:** 106 302 sz; **Koszt stworzenia:** 53 000 sz + 4240 PD.

Sztylet oporu: Pierwsze tego rodzaju oręża powstały w Myth Drannor. Postać nosząca któryś z tych *sztyletów +1* jest niepodatna na efekty strachu i przymusu oraz otrzymuje premię za odporność +3 do rzutów obronnych przeciwko czarom ze szkoły zaklania.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *odporność, usunięcie strachu*; **Cena rynkowa:** 12 302 sz; **Koszt stworzenia:** 6302 sz + 480 PD.

Śpiewający miecz: Te srebrne *wielkie miecze +1* stworzono z myślą o Harfiarzach. Dobyte śpiewają głośno i nieprzerwanie. Dopóki właściciel ostrza słyszy jego pieśń, otrzymuje on premię z morale +2 do testów ataku i obrażeń *śpiewającym mieczem*. Dodatkowo otrzymuje premię z morale +3 do rzutów obronnych na czary i efekty wpływające na umysł. Pieśń to wpływający na umysł efekt dźwiękowy.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *błogosławieństwo, emocja*, twórca musi posiadać przynajmniej rangę 3 w Występach (melodie); **Cena rynkowa:** 24 450 sz; **Koszt stworzenia:** 12 450 sz + 960 PD.

Talosińska krótka włócznia: Te *ogniste krótkie włócznie nie porażenia +1* są dość popularne wśród doświadczonych członków kościoła Talosa.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, czar elektryczności (*błyskawica, przywołanie błyskawicy lub tajemny bicz*), czar ognia (*kula ognista, ogniste ostrze lub ogniste*



Talosińska krótka
włócznia

uderzenie); **Cena rynkowa:** 18 302 sz; **Koszt stworzenia:** 9302 sz + 720 PD.

Taragarth: Ten unikatowy *miecz półtorareczny potęgi +3* wykonano z poczerniałej w ogniu stali. Tuż przez jęlcem znajduje się runa. Gdy właściciel dobędzie broni, wówczas zyskuje ochronę analogiczną do czarów *odporność żywiołowa (ogień)* oraz *spadanie jak piórko*. Trzymanie rękojeści (nawet gdy oręż jest w pochwie) zapewnia posiadaczowi ochronę *niewykrywalności*. Miecz wykuł Elfgar z Silvermoon we wczesnych dniach Północy. Przydomek „Piętno Krwi” zawdzięcza Długiej Bitwie, po której bohater Aeroth wywijał tym pokrytym krwią ostrzem na cześć zwycięstwa nad pokonanymi raz na zawsze trollami.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *boska moc, niewykrywalność, odporność żywiołowa, spadanie jak piórko*; **Cena rynkowa:** 86 335 sz; **Koszt stworzenia:** 43 335 sz + 3440 PD.

Topór Srebrnogrzywego: Ten *topór bitewny zguby żywych przybyszów +3* zdobi symbol Moradina oraz zdanie w krasnoludzkim: „Niech czarty padają przede mną, ku większej chwale mego klanu, gdy staję na stosie ich ciał i wykrzykuję imię Kowala Duszy”.

Poziom czarującego: 8; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wezwanie potwora I*, twórca musi być krasnoludem przynajmniej na 9. poziomie; **Cena rynkowa:** 50 302 sz; **Koszt stworzenia:** 25 302 sz + 2000 PD.

Tysiąc strzaskanych snów: Mithrilowe elfie ostrze wojenne to *święty długi miecz zguby drowów +3*, którą stworzył bohater tej rasy – Datharian Strażnik Mgiei, wyznawcę Sehanine Księżycowy Łuk. Oręż powstał przed tysiącem lat, kiedy mroczne elfy zniszczyły jego rodzinne miasto. Choć Datharian padł w walce z grupą driderów niedługo po stworzeniu broni, ta w końcu wpadła w ręce kolejnego bohatera tej rasy – kobiety zwanej w elfich balladach jedynie Patrzącą w Gwiazdy. Ta za jego pomocą w ciągu swego życia zabiła setki drowów. Zmarła z żalu po Bitwie Dziewięciu Strzał, gdy odkryła, że w trakcie tych starć zginęła jej siostra. Broń zabrał młody elfi łucznik tuż przed przybyciem drowich posiłków, by nie dostał się on w ich ręce. Miecz pojawiał się w rękach elfa przynajmniej raz na kilkaset lat upływających od bitwy – tylko po to, by za każdym razem znów zniknąć.

Każda trzymająca ten miecz zła osoba otrzymuje jeden negatywny poziom, który należy brać pod uwagę dopóki dzierży oręż, a który przestaje mieć wpływ wkrótce po jego odłożeniu. Ten negatywny poziom nigdy nie doprowadza do faktycznej utraty poziomu, ale nie można się go w żaden sposób pozbyć (włączając w to czary *odnowienia*), dopóki trzyma się miecz. Krążą pogłoski mówiące, że jeżeli tego miecza kiedykolwiek dobędzie dobry drow, wówczas roztrąska się on na tysiąc małych (50 sz) kamieni księżycowych. Jeśli dalej wierzyć tej opowieści, to ponoć każdego z tych klejnotów będzie można użyć jako czaru *pokuta* i odkupić jednego mrocznego elfa.

Poziom czarującego: 16; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *święte porażenie, wezwanie potwora I*, twórca musi być dobrym elfem; **Cena rynkowa:** 100 315 sz; **Koszt stworzenia:** 51 315 sz + 1960 PD.

Upiorny sztylet: Oręż wykonany z kości stworzenia, które zginęło nagłą śmiercią. Wygląda na samą rękojeść

sztyletu, a nie kompletną broń. Jednak gdy jakieś stworzenie chwyci za nią, wówczas pojawia się „ostrze” ze światła. (Na potrzeby biełości, atutów i tak dalej broń należy traktować jak sztylet). Ostrze „znika” w chwili, gdy posiadacz wypuści rękojeść z dłoni.

Ostrze to nie zapewnia premii do ataku i nie zadaje obrażeń, ale każdy trafiony nim cel pada ofiarą czaru *oziębły dotyk* (ST 11). Uderzanie *upiornym sztyletem* to atak dotykowy. Stworzenie o wielu atakach może go użyć w opcji pełnego ataku i atakować częściej niż raz na rundę, tak jakby to był normalny sztylet.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *oziębły dotyk*; **Cena rynkowa:** 20 000 sz.

Złoty topór z Wielkiej Rozpadliny:

Na obu stronach ostrz tych *toporów bitewnych* zguby wynaturzeń +1 wryto inkrustowane złotem krasnoludzkie runy.

Tę broń stworzyli złote krasnoludy z Wielkiej Rozpadliny.

Jest ona bardzo poszukiwana w okolicach, gdzie znajduje się dużo tuneli do Podmroku.

Poziom czarującego: 8; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wezwanie potwora I*; **Cena rynkowa:** 18 310 sz; **Koszt stworzenia:** 9310 sz + 720 PD.

Żmijowy sztylet: Raz dziennie ten *sztylet* +2 może zmieścić się w małej żmiję, znajdującą się pod kontrolą jego właściciela.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wezwanie naturalnego sojusznika II*, twórca musi być przynajmniej na 6. poziomie; **Cena rynkowa:** 10 462 sz; **Koszt stworzenia:** 5382 sz + 406 PD.

eliksiry

Poza eliksirami wykorzystującymi faerunskie zaklęcia, posługujące się magią osoby opracowały również wiele dziwnych mikstur mających służyć specyficznym potrzebom i celom. Użyj Tabeli 8-18: *Eliksiry z Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*. Dalej opisano dwa nowe eliksiry – możesz nimi zastąpić dowolny przedmiot z Tabeli 8-18, który nie pasuje do twojej kampanii.

Eliksir bezpłodności: Ten eliksir sprawia, iż pijąca go osoba staje się na miesiąc bezpłodna. Nie wpływa on na już poczęte potomstwo.

Poziom czarującego: 2; **Wymagania:** Warzenie eliksirów; **Cena rynkowa:** 150 sz.

Olejek ożywienia umarłego: Gdy natrzesz nim ciało bądź szkielet rozmiaru średniego lub mniejszy, wówczas ożywia on je, przemieniając w zombie lub szkielet. Tak ożywione nieumarłe stworzenie uznaje za swego pana pierwszą istotę, jaką zobaczy – słucha jej rozkazów jak

to, opisano w opisie czaru *ożywienie umarłego*. Postać może użyć wielu fiolek tego olejku, by stworzyć i kontrolować dużą liczbę zombich oraz szkieletów, ale nie może rozkazywać naraz więcej niż 10 KW tych nieumarłych.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Warzenie eliksirów, *ożywienie umarłego*; **Cena rynkowa:** 1550 sz; **Koszt stworzenia:** 800 sz + 60 PD;

Olejek ożywienia umarłego



pierścienie

Faerun słynie z wielu magicznych pierścieni – niektóre z nich stworzyli dawno temu legendarni magowie.

Pierścień Aribetha: Ten pierścień zapewnia noszącej go osobie odporność na czary 17.

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Wykucie pierścienia, *odporność na czary*; **Cena rynkowa:** 50 000 sz.

Pierścień bitwy czarów: Ten potężny pierścień zazwyczaj wykonany jest ze złota, a zdobia go małe srebrne kulki. Informuje on noszącą go osobę o wszelkich czarach rzuconych w promieniu 18 metrów od niej. Jeżeli posiadacz wykona test Czarostwa (ST 15 + poziom czaru), wówczas może on zidentyfikować owo zaklęcie (nawet jeśli nie widzi procesu rzucania czy efektu). Udana rozpoznawanie czaru pozwala właścicielowi raz dziennie zdecydować, by pierścień użył *rozproszenie magii* do kontrczarowania danego zaklęcia lub

TABELA 6-6: PIERŚCIEŃ

Rzuć k%

01-85 Użyj Tabeli 8-19: Pierścienie z *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

86-100 Użyj poniższej tabeli.

Staby	Przeciętny	Potężny	Pierścień	Modyfik. ceny rynk.*
01-30	01-15	—	Purpurowego smoka	2125 sz
31-55	16-30	—	Bojowy	4000 sz
56-80	31-45	—	Ukrywania w mroku	6700 sz
81-100	46-60	—	Niepodatności na choroby	8000 sz
—	61-70	01-15	Wiedzy	23 250 sz
—	71-80	16-30	Smoków	25 000 sz
—	81-90	31-45	Pierścień kości	36 000 sz
—	91-100	46-60	Pierścień Aribetha	50 000 sz
—	—	61-75	Bitwy czarów	67 600 sz
—	—	76-90	Dziwiewięciu żywotów	70 000 sz
—	—	91-100	Pierścień dowódcy	120 000 sz

też by zmienił on jego cel na dowolny inny w odległości 18 metrów od posiadacza (może to uczynić nawet nie przygotowując akcji do kontrczarowania). Jeżeli właściciel wybierze niewłaściwy cel (z powodu ograniczenia zasięgu czaru lub innych powodów), wówczas zaklęcie działa normalnie, zaś moc przeniesienia ulega zmarnotrawieniu.

Poziom czarującego: 14; Wymagania: Wykucie pierścienia, rozproszenie magii, wykrycie magii, zawrócenie czaru, twórca musi mieć co najmniej rangę 10 w Czarostwie; **Cena rynkowa:** 67 600 sz.

Pierścień bojowy: Osoba, która nosi jeden z tych wykutych przez kapłanów Tyra pierścieni, jest uznawana za uzbrojoną, nawet gdy nie ma oręża (analogicznie do atutu Poprawiony atak bez broni). Wykonywane przez nią ataki bez broni zadają 1k8 obrażeń. Ponadto ofiara takiego ciosu zostaje oznaczona małym symbolem młota, który znika dopiero po wyleczeniu zadanych w ten sposób obrażeń.

Poziom czarującego: 1; Wymagania: Wykucie pierścienia, magiczna broń, twórca musi być kapłanem Tyra; **Cena rynkowa:** 4000 sz.

Pierścień dowódcy: Wojenni czarodzieje z Cormyru kupują pierścienie na użytek cormyrskiej armii. Zapewniają one premię za odporność +2 do rzutów obronnych oraz premię z odbicia +2 do KP.

Po wypowiedzeniu odpowiedniego słowa rozkazu *pierścień dowódcy* rzuca *kołatkę*, *ściana mocy*, *spadanie jak piórko* oraz *światło dnia* – każde trzy razy dziennie.

Postać nosząca *pierścień dowódcy* zawsze zna kierunek i dystans do każdego *pierścienia purpurowego smoka* w promieniu 30 metrów. Ta moc przenika bariery, ale blokuje ją 30 centymetrów kamienia, 2,5 centymetra zwykłego metalu, cienka warstwa ołowiu i 90 centymetrów drewna lub gleby.

Pierścień dowódcy można mieć na palcu tej samej dłoni co *pierścień purpurowego smoka* i wówczas oba uznaje się tylko za jeden noszony pierścień.

Poziom czarującego: 12; Wymagania: Wykucie pierścienia, kołatka, ściana mocy, spadanie jak piórko, światło dnia, zlokalizowanie przedmiotu; **Cena rynkowa:** 120 000 sz.

Pierścień dziewięciu żywotów: Ten starożytny pierścień wykonano z kości słoniowej i ozdobiono rzeźbą warczącego pyska kota. Jeżeli nosząca go osoba kiedykolwiek będzie miała 0 lub mniej punktów wytrzymałości, wówczas przedmiot poświęca ładunek, by rzucić na nią *uzdrowienie*. Właściciel może również wydać ładunek, jeżeli nie powiedzie mu się rzut obronny – wtedy uznaje się ów rzut obronny za udany. Pierścień dziewięciu żywotów ma w chwili stworzenia 9 ładunków, ale w większości znajdowanych pozostało ich jedynie 2k4.



Pierścień bitwy czarów

Poziom czarującego: 13; Wymagania: Wykucie pierścienia, ograniczone życzenie, uzdrowienie; **Cena rynkowa:** 70 000 sz; **Koszt stworzenia:** 41 750 sz + 4960 PD.

Pierścień kości: Pierścienie rzeźbione z kamienia, kości słoniowej, ale też zwykłych kości. Nigdy nie tworzy się ich z metalu. Nosząca go osoba jest niepodatna na wysączanie energii oraz wysączanie atrybutów (ale nie na obniżanie wartości atrybutów). W chwili stworzenia *pierścienia kości* ma 50 ładunków. Zapobieżenie wysączeniu jednego poziomu energii lub jednego punktu atrybutu kosztuje jeden ładunek. I tak, na przykład, udany atak wampira, który normalnie nakłada dwa negatywne poziomy na bohatera, zużywa dwa ładunki pierścienia.

Poziom czarującego: 12; Wymagania: Wykucie pierścienia, ochrona przed negatywną energią; **Cena rynkowa:** 36 000 sz.

Pierścień niepodatności na choroby: Noszący ten pierścień jest niepodatny na wszelkie infekcje i choroby (włączając w to czar *zakażenie*, likantropię oraz mumijną zgniliznę). Ponadto leczy on również jeden dodatkowy punkt wytrzymałości dziennie na każdy dzień odpoczynku.

Poziom czarującego: 12; Wymagania: Wykucie pierścienia, leczenie drobnych ran, usunięcie choroby; **Cena rynkowa:** 8000 sz.

Pierścień purpurowego smoka: Te wykonane z mosiądzu pierścienie zdobi rzeźbiony symbol królewskiego rodu Obar-skyrów – purpurowy smok. Właściciel może raz na rundę stworzyć *światło* albo na pierścieniu, albo w odległości do 12 metrów. Ten efekt trwa 10 minut. (W przeciwieństwie do czaru *światło*, posiadacz tego przedmiotu nie może przerwać efektu). Druga moc przedmiotu to *wykrycie trucizny* na rozkaz, za pomocą dotyku. Po jej aktywacji, należy dotknąć pierścieniem stworzenia lub przedmiotu (zazwyczaj jadła czy napoju). Jeśli trucizna jest obecna, przedmiot zapłonie upiornym, złoto-zielonym światłem. Pierścień nie pozwala ani zidentyfikować rodzaju toksyny, ani wykrywać jej na obszarze.

Purpurowe Smoki używają tych pierścieni do ochrony królewskiej rodziny przez zamachami przy użyciu trucizny. Stworzono ponad 4000 tych przedmiotów. Na rynku są też pierścienie o podobnych funkcjach, tworzone dla szlachty lub kupców obawiających się trucizny.

Pierścień purpurowego smoka można mieć na palcu tej samej dłoni co *pierścień dowódcy* i wówczas oba uznaje się tylko za jeden noszony pierścień.

Poziom czarującego: 1; Wymagania: Wykucie pierścienia, światło, wykrycie trucizny; **Cena rynkowa:** 2125 sz.

Pierścień smoków: Te mosiężne pierścienie mają postać węży lub smoków pożerających własne ogony. Tworzy je Kult Smoka, a wysoko postawieni w hierarchii członkowie



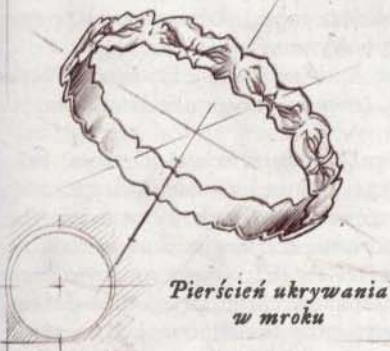
Pierścień dziewięciu żywotów

tej organizacji bardzo je sobie cenią. Powstało około 70 tych pierścieni. Noszący jeden z nich może użyć następujących zdolności:

- Werbalnie (analogicznie do czaru *języki*) lub telepatycznie (jak *telepatyczna więź Rary'ego*) komunikować się z dowolnym smokiem znajdującym się w polu widzenia posiadacza.
- Rzucić raz dziennie *niemy obraz* smoka, w promieniu 18 metrów od siebie. Stwór przypomina dowolnego smoka, którego użytkownik sam widział (Moc zazwyczaj wykorzystywana jak znak rozpoznawczy lub do dywersji).
- Przekazać wezwanie do wymienionego z imienia drakolicha lub złego smoka, który zna położenie posiadacza. Zew może zatem naprowadzić taką istotę na właściciela *pierścienia smoków*, jeśli ta zdecyduje się nań odpowiedzieć, chociaż nie ma takiego przymusu. Wezwanie pozostaje aktywne do czasu aż pierścień zostanie zdjęty lub też noszący go umrze czy przestanie korzystać z tej mocy.

Poziom czarującego: 15; Wymagania: Wykucie pierścienia, *języki*, *niemy obraz*, *postanie*, *telepatyczna więź Rary'ego*, *wykrycie myśli*; **Cena rynkowa:** 25 000 sz.

Pierścień ukrywania w mroku: Ten pierścień zazwyczaj wykonany jest z pokrytego patyną srebra, a zdobią je wizerunki zamkniętych oczu. Osoba, która go nosi, jest niewidzialna w widzeniu w ciemnościach, chociaż normalnie widać ją w zwykłym świetle.



Poziom czarującego: 3; Wymagania: Wykucie pierścienia, *niewidzialność*; **Cena rynkowa:** 6700 sz.

Pierścień wiedzy: Raz na dekadzień, wypowiedziawszy słowo rozkazu noszące ten pierścień

stworzenie rzuca *wiedzę o legendach* oraz *pogawędkę z kamieniem*. Ponadto potrafi ono jak *lotrzyk* znajdować magiczne pułapki stworzone przez *glify*, *runy*, *pieczęcie mocy* oraz *symbole*, wykonując udany test *Przeszukiwania*.

Poziom czarującego: 12; Wymagania: Wykucie pierścienia, *pogawędkę z kamieniem*, *wiedza o legendach*, *znalezienie pułapek*; **Cena rynkowa:** 23 250 sz; **Koszt stworzenia:** 14 750 sz + 680 PD;

Berła

Do najdziwniejszych i najbardziej uniwersalnych magicznych przedmiotów w Faerunie należą berła.

Berło biczów: Na rozkaz z jednego końca tego berła wyrasta magiczna wypustka stworzona z mocy, która działa jak bicz. Po uruchomieniu przedmiot działa jak *tańczący bicz +1*, który jest w stanie ranić bezcielesne stworzenia jak

broń duchowa. Można go uaktywnić trzy razy dziennie, a za każdym razem efekt utrzymuje się 1 godzinę.

Poziom czarującego: 12; Wymagania: Stworzenie berła, Stworzenie magicznej broni i pancerza, *broń duchowa*, *ożywienie przedmiotu*; **Cena rynkowa:** 21 600 sz.

Berło ciszy: To berło zdobią rzeźbione symbole kocich łap oraz sów. Trzymane zapewnia premię za odporność +4 do rzutów obronnych przeciwko wszelkim efektom dźwiękowym. Raz dziennie właściciel może otoczyć się polem ciszy (analogicznie do czaru *milczenie*, lecz wpływa tylko na posiadacza, który w swoim momencie w darmowej akcji może przerwać działanie tego efektu). Również raz dziennie jest on w stanie wykorzystać berło do rzucenia czaru *krzyk*, chociaż zdolność ta nie działa w czasie, gdy aktywne jest *milczenie*.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie berła, *krzyk*, *milczenie*, *odporność*; **Cena rynkowa:** 24 200 sz.

Berło furii: Pierwsze przedmioty tego typu stworzyli czarodzieje z Mulhorandu. Dlatego też zazwyczaj wieńczy je głowica wyrzeźbiona na kształt głowy jednego z bóstw tej krainy. Berło zapewnia posiadaczowi premię z odbicia do KP (od +1 do +5, zależnie od typu). Ponadto rzucający czary właściciel może zwiększyć efektywność jednego zaklęcia na dzień. Musi ono być maksymalnie 6. poziomu, a podlega działaniu analogicznemu do wpływu atutu *Wzmocnienie czaru*. Aktywowanie tej zdolności to akcja darmowa. Moc nie wpływa na poziom czaru i na czas jego rzucania.

Poziom czarującego: 17; Wymagania: Stworzenie berła, *Wzmocnienie czaru*, *Zogniskowanie czaru*, *ochrona przed chaosem/złem/dobrem/prawem*; **Cena rynkowa:** 26 800 sz (+1), 38 800 sz (+2), 58 800 sz (+3), 77 600 sz (+4), 95 600 sz (+5).

TABELA 6-7: BERŁA

Rzuc k%

01-85 Użyj Tabeli 8-20: Berła z *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

86-100 Użyj poniższej tabeli.

Przeciętne	Potężne	Berło	Cena rynk.
01-10	—	<i>Kul</i>	3240 sz
11-20	—	<i>Lepkich kulek</i>	6000 sz
21-28	01-06	<i>Niespodzianek</i>	21 600 sz
29-36	07-12	<i>Biczów</i>	21 600 sz
37-44	13-18	<i>Ciszy</i>	24 200 sz
45-52	19-24	<i>Kotów</i>	25 000 sz
53-60	25-30	<i>Furii +1</i>	26 800 sz
61-68	31-40	<i>Rozbieżności</i>	32 600 sz
69-76	41-50	<i>Furii +2</i>	38 800 sz
77-84	51-60	<i>Pajęczne berło</i>	40 000 sz
85-92	61-70	<i>Luster</i>	40 200 sz
93-100	71-80	<i>Przemieszczenia</i>	48 600 sz
—	81-87	<i>Furii +3</i>	58 800 sz
—	88-94	<i>Furii +4</i>	77 600 sz
—	95-98	<i>Strojenia</i>	84 400 sz
—	99-100	<i>Furii +5</i>	95 600 sz

Berło kotów: To długie na 2,1 metra berło wykonane z czarnego drewna. Wienczy je rzeźbiona głowica przypominająca głowę kota.

Działa ono jak *drag +1*. Trzymając je, właściciel otrzymuje zdolność widzenia w słabym świetle oraz premię za biegłość +10 do testów Cichego poruszania, Ukrywania oraz Wspinaczki. Raz dziennie posiadacz może użyć czaru *ciemność*, którego źródłem będzie berło, lecz zarówno on, jaki i każda inna osoba dotykająca tego przedmiotu, będzie w tej ciemności widzieć, jakby ta nie istniała. W berle znajduje się też skrytka (Przeszukiwanie o ST 25) wystarczająco duża, by pomieścić zestaw narzędzi złodziejskich lub zwoj.

Poziom czarujący: 5; *Wymagania:* Stworzenie berła, Stworzenie magicznej broni i pancerza, *ciemność*, *kocią gracją*, *pajęcza wspinaczka*, *widzenie w ciemnościach*; *Cena rynkowa:* 25 000 sz.

Berło kul: Ten przedmiot trzy razy dziennie powołuje do istnienia na 2 godziny sferyczny bąbel o średnicy 120. Ta przezroczysta, lekko połyskująca kula pojawia się w odległości do 9 metrów od właściciela berła i lewituje w miejscu na wysokości 90 centymetrów od ziemi. Słaby, emanujący z niej błękitny blask daje światło jak świeca.

Powierzchnia bańki nie jest nieprzenikalna, ale wszelkie włożone do środka obiekty pozostają w jej wnętrzu. W sferze zmieści się materia o objętości do 0,891 metrów sześciennych materii i wadze do 100 kilogramów. Bąbel zachowuje odległość i położenie względem właściciela berła, chociaż jego maksymalna szybkość wynosi 9 metrów (jeżeli posiadacz porusza się zbyt szybko, wówczas kula pozostaje z tyłu do czasu, aż ten nie zwolni lub się nie zatrzyma i nie pozwoli się dogonić). Właściciel może również poruszyć bańkę na odległość do 18 metrów – akcja będąca odpowiednikiem ruchu.

Bańkę z *berła kul* niszczy jeden punkt obrażeń o dowolnym źródle. Nie może ona uderzyć w przedmiot lub stworzenie z taką siłą, by zadać sobie lub celowi jakiejkolwiek rany. Gdy czas istnienia bąbla dobiegnie końca lub też jeżeli zostanie on zniszczony, wszystko co znajdowało się w środku, opada powoli na ziemię, jakby było pod wpływem czaru *spadanie jak piórko*.

Poziom czarujący: 3; *Wymagania:* Stworzenie berła, *dryfujący dysk Tensera*, *spadanie jak piórko*, *tańczące światła*; *Cena rynkowa:* 3240 sz.

Berło lepkich kulek: To stworzone ze srebrzystego metalu berło wystrzeliwuje kulkę z lepkiej materii, która działa jak płaczonożny worek. Materia stworzona przez ten przedmiot rozpuszcza się w alkoholu, przy czym flaszka wina wystarczy do usunięcia jej po w jedną całą rundzie. Berło może wystrzelić kulkę na odległość do 30 metrów, jak broń wybuchową. Można go użyć do pięciu razy dziennie.

Berło kotów



Poziom czarujący: 3; *Wymagania:* Stworzenie berła, *opłatanie, tłuszcz*; *Cena rynkowa:* 6000 sz.

Berło luster: Raz dziennie na głowicy tego berła formuje się lustrzana powierzchnia o średnicy 60 centymetrów. Właściciel może patrzeć przez jej tył, dzięki czemu obserwuje otoczenie jak przy użyciu *prawdziwego widzenia*. Lustro chroni posiadacza również przed wszelkimi atakami wzrokowymi oraz efektami iluzji (wzorców) pochodzącymi z jednej strony pola walki (informacje o stosowaniu takich efektów znajdują się w opisie czaru *tarcza*). Zwierciadło jest bezcenne, a istnieje 11 minut. Pierwsze *berło luster* stworzył czarodziej Glendar, nienawidzący meduz i bazylijszków mentor poszukiwaczy przygód. Przeszedł on jednak na stronę zła i przemienił w licza – tylko po to, by zniszczyła go grupa poszukiwaczy przygód, których niegdyś sponsorował.

Poziom czarujący: 11; *Wymagania:* Stworzenie berła, *prawdziwe widzenie*, *zaciemniająca mgła*; *Cena rynkowa:* 40 200 sz; *Koszt stworzenia:* 13 850 sz + 1108 PD.

Berło niespodzianek: Ten przedmiot, podobnie do *berła dostojnej potęgi*, posiada moce bojowe oraz użytkowe. Na rozkaz wydłuża się i uzyskuje ostrze, dzięki czemu staje się półwłócznią, oszczepem, kamą, długą włócznią, dragiem, kosą, krótką włócznią lub krótkim mieczem o długiej rękojeści. Jest to wówczas *broń +1* odpowiedniego typu. Potrafi również wydłużyć się na długość 18 metrów i utrzymać wagę do 400 kilogramów, nie wyginając się w ogóle. Berło może też przechować wiadomość o długości do 25 słów (jak *czar magiczne usta*) – odtwarzając ją, gdy zajdą ustalone przez właściciela warunki (na przykład wymówienie konkretnego wyrazu). Posiadacz może, poświęcając akcję standardową, zmienić przechowywaną wiadomość.

Poziom czarujący: 8; *Wymagania:* Stworzenie berła, *kształtowanie drewna*, *lewitacja*, *magiczne usta*; *Cena rynkowa:* 21 600 sz.

Berło pajęcze: Trzy razy dziennie właściciel może rozkazać temu berłu stworzyć włókna jedwabiu, które strzelają na odległość do 30 metrów – atak dotykowy na dystans bez przyrostu zasięgu. Stworzenie trafione włóknami musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 20) – nieudany oznacza opłatanie na 1 minutę, a udany chroni przed tym efektem, choć ofiara przez minutę może poruszać się jedynie z połową szybkości.

Wyrwanie się z opłatania wymaga udanego testu Siły (ST 25) lub też testu Wyzwalania się (ST 20). Włókno ma 15 punktów wytrzymałości (nie posiada trwałości) oraz otrzymuje podwójne obrażenia od ognia, chociaż wszelkie płomienie użyte względem niego zadają 2k4 obrażenia opłatanej postaci. Rzucenie czaru wymaga od opłatanej udanego testu Koncentracji (ST 15) – w przeciwnym razie traci zaklęcie.

Berła można użyć również do wykonania trującego ataku dotykowego wręcz z (Wytrw, ST 16, 1k10 Bd/1k10 Bd). Tej mocy można użyć nieograniczoną liczbę razy.

Poziom czarujący: 9; *Wymagania:* Stworzenie berła, *sieć, trucizna*; *Cena rynkowa:* 40 000 sz.

Berło przemieszczania: To berło wynaleziono w czasach chwały Myth Drannor. Trzymane działa jak *słabszy płaszcz przemieszczania*. Dwa razy dziennie właściciel może użyć *skoku* oraz *kołatki*, a raz dziennie może stworzyć kulistą barierę o promieniu 1,5 metra, która odpycha wodę oraz inne niemagiczne oparte na wodzie płyny (ale nie stwo-

zenia) – dzięki temu może pokonywać płytkie rzeki lub wchodzić do głębszych akwenów i nie moknąć. Berło tworzy w tej przestrzeni świeże powietrze, więc posiadacz się nie udusi. Moc działa 10 minut.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie berła, kontrolowanie wody, kołatka, skok, zamazanie; **Cena rynkowa:** 48 600.

Berło rozbieżności: Berło chroni przed jednym typem energii, którego od momentu jego powstania nie można zmienić. Trzymający je zyskuje *odporność żywiołową* na dany typ energii. Jeżeli posiadacz będzie celem efektu opartego na owej energii, który może być poddany zawróceniu czaru, wówczas raz dziennie berło automatycznie w pełni odbije ów atak w stronę jego źródła. Na życzenie właściciela berło świeciło ogniem faerie.

Poziom czarującego: 13; **Wymagania:** Stworzenie berła, *odporność żywiołowa*, ogień faerie, zawrócenie czaru; **Cena rynkowa:** 32 600 sz.

Berło strojenia: To potężny magiczny przedmiot, który oprócz zwykłej funkcji chroni również przed przybyszami.

Bardowie, kapłani Milila oraz inne osoby wykorzystujące pieśni cenią te przedmioty ze względu na fakt, że wydają one dźwięki o dowolnej nucie, którą zażyczy sobie właściciel. W tym celu musi on tylko lekko uderzyć berłem w dowolną twardą powierzchnię (lub przedmiot) – a wtedy z przedmiotu płynie czysta melodia. Ten dźwięk słyszy każdy w promieniu 36 metrów (dystans mogą zmniejszyć stojące na drodze dźwięku bariery).

Ponadto berło może służyć za kondensator każdego czaru opartego na pieśni i każdego zaklęcia dźwiękowego. Do rzucenia takiego czaru niepotrzebny jest żaden inny kondensator.

Właściciel berła ma również dostęp do bardziej potężnej magii. Raz dziennie *berło strojenia* może rozbrzmieć pojedynczą nutą, będącą przekleństwem dla przybyszy – działa ona bowiem jak czar *wygnanie* wpływający na stworzenia o łącznym KW 28. Traktuj tę nutę, jakby posiadała trzy substancje, których stworzenie nienawidzi, boi się lub z innego powodu za nimi nie przepada. To zapewnia posiadaczowi premię +3 do testu poziomu wykonywanego w celu pokonania odporności istoty na czary (jeżeli ją ono posiada) oraz wymusza rzut obronny każdego stworzenia na Wolę (ST 26).

Ponadto raz dziennie berło może rozbrzmieć nutą, która działa jak czar *święte słowo* (ST 20). Ta funkcja wpływa na dowolne stworzenie o złym charakterze, znajdujące się w promieniu 9 metrów od trzymającego berło.

Te moce to oparte na pieśni efekty magiczne, na które mają wpływ zdolność kontrpieśni barda oraz wszelka magia, która zapobiega takim efektom (na przykład zaklęcie *milczenie*).

Poziom czarującego: 14; **Wymagania:** Stworzenie berła, *święte słowo*, wygnanie; **Cena rynkowa:** 84 400 sz.

Laski

Sławne osoby posługujące się magią objawień czy wtajemniczeń stworzyły setki różnych lasek, które nasączono różnorodnymi znanymi w Faerunie czarami.

Laska cudów: Tę białą drewnianą laskę pokrywają rzeźbione symbolami wyznawanych w Myth Drannor dobrych

bóstw krasnoludów, elfów, gnomów, ludzi i niziołków. Umożliwia użycie następujących czarów:

- *Uzdrowienie* (1 ładunek).
- *Różowy płaszcz* (2 ładunki).
- *Święta aura* (2 ładunki).

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie laski, *różowy płaszcz*, *święta aura*, *uzdrowienie*; **Cena rynkowa:** 77 000 sz.

Laska czarnej ciemności: Laski tego typu wykonuje się z hebanu lub polerowanej kości, a jeden lub oba końce wienczą rzeźbione szpony. Po raz pierwszy widziano je w rękach ludzi i drowów, którzy służyli potężnym demonom i diablom. Każde dobre stworzenie trzy-

mające tę laskę otrzymuje jeden negatywny poziom, który należy brać pod uwagę dopóki przedmiot pozostaje w rękach, a który znika po jego odłożeniu. Nigdy nie doprowadza on do faktycznej utraty poziomu, lecz trzymając laskę nie sposób się pozbyć (włączając w to czary *odnowienia*). Laska umożliwia użycie następujących czarów.

- *Ciemność* (1 ładunek).
- *Ożywienie umarłego* (2 ładunki).

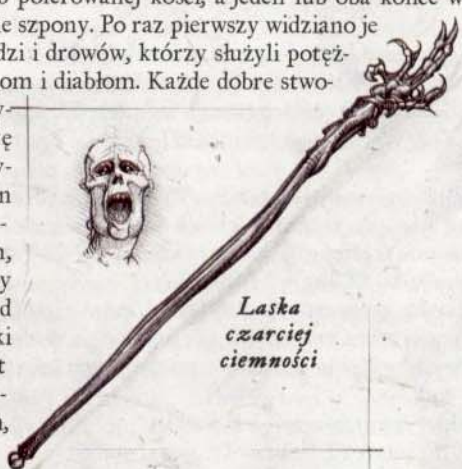
TABELA 6-8: LASKI

Rzuc k%

01-85 Użyj Tabeli 8-20: Laska z Przewodnika MISTRZA PODZIEMI.

86-100 Użyj poniższej tabeli.

Przeciętna	Potężna	Laska	Cena rynk.
01-11	01-08	<i>Nocy</i>	30 000 sz
12-22	09-16	<i>Oczu</i>	34 700 sz
23-33	17-24	<i>Uwięzienia</i>	36 750 sz
34-44	25-32	<i>Czaszek</i>	39 200 sz
45-54	33-40	<i>Otwartych drzwi</i>	42 200 sz
55-63	41-49	<i>Wizji</i>	42 800 sz
64-72	50-58	<i>Skrybów</i>	53 600 sz
73-81	59-67	<i>Eterycznych działań</i>	57 300 sz
82-90	68-76	<i>Transportu</i>	67 500 sz
91-97	77-85	<i>Cudów</i>	77 000 sz
98-100	86-94	<i>Czarnej ciemności</i>	98 200 sz
—	95-97	<i>Wieszcza</i>	137 375 sz
—	98-100	<i>Pokoju</i>	175 200 sz



- *Rozproszenie magii* (2 ładunki).
- *Wezwanie potwora IX* (tylko koszmar) (2 ładunki).

Poziom czarującego: 17; **Wymagania:** Stworzenie laski, ciemność, ożywienie umarłego, rozproszenie magii, wezwanie potwora IX, twórca musi być zły; **Cena rynkowa:** 98 200 sz; **Koszt stworzenia:** 50 350 sz + 3828 PD.

Laska czaszek: Czasami te laski są hebanowe, a wieńcza je wtedy gałki z kości słoniowej. Czasami jednak tworzy się je z kości udowej giganta, a wówczas jeden z końców zdobi prawdziwa, gładko wypolerowana czaszka. Umożliwiają one użycie następujących czarów:

- *Leczenie lekkich ran* (1 ładunek).
- *Ożywienie umarłego* (1 ładunek).
- *Zadawanie lekkich ran* (1 ładunek, ST 11).
- *Krag zagłady* (2 ładunki, ST 17).

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie laski, krag zagłady, leczenie lekkich ran, ożywienie umarłego, zadawanie lekkich ran; **Cena rynkowa:** 39 200 sz; **Koszt stworzenia:** 20 850 sz + 1468 PD.

Laska eterycznych działań: Laska z gładkiego drewna, spięta trzema srebrnymi obręczami to *widmowy drag* +1, który umożliwia rzucenie następujących czarów:

- *Eteryczny spacer* (1 ładunek).
- *Migotanie* (1 ładunek).

Po zużyciu wszystkich ładunków pozostaje *widmowym dragiem* +1.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie laski, Stworzenie magicznej broni i pancerza, eteryczny spacer, migotanie, zamiana planów; **Cena rynkowa:** 57 300 sz; **Koszt stworzenia:** 28 800 sz + 2280 PD.

Laska nocy: Tę wykonaną z czarnego drewna laskę zdobią rzeźbienia – runy ciemności, gwiazd i nocy. Nosząca ją osoba jest niepodatna na powodujący zakłopotanie wzrok brunatnego kolosa. Ponadto umożliwia ona użycie następujących czarów:

- *Ciemność* (1 ładunek).
- *Rozproszenie magii* (działa jedynie przeciwko czarom światła) (1 ładunek).
- *Widzenie w ciemnościach* (1 ładunek).
- *Widzenie w słabym świetle* (1 ładunek).
- *Wezwanie potwora VI* (tylko jednego brunatnego kolosa, 1/dekadzień) (2 ładunki).

Jeżeli wezwany brunatny kolos zostanie zabity, wówczas laska rozsypuje się w pył.

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie laski, ciemność, rozproszenie magii, wezwanie potwora VI, widzenie w ciemnościach; **Cena rynkowa:** 30 000 sz.



Laska oczu: Ta spiralna laska ze srebrnymi okuciami i gałką wykonaną z dużego bursztynu umożliwia użycie następujących czarów:

- *Dostrzeganie niewidzialnego* (1 ładunek).
- *Tajemne oko* (1 ładunek).
- *Usunięcie ślepoty* (1 ładunek).

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie laski, tajemne oko, dostrzeganie niewidzialnego, usunięcie ślepoty; **Cena rynkowa:** 34 700 sz.

Laska otwartych drzwi: Na powierzchni tej drewnianej laski wyrzeźbiono liczne drzwi – niektóre mają małe żelazne sztaby oraz miniaturowe i nieużyteczne dziurki od kluczy. Umożliwia ona użycie następujących czarów:

- *Kołatka* (1 ładunek).
- *Otwarcie/Zamknięcie* (1 ładunek).
- *Przejście w ścianie* (1 ładunek).
- *Roztrzaskanie* (1 ładunek).

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie laski, kołatka, otwarcie/zamknięcie, przejście w ścianie, roztrzaskanie; **Cena rynkowa:** 42 200 sz.

Laska pokoju: Laska zazwyczaj wykonana z cisowego drewna. Umożliwia ona użycie następujących czarów:

- *Podniesione (6. poziom) schronienie* (1 ładunek, ST 19).
- *Podniesione (6. poziom) uspokojenie emocji* (1 ładunek, ST 19).
- *Podniesione (6. poziom) wstrzymanie osoby* (1 ładunek, ST 19).
- *Większy rozkaz* (2 ładunki, ST 19).

Ponadto jeżeli bóstwem opiekuńczym właściciela jest Eldath, wówczas otrzymuje on premię za biegłość +10 do testów Dyplomacji. Ta funkcja nie zużywa żadnych ładunków.

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie laski, Podniesienie czaru, schronienie, uspokojenie emocji, większy rozkaz, wstrzymanie osoby; **Cena rynkowa:** 175 250 sz.

Laska skrybów: Te laski zdobią rzeźbienia piór oraz runy w różnych językach. Pierwszy powstały w Myth Drannor. Umożliwiają one użycie następujących czarów:

- *Czytanie magii* (1 ładunek).
- *Kopista* (1 ładunek).
- *Rozumienie języków* (1 ładunek).
- *Wymazywanie* (1 ładunek).
- *Słumienie glifu* (2 ładunki).

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie laski, czytanie magii, kopista, rozumienie języków, słumienie glifu, wymazywanie; **Cena rynkowa:** 53 600 sz.

Laska transportu: Pierwszą z tych lasek stworzył czardziej znany z miana Szept. Wszystkie mają postać w większości pustych kijów ukształtowanych z drutu, zwieńczonych z obu końców cętkowanym, brązowym nieoszlifowanym klejnotem. Umożliwia ona użycie następujących czarów:

- *Migotanie* (1 ładunek).
- *Wymiarowe drzwi* (1 ładunek).
- *Teleportacja* (2 ładunki).

Poziom czarującego: 9; *Wymagania:* Stworzenie laski, migotanie, teleportacja, wymiarowe drzwi; *Cena rynkowa:* 67 500 sz.

Laska uwięzienia: Pierwsze laski tego typu powstały w Netherilu. Zazwyczaj są one krótkie, wykonane z mosiądzu. W większości egzemplarzy pochodzących z tamtego okresu pozostało niewiele ładunków, chociaż od tego czasu powstało wiele nowych. Umożliwia użycie następujących czarów:

- *Sprężysta kula Otiluka* (1 ładunek, ST 16).
- *Wymiarowa kotwica* (1 ładunek, ST 16).

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie laski, sprężysta kula Otiluka, wymiarowa kotwica; *Cena rynkowa:* 36 750 sz.

Laska wieszca: Najczęściej powstaje z sękaty leszczyny, a umożliwia trzymającemu ją rzucenie następujących czarów:

- *Identyfikacja* (1 ładunek).
- *Zlokalizowanie przedmiotu* (1 ładunek).
- *Zlokalizowanie stworzenia* (1 ładunek).
- *Analiza dwoomeru* (2 ładunki).
- *Wizja* (2 ładunki).

Zapewnia również właścicielowi premię za biegłość +1 do wszystkich testów umiejętności Wiedzy.

Poziom czarującego: 13; *Wymagania:* Stworzenie laski, analiza dwoomeru, identyfikacja, wizja, zlokalizowanie przedmiotu, zlokalizowanie stworzenia; *Cena rynkowa:* 137 375 sz.

Laska wizji: Ta laska umożliwia wykorzystanie następujących czarów:

- *Dostrzeganie niewidzialnego* (1 ładunek).
- *Usunięcie ślepoty* (1 ładunek).
- *Widzenie w ciemnościach* (1 ładunek).
- *Prawdziwe widzenie* (2 ładunki).

Używanie tej laski ma niezwykle efekt uboczny – męczy to bardzo umysł. Każde użycie wymaga rzutu obronnego na Wolę (ST 12) – nieudany oznacza tymczasowe obniżenie Intelaktu właściciela o 1.

Poziom czarującego: 12; *Wymagania:* Stworzenie laski, dostrzeganie niewidzialnego, prawdziwe widzenie, usunięcie ślepoty, widzenie w ciemnościach; *Cena rynkowa:* 42 800 sz; *Koszt stworzenia:* 27 650 sz + 1212 PD.

cudowne przedmioty

Oprócz rzeczy przedstawionych w *Opisie Świata ZAPOMNIANTCH KRAIN* oraz *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*, na Torilu można znaleźć również cudowne przedmioty, o których mowa na najbliższych stronach.

Akwamaryn wydłużenia czaru: Ten błękitny kamień wprawia się w środek klepsydry ze złota i srebra. Raz dziennie jego właściciel może zastosować atut Wydłużenie czaru

do dowolnego rzucanego przez siebie zaklęcia z poziomu 6. lub niższego. Wydłużany czar używa normalnej dla siebie komórki na zaklęcia (a nie komórki z poziomu o jeden wyższego, czego normalnie wymaga ten atut). Bard lub zaklinacz używający tego przedmiotu wciąż ponosi karę w postaci wydłużonego czasu rzucania zaklęcia. Ten przedmiot, by zadziałał, trzeba trzymać w dłoni w czasie rzucania zaklęcia.

Poziom czarującego: 17; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, Wydłużenie czaru; *Cena rynkowa:* 7200 sz; *Waga:* 0,5 kg.

Amulet też Laeral: Nazwa pochodzi od słynnej czarodziejki Laeral. Te miękkie, delikatne, bezbarwne, lśniące i wyszukane kryształki są zazwyczaj duże i wspaniale wykończone. Czarownice z Rashemen używają ich do tworzenia amuletów zapewniających noszącemu 24 tymczasowe punkty wytrzymałości. Taki przedmiot musi dotykać skóry.

Gdy 24 punkty wytrzymałości zostaną zużyte, wówczas amulet rozsypuje się w bezwartościowy pył.

Poziom czarującego: 12; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, osłonięcie kogoś, wspomnienie, rzucający czary 12. poziomu; *Cena rynkowa:* 1200 sz; *Waga:* –.

Amulet zwierzęcego kształtu: Mały amulet, zazwyczaj w kształcie miniaturowej wersji zwierzęcia, pozwala druidowi użyć zdolności *zwierzęcy kształt*, jakby był na poziomie o cztery wyższym. Jeżeli nie posiada jeszcze tej mocy, wówczas może z niej skorzystać jakby był na 5. poziomie. Za pomocą tego przedmiotu druid nie uzyska zdolności działającej lepiej niż na 20. poziomie.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, twórca musi być druidem przynajmniej na 15. poziomie; *Cena rynkowa:* 40 000 sz; *Waga:* –.

Arvoreena amulet wspomnienia: Złoty dysk o promieniu 7,5 centymetra z platynowym symbolem Arvoreena. Jest to przedmiot uaktywniany przez użycie. Ma też sześć ładunków i na rozkaz nosząca go osoba może użyć następujących czarów:

- *Wspomnienie* (1 ładunek).
- *Wymiarowe drzwi* (3 ładunki).

Każde złe stworzenie noszące ten amulet otrzymuje negatywny poziom, który należy brać pod uwagę dopóki ma na sobie ten przedmiot, a który i znika po jego zdjęciu. Ten negatywny poziom nigdy nie powoduje faktycznej utraty poziomu, ale nie sposób go usunąć (włączając w to użycie czarów *odnowienia*) dopóki dana osoba ma na sobie amulet. Jeżeli właściciel zaatakuje niziołka o charakterze innym niż zły, wówczas amulet rozsypuje się w pył.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, wspomnienie, wymiarowe drzwi, twórca musi być dobrym niziołkiem; *Cena rynkowa:* 4320 sz; *Waga:* –.

Balsam księżycowego ognia: Substancja przechowywana w przezroczystych białych słoiczkach o rozmiarze flaszki, będąca na wpół stałym osadem pozostałym po manifestacji *księżycowego ognia* w świętym rytuale Selune. Zależnie od sposobu użycia ma różne efekty magiczne. Uzyskanie jednej z poniższych korzyści wymaga zużycia całego słoiczka.

- Polanie nim przedmiotu lub wtarcie w czoło stworzenia działa jak namierzone *rozproszenie magii*.

TABELA 6-9: CUDOWNE PRZEDMIOTY

Rzuć k%

01-85 Użyj Tabel 8-28 do 8-30: Cudowne przedmioty z Przewodnika MISTRZA PODZIEMI.

86-100 Użyj poniższej tabeli.

Stabe cudowne przedmioty

k%	Przedmiot	Cena rynk.
01-11	Proch dymny	16 sz
12-13	Drobinka księżycy	180 sz
14-15	Dysk wyciszenia odrzwi	360 sz
16	Bursztynowy amulet robactwa (ogromna pszczoła)	500 sz
17	Naszyjnik z łusek miedzianego smoka	570 sz
18	Bursztynowy amulet robactwa (ogromna mrówka, królowa)	700 sz
19	Bursztynowy amulet robactwa (ogromna drapieżna modliszka)	700 sz
20	Bursztynowy amulet robactwa (potworna stonoga, wielka)	700 sz
21	Bursztynowy amulet robactwa (potworny skorpion, duży)	700 sz
22	Bursztynowy amulet robactwa (potworny pająk, duży)	700 sz
23	Bursztynowy amulet robactwa (ogromna osa)	800 sz
24	Bursztynowy amulet robactwa (ogromny żuk jelonek rogacz)	1200 sz
25-26	Amulet łez Laeral	1200 sz
27-28	Torba głazów (pełna)	1200 sz
29-30	Smoczy wywar (mosiężny)	1200 sz
31-32	Smoczy wywar (biały)	1200 sz
33-34	Plaszcz podróżny	1200 sz
35-36	Balsam słabej odporności na czary	1250 sz
37-38	Karwasze uderzania (kosz bazowy)	1310 sz
39-40	Księżycowa mikstura	1500 sz
41-42	Instrument bardów (banduria fochluchan)	1900 sz
43-44	Serce bestii	2000 sz
45-46	Miot zbrojmistrza	2055 sz
47-48	Nóż twórcy tuków	2055 sz
49-50	Cggi płatnerza	2055 sz
51-52	Proszek dyspersji	2100 sz
53-54	Sakiewka ducha wroga	2100 sz
55-56	Smoczy wywar (czarny)	2300 sz
57-58	Smoczy wywar (miedziany)	2400 sz
59-60	Balsam księżycowego ognia	2500 sz
61-62	Obrożec introligatora	2600 sz
63-64	Pierzasty hełm	2900 sz
65-66	Instrument bardów (cytra mac-fuirmidh)	2900 sz
67-68	Naszyjnik z zębów natury	2900 sz
69-70	Lina z trollowych wnętrzności	3000 sz
71	Smoczy wywar (spizowy)	3500 sz
72	Smoczy wywar (zielony)	3500 sz

73	Mitbrilowe dzwonki	3700 sz
74	Talizman smoczej czaszki	4000 sz
75	Zapinka zwierzęcych kształtów	4000 sz
76	Harfa Methilda	4100 sz
77	Arvoreena amulet wspomnienia	4320 sz
78	Naszyjnik błyskawicy	4350 sz
79	Smoczy wywar (niebieski)	4500 sz
80	Łanćuszek bogini +1	4500 sz
81	Smoczy wywar (srebrny)	4600 sz
82	Lodowy naszyjnik Ulutianów	5000 sz
83	Harfa Rbingalada	5400 sz
84	Smoczy wywar (czerwony)	5500 sz
85	Smoczy wywar (złoty)	5600 sz
86	Stok przypraw	5600 sz
87	Radosna pieśń gwiazd	5800 sz
88	Buty Gwaerona	6000 sz
89	Peleryna ognistej kąpieli	6200 sz
90	Peleryna zimy	6200 sz
91	Buty Sbaundakula	6300 sz
92	Mikstura Horusa-Re	6500 sz
93	Harfa Esbeen	6800 sz
94	Akwamaryn wydłużenia czarui	7200 sz
95	Bransoleta zmaksymalizowanego leczenia	7200 sz
96	Kiira	7500 sz
97	Soczewki ciemności	7700 sz
98	Kule wybuchu	8000 sz
99	Rękawiczki błyskawicy	8000 sz
100	Znaczek Harfiarzy (słaby)	8000 sz

Przeciętne cudowne przedmioty

k%	Przedmiot	Cena rynk.
01-02	Biały płaszcz pająka	8200 sz
03-04	Maska kłw	8302 sz
05-06	Harfa Valarda	8500 sz
07-08	Lustrzana maska	8759 sz
09-10	Bojowa uzda	9000 sz
11-12	Księżycowy płaszcz +1	9000 sz
13-14	Tabliczka czaszki	9200 sz
15-16	Instrument bardów (lutnia doss)	9800 sz
17-18	Naszyjnik kwasowych peret	10 700 sz
19-20	Instrument wiatrów	11 000 sz
21-22	Płaszcz czarnych płomieni	11 800 sz
23-24	Zielonooka rękawica Xvima	11 800 sz
25-26	Harfa Jathry	12 000 sz
27-28	Maska księżycowych kamieni	12 000 sz
29-30	Słowo mocy chaosu	12 000 sz
31-32	Księżycowe karwasze +1	12 100 sz
33-34	Skrzydłata maska	13 000 sz
35-36	Księżycowy płaszcz +2	13 800 sz
37-38	Księżycowe karwasze +2	14 100 sz
39-40	Kamienie przestania (para)	15 000 sz

41-42	Szklana czaszka Orbakha	15 700 sz
43-44	Harfa Azlaera	16 000 sz
45-46	Łańcuszek bogini +2	16 500 sz
47-48	Maska krwi	17 000 sz
49-50	Włosiennica Ilmatera	17 400 sz
51-52	Odznaka svirfneblina	17 480 sz
53-54	Skrzydła bólu	17 500 sz
55-56	Oko zguby druuth	18 000 sz
57-58	Rękawiczki zrównoważonych rąk	18 000 sz
59-60	Księżycowy płaszcz +3	18 800 sz
61-62	Księżycowe karwasze +3	19 100 sz
63-64	Szarfa wyznawców Sune	19 600 sz
65-66	Pas lwów	20 000 sz
67-68	Księga krwi	21 300 sz
69-70	Korona beholdera	22 000 sz
71-72	Rękawica furii	22 000 sz
73-74	Harfa Nithanalora	22 300 sz
75-76	Płaszcz bitwy	22 600 sz
77-78	Instrument bardów (Mandolina canaith)	23 400 sz
79-80	Ręczna harfa	25 000 sz
81-82	Księżycowy płaszcz +4	25 800 sz
83-84	Relikwiarz duchowieństwa (słaby)	27 700 sz
85-86	Półksiężyc Tornara	27 700 sz
87-88	Wisior jednorozca	28 000 sz
89-90	Kryształowa kula śpiewających wód	28 300 sz
91-92	Złoty kielich Lathandera	29 500 sz
93-94	Płaszcz Wojennego Czarodzieja	30 375 sz
95-96	Hełm spojrzeń	33 000 sz
97-98	Księżycowy płaszcz +5	34 800 sz
99	Księżycowe karwasze +4	36 200 sz
100	Instrument bardów (Lira cli)	37 600 sz

Potężne Cudowne Przedmioty

k%	Przedmiot	Cena rynk.
01-04	Pas mocy duchownego	40 000 sz
05-08	Amulet zwierzęcego kształtu	40 000 sz
09-12	Dłoń Dębowego Ojca	41 400 sz
13-16	Skarabeusz migoczących aur	45 000 sz
17-20	Harfa Dove	45 100 sz
21-24	Księżycowe karwasze +5	45 200 sz
25-28	Maska białej czaszki	50 000 sz
29-32	Pas mocy i ochrony duchownego	52 800 sz
33-36	Miersta kula światła gwiazd	53 000 sz
37-40	Hełm feniksa	53 000 sz
41-44	Księżycowe karwasze +6	56 200 sz
45-48	Kościane karwasze Martwego Boga	58 300 sz
49-51	Instrument bardów (harfa anstruth)	60 000 sz
52-54	Pas Gwaerona	60 500 sz
55-57	Księżycowe karwasze +7	69 160 sz
58-60	Łańcuszek tytanów	72 000 sz
61-63	Znaczek Harfiarzy (potężny)	79 000 sz
64-66	Tatuaż mnicha	80 000 sz
67-69	Instrument bardów (harfa ollamb)	83 600 sz
70-72	Księżycowe karwasze +8	84 160 sz
73-75	Ornat potęgi (mniejsze)	88 000 sz
76-78	Karwasze oślepiającego ciosu	102 000 sz
79-81	Pas świętej mocy (patrz pas mocy duchownego)	104 000 sz
82-84	Relikwiarz duchowieństwa (potężny)	108 000 sz
85-87	Mrugające oko	120 000 sz
88-90	Hełm ciemności	157 000 sz
91-93	Kula świętości	178 700 sz
94-96	Ornat potęgi (większe)	200 000 sz
97-99	Ochronny kaptur	200 800 sz
100	Halruański podniebny statek	700 000 sz

- Wtarcie go w stopy umożliwia użycie czaru *lot*.
- Wtarcie w powieki daje *widzenie w ciemnościach*.
- Wtarcie w grzbiet dłoni umożliwia użycie czaru *potężniejsza dłoń maga*.
- Zjedzenie go ma efekt *leczenia poważnych ran*.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, leczenie poważnych ran, *lot*, *potężniejsza dłoń maga*, rozproszenie magii, *widzenie w ciemnościach*; **Cena rynkowa:** 2500 sz; **Waga:** 0,25 kg.

Balsam słabej odporności na czary: Ten balsam oparto na drowim przepisie. Użytkownik musi wykorzystać akcję całorundową do wtarcia go w skórę, po czym na okres 5 minut zyskuje odporność na czary 17.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, odporność na czary; **Cena rynkowa:** 1250 sz; **Waga:** 0,25 kg.

Biały płaszcz pająka: Ten strój z białego jedwabiu ozdobił na plecach haftem przedstawiającym dużego szarego pająka oraz rozchodzącymi się po całej powierzchni pajęczy-

nami. Nosząca go osoba może użyć na życzenie *pajęczej wspinaczki* oraz raz dziennie rzucić *wstrzymanie osoby*. Otrzymuje też premię ze szczęścia +2 do wszystkich rzutów obronnych na Wytrwałość przeciwko jadowi pajaków oraz truciznie usypiającej drowów.

Poziom czarującego: 3; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, odporność, *pajęcza wspinaczka*, *wstrzymanie osoby*, twórca musi być przynajmniej na 6. poziomie; **Cena rynkowa:** 8200 sz; **Waga:** 0,5 kg.



Biały
płaszcz
pająka

Bojowa uзда: Wspaniała skórzana uзда pomaga jeźdźcowi i jego wierzchowcowi. Korzystająca z niej osoba otrzymuje premię za biegłość +10 do wszystkich testów Jeździectwa oraz atut Konna walka. Jeżeli jeździec posiada już wspomniany atut, wówczas może działać jakby posiadał Atak w przelocie.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Konna walka, Atak w przelocie, Stworzenie cudownej rzeczy, uspokojenie zwierzęcia; **Cena rynkowa:** 9000 sz; **Waga:** 0,5 kg.

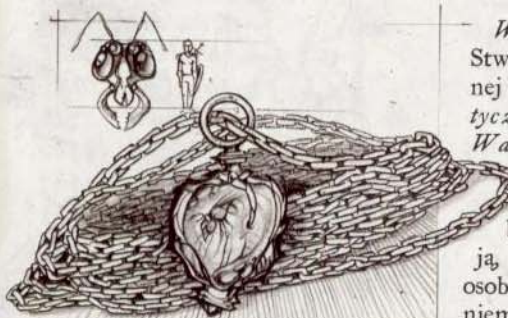
Bransoleta zmaksymalizowanego leczenia: Srebrna obręcz na ramię wysadzana wieloma małymi diamentami. Na potrzeby noszenia magicznych przedmiotów należy ją traktować jak karwasz. Raz dziennie osoba nosząca bransoletę zmaksymalizowanego leczenia może użyć atutu Maksymalizacja czaru w połączeniu z dowolnym osobiście rzucanym zaklęciem przyzywania (leczenia) z poziomu 6. lub niższego. Maksymalizowane zaklęcie wykorzystuje normalną komórkę na czary (a nie komórkę z poziomu o trzy wyższego, czego wymaga ten atut). Bard lub zaklinacz używający tego przedmiotu wciąż ponosi karę w postaci wydłużonego czasu rzucania zaklęcia.

Poziom czarującego: 17; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, Maksymalizacja czaru; **Cena rynkowa:** 7200 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Bursztynowy amulet robactwa: W żółtym wnętrzu tego nieobrobionego bursztynu na złotym łańcuszku znajduje się normalny robak. Uszkodzenie amuletu uwalnia stworzenie, które natychmiast rośnie do niezwykłego rozmiaru (co podano dalej), jakbyś rzucił na niego czar gigantyczne robactwo. Każdy amulet działa jedynie raz.

Rzuc 1k8, by ustalić typ znalezionego amuletu.

Rzut Robak	Poziom czarującego	Cena rynkowa
1 Ogromna pszczoła	7	500 sz
2 Ogromna mrówka, królowa	10	700 sz
3 Ogromna drapieżna modliszka	10	700 sz
4 Wielka potworna stonoga	10	700 sz
5 Duży potworny skorpion	10	700 sz
6 Duży potworny pajak	10	700 sz
7 Ogromna osa	13	800 sz
8 Ogromny żuk jelonek rogacz	19	1200 sz



Bursztynowy amulet robactwa

Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, gigantyczne robactwo; **Waga:** —.

Buty Gwaeron: Te buty sprawiają, iż nosząca je osoba jest niemal niemożliwa do wytropienia. Zapewniają one jej stały efekt przejścia bez śladu. Dodat-

kowo nie pozostawia ona po sobie również zapachu, więc nie da się jej również wytropić węchem.

Buty są wytrzymałe i wygodne. Mają trwałość 3 oraz 15 punktów wytrzymałości.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, przejście bez śladu; **Cena rynkowa:** 6000 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Buty Shaundakula: Lojalni wyznawcy bóstwa podróży wpięć utrzymywali tajemnicę tworzenia tych butów, jednak niedawno sekret stał się szerzej dostępny. Zwiększają one szybkość bazową noszącej je osoby o 3 metry. Raz dziennie mogą one również na 5 minut podwoić bazową szybkość właściciela (nie wliczając w to efektu samych butów). Ponadto raz na dekadzie właściciel może rzucić *znalezienie ścieżki*.

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, szybki odwrót, znalezienie ścieżki; **Cena rynkowa:** 6300 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Cęgi płatnerza: To narzędzie zapewnia użytkownikowi premię za biegłość +10 do testów Rzemiosła (płatnerstwo), gdy tworzy on metalowe zbroje.

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, naprawa, twórca musi być na przynajmniej 6. poziomie; **Cena rynkowa:** 2055 sz; **Koszt stworzenia:** 1055 sz + 80 PD; **Waga:** 2,5 kg.

Dłoń Dębowego Ojca: Kawalek kory dębu wyrzeźbiony na kształt ludzkiej dłoni i magicznie utwardzony (trwałość 10). Założony jak naszyjnik na splecionym sznurze zapewnia następujące moce (każdą raz dziennie): *błogosławiona jagoda*, *korowa skóra*, *kształt drzewa*, *opłatanie*, *rozmawianie z roślinami* oraz *wzrastanie roślin*. Dłoń (lecz nie jej właściciel) chroni odporność żywiołową.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *błogosławiona jagoda*, *korowa skóra*, *kształt drzewa*, *opłatanie*, *rozmawianie z roślinami*, *wytrzymałość żywiołowa*, *wzrastanie roślin*; **Cena rynkowa:** 41 400 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Drobinka księżycy: Okrągły, jasny kamień będący jednym z permanentnych manifestacji księżycowego ognia Selune. Raz dziennie można mu rozkazać, by stworzył *tańczące światła* pozostające pod kontrolą właściciela.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *tańczące światła*; **Cena rynkowa:** 180 sz; **Waga:** —.

Dysk wyciszenia odrzwi: Po wypowiedzeniu prostego słowa rozkazu ten mały dysk przyczepia się do dowolnej powierzchni (to samo słowo umożliwia jego odczepienie). Jeżeli tą powierzchnią są odrzwi (drzwi, okno, wieko skrzyni, zasłona z koralików lub inne tego typu otwory), wówczas wycisza on wszelkie dźwięki otwierania tychże, tak jakby rzucano na nie czar z 0. poziomu *wyciszenie odrzwi*. Dysk działa raz na dzień.

Poziom czarującego: 1; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *wyciszenie odrzwi*; **Cena rynkowa:** 360 sz; **Waga:** —.

Halruański podniebny statek: Najślawiejszym ze wszystkich cudów Halruaa wciąż pozostaje podniebny statek — żaglowiec unoszący się w powietrzu, a nie na wodzie. Czardziej z tej krainy przez stulecia strzegł sekretu tworzenia owych urządzeń, zmuszając innych do prowadzenia nieudanych eksperymentów. Jednak niedawno halruański czardziej-renegat zdradził tajemnicę i dziś kilka bogatych rządów zamówiło podniebne statki na własne potrzeby.

Magia podniebnego statku składa się z kilku części. Pierwszą jest dźwignia kontroli — sztabka ze srebra ze złotym

walcem wsuniętym na każdy koniec. Łączy się ona z dziecięciami płytkami lewitacji (teoretycznie większy statek wymaga większej ich liczby) przyczepionymi do dna okrętu. Tradycyjnie wykonuje się je ze skorup halruańskich morskich żółwi. To dzięki nim statek wznosi się w powietrze. Poza tym zapobiegają zatopieniu – podobnie do zwykłych jednostek wodnych. Jeśli zaś chodzi o lądowanie, to szeroka stopka pozwala na osiadanie na dużej płaskiej powierzchni bez obaw o przechył. Magia, która utrzymuje statek w powietrzu, staje się coraz słabsza wraz z wysokością, co poważnie ogranicza jego ładowność. Z tego też powodu zazwyczaj unosi się on na wysokości około 30 metrów nad ziemią (wtedy ma ładowność około 15 ton, czyli o wiele mniejszą niż konwencjonalny okręt). W poziomie porusza się dzięki sile wiatru, chociaż żagle oraz wspomagająca statek magia wiatru umożliwiają skręcanie z kiepską zwrotnością. Wznoszenie i opadanie kontroluje się za pomocą dźwigni – można to robić z szybkością 13,5 metra. Jeżeli zaś chodzi o załogę i rozmiary, to podniebny statek niczym się nie różni od zwykłych okrętów.

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *lewitacja, lot*, **Cena rynkowa:** 700 000 sz; **Koszt stworzenia:** 355 000 sz + 27 600 PD; **Waga:** 20 ton.

Harfa Azlaera: Jeśli na niej zagrać, harfa działa jak czar *uspokojenie emocji* rzucony na wszystkie znajdujące się w promieniu 30 metrów stworzenia. Każdy efekt *uroku* rzucony na istoty znajdujące się na tym obszarze na czas gry na harfie zostaje zawieszony, a ponadto w tym okresie nie można użyć względem żadnej z nich nowych tego rodzaju efektów. W trakcie gry struny harfy świecą się dając blask jak czar *światło*. Użycie tego przedmiotu wymaga przynajmniej rangi 1 w Występach (harfa).

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *ochrona przed ziemią, światło, uspokojenie emocji*, **Cena rynkowa:** 16 000 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Harfa Dove: Pierwotna nazwa tego typu przedmiotu zaginęła, na obecną zaś wpłynęła Dove Sokoloreka, która posiada taką harfę. Jest to mistrzowsko wykonana harfa (zapewnia premię z okoliczności +2 do testów Występów) o trójkątnym kształcie, mająca od 20 do 36 strun. Podczas gry na niej wszystkie osoby na obszarze fali o promieniu 6 metrów zostają czasowo uleczone z wszelkich efektów obłądu (analogicznie do zaklęcia *większe odnowienie*), a nadto chroni je czar *uspokojenie emocji*. Osoby słuchające muzyki tej harfy przez 2 lub więcej rund korzystają z czaru *leczenie lekkich ran*, chociaż ta moc może zadziałać na dane stworzenie jedynie raz na dekadzie. W chwili przywołania magii harfy, instrument oraz grająca na nim osoba świecą. Skorzystanie z tej harfy wymaga przynajmniej rangi 1 w umiejętności Występy (harfa).

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *krąg leczniczy, światło, uspokojenie emocji, większe odnowienie*, **Cena rynkowa:** 45 100 sz; **Koszt stworzenia:** 22 600 sz + 2300 PD; **Waga:** 1,5 kg.

Harfa Esheen: Na tej mistrzowsko wykonanej harfie (premia za biegłość +2 do testów Występów) można grać tak, by wszystkie szklane i metalowe przedmioty w promieniu 9 metrów rezonowały zgodnie z jej tonami. Nie czyni to szkody owym dobrom, ale zapewnia interesujący akompaniament dla instrumentu. Każda osoba próbująca znaleźć na wspomnianym obszarze jakieś stworzenie otrzymuje premię

z okoliczności +5 do testów *Nashuchiwania*, jeżeli poszukiwana istota nosi metalowe lub szklane przedmioty. Trzy razy dziennie osoba grająca na harfie może rzucić czar *roztrząskanie*. Tego przedmiotu można używać mając przynajmniej rangę 1 w Występach (harfa).

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *roztrząskanie, widmowy odgłos*, **Cena rynkowa:** 6800 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Harfa Jathry: Grający na tej mistrzowsko wykonanej harfie (premia z okoliczności +2 do testów Występów [harfa]) przez całą rundę otacza wszystkie stworzenia znajdujące się w promieniu 3 metrów *kulą niewidzialności*, która pozwala im również na *przejsię bez śladu*. W przeciwieństwie do zaklęcia stworzenia, które stały się niewidzialne dzięki temu instrumentowi, widzą się nawzajem. Harfista musi grać, by utrzymać efekt, ale muzyka wydaje się odległa i nie pomaga przeciwnikom w wykryciu jego położenia. Jeżeli jedno z niewidzialnych stworzeń zaatakuje, wówczas efekt przestaje wpływać na wszystkich z niego korzystających. Jeśli jedna z istot opuści obszar *kuli niewidzialności*, wówczas, aby ponownie ją ukryć, harfista musi zakończyć pieśń i zacząć grać ponownie przez pełną rundę. Instrumentu można używać w ten sposób przez godzinę dziennie. Przedmiot w pełni wykorzysta jedynie osoba mająca przynajmniej rangę 1 w Występach (harfa).

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *kula niewidzialności, przejsię bez śladu*, **Cena rynkowa:** 12 000 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Harfa Methilda: Gdy na tej mistrzowsko wykonanej harfie (premia z okoliczności +2 do testów Występów [harfa]) przez co najmniej 1 całą rundę będzie grała postać posiadająca przynajmniej rangę 1 w umiejętności Występy (harfa), wówczas wysyła ona magiczne drgania, za sprawą których zamki, drzwi, zasuwki oraz portale się otwierają. Urządzenie wpływa na normalne sztaby, kajdany, łańcuchy, pasy i tak dalej. *Harfa Methilda* rozprasza również automatycznie czar *wstrzymanie portalu* lub nawet *tajemny zamek* rzucony przez czarodzieja z poziomu niższego niż 15. Rozplątuje ona również węzły i więzy oraz uwalnia istoty z wszelkiego rodzaju opłatania (włączając w to czary *sieci*).

Każda runda grania otwiera jedynie jedną formę zamknięcia lub wiązanie, albo też uwalnia pojedynczy cel z więzów czy opłatania. Harfa nie działa w obszarze *milczenia* ani też nie może wpłynąć na znajdujący się na takim obszarze podmiot. Działa w zasięgu 30 metrów, a można na niej grać przez maksimum 3 rundy dziennie.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *kołatka*, **Cena rynkowa:** 4100 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Harfa Nithanalora: Ta mistrzowsko wykonana harfa (premia z okoliczności +2 do testów Występów [harfa]) wysadzana jest kilkoma szklisto szarymi klejnotami różnych typów. Raz dziennie postać z rangą przynajmniej 1 w Występach może na niej zagrać i uzyskać korzyści z czaru *kamienna skóra*.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *kamienna skóra*, **Cena rynkowa:** 22 300 sz; **Koszt stworzenia:** 17 400 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Harfa Rhingalada: Ten mistrzowsko wykonany instrument (premia z okoliczności +2 do testów Występów [harfa]) zdobną rzeźby postaci wielu grających razem harfistów. Raz

dziennie właściciel można na niej zagrać i wywołać jednocześnie działające na niego efekty *lustrzany obraz* oraz *migotanie* (oba trwają 6 rund). Użycie tego przedmiotu wymaga posiadania przynajmniej rangi 1 w Występach (harfa).

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *lustrzany obraz*, *migotanie*; **Cena rynkowa:** 5400 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Harfa Valarda: Ta mistrzowsko wykonana harfa (premia z okoliczności +2 do testów Występów [harfa]) często powstaje z wyrzuconego na brzeg drewna, a zdobia ją rysunki statków i chmur. Trzy razy dziennie można na niej grać przez pełną rundę i stworzyć efekt *podmuchu wiatru* lub *ściany wiatru*. Do użycia tego przedmiotu trzeba posiadać przynajmniej rangę 1 w Występach (harfa).

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *podmuch wiatru*, *ściana wiatru*; **Cena rynkowa:** 8500 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Hełm ciemności: Ten wyglądający na zwykły hełm przedmiot wykorzystuje magię cieni. Nawet nowy wydaje się zniszczony oraz odrobinę powyginany. Jednak po włożeniu przyjmuje swoją prawdziwą postać oraz ukazuje moc. Wykonany jest z poczerniałego srebra oraz stali. Wzdłuż dolnej krawędzi osadzono trzydzieści sześć czarnych opali, a na przedzie wielki czarny szafir. *Hełm ciemności* to przedmiot samoidentyfikujący się, chociaż nie wyjawia, iż jest przedmiotem zrodzonym z cieni. Ma następujące moce:

- Wypowiadając słowo rozkazu, nosząca go osoba może wywołać efekt *głębszej ciemności*. (Hełm podaje właścicielowi właściwe słowo). Moc pochodzi z szafiru, który może wytworzyć 99 takich efektów, po czym rozsypuje się w bezużyteczny pył.
- Jeśli noszącej go osobie nie powiedzie się rzut obronny przeciwko dowolnemu zabójczemu efektowi, wówczas jeden z czarnych opali rozsypuje się w pył, zaś efekt ten jest negowany. Oprócz tego hełm neguje ataki wysączające energię. Za każdym razem, kiedy mające na sobie hełm stworzenie otrzyma jeden negatywny poziom, wówczas czarny opal się rozsypuje, negując go. (Atak, który nakłada dwa negatywne poziomy, pochłania dwa opale).
- W każdej rundzie hełm wchłania pierwsze 30 punktów obrażeń od zimna, które normalnie otrzymałaby nosząca go osoba. Ta ochrona nie kumuluje się z podobnymi opornościami wynikającymi z innych źródeł, takich jak *wytrzymałość żywiołowa*.

Dopóki w hełmie znajduje się przynajmniej jeden nieuszkodzony klejnot, nosząca go osoba jest niepodatna na efekty strachu i widzi przez ciemność wszelkiej postaci, jakby świeciło słońce. Właściciel może na rozkaz użyć następujących efektów czaropodobnych: *rozmawianie ze zmarłymi* raz dziennie, *ozieźbienie metalu* trzy razy dziennie oraz na życzenie *przejście bez śladu*. (Hełm zaznacza posiadacza ze słowami rozkazu).

Gdy wszystkie klejnoty stracą swoją magię, zmieniają się w bezwartościowy pył, a hełm traci moc. Usunięcie klejnotu niszczy go.

Poziom czarującego: 13; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *emocja*, *głębsza ciemność*, *niepodatność na czar*, *ochrona przed negatywną energią*, *ochrona przed żywiołami*.

mi, *ozieźbienie metalu*, *przejście bez śladu*, *rozmawianie ze zmarłymi*; **Cena rynkowa:** 157 000 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Hełm feniksa: Temu wykonanemu z miedzi, złota oraz elektum hełmowi nadano kształt feniksa z rozwiniętymi skrzydłami. Nogi stworzenia chronią skronie, a głowa zdobi czoło. Nosząca hełm osoba może użyć następujących czarów, każdego raz dziennie: *lot*, *odporność żywiołowa*, *ognista strzała*, *rozmawianie ze zwierzętami* (tylko z ptakami) oraz *spadanie jak piórko*. Hełm zapewnia też właścicielowi zdolność widzenia w słabym świetle.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *lot*, *odporność żywiołowa*, *ognista strzała*, *rozmawianie ze zwierzętami*, *spadanie jak piórko*; **Cena rynkowa:** 53 000 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Hełm spojrzeń: W tym wypolerowanym jak lustro stalowym hełmie osadzono pięć klejnotów zwanych kocimi oczami. Przedmiot automatycznie wchłania do pięciu ataków wzrokowych, którym zostanie poddana nosząca go osoba – w efekcie jest ona niepodatna na dany efekt. Jednakże gdy hełm przekroczy wspomniany limit, wówczas nosząca go osoba jest podatna na wszystkie ataki wzrokowe, nawet jeżeli odwróci spojrzenie lub zamknie oczy. (Właściciel ma jednak ciągle prawo do wykonania rzutu obronnego, jeśli ma do tego prawo).

Wypowiadając słowo rozkazu, posiadacz może uwolnić przechowywany atak wzrokowy, nie czyniąc szkód (nie jako atak) – akcja standardowa. Przechowywane efekty spojrzeń rozpryskują się po dekadniu.

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Wykucie pierścienia, *kąśliwy wzrok*, *zawrócenie czaru*; **Cena rynkowa:** 33 000 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Instrument wiatrów: Po zagranium na tej mistrzowsko wykonanej lutni (premia z okoliczności +2 do testów Występów [lutnia]) odpowiedniej melodii (co wymaga udanego testu Występów [lutnia] o ST 15), wzywa ona dużego żywiołaka powietrza, analogicznie do zaklęcia *wezwanie potwora VI*. Instrument pozwala sprowadzić tylko jednego żywiołaka dziennie.

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *wezwanie potwora VI*; **Cena rynkowa:** 11 000 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Instrumenty bardów: Mądry i potężny bard z Wysp Moonshae, Falataer, pierwszy zaczął tworzyć te instrumenty, wykorzystując je do testowania i nagradzania uczniów swego kolegium (podzielonego na siedem poziomów umiejętności). Od tego czasu wielu innych skopiowało jego projekty, zachowując jednak nadane im przez Falataera nazwy, by uczcić jego pamięć. Każdy z instrumentów obdarzono zestawem unikatowych mocy, których może użyć osoba z wystarczającą liczbą rang w umiejętności Występy, nawet nie wykonując testu. Postać, nie posiadająca wystarczającej liczby rang i mimo to używająca niektórych z tych instrumentów, otrzymuje jeden negatywny poziom. Utrzymuje się on dopóki dana osoba trzyma instrument, a znika w chwili jego odłożenia. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie można go jednak zważyć w żaden sposób (nawet czarem *odnowienia*) dopóki postać trzyma instrument.

Banduria fochluchan: Na tej trzystrunowej mistrzowsko wykonanej lutni (premia z okoliczności +2 do testów Wy-

stepów [lutnia]) może zagrać każdy i raz dziennie stworzyć efekt *światła*. Postać z rangą 2 w umiejętności Występy (lutnia) może jej użyć i raz dziennie rzucić czary *naprawa*, *raca* oraz *wiadomość*. Oprócz tego zapewnia ona premię za biegłość +1 do testów muzyki bardów wykonywanych w celu wykorzystania kontrapieśni, *fascynacji* lub *sugestii*.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *naprawa*, *raca*, *światło*, *wiadomość*, twórca musi być bardem; **Cena rynkowa:** 1900 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Cytra mac-fuirmidh: Na tej mistrzowsko wykonanej lutni (premia z okoliczności +2 do testów Występów [lutnia]) o kształcie gruszki może grać osoba posiadająca rangę 4 w Występach (lutnia) i rzucić raz dziennie czary *leczenie lekkich ran*, *uspienie* oraz *zbroja maga*. Oprócz tego zapewnia ona premię za biegłość +2 do testów muzyki bardów wykonywanych w celu wykorzystania kontrapieśni, *fascynacji* lub *sugestii*.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *leczenie lekkich ran*, *uspienie*, *zbroja maga*, twórca musi być bardem; **Cena rynkowa:** 2900 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Lutnia doss: Każdy, kto używa tej mistrzowsko wykonanej lutni (premia z okoliczności +2 do testów Występów [lutnia]), nie posiadając przynajmniej rangi 6 w umiejętności Występy (lutnia), otrzymuje jeden negatywny poziom. Osoba spełniająca to wymaganie może wykorzystać instrument do rzucenia raz dziennie *lustrzanego obrazu*, *opóźnienia trucizny* oraz *wstrzymania osoby*. Oprócz tego otrzymuje ona premię za biegłość +3 do testów muzyki bardów wykonywanych w celu wykorzystania kontrapieśni, *fascynacji* lub *sugestii*.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *lustrzany obraz*, *opóźnienie trucizny*, *wstrzymanie osoby*, twórca musi być bardem; **Cena rynkowa:** 9800 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Mandolina canaith: Każdy, kto używa tej mistrzowsko wykonanej ośmiostrunowej mandoliny (premia z okoliczności +2 do testów Występów [mandolina]), nie posiadając przynajmniej rangi 8 w umiejętności Występy (mandolina), otrzymuje jeden negatywny poziom. Osoba spełniająca to wymaganie może wykorzystać instrument do rzucenia raz dziennie *leczenia poważnych ran*, *rozproszenia magii* oraz *wwezwanie potwora III*. Oprócz tego otrzymuje ona premię za biegłość +4 do testów muzyki bardów wykonywanych w celu wykorzystania kontrapieśni, *fascynacji* lub *sugestii*.

Poziom czarującego: 8; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *leczenie poważnych ran*, *rozproszenie magii*, *wwezwanie potwora III*, twórca musi być bardem; **Cena rynkowa:** 23 400 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Lira cli: Każdy, kto używa tej mistrzowsko wykonanej liry (premia z okoliczności +2 do testów Występów [lira]), nie posiadając przynajmniej rangi 10 w umiejętności Występy (lira), otrzymuje jeden negatywny poziom. Osoba spełniająca to wymaganie może wykorzystać instrument do rzucenia raz dziennie *krzyku*, *przełamania zaklęcia* oraz *wymiarowych drzwi*. Oprócz tego otrzymuje ona premię za biegłość +5 do testów muzyki bardów wykonywanych w celu wykorzystania kontrapieśni, *fascynacji* lub *sugestii*.

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *krzyk*, *przełamanie zaklęcia*, *wymiarowe*

drzwi, twórca musi być bardem; **Cena rynkowa:** 37 600 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Harfa anstruth: Każdy, kto używa tej mistrzowsko wykonanej harfy (premia z okoliczności +2 do testów Występów [harfa]), nie posiadając przynajmniej rangi 12 w umiejętności Występy (harfa), otrzymuje jeden negatywny poziom. Osoba spełniająca to wymaganie może wykorzystać instrument do rzucenia raz dziennie *kontrolowania wody*, *kręgu leczniczego* oraz *zamglenia umysłu*. Oprócz tego otrzymuje ona premię za biegłość +6 do testów muzyki bardów wykonywanych w celu wykorzystania kontrapieśni, *fascynacji* lub *sugestii*.

Poziom czarującego: 14; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *kontrolowanie wody*, *krąg leczniczy*, *zamglenie umysłu*, twórca musi być bardem; **Cena rynkowa:** 60 000 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Harfa ollamb: Każdy, kto używa tej mistrzowskiej harfy (premia z okoliczności +2 do testów Występów [harfa]), nie posiadając przynajmniej rangi 14 w umiejętności Występy (harfa) otrzymuje jeden negatywny poziom. Osoba spełniająca to wymaganie może wykorzystać instrument do rzucenia raz dziennie *kaśliwego wzroku*, *kontrolowania pogody* oraz *wstrętu*. Oprócz tego otrzymuje ona premię za biegłość +5 do testów muzyki bardów wykonywanych w celu wykorzystania kontrapieśni, *fascynacji* lub *sugestii*.

Poziom czarującego: 17; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *kaśliwy wzrok*, *kontrolowanie pogody*, *wstręt*, twórca musi być bardem; **Cena rynkowa:** 83 600 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Kamienie przesłania: Te przedmioty zazwyczaj przypominają bryłki nieobrobionego kamienia. Powstają w parach. Raz dziennie każdy z kamieni z pary jest w stanie przesłać wiadomość (jak czar *postanie*) do posiadacza drugiego. Jeżeli drugiego kamienia nie posiada stworzenie, wówczas wiadomość nie zostaje wysłana, zaś użytkownik wie, że próba komunikacji zawiodła. Jeżeli zniszczy się jeden z kamieni z pary, wówczas drugi staje się bezużyteczny.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *postanie*; **Cena rynkowa:** 15 000 sz (za parę); **Waga:** 0,5 kg.

Karwasze osłepiającego ciosu: Te *karwasze pancerza* +6 zapewniają noszącej je osobie korzyści z atutu Poprawiona inicjatywa oraz pozwalają jej na wykonanie w każdej rundzie dodatkowego ataku z najwyższą premią do ataku, jakby używała *oręża prędkości*.

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *przyspieszenie*, *zbroja maga*; **Cena rynkowa:** 102 000 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Karwasze uderzania: Osoba nosząca *karwasze uderzania* jest zawsze uważana za uzbrojoną, nawet kiedy nie ma broni (jakby dysponowała ona atutem Poprawiony atak bez broni).

Karwasze te można zmodyfikować specjalną mocą broni, jakby były one bronią obuchową (choć na potrzeby tych zmian należy je traktować jak broń podwójną, więc należy podwoić koszt każdej z mocy).

Poziom czarującego: premia zapewniana przez magię razy trzy (minimum 5. poziom); **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *magiczny kiel* lub *magiczna broń* oraz dowolne inne wymagania niezbędne dla dodatkowych mocy; **Cena**

rynkowa: 1310 sz plus dodatkowa wartość ustalona przez całkowitą premię karwaszy (zobacz Tabela 8-10, strona 184 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*); Waga: 0,5 kg.

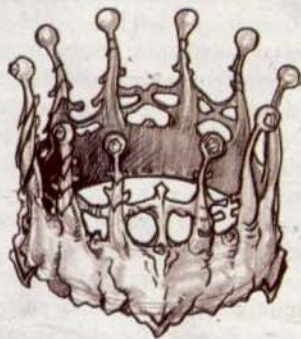
Kiira: Te gładkie półkuliste kamienie szlachetne znane są pod elfią nazwą, oznaczającą „klejnot wiedzy”. Istnieją potężniejsze wersje tych przedmiotów - znane jako *potężniejsze kiira* (pochodzą jeszcze z czasów imperium Cormanthoru) - lecz mogą z nich korzystać jedynie elfy pewnych konkretnych rodów i pozbawione niezbędnej inteligencji osoby niewłaściwego pochodzenia ryzykują szaleństwo oraz osłabienie umysłu. Rozrzucone po świecie są tylko słabsze oraz bezpieczniejsze *kiiry* i tylko je czasem udaje się odnaleźć.

Kiirę nosi się na czole (do którego się przylepia, jeśli zostanie na nim umieszczona, a właściciel może ją z łatwością zdjąć), a na potrzeby noszenia przedmiotów należy ją traktować jak czapkę. Jej właścicielowi skupianie się przychodzi łatwiej, a pamięć ma lepszą, dzięki czemu skuteczniej zapamiętuje informacje. Z punktu widzenia mechaniki gry przedmiot zapewnia właścicielowi premię za biegłość +2 do wszystkich testów umiejętności Wiedzy, chociaż do uzyskania jej posiadacz musi spędzić całą rundę na kontemplacji.

Oprócz tego *kiira* działa jak księga zaklęć, pozwalając czarodziejowi (lub innej osobie rzucającej czary i potrzebującej do nich księgi) zapisywać oraz przygotowywać czary z *kiiry* (przechowuje do 30 czarów dowolnych poziomów). Obie te czynności wymagają jednak poświęcenia im normalnego czasu oraz poniesienia zwykłych kosztów. W nowo stworzonej *kiirze* nie ma zapisanych żadnych zaklęć, jednak w znalezionej w skarbie mogą już jakieś być (decyzja MP). W takiej sytuacji wartość przedmiotu powinna wzrosnąć tak, jakby to była księga czarów.

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *sekretna strona, wiedza o legendach*; **Cena rynkowa:** 7500 sz; **Waga:** -.

Korona beholdera: Ten dziwny przedmiot to korona ze zmatowiałego brązu z dziesięcioma wystającymi w górę metalowymi czulkami zakończonymi klejnotami. Na potrzeby ograniczeń noszenia przedmiotów ten należy traktować jak obręcz na głowę. Korona ma dziesięć różnych mocy, z których każda działa jedynie raz, a każde użycie wypala jeden z klejnotów. Owe moce to: *ciało w kamień, dezintegracja, kaśliwy wzrok (uśpienie), palec śmierci, spowolnienie, strach* (tylko na jedno stworzenie), *telekineza* (silny wybuch), *zadawanie średnich ran* (zasięg 6 metrów), *zauroczenie osoby, zauroczenie potwora*. Efekty wymagające ataku dotykowego potrzebują w tym przypadku ataku dotykowego na dystans. Moce korony nie są ograniczone do pewnego obszaru, jak moce beholdera. Gdy ostatnia z mocy zostanie użyta, wówczas korona rozsypuje się w pył.



Korona beholdera

Te przedmioty wysoko cenią członkowie kultów beholderów i niektórzy mędrcy podejrzewają, iż te potężne wynaturzenia nakazują swym sługom tworzenie takich przedmiotów, by wynagradzać nimi najlepszych służących czy niewolników. **Poziom czarującego:** 13; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *ciało w kamień, dezintegracja, kaśliwy wzrok, palec śmierci, spowolnienie, strach, telekineza, zadawanie średnich ran, zauroczenie osoby, zauroczenie potwora*; **Cena rynkowa:** 22 000 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Kościane karwasze Martwego Boga: *Karwasze pancerza* +3 wykonane z kości dobrych smoków i wysadzone płaskimi płytkami z onyksu tworzącymi mozaikę w kształcie czaszki. Pozwalają noszącej je osobie na użycie raz dziennie *odpędzenia śmierci, profanacji* oraz *przeklętej plagi*. Jeżeli założy je dobra osoba, wówczas otrzyma jeden negatywny poziom, który należy brać pod uwagę dopóki karwasze nie zostaną zdjęte. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie można się go jednak pozbyć w żaden sposób (nawet *czarem odnowienia*) póki osoba nosi karwasze.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *odpędzenie śmierci, profanacja, przeklęta plaga, zbroja maga*, twórca musi być przynajmniej na 6. poziomie; **Cena rynkowa:** 58 300 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Kryształowa kula śpiewających wód: Kryształowa kula powstała za sprawą natchnienia „Crystrum Spokoju”, świętego tekstu Eldath. Trzeba na nią wylać flaszkę wody święconej, by użyć jakiegokolwiek mocy. Po uaktywnieniu kula działa przez 24 godziny. Może wówczas świecić na życzenie ogniem faerie oraz rzucać *oczyszczenie jedzenia i wody*. Raz dziennie może też za jej sprawą użyć *neutralizacji trucizny* oraz *wróżenia*, przy czym sama kula działa jak urządzenie do wróżenia.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *neutralizacja trucizny, oczyszczenie jedzenia i wody, ogień faerie, wrózenie*; **Cena rynkowa:** 28 300 sz; **Waga:** 3,5 kg.

Księga krwi: Tę wykonaną z papieru welinowego księgę czarów oprawiono w krwistoczerwoną skórę i zamknięto na klamrę z brązu. Raz dziennie trzymająca ją osoba może jej użyć do wezwania ogara yeth. Posiadacz może również rzucić raz dziennie *palec śmierci*, ale każde takie wykorzystanie księgi trwale wysusza użytkownikowi jeden punkt wytrzymałości. Mocy księgi można używać tylko wtedy, gdy się ją trzyma. Jest ona wodoszczelna, ognioodporna, zamknięta i może pomieścić do 45 czarów dowolnych poziomów.

Poziom czarującego: 13; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *palec śmierci, wezwanie potwora V*; **Cena rynkowa:** 21 300 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Księżycowa mikstura: Mikstura o znacznej potędze, będąca odpowiednikiem czterech *eliksirów leczenia lekkich ran*. Można ją spożyć w całości (lecząc 4k8+4 obrażenia) lub też w czterech oddzielnych dawkach (za każdym razem lecząc 1k8+1 obrażeń). Likantrop, który wypije *księżycową miksturę*, automatycznie uzyskuje maksymalny efekt jej działania i to bez względu na wypite wcześniej dawki.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Maksymalizacja czaru, Stworzenie cudownej rzeczy, *leczenie krytycznych ran*, twórca musi mieć dostęp do domeny księżyc; **Cena rynkowa:** 1500 sz; **Waga:** -.

Księżycowe karwasze: Te pokryte macią perłową karwasze są zazwyczaj manifestacją księżycowego ognia Selune, lecz rzucające czary osoby nauczyły się je wytwarzać. Zapewniają one takie same moce co karwasze pancerza, a oprócz tego raz dziennie nosząca je osoba może użyć wymiarowych drzwi.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, wymiarowe drzwi, zbroja maga, poziom twórcy musi być przynajmniej dwa razy wyższy niż premia zapewniana przez karwasze (minimum 7. poziom); **Cena rynkowa:** 12 100 sz (+1), 14 100 sz (+2), 19 100 sz (+3), 36 200 sz (+4), 45 200 sz (+5), 56 200 sz (+6), 69 160 sz (+7), 84 160 sz (+8); **Waga:** 0,5 kg.

Księżycowy płaszcz: Te srebrnoszare płaszcze zazwyczaj powstają za sprawą księżycowego ognia Selune, niemniej rzucające czary osoby wykonują już ich kopie. Ten przedmiot działa jak płaszcz odporność oraz zapewnia noszącej go osobie zdolność lewitacji oraz chodzenia po wodzie raz dziennie.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, chodzenie po wodzie, lewitacja, odporność, poziom twórcy musi być przynajmniej trzy razy wyższy niż premia zapewniana przez płaszcz (minimum 7. poziom); **Cena rynkowa:** 9000 sz (+1), 13 800 sz (+2), 18 800 sz (+3), 25 800 sz (+4), 35 800 sz (+5); **Waga:** 0,5 kg.

Kula świętości: Błyszczące kryształowe kule mniej więcej wielkości jabłek. Na każdej wyryto symbol dobrego bóstwa. Z punktu widzenia prawa i chaosu, kula zawsze pozostaje neutralna.

Złe stworzenie dotykające kuli musi wykonać rzut obronny na Wolę – nieudany oznacza otrzymanie 4k6 obrażeń oraz zadziałanie osłabienia umysłu. Jeżeli rzut obronny się uda, wówczas stworzenie wciąż otrzymuje 2k6 punktów obrażeń oraz jest oszołomione przez 1k4 rundy.

Dobre stworzenie może, trzymając kulę, wymówić słowo rozkazu i raz dziennie rzucić wstrzymanie potwora (ST 17) lub oczyszczenie jedzenia i wody. Jeżeli wyznaje ono bóstwo, którego symbol znajduje się na kuli (innymi słowy jest to jego bóstwo opiekuńcze), wówczas może trzymając ją wymówić słowo rozkazu i rzucić leczenie poważnych ran (3/dzień) lub regenerację (1/dzień).

Kula świętości nieustannie wywołuje efekt modlitwy. Za sojuszników kuli uważa się wszystkie dobre stworzenia, zaś za przeciwników wszystkie pozostałe.

Kula automatycznie kontruje i rozprasza wszelkie efekty strachu w promieniu 18 metrów od niej (nie wymaga to poświęcenia akcji).

Wreszcie stworzenie trzymające kulę może użyć jej do wykonania ataku dotykowego wymierzonego w nieumarłego. Udany dotyk zadaje takiej istocie 5k6 obrażeń.

Poziom czarującego: 13; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, gład strzeżenia, leczenie poważnych ran, modlitwa, oczyszczenie jedzenia i wody, regeneracja, światło dnia, usunięcie strachu, wykrycie zła lub wykrycie dobra; **Cena rynkowa:** 178 700 sz; **Koszt stworzenia:** 89 450 sz + 7140 PD; **Waga:** 1 kg.

Kule wybuchu: Tajemnicę wytwarzania tych przedmiotów znali jedynie potężni Zhentarimowie, lecz w wyniku niedawnego zamieszanie w szeregach tej organizacji sekret poznały również osoby spoza Czarnej Sieci. Pojawiły się po-

głoski, iż to Sememmon sprzedał tę wiedzę w zamian za schronienie przed wrogami, co nie jest nieprawdopodobne, jako że jego szybki awans wśród Zhentarimów związany był właśnie z handlem informacjami.

Kule wybuchu wyglądają jak dwanaście przejrzystych szklanych kulek zbitych w nieregularną grupkę. Wymówienie słowa rozkazu powoduje, iż zaczynają świecić, a następnie rozdzielają się i krążą wokół siebie. Po upływie rundy od ich uaktywnienia, osoba, która wymówiła słowo rozkazu, może skierować je by uderzyły (jako grupa) w dowolny cel lub miejsce znajdujące się w odległości do 120 metrów. Jest to akcja darmowa. Każda osoba uderzona przez kule wybuchu musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 19) – nieudany oznacza dezintegrację. Następnie kulki eksplodują w wybuchu dźwięku i ognia (fala o promieniu 6 metrów). Każde stworzenie znajdujące się na tym obszarze otrzymuje 10k6 obrażeń od ognia oraz 2k6 obrażeń od dźwięku, jest ogłuszone na 2k6 rund, a ponadto wybuch odrzuca je o 1k6×1,5 metra od centrum. Udany rzut obronny na Refleks (ST 15) zmniejsza o połowę obrażenia od ognia (ale nie od dźwięku) oraz neguje odrzucenie, natomiast udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) neguje ogłuszenie.

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, dezintegracja, kula ognista, krzyk, taran; **Cena rynkowa:** 8000 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Lina z trollowych wnętrzności: Pleciona 15-metrowa lina o lekko gryzącym zapachu. W dotyku wydaje się gumowa. Jeden z jej końców jest zawiązany na duży złożony supeł.



Lina
z trollowych
wnętrzności

Raz dziennie można jej rozkazać, by wydłużyła się na długość do 105 metrów, jednak każdy fragment liny poza pierwotnymi 15 metrami rozkłada się po 7 godzinach. Jeżeli węzeł kiedykolwiek zostanie rozsupłany bądź rozcięty, wówczas magia liny ulega zniszczeniu.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, mniejsze tworzenie; **Cena rynkowa:** 3000 sz; **Waga:** 3,5 kg.

Lodowy naszyjnik Ulutianów: Kilka z tych naszyjników z magicznie utwardzonego i zakonserwowanego lodu stworzył na wpół oszalały zaklinacz, który podróżował wśród szczepów Ulutianów z Wielkiego Lodowca. Dwa z lodowych kryształków o rozmiarze żołędzia są matowe, a cztery przezroczyste. Nosząca naszyjnik osoba może odczepić któryś z nich i rzucić go na odległość do 24 metrów. Gdy kryształek osiągnie cel, eksploduje, dając efekt czarnej burzy lodowej (przezroczysty kryształek) albo zaklęcia deszcz ze śniegiem (matowy kryształek).

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, burza lodowa, deszcz ze śniegiem; **Cena rynkowa:** 5000 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Lustrzana maska: Okrągła maska z czarnymi liniami rozchodzącymi się promieniście z punktu między oczami. Nosząca ją osoba otrzymuje premię za odporność +5 do wszystkich rzutów obronnych przeciwko atakom wzrokowym oraz czarom działającym przez wzrok (takim jak *raca*, czary iluzji [wzorów], zdolność *zauroczenia* wampira i tak dalej). Oprócz tego każde stworzenie, które spojrzy na okrytą maską twarz właściciela, widzi swoje oblicze.

Na potrzeby noszenia magicznych przedmiotów, maskę należy traktować jak parę soczewek.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, odporność, zmiana siebie; **Cena rynkowa:** 8759 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Łańcuszek bogini: Te oznaczone symbolem Chauntei przedmioty pochodzą z Wysp Moonshae, gdzie tworzą je jej kapłani. Łańcuszek bogini zapewnia noszącej go osobie niepodatność na likantropię oraz premię uświęconą +2 do testów ataku i obrażeń wykonywanych przeciwko likantropom.

Oprócz tego zapewnia premię za odporność +1 (lub +2) do rzutów obronnych oraz premię z odbicia tej samej wartości do KP.

Na potrzeby noszenia magicznych przedmiotów łańcuszek należy traktować jak naszyjnik.

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, magiczna broń, tarcza wiary, usunięcie choroby; **Cena rynkowa:** 4500 sz (łańcuszek +1), 16 500 (łańcuszek +2); **Waga:** 1 kg.

Łańcuszek tytanów: Ten „łańcuszek” to tak naprawdę gruby, ciężki, złoty niemalże niezniszczalny łańcuch. Ma on trwałość 20, 50 punktów wytrzymałości oraz ST zniszczenia 50.

Pięć razy dziennie osoba nosząca ten przedmiot może (akcja darmowa) uzyskać premię z usprawnienia +10 do Siły, która utrzymuje się przez jedną rundę.

Na potrzeby noszenia magicznych przedmiotów ten łańcuszek należy traktować jak naszyjnik.

Poziom czarującego: 20; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, boska moc, bycza siła; **Cena rynkowa:** 72 000 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Maska białej czaszki: Ta maska o kolorze kości ma kształt czaszki, z czarnymi obwódkami wokół oczu. Noszona, zmienia twarz posiadacza tak, by wyglądała na prawdziwą czaszkę. Właściciel otrzymuje premię z morale +4 do rzutów obronnych przeciwko chorobom, strachowi oraz paraliżowi i staje się niepodatny na ataki wyszcząające energię. Ponadto rozpoznaje on, czy stworzenie, które widzi, jest żywe, martwe, nieumarłe czy nieożywione (choćby pozbawiony życia posąg).

Na potrzeby noszenia magicznych przedmiotów maskę należy traktować jak parę soczewek.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, obserwacja śmierci, ochrona przed negatywną energią, usunięcie strachu, wykrycie nieumarłego; **Cena rynkowa:** 50 000 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Maska kłów: Z wyglądu przypomina maseczkę spotykane na balach maskowych, lecz jej dolną krawędź „zdbia” najwyraźniej ostre, przypominające kocie, zęby. W praktyce jest to broń +1, która pozwala noszącemu wykonywać atak ugryzieniem, zadając 1k4 punkty obrażeń (nie kumulują się one z innymi zadawanymi przez daną istotę obrażeniami od ugryzienia). Ugryzione stworzenie musi wykonać

rzut obronny na Wytrwałość (ST 13) – nieudany oznacza otumanienie na 1 rundę.

Na potrzeby noszenia magicznych przedmiotów tego samego typu, maskę należy traktować jak parę soczewek.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, magiczny kiel lub magiczna broń; **Cena rynkowa:** 8302 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Maska krwi: Ta wykonana z czerwonego metalu maska płacze przypominającym krew płynem, gdy się ją założy. Każdy BN, który zobaczy stworzenie używające tego przedmiotu, zmieni swoje nastawienie do niego o jedną kategorię



Maska
krewi

w kierunku wrogię-
gó. Płyn zazwyczaj
jest nieszkodliwy,
ale raz dziennie po-
siadacz może splu-
nąć nim – atak do-
tykowy na dystans
o przyroście zasię-
gu 3 metry. Użyta
w ten sposób sub-
stancja działa jak
czar trucizna rzuc-
ony na trafione stwo-
rzenie. Jeżeli masę
nosi barbarzyńca,
wówczas jego szat

trwa o 1 rundę dłużej niż normalnie. Na potrzeby noszenia magicznych przedmiotów, maskę należy traktować jak parę soczewek.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, emocja, trucizna; **Cena rynkowa:** 17 000 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Maska księżycowych kamieni: Ta srebrna maska wysadzana jest małymi kamieniami księżycowymi. Obdarza ona noszącego widzeniem w ciemnościach oraz premią z okoliczności +5 do testów Nasłuchiwanie oraz Zauważanie.

Na potrzeby noszenia magicznych przedmiotów maskę należy traktować jak parę soczewek.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, jasnośnienie/jasnowidzenie, widzenie w ciemnościach; **Cena rynkowa:** 12 000 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Mieresta kula światła gwiazd: Podobno przedmiot ten stworzył zaklinacz Mierest i dał go jednemu ze swych gości w zamian za wielką przysługę. Ta błyszcząca srebrna metalowa kula ma średnicę 10 centymetrów i jest ciepła w dotyku. Trzymana rozświetla się zimnymi, niebiesko-białymi punkcikami światła, rozjaśniającymi obszar jak pochodnia. Zdolność tę można wyłączyć lub włączyć (akcja darmowa). Kula neguje dotykiem kilka czarów: *ciemność*, *ogień faerie*, *podmuch wiatru*, *ściana wiatru*, *światło* oraz *tańczące światła*. Przez 10 minut każdego dnia właściciel przedmiotu może rozkazać kuli rozświetlić się błękitno-białą poświatą w promieniu 4,5 metra. Każde stworzenie oraz przedmiot na tym obszarze zostają ujawnione, jakby wszyscy patrzący posiadali *prawdziwe widzenie*. Czas trwania efektu *prawdziwego widzenia* nie musi być ciągły. Włożona w płomień kula zagra uspokajającą pieśń, rozbrzmiewającą przez 4 minuty, słyszalną w promieniu 30 metrów oraz uciszającą wrzaskuny. Inteligentni nieumarli wolą unikać oświetla-

nego przez ten przedmiot obszaru, ale to nie oznacza, że nie są w stanie nań wejść.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *prawdziwe widzenie*, rozproszenie magii, *widmowy odgłos*; **Cena rynkowa:** 53 000 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Mikstura Horusa-Re: Osoba, która wypija tę miksturę, zaczyna świecić analogicznie do czaru *światła dnia*. W dowolnej chwili przed zgaśnięciem blasku może ona uwolnić całe światło w pojedynczym promieniu *słońca*, który jednocześnie kończy efekt *światła dnia*.

Poziom czarującego: 13; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *promień słońca*, *światło dnia*; **Cena rynkowa:** 6500 sz; **Waga:** +.

Mithrilowe dzwonki: Ten przedmiot składa się z 11 małych mithrilowych dzwonków umieszczonych na łańcuszku z mithrilu w kształcie bransoletki. Nosząca go osoba może odczepić dzwonek i rzucić nim na odległość do 12 metrów. Gdy dotrze on do celu, wówczas eksploduje czarem *snop dźwięku*. Dopóki na łańcuszku są przynajmniej trzy dzwonki, zapewnia on premię z okoliczności +2 do wszystkich testów Występów.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *snop dźwięku*, twórca musi być bardem; **Cena rynkowa:** 3700 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Młot zbrojmistrza: Mistrzowsko wykonane narzędzie zapewniające wykorzystującej je osobie premię z okoliczności +10 to testów Rzemiosła (zbrojmistrzostwo).

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, twórca musi być przynajmniej na 6. poziomie; **Cena rynkowa:** 2055 sz; **Koszt stworzenia:** 1055 sz + 80 PD; **Waga:** 4 kg.

Mrugające oko: Ten kawałek wypolerowanej kości można nosić na szyi jak amulet lub przyczepić do ubrania jak broszę. Osoba nosząca *mrugające oko* jest niepodatna na *wykrzykie myśli* oraz inne formy czytania w umyśle. *Zauroczenia* oraz przymusy nie wpływają na nią i są zwracane na rzucającego, jakby zadziało na nie *zawrócenie czaru* (przedmiot może zawrócić dowolną liczbę poziomów czarów).

Oku można też raz na dekadzie rozkazać *mrugnąć*, co natychmiast uwalnia błysk oślniewająco białego światła o sile jak czar *światła dnia*. W efekcie właściciel oka staje się na 1 rundę niepodatny na wszystkie zaklęcia, efekty czaropodobne oraz nadnaturalne, jakby był przez ten czas chroniony osobistym polem *antymagii*. Należy go traktować przez ten okres tak, jakby posiadał niemożliwą do pokonania odporność na czary przeciwko zaklęciom oraz efektom czaropodobnym oraz podobną niepodatność na efekty nadnaturalne.

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *pole antymagii*, *zawrócenie czaru*, *znieczulenie umysłu*; **Cena rynkowa:** 120 000 sz; **Waga:** -.

Naszyjnik błyskawicy: Naszyjnik mający postać srebrnego łańcuszka z siedmioma wypolerowanymi do połysku spiralami miedzianego drutu. Nosząca go osoba może odczepić spiralę i rzucić nią na odległość do 15 metrów, gdzie eksploduje jak czar *migocząca kula* (ST 14). Jedna ze spiral zjada 7k6 obrażeń, kolejne dwie - 5k6, zaś pozostałe cztery - 3k6. Im więcej obrażeń zadaje spirala, tym jest większa.

Jeżeli przedmiot znajduje się na szyi osoby, której nie powiedzie się rzut obronny przed magicznym atakiem elek-

trycznością, wówczas również *naszyjnik błyskawicy* musi wykonać rzut obronny (z premią +7) - nieudany oznacza, że wszystkie niewykorzystane spirale wybuchają naraz.

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *migocząca kula*; **Cena rynkowa:** 4350 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Naszyjnik kwasowych pereł: Ten magiczny przedmiot przypomina ciasną srebrną opaskę na szyję z wisiorkiem, na którym znajduje się siedem śnieżnobiałych pereł. Nosząca go osoba może odczepić dowolną z nich i cisnąć ją na odległość do 15 metrów, gdzie tworzy ona *kwasową burzę*. Jedna perła zadaje 9k6 punktów obrażeń, dwie - 7k6, kolejne dwie - 5k6, zaś ostatnie dwie - 3k6. Udany rzut obronny na Refleks (ST 19) zmniejsza obrażenia od każdej z pereł o połowę. Im więcej obrażeń zadaje perła, tym jest większa.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *kwasowa burza*; **Cena rynkowa:** 10 700 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Naszyjnik z łusek miedzianego smoka: Prosty naszyjnik mający postać miedzianego łańcuszka z przyczepionymi doń sześcioma łuskami miedzianego smoka w rozmiarach monet. Jeżeli nosząca go osoba dotknie łuski i wymówi słowo rozkazu, wówczas przez 24 godziny chroni ją *wytrzymałość żywiołowa (kwas)*. Takie użycie przedmiotu zużywa łuskę, a gdy wszystkie sześć zostanie wykorzystanych, wówczas naszyjnik staje się matowy i traci swoją magię.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *wytrzymałość żywiołowa*; **Cena rynkowa:** 570 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Naszyjnik z zębów natury: Rzemień z nanizanymi nań zębami lub kłami dzikich zwierząt. Gdy naszyjnik nosi druid posiadający zdolność *zwierzęcy kształt*, wówczas pozwala on przybrać raz dziennie postać zwierzęcia, którego zęby wchodziły w skład przedmiotu (jak *zwierzęcy kształt*).

Rzuć 1k10, by ustalić, jaki typ naszyjnika znaleziono.

1k10 Zwierzę

- 1 Niedźwiedź, czarny
- 2 Dzik
- 3 Krokodyl
- 4 Lampart
- 5 Jaszczurka, ogromna
- 6 Rekin, średni
- 7 Wąż, dusiciel
- 8 Wąż, średnia żmija
- 9 Wilk
- 10 Rosomak

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *polimorfowanie siebie* lub twórca musi być druidem przynajmniej na 7. poziomie; **Cena rynkowa:** 2900 sz; **Waga:** -.

Nóż twórcy łuków: To mistrzowsko wykonane narzędzie zapewnia użytkownikowi premię +10 do testów Rzemiosła (wytwarzanie łuków).

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, twórca musi być przynajmniej na 6. pozio-

mie; *Cena rynkowa*: 2055 sz; *Koszt stworzenia*: 1055 sz + 80 PD; *Waga*: 0,5 kg.

Obręcz introligatora: Diadem z niebiesko-zielonego metalu z wybity przedstawiający pusty zwój symbol Oghmy. Umożliwia on właścicielowi trzy razy dziennie korzystać z czytania magii, a ponadto noszący go bard zyskuje premię uświęconą +4 do testów wiedzy bardów.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, czytanie magii, twórca musi być bardem; *Cena rynkowa*: 2600 sz; *Waga*: —.

Ochronny kaptur: Ten wykonany z doskonałej czarnej tkaniny kaptur zakrywa górną część twarzy, a z tyłu zwisa do ramion. Na potrzeby ustalenia noszonych przedmiotów należy go traktować jak czapkę. Osoba w kapturze jest chroniona czarem *znieczulenie umysłu* i może działać jakby nosiła pierścień *swobodnego działania*. Ponadto każdego dnia może zawrócić sześć poziomów zaklęć analogicznie do *zawrżenia czar*.

Poziom czarującego: 15; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *swoboda ruchu*, *zawrżenie czar*, *znieczulenie umysłu*; *Cena rynkowa*: 200 800 sz; *Waga*: —.

Odnaka svirfneblina: Brosza z szarego kamienia, wysadzana nieoszlifowanymi szarymi klejnotami i owinięta matowym metalowym drutem. Noszący ją otrzymuje zdolność widzenia w ciemnościach na odległość 18 metrów oraz, wypowiadając słowo rozkazu, może raz dziennie użyć *zamazania* oraz *zmiany siebie* (obu jedynie na sobie). Właściciel otrzymuje też premię z okoliczności +10 do wszystkich testów Ukrywania na kamiennym terenie.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *niewidzialność*, *widzenie w ciemnościach*, *zamazanie*, *zmiana siebie*, twórca musi być svirfneblinem; *Cena rynkowa*: 17 480 sz; *Waga*: —.

Oko zguby druuth: Ten złoty kryształ ma rozmiar ludzkiej pięści. Pierwszy taki przedmiot stworzył czarodziej, którego przeciwnikiem był potężny druuth (dowodzona przez łupieżcę umysłów szajka doppelgängerów), ale od tego czasu wykonano wiele jego kopii. Ten kryształ świeci się na czerwono, jeżeli w promieniu 18 metrów od niego znajduje się doppelgänger, na niebiesko, gdy na tym obszarze pojawi się illithid, na fioletowo, jeżeli na taką odległość zbliżą się przedstawiciele obu tych ras. Trzymanym w dłoni kamień zapewnia premię za odporność +4 do wszystkich rzutów obronnych na Wolę. Raz dziennie z przedmiotu może wystrzelić czerwony promień (atak dotykowy na dystans), który zmusza doppelgängera do przybrania na 1k4+1 rund prawdziwej postaci, chyba że powiedzie mu się rzut obronny na Wytrwałość (ST16).

Poziom czarującego: 7; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, od-



Oko zguby
druuth

porność, polimorfowanie siebie, wykrycie myśli; *Cena rynkowa*: 18 000 sz; *Waga*: 1,5 kg.

Ornat potęgi: Te ceremonialne szaty kapłańskie zazwyczaj są skrojone tak, by pasowały dla wyznawców konkretnego bóstwa. Przedmiot występuje w dwóch wersjach: słabej i potężnej.

Słaby ornat potęgi zapewnia noszącej go osobie premię z odbicia +3 do KP oraz premię za odporność +4 do rzutów obronnych. Szata zapewnia też stały efekt *ochrony przed strzałami* (10/+1, bez limitu punktów obrażeń, którym zapobiegają), odporność na ogień 15 i pozwala posiadaczowi na użycie *spadania jak piórko*, gdy leci w dół przez co najmniej 3 metry.

Potężny ornat potęgi ma wszystkie moce słabszej wersji tego przedmiotu. Ponadto nosząca go osoba może na życzenie użyć *wymiarowych drzwi* oraz *prawdziwego widzenia*.

Poziom czarującego: 5; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *ochrona przed strzałami*, *odporność*, *prawdziwe widzenie* (tylko potężny), *spadanie jak piórko*, *tarcza wiary*, *wymiarowe drzwi* (tylko potężny), *wytrzymałość żywiołowa*; *Cena rynkowa*: 88 000 sz (słabszy), 200 000 sz (potężny); *Koszt stworzenia*: standardowy (słabszy), 112 500 sz + 7000 PD (potężny); *Waga*: —.

Pas Gwaerona: Ten pas wykonano z długich białych ludzkich włosów splecionych w linę. Nosząca go osoba może raz dziennie użyć *powietrznego spaceru* oraz — również raz dziennie — rozkazać, by jej broń do walki wręcz na 12 rund stała się *ognistym orężem* +1.

Poziom czarującego: 12; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *broń bóstwa*, *powietrzny spacer*; *Cena rynkowa*: 60 500 sz; *Waga*: 0,5 kg.

Pas lwów: Ten skórzany pas pozwala noszącej go osobie porozumiewać się z kotowatymi analogicznie do zaklęcia *rozmawianie ze zwierzętami*. Zyskuje ona również zdolność



Pas lwów

widzenie w słabym świetle, premię za biegłość +4 do wszystkich testów Charyzmy oraz testów umiejętności opartych na Charyzmie wykonywanych w celu wykorzystania się z kotowatymi, a także premię za biegłość +10 do testów Cichego poruszania oraz Upadania.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *widzenie w słabym świetle*, *rozmawianie ze zwierzętami*, *zwierzęca przyjaźń*; *Cena rynkowa*: 20 000 sz; *Waga*: 0,5 kg.

Pas mocy duchownego: Po raz pierwszy przedmioty te pojawiły się w Halruaa, tuż po zakończeniu Czasu Kłopotów i ten fakt czarodzieje uznali za znak powrotu Mystry. Na każdym z tych szerokich skórzanych pasów wybito z przodu święty symbol bóstwa i jedynie jego wyznawcy lub też osoby o takim samych charakterze co ten bóg

mogą nosić pas bezpiecznie. (Jeżeli przedmiot to część losowanego skarbu, zdecyduj lub ustal losowo, któremu bóstwu go poświęcono). Jeśli stworzenie niespełniające tego warunku założy ten pas, otrzyma jeden negatywny poziom, który należy brać pod uwagę dopóki pas nie zostanie zdjęty. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie można się go jednak pozbyć w żaden sposób (nawet czarem odnowienia) póki osoba nosi pas.

Wyróżnia się trzy typy tego przedmiotu. *Pas mocy duchownego* zapewnia właścicielowi premię z naturalnego pancerza +2 do KP oraz premię z usprawnienia +4 do Siły. *Pas mocy i ochrony duchownego* zapewnia te same efekty co *pas mocy duchownego* oraz rzuca raz dziennie na rozkaz posiadacza magiczny krąg przeciw złu (lub dobru, jeżeli pas poświęcono złemu bóstwu). *Pas świętej mocy* ma wszelkie cechy *pasa mocy i ochrony duchownego*, a ponadto nosząca go osoba może użyć raz dziennie słowa odwołania (działającego jedynie na właściciela i jego ekwipunek), które przenosi go do najbliższej świątyni poświęconej bóstwu związanemu z pasem.

Poziom czarującego: 6 (*pas mocy duchownego*), 6 (*pas mocy i ochrony duchownego*), 11 (*pas świętej mocy*); *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, bycza siła, korowa skóra, twórca musi być przynajmniej na 6. poziomie (*pas mocy duchownego*), jak *pas mocy duchownego* plus magiczny krąg przeciw złu (*pas mocy i ochrony duchownego*), jak *pas mocy i ochrony duchownego* plus słowo odwołania (*pas świętej mocy*); *Cena rynkowa*: 40 000 sz (*pas mocy duchownego*), 52 800 sz (*pas mocy i ochrony duchownego*), 104 000 sz (*pas świętej siły*); *Waga*: 0,5 kg.

Peleryna ognistej kąpieli: Ten jaskrawoczerwony płaszcz odporności +2 wyhaftowano motywami płomieni. Nosząca go osoba traktuje upały oraz obrażenia od ognia jakby była pod wpływem czaru *wytrzymałość żywiołowa* (ogień).

Poziom czarującego: 5; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, odporność, wytrzymałość żywiołowa, twórca musi być przynajmniej na 6. poziomie; *Cena rynkowa*: 6200 sz; *Waga*: 0,5 kg.

Peleryna zimy: Ten biały płaszcz odporność +2 podbito futrem śnieżnej barwy. Nosząca go osoba traktuje mrozy oraz obrażenia od zimna jakby była pod wpływem *wytrzymałości żywiołowej* (zimno).



Pierzasty hełm

Poziom czarującego: 5; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, odporność, wytrzymałość żywiołowa; *Cena rynkowa*: 6200 sz; *Waga*: 0,5 kg.



Pierzasty hełm:

Krzykliwe nakrycie głowy wykonane z sześciu dużych

piór oraz wielu mniejszych. Wyrwanie tych pierwszych z hełmu i rzucenie w powietrze ujawni ich magiczne moce. Każde z dwóch

zielonych piór wzywa 1k3 jastrzębie, każde z dwu niebieskich – 1k3 orły, natomiast każde z dwóch

złoty – ogromnego orła lub ogromną sowę (wybór posiadacza). Sprowadzone stworzenia

służą właścicielowi, jakby użył czaru *wezwanie naturalnego sojusznika*. Po wykorzystaniu moc pióra znika. Na potrzeby korzystania z przedmiotów magicznych ten należy traktować jak obręcz, czapkę lub hełm.

Poziom czarującego: 7; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, *wezwanie naturalnego sojusznika II*, *wezwanie naturalnego sojusznika III*, *wezwanie naturalnego sojusznika IV*; *Cena rynkowa*: 2900 sz; *Waga*: –.

Płaszcz bitwy: Ten wytrzymały płaszcz przetkano żelaznymi nićmi, za sprawą których delikatnie błyszczą. *Płaszcz bitwy* ma trzy moce. Po pierwsze, noszony zapewnia premię z pancerza +4 do KP. Po drugie, za pomocą

słowa rozkazu można go zmienić w żelazny drag (działa jak *drag* +1) lub z powrotem w płaszcz. Po trzecie, posiadacz może nakazać płaszczowi wykonanie próby rozbrojenia znajdującego się obok przeciwnika (akcja standardowa), w której stosuje się bazową premię do ataku właściciela, jakby miał on atut *Poprawione rozbrajanie* (przyjmuje się, że płaszcz ma ten sam rozmiar co nosząca go osoba). Jeżeli przedmiot dokona rozbrojenia, wówczas może odrzucić broń o 3 metry w dowolnym kierunku. Jest to akcja darmowa, która nie prowokuje okazynego ataku (odrzuconym orężem nie można wykonać ataku dystansowego).

Poziom czarującego: 3; *Wymagania*: Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie magicznej broni i pancerza, kocia gracia, magiczna



Płaszcz bitwy

broń, zbroja maga, twórca musi być przynajmniej na 8. poziomie; Cena rynkowa: 22 600 sz; Waga: 0,5 kg.

Płaszcz czarnych płomieni: Odłożony na bok, ten przedmiot wygląda jak płatanina grubych, czarnych pajęczyn, lecz po włożeniu wygląda się i przypomina płaszcz utkany z szorstkich nici. Wchłania on do czternastu ataków wyszczepiających energię (atak, który spowodowałby otrzymanie dwóch negatywnych poziomów liczy się za dwa ataki), po czym traci swe magiczne właściwości.

Poziom czarującego: 14; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *ochrona przed negatywną energią; Cena rynkowa: 11 800 sz; Waga: 0,5 kg.*

Płaszcz podróżny: Ten lekki szarozielony płaszcz zabezpiecza noszącą go osobę przed niektórymi niebezpieczeństwami i niewygodami podróży po dżicy. Chroni on właściciela przed zimnem jak czar *wytrzymałość żywiołowa (zimno)* oraz przed opadami, sprawiając, iż przykryta nim część ciała (od głowy do kolan) pozostaje sucha. Oprócz tego trzy razy dziennie osoba nosząca płaszcz może sięgnąć do kieszeni i wyciągnąć racje wystarczające, by się najęść. Z innej kieszeni może ona wyjąć zakorkowaną litrową metalową flaszkę, która wytwarza albo czystą, zimną wodę, albo posłodzoną gorącą herbatę. Tworzy ona do 8 litrów napoju na dzień. Wypełnia się jedynie po ponownym włożeniu do kieszeni płaszcza. Oddzielona od płaszcza lub posiadaczka traci magiczne właściwości. Wreszcie, po wymówieniu przez właściciela słowa rozkazu, płaszcz może raz dziennie powiększyć swe rozmiary tworząc jednoosobowy namiot.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *powiększenie, stworzenie wody i jedzenia, wytrzymałość żywiołowa; Cena rynkowa: 1200 sz; Waga: 0,5 kg.*

Płaszcz Wojennego Czarodzieja: Ten świetnie skrojony czarny płaszcz (zwany również przeciwdeszczowym) zwisa aż do połowy łydki. Układa się on na torsie i przykrywa ramiona, ma wysoki kołnierz i oddzielną, naciągana pelerynę. Po prawej stronie kołnierza wyhaftowano podniesioną srebrną ludzką dłoń w kole, na lewym zaś purpurowego smoka. Drugi taki smok wyhaftowany jest na szczycie kaptura (widać go na plecach, gdy kaptur opada na plecy). Płaszcz stale zapewnia noszącemu go następujące korzyści: *widzenie w ciemnościach* *spadanie jak piórko* (tylko na siebie) oraz *wytrzymałość żywiołowa (zimno)*. Raz dziennie właściciel może użyć *ochrony przed strzałami, postania, słabszej ochrony przed żelazem* oraz *wymiarowych drzewi*.

Zazwyczaj takie płaszcze noszą jedynie cormyrscy Wojenni Czarodzieje, szlachta oraz specjalnie wybrani agenci, chociaż biorąc pod uwagę niedawne kłopoty Cormyru, prawdopodobnie zostały złupione i mogły wpaść w różne ręce.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *ochrona przed strzałami, postanie, słabsza ochrona przed żelazem, spadanie jak piórko, widzenie w ciemnościach, wymiarowe drzewi, wytrzymałość żywiołowa; Cena rynkowa: 30 375 sz; Waga: 0,5 kg.*

Półksiężyc Yornara: Ten kawałek wytłoczonej skóry wydaje się bardzo stary i zniszczony przez pogodę. Nazwę zawdzięcza sławnemu tropicielowi Mielikki (którego imię zdobi również jeden z jej legendarnych świętych tekstów). Półksiężyc trafiał do wielu rąk i powstało wiele przedmiotów o tej samej mocy. Przez wymówienie właściwego słowa rozkazu posiadacz może użyć na życzenie *wykrycie truci-*

zny, sprawić, iż półksiężyc rozbłyśnie na życzenie ogniem faerie, albo też użyć raz dziennie każdego z następujących czarów: drzewny krok oraz większy magiczny kiel.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *drzewny krok, ogień faerie, większy magiczny kiel, wykrycie trucizny; Cena rynkowa: 27 700 sz; Waga: 0,5 kg.*

Proch dymny: Magiczna alchemiczna substancja przypominająca proch strzelniczy. Pali się gwałtownie, ale nie jest wybuchowa (choć można jej użyć do stworzenia granatów i bomb). Płonący *proch dymny* oświetla obszar w promieniu 9 metrów. Ogień płonie rundę na każde 30 gramów proszku.

Chcąc raz wystrzelić z broni palnej należy zużyć 30 gramów *dymnego prochu*. Jeżeli kiedykolwiek się go zmoczy, wówczas nigdy więcej nie zapłonie i nie będzie można go użyć do wystrzelenia pocisku.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *ranga 9 lub więcej w Alchemii; Cena rynkowa: 16 sz; Waga: 0,5 kg.*

Proszek dyspersji: Przypomina on inne typy magicznych proszków. Rzucona w powietrze garść tej substancji tworzy chmurę wysokości 3 metrów, długości 3 metrów oraz szerokości 3 metrów. Ataki promieniami wchodzące lub przechodzące przez ten obszar mają szansę chybiecia w wysokości 50%. Proszek szybko opada i staje się bezużyteczny. Za każdą pełną rundę, przez którą unosił się on w powietrzu, szansa chybiecia zmniejsza się o 10%. Po pięciu rundach chmura znika.

Poziom czarującego: 3; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *skrzący pył, zamazanie; Cena rynkowa: 2100 sz; Waga: -.*

Radosna pieśń gwiazd: Pierwsze z tych przedmiotów stworzyli zagorzali wyznawcy Lliry oraz Milila. Wyglądają one jak wykonane ze srebra zwoje oznaczone symbolami Milila (wykonane z liści harfa) oraz Lliry (trzy sześcioramienne gwiazdy). Na zwoju znajdują się również partytura oraz słowa inspirującej pieśni. Gdy bard ją zaśpiewa, wówczas pozwala mu ona na użycie muzyki bardów dodatkowy raz w ciągu dnia, zyskując przy tym premię uświęconą +5 do tego dodatkowego testu Występów.

Poziom czarującego: 10; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *sugestia, zachwyt, twórca musi być bardem przynajmniej na 10. poziomie; Cena rynkowa: 5800 sz; Waga: -.*

Relikwiarz duchowieństwa: Istnieją dwie wersje tego przedmiotu – słaba oraz potężna. Każda z nich ma postać małej szkatułki z kości słoniowej, w której schowano święty tekst. Każdy relikwiarz pozwala noszącej go osobie maksymalizować (analogicznie do atutu Maksymalizacja czaru) dowolne trzy zaklęcia objawień, które może ona rzucić danego dnia i nie wymaga to komórki na czary wyższego poziomu. Właściciel decyduje czy chce maksymalizować czar w chwili jego rzucania. Słaby relikwiarz wpływa na czary do 3. poziomu, a potężny na czary do 6. poziomu. Przedmiot zawiązuje się na czole (liczy się wtedy jak obręcz) lub ramieniu (uznaje się go wówczas za karwasz).

Poziom czarującego: 17; Wymagania: Maksymalizacja czaru, *Stworzenie cudownej rzeczy; Cena rynkowa: 27 200 sz (słaby), 108 000 sz (potężny); Waga: -.*

Ręczna harfa: Małe instrumenty bardzo popularne wśród Harfiarzy – i to nie tylko z racji nazwy. Są

drewniane, mają kształt półksiężyca, wielkość ludzkiej dłoni i metalowe struny. Może ich użyć każdy, kto umie zagrać melodię na instrumencie strunowym. Różne dźwięki i struny tworzą przedstawione dalej efekty dźwiękowe (muzyk odkryje wszystkie moce w ciągu około 10 minut gry). Grający na harfie może wykorzystać tylko jeden z nich w rundzie.

- *Tańczące światła*, jak czar.
- Nieumarłe stworzenia znajdujące się w promieniu 3 metrów* podlegają karze ze szczęścia -2 do wszystkich testów ataków oraz obrażeń.
- Wszystkie stworzenia w promieniu 3 metrów* na 1 rundę otrzymują premię ze szczęścia +2 do rzutów obronnych przeciwko efektom nekromantycznym oraz przymusom.
- Stworzenia w promieniu 3 metrów* nie mogą zostać poddane nowym efektom *zauroczeń*. *Zauroczone stworzenia* są oszołomione, jeżeli znajdują się w promieniu do 3 metrów. Oba efekty trwają przez 1 rundę.
- Raz dziennie użytkownik może wykorzystać *wymiarowe drzwi*.

Efekty oznaczone gwiazdką (*) zwiększają zasięg do 6 metrów, jeżeli na harfie gra osoba posiadająca zdolność muzyka bardów.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *magiczny krąg przeciw złu*, *tańczące światła*, *wymiarowe drzwi*; **Cena rynkowa:** 25 000 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Rękawica furii: Ta pojedyncza wykuta z żelaza rękawica zapewnia noszącej ją osobie następujące korzyści:

- Posiadaczka stale otacza niewidzialne, lecz namacalne pole mocy dające premię z pancerza +2 do KP. Poza tym ta ochrona działa jak zaklęcie *zbroja maga*.
- Raz na trzy dni właściciel może rzucić czar *magiczny pocisk* (jak czarujący 1. poziomu).
- Również raz na trzy dni posiadacz może wykonać cios bojowy. Ten atak dotykowy wręcz zadaje 2k8+2 obrażeń od mocy. Jego ofiara musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST22) – nieudany oznacza powalenie na ziemię – oraz rzut obronny na Wytrwałość (ST 22) – nieudany oznacza otumanienie na 1k4 rundy.

Noszący może również użyć raz rękawicy i automatycznie uzyskać rezultat 50 w dowolnym teście Siły. Wykorzystanie tej mocy sprawia, iż rękawica rozpada się w pył.

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *magiczny pocisk*, *zaciśnięta pięść Bigby'ego*, *zbroja maga*; **Cena rynkowa:** 22 000 sz; **Waga:** 1 kg.

Rękawiczki błyskawicy: Te giętkie skórzane rękawiczki pokrywają małe miedziane nitki. Trzy razy dziennie ich właściciel może wykonać atak dotykowy na dystans (zasięg 9 metrów), który zadaje 1k8+5 obrażeń od elektryczności. Posiadacz otrzymuje do tego ataku premię +3, jeżeli jego ofiara nosi metalową zbroję (lub też jest wykonana z metalu, niesie dużo metalu i tak dalej).

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *wstrząsający chwyt*; **Cena rynkowa:** 8000 sz; **Waga:** –.

Rękawiczki zrównoważonych rąk: Te wspaniałe skórzane rękawiczki pozwalają noszącej je osobie walczyć, jakby miała ona atuty Walka dwoma rodzajami broni oraz Oburęczność. Jeżeli posiada ona już pierwszy z wymienionych, wówczas może wykonać drugą ręką dodatkowy atak, jakby miała atut Poprawiona walka dwoma rodzajami broni.

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *szusznna potęga* lub *transformacja Tensera*; **Cena rynkowa:** 18 000 sz; **Waga:** –.

Sakiewka ducha wroga: Tę skórzaną sakiewkę zakłada się jak naszyjnik. Zawiera ona przedmioty dostrojone do pojedynczego typu stworzeń (wynaturzeń, zwierząt, bestii i tak dalej). Sakiewka dostrojona do humanoidów lub przybyszów musi podlegać węższej definicji, zgodnie z opisem zdolności tropiciela ulubiony wróg w *Podręczniku Gracza*. Stworzenie nie noszące *sakiewkę ducha wroga* otrzymuje premię za biegłość +1 do ataków przeciwko stworzeniom danego typu.

Tropiciela, którego ulubiony wróg jest taki sam jak typ związany z *sakiewką ducha wroga*, należy traktować jakby miał w swej klasie pięć poziomów więcej – oczywiście na potrzeby ustalenia premii do testów obrażeń oraz umiejętności względem owego ulubionego wroga (w praktyce oznacza to zwiększenie premii o +1).

Jeżeli sakiewkę tę nałoży stworzenie należące do dostrojonego do niej rodzaju, wówczas otrzymuje ono negatywny poziom, który utrzymuje się dopóki nosi sakiewkę, znika w chwili jej zdjęcia. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie można go jednak zwalczyć w żaden sposób (nawet czarem *odnowienia*) dopóki dana istota nosi sakiewkę.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *wykrycie zwierząt lub roślin*, twórca musi być tropicielem o ulubionym wrogu identycznym co typ istot związanych z sakiewką; **Cena rynkowa:** 2100 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Serce bestii: Przedmiot zazwyczaj tworzony przez kapłanów Malara, ostatnio pojawia się również w rękach innych osób. Jest to serce drapieżnika – uwędzone i magicznie opracowane. Zapewnia ono stworzeniu, które je zje, efekty *boskiej mocy*. Jeżeli ma ono bazową premię do ataku +10 lub większą, wówczas otrzymuje również premię +1 do testów ataku.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *boska moc*; **Cena rynkowa:** 2000 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Skarabeusz migoczących aur: Ten wielobarwny klejnot tworzy w promieniu 27 metrów łatwo zauważalne pole zdeprawujących się aur. Wielość aur blokuje próby wykrywania magii lub charakteru na tym obszarze. Nawet czar *prawdziwe widzenie* nie jest w stanie wykryć aury charakteru w obszarze działania skarabeusza, chyba że zostanie rzucony na poziomie czarującego 16. lub wyższym.

Raz dziennie właściciel, wypowiadając słowo rozkazu, może stać się niewidzialny, jakby korzystał z czaru *niewidzialność* (efekt działa tylko na niego).

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *niewidzialność*, *niewykrywalność*, *wprowadzenie w błąd*; **Cena rynkowa:** 45 000 sz; **Waga:** –.

Skrzydłata maska: Krawędzie tej zasłaniającej całą twarz maski wykonano na podobieństwo piór lub skrzydeł. Noszący ją może używać *lotu* na życzenie, ale wówczas świeci białym światłem (jak czar *światło*). Na potrzeby noszenia

magicznych przedmiotów maskę należy traktować jak parę soczewek.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *lot, światło*; **Cena rynkowa:** 13 000 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Skrzydła bólu: Z tego burego płaszcza można trzy razy dziennie wystrzelić w jedną istotę pocisk z szarego światła, które działa albo jak czar *zagłada*, albo jak *promień osłabienia* (decyduje właściciel). Ponadto przedmiot funkcjonuje jak *piersień piórkospadania*, ale jedynie wtedy, gdy zdoła rozpostrzeć się na całą swą szerokość 4,5 metra (zrobi to automatycznie, jeżeli będzie miał dość miejsca).

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *promień osłabienia, spadanie jak piórko, zagłada*; **Cena rynkowa:** 17 500 sz; **Waga:** 1 kg.

Stoik przypraw: Wędrowcy bardzo sobie cenią ten stonkowo zwykły przedmiot, gdyż pozwala on wytworzyć dowolną przyprawę, nawet rzadką – tyle że należy ją natychmiast zużyć (w ciągu 1 rundy) do przygotowania jedzenia lub napoju. Każda stworzona i nieużyta w tym czasie przyprawa znika. *Stoik przypraw* ciągle się napęnia, więc posiadacz nie musi się obawiać, że skończą mu się przyprawy.

Przyprawa oczyszcza każde jedzenie i napój analogicznie do czaru *oczyszczenie jedzenia i wody*. Ponadto jado i napitki przygotowane przy użyciu przypraw z tego stoika zapewniają pomniejsze leczenie i zapobiegają chorobom wśród maksymalnie 12 osób, które je spożyły. Zjedzenie posiłków czy wypicie napojów przygotowanych z przyprawami leczy 1 punkt wytrzymałości i zapewnia na następne 4 godziny premię za odporność +4 do rzutów obronnych przeciwko chorobom. Stoik może wytworzyć dość przypraw, by ugotować do trzech takich leczących posiłków dziennie. Przyprawy wpływają na daną osobę jedynie raz na dzień.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *leczenie drobnych ran, oczyszczenie jedzenia i wody*; **Cena rynkowa:** 5600 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Słowo mocy chaosu: Zwykle ten przedmiot ma postać kamiennej tabliczki pokrytej magicznymi runami. Każde stworzenie, które spędzi 1 minutę lub więcej na studiowaniu run, rozumie cel ich powstania. Jeżeli bada je przez kolejną godzinę, wówczas runy znikają, zaś ono zdobywa możliwość wypowiedzenia słowa mocy (zdolność nadnaturalnej). Każde wypowiedzenie słowa działa analogicznie do *berta cudów* i powoduje u użytkownika trwałe wysączenie 1 punktu Roztropności. Gdy Roztropność użytkownika osiągnie 0, wówczas popada on w szaleństwo, zamykając się w świecie pełnym koszmarów sennych, z których nie może się obudzić.

Stworzenie, które zna słowo, nie może przekazać jego znaczenia komuś innemu bez poświęcenia sz oraz PD potrzebnego, by w praktyce stworzyć kolejną kopię wyrazu. Może ono również użyć czaru *życzenie* (lub podobnej magii), by przekazać wiedzę o runie wprost do umysłu chętnej istoty.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *zakłopotanie*, twórca musi być chaotyczny; **Cena rynkowa:** 12 000 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Smoczy wywar: Ta mikstura wytwarzana jest w dziesięciu różnych odmianach, po jednej dla każdego z podstawowych gatunków smoków.

k%	Elikzir	Cena rynk.
01-10	Czarny (strumień kwasu długości 24 metrów, 12k4 obrażeń, ST 23)	2300 sz
11-20	Niebieski (strumień błyskawic długości 30 metrów, 12k8 obrażeń, ST 25)	4500 sz
21-30	Zielony (stożek kwasu długości 15 metrów, 12k6 obrażeń, ST 25)	3500 sz
31-40	Czerwony (stożek ognia długości 15 metrów, 12k10 obrażeń, ST 23)	5500 sz
41-50	Biały (stożek zimna długości 12 metrów, 6k6 obrażeń, ST 23)	1200 sz
51-60	Mosiężny (strumień ognia długości 24 metrów, 6k6 obrażeń, ST 23)	1200 sz
61-70	Spizowy (strumień błyskawic długości 30 metrów, 12k6 obrażeń, ST 25)	3500 sz
71-80	Miedziany (strumień kwasu długości 24 metrów, 12k4 obrażeń, ST 24)	2400 sz
81-90	Złoty (stożek ognia długości 15 metrów, 12k10 obrażeń, ST 26)	5600 sz
91-100	Srebrny (stożek zimna długości 15 metrów, 12k8 obrażeń, ST 26)	4600 sz

Każdy smok, który wypije ten eliksir, zyskuje jedno użycie danej broni oddechowej. Można z niego skorzystać w dowolnej chwili – w swoim momencie inicjatywy w następnej rundzie oraz jeszcze przez godzinę po wypiciu mikstury. Jeżeli przed wykorzystaniem mocy pierwszego eliksiru wypije drugi, wówczas efekt pierwszego *smoczego wywaru* zostaje stracony.

Dla osoby niebędącej smokiem, ten eliksir ma paskudny smak, lecz poza tym jest nieszkodliwy.

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *czarujący poziom co najmniej 12*; **Waga:** –.

Soczewki ciemności: Te dwie soczewki z ciemnego szkła dopasowują się do oczu użytkownika. Nosząca je osoba otrzymuje premię z okoliczności +4 do rzutów obronnych przeciwko efektom czarów światła oraz iluzji (wzorów), a także wszelkim innym wykorzystującym światło efektem oślepiającym (takim jak *pryzmatyczna ściana*).

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *ciemność, odporność*; **Cena rynkowa:** 7700 sz; **Waga:** –.

Szarfa wyznawców Sune: Szkarłatna szarfa utkana z delikatnych czerwonych nici oraz cienkiego złotego drutu. Zapewnia premię z usprawnienia +2 do Charyzmy oraz premię z odbicia +2 do KP, a także pozwala noszącemu na stworzenie raz dziennie *ognistej dłoni*.

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *ognista dłoń, tarcza wiary, zachwyt*; **Cena rynkowa:** 19 600 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Szklana czaszka Orbakha: Szklana pusta czaszka nadająca się na kufel, którą stworzył thayański mieszkaniec Myth Drannor. Może za jej sprawą rzucić trzy razy dziennie *przeszkodzenie nieumarłemu*, a raz dziennie *wyczerpanie* oraz *całun nieśmierci*.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *całun nieśmierci, przeszkodzenie nieumarłemu, wyczerpanie*; **Cena rynkowa:** 15 700 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Tabliczka czaszki: Na tym dysku z kości słoniowej wyrzeźbiono wyobrażenie szczerzącej się czaszki i wyłożono ją czarną emalią, by stworzyć przypominające tarczę tło. Tabliczka noszona na naszyjniku z ludzkich kości palców pozwala posiadaczowi na rzucenie raz dziennie czarów ostatnie tchnienie



Szklana czaszka Orbakha

oraz wykrzykie nieumarłego. Nieumarli atakujący właściciela podlegają karze -2 do testów ataku.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, modlitwa, ostatnie tchnienie, wykrzykie nieumarłego; **Cena rynkowa:** 9200 sz; **Waga:** 1 kg.

Talizman smoczej czaszki: Ten metalowy amulet ma kształt smoczej czaszki. Jeżeli nosząca go osoba wymówi słowo rozkazu, wówczas wraz z dwoma innymi stworzeniami dotykającymi talizmanu zostaje ochroniona czarem niewidzialność dla nieumarłych przez następne 30 minut (ochrona działa dopóki istoty dotykają amuletu).

Te amulety tworzą członkowie Kultu Smoka, chcąc pomóc niepotrafiącym rzucać czary sprzymierzeńcom omijać pomniejszych nieumarłych strażników znajdujących się w fortecach tej organizacji.

Poziom czarującego: 3; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, niewidzialność dla nieumarłych; **Cena rynkowa:** 4000 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Tatuaż mnicha: Tatuaż zazwyczaj przedstawiający zwierzę lub bestię istotną dla mnichów z danego klasztoru. Dobrymi przykładami są tygrys, smok, wąż, żuraw, małpa i tak dalej. Tatuaż zwiększa obrażenia bez broni, szybkość oraz KP noszącego go mnicha, jakby był on na poziomie o cztery wyższym. Zatem 7-poziomowy mnich zadaje obrażenia, porusza się oraz unika trafienia jakby był mnichem 11. poziomu. Zwiększeniu nie ulegają jednakże żadne inne zdolności, włączając w to bazową premię do ataku. Moc tego tatuażu nie kumuluje się ze zdolnościami z innego tatuażu mnicha, nie obdarza on też żadnymi zdolnościami postaci, która nie należy do rzeźzonej klasy. Tatuaż nie zajmuje miejsca ekwipunku (patrz Ograniczenie posiadania przedmiotów magicznych na stronie 176 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*).



Tatuaż mnicha

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, twórca musi być mnichem przynajmniej na 10. poziomie; **Cena rynkowa:** 80 000 sz; **Waga:** -.

Torba głazów: W chwili znalezienia w sakwie znajdują się 1k4 kamienie wielkości kulek do procy (w dopiero co stworzonej są dokładnie cztery). Po rzuceniu (przyrost zasięgu 3 metry), kamień z torby głazów rośnie do rozmiarów głazu wystrzelonego z lekkiej katapulty i zadaje 3k6 obrażeń. Jeżeli atak chybi, wówczas potraktuj go jak atak bronią wybuchową. Gdy wszystkie cztery kamienie zostaną rzucone, magia torby znika.

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, skurczenie przedmiotu; **Cena rynkowa:** 1200 sz; **Waga:** -.

Wisior jednoróżca: Ten srebrny wisior nosi symbol Lurue, bogini-jednoróżca mówiących bestii. Nosząca go osoba może raz dziennie rzucić leczenie średnich ran oraz neutralizację trucizny. Paladyn noszący wisior na potrzeby zdolności nakładanie rąk ma Charyzmę większą o 4 punkty.

Poziom czarującego: 7; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, leczenie średnich ran, neutralizacja trucizny, zachwyty; **Cena rynkowa:** 28 000 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Włosienica Ilmatera: Gruba koszula wykonana z brązowego, szorstkiego włosia. Nosząca ją osoba podlega karze -2 do Zręczności, ale jednocześnie zapewnia jej premię z naturalnego pancerza +3 do KP. Właściciel może też raz dziennie użyć zaklęcia leczenie poważnych ran, ale czar ten może rzucić jedynie na inną istotę, nie zaś na siebie.

Poziom czarującego: 9; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, korowa skóra, leczenie poważnych ran, twórca musi być przynajmniej na 9. poziomie; **Cena rynkowa:** 17 400 sz; **Waga:** -.

Zapinka zwierzęcych kształtów: Ten długi na 7,5 centymetra złoty łańcuszek działa jedynie po przyłączeniu go do amuletu (lub podobnego przedmiotu) bądź kamizelki (lub podobnego przedmiotu). Zapinka zapobiega przyłączeniu doń przedmiotowi przed wtopieniem się w nową formę noszącej go osoby, gdy użyje ona magii transformującej (takiej jak polimorfowanie siebie lub zdolność zwierzęcego kształtu druida). Dzięki temu rzeczoności przedmiotu można używać nawet w nowej formie. Na przykład, druid z zapinką zwierzęcych kształtów przyłączoną do wisiora roztropności może przybrać kształt wilka (który normalnie nie używa ekwipunku), zachowując w pełni funkcjonalny wisior w normalnej formie. Trzeba pamiętać, że niektóre kształty mogą mieć nie najlepszy wpływ na pewne przedmioty (na przykład forma żywiołaka ognia na naszyjnik kul ognistych).

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, polimorfowanie siebie lub twórca musi posiadać zdolność zwierzęcy kształt; **Cena rynkowa:** 4000 sz; **Waga:** -.

Zielonooka rękawica Xvima: Na grzbiecie tej czarnej rękawicy z czarnej wytrzymałej skóry osadzono dwa duże zielone klejnoty, które przypominają wpatrujące się oczy. Posiadacz rękawicy otrzymuje zdolność widzenia w ciemnościach (18 metrów), a każdy z klejnotów raz dziennie może rozświetlić się czarem światła. Wła-

ściel może też rzucić *widmowego zabójcę*, ale moc ta działa jedynie raz (przy czym rękawica zachowuje pozostałe zdolności). Rękawica nie ogranicza umiejętności rzucania czarów.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *światło, widmowy zabójca, widzenie w ciemnościach*; **Cena rynkowa:** 11 800 sz; **Waga:** 1 kg.

Złoty kielich Lathandera: Wspaniały kielich z czystego złota ozdobiony symbolem słońca unoszącego się nad kwitnącą różą. Na rozkaz rozświetla się analogicznie do efektu *światła dnia*. Posiadacz może też rozkazać kielichowi stworzyć *krąg leczniczy*, co zużywa jeden ładunek. Nawet po wykorzystaniu wszystkich trzech ładunków kielicha, zachowuje on moc tworzenia *światła dnia*.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *krąg leczniczy, światło dnia*; **Cena rynkowa:** 29 500 sz; **Waga:** 1 kg.

Znaczek Harfiarzy: Istnieją dwa rodzaje tych brosz: słabe oraz potężne. Na potrzeby noszenia przedmiotów należy je traktować jak broszki.

Słabe znaczki Harfiarzy zazwyczaj wykonane są ze srebra. Otrzymują je nowi członkowie organizacji, a działają analogicznie do *piersienia umysłowej tarczy*.

Potężne znaczki Harfiarzy są wykonywane ze wzmocnionego magią srebra, przez co zyskują trwałość stali (patrz Tworzenie przedmiotów magicznych, dalej). Osobę noszącą taką broszę nieustannie chronią następujące efekty.

- Niepodatność na magiczne pociski.
- Niewykrywalność.
- Odporność żywiołowa (elektryczność).
- Niewykrywalny charakter.
- Premia za odporność +5 do rzutów obronnych przeciwko efektom wpływającym na umysł.

Jeżeli *potężny znaczek Harfiarzy* założy złe stworzenie, wówczas stanie się on czarny i zacznie wydawać fałszywie brzmiące, metaliczne dźwięki (kara -10 do testów Cichego poruszania).

Poziom czarującego: 3 (słaby), 5 (potężny); **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *niewykrywalność* (słaby), Stworzenie cudownej rzeczy, *niewykrywalność, niewykrywalny charakter, ochrona przed żywiołami, odporność, tarcza, widmowy głos, wykrycie zła* (potężny); **Cena rynkowa:** 8000 sz (słaby), 79 000 (potężny); **Koszt stworzenia:** Standardowy (słaby), 39 625 sz + 3150 PD (potężny); **Waga:** -.

Artefakty

Sekrety tworzenia tych przedmiotów, jeżeli kiedykolwiek były znane śmiertelnym istotom, utracono w otchłani czasu. Niektóre z nich są wyjątkowe lub ostatnie ze swego rodzaju. W przypadku innych przetrwało jedynie kilka sztuk danego typu, rozrzuconych po krainach Faerunu.

opisy słabych artefaktów

Na najbliższych stronach opisano kilka znanych słabych artefaktów.

Amulet zielonego kamienia: Bardzo cenione przedmioty mające postać zielonych kamieni o wielkości pięści, zazwyczaj obrobionych w jakiś obły kształt, choćby spłaszczone jakko, a czasami mających formę tarczy czy hełmu. Osoba nosząca *amulet zielonego kamienia* jest chroniona czarem *znieczulenie umysłu*.

Posiadacz otrzymuje również premię za odporność +4 przeciwko efektom nekromancji oraz efektom, które przeniosłyby go do innego miejsca lub wymiaru. Jeżeli taki efekt nie daje prawa do rzutu obronnego (na przykład czar *labirynt*), wówczas właściciel może wykonać rzut obronny na Wolę (ST 20) – udany oznacza zanegowanie efektu.

Amulet zielonego kamienia należy nosić tuż przy skórze. W trakcie działania jasno świeci.

Poziom czarującego: 15; **Waga:** -.

Berło uderzenia: Tego typu urządzenia powstawały w Netherilu. Nowe stworzone *berło uderzenia* ma 50 ładunków, ale większość z nich ma setki lat i zostało w nich zazwyczaj 1-10 ładunków. Są to przedmioty samoidentyfikujące, obdarzone następującymi mocami:

Trzymająca berło osoba jest niepodatna na ogień i błyskawice.

Trzymający berło nie może zostać powalony czy przesunięty przez żaden wybuch lub detonację. Użytkownik otrzymuje połowę obrażeń od wszelkich wybuchów, takich jak efekt *rogu jerychońskiego*, detonacji *prochu dymnego* lub też działania innego *berła uderzenia* (po udanym rzucie obronnym 1/4 obrażeń).

Wykonując berłem udany atak dotykowy wręcz, może otumanić cel. Dotknięte stworzenie może uniknąć tego efektu, wykonując udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 20). Jeżeli rzut obronny się nie powiedzie, wówczas ofiara jest otumaniona na 1k4 rundy. Ta moc zużywa 1 ładunek.

Użytkownik może uderzyć przeciwników bezgłośnie falą mocy w stożku długości 9 metrów. Ofiary automatycznie otrzymują 2k6 obrażeń i muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 20) – nieudany oznacza przewrócenie. Ta moc zużywa 2 ładunki.

Właściciel może wymierzyć potężne uderzenie w dowolne stworzenie lub przedmiot, wykonując udany atak dotykowy wręcz. Ten dotyk zadaje 5k6 obrażeń; udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 20) zmniejsza ich liczbę o połowę. Potężne uderzenie jest w stanie uszkodzić każdy konstrukt, a jeśli nie powiedzie mu się rzut obronny, zostaje on zniszczony. Ta moc zużywa 4 ładunki.

Poziom czarującego: 13; **Waga:** 3 kg.

Berło Valmaxiana: Ten potężny przedmiot obdarza osobę rzucającą zaklęcia dodatkową komórką na czary z każdego poziomu, z którego dostępnego jej poziomu. W trakcie przygotowywania czarów (a w przypadku bardów lub zaklinaczy – podczas przygotowywania umysłu) musi ona trzymać berło w dłoni, a potem cały czas mieć je w ekwipunku. Jeżeli przestanie nosić ten przedmiot, wówczas dodatkowe przygotowane czary przepadają, a dodatkowe komórki znikają. Nie wpływa to na już rzucone czary. Na przestrzeni 24 godzin berło obdarza dodatkowymi komórkami na czary tylko jedno stworzenie.

Chociaż ta wersja berła działa dla czarów poziomów od 0. do 9., to podobno istnieją jego słabsze wersje stworzone przez bardów, paladynów oraz tropicieli, wpływające jedynie na poziomy zaklęć dostępnych dla tychże klas.

Poziom czarującego: 17.

Błyskotnik: Z wyglądu są to skrzące się klejnoty trzymane w klatkach z kunsztownie splecionego drutu. W praktyce są to małe obszary martwej magii, trzymane w magicznym opakowaniu.

Gdy *błyskotnik* dotyka odkrytego ciała stworzenia, wówczas może ono zażyczyć sobie pozbycia się wszelkich wpływających nań magicznych efektów, tak jakby zadziało *większe rozproszenie*. (Kończą się zarówno efekty korzystne, jak i szkodliwe). Użytkownik, który chce wykorzystać ten efekt, musi być przytomny.

Ewentualnie właściciel może na życzenie stać się na 3 rundy niepodatny na wszelkie zaklęcia, efekty czaropodobne oraz nadnaturalne. Posiadacz w praktyce ma odporność na czary nie do przełamania przez zaklęcia i efekty czaropodobne oraz podobną ochronę przed efektami nadnaturalnymi.

Błyskotnika można użyć bezpiecznie jedynie trzy razy każdego dnia. Każde następne wykorzystanie przedmiotu danego dnia trwale wysusza 1 punkt Budowy właściciela.

Poziom czarującego: 20; Waga: —.

Jaśniejący kamień: Rzemieślnicy krasnoludów i gnomów tworzyli te potężne przedmioty w starożytnych czasach. Mają one owalne kształty i wiele ścianek rozmiaru mniej więcej ludzkiej dłoni, a są wykonane ze szkła lub bursztynu. Te sztuczne kryształy okazują się być niewiarygodnie twarde i wytrzymałe. *Jaśniejący kamień* ma trwałość 60 oraz 60 punktów wytrzymałości.

Ten przedmiot stale świeci analogicznie do czaru *światła dnia*. Ten blask neguje i rozprasza dowolny efekt ciemności rzucony na 9. lub niższym poziomie czarującego. Umieszczenie *jaśniejącego kamienia* w nieprzezroczystym pojemniku blokuje światło.

Jaśniejący kamień jest w stanie naładować dowolny wymagający ładunków przedmiot. Wystarczy go jedynie umieścić na takim przedmiocie. Wówczas kamień przyłącza się do danej rzeczy niczym magnes do metalu. Nie może odpaść przypadkowo, ale można go zdjąć. Za każde 10 minut, przez które *jaśniejący kamień* jest przyczepiony do przedmiotu, odzyskuje 1 ładunek aż do maksymalnej ich liczby. Każdy ładunek przywrócony przedmiotowi zużywa 1 ładunek *jaśniejącego kamienia*. W przypadku przedmiotów, które mogą ulec przeładowaniu (jak *laska magów*), dochodzi do niego, jeżeli zbyt długo będą dotykały tego artefaktu.

Magiczne przedmioty, które nie mają ładunków, ale pozwalają na ograniczoną liczbę użyć pewnych mocy dziennie, również czerpią energię z *jaśniejącego kamienia*. Jeżeli przedmiot dotyka artefaktu przez 10 minut, wówczas zdolności przedmiotu można użyć dodatkowo raz dziennie. Każde takie zwiększenie o jeden limitu kosztuje *jaśniejący kamień* 7 ładunków.

Krasnoludy oraz gnomy, potrafiące rzucać czary objawień, mogą na życzenie wypuścić z *jaśniejącego kamienia* promień mocy długości do 27 metrów. Zadaje on każdemu

stworzeniu i każdemu przedmiotowi 6k6 obrażeń. Takie wykorzystanie artefaktu zużywa jeden ładunek.

Jeden *jaśniejący kamień* może ładować inny. W tym celu żywa istota musi trzymać w każdej ręce taki artefakt i zażyczyć sobie, by doszło do transferu. Wówczas z kamienia dostarczającego do odbierającego co rundę zostanie przeniesiony jeden ładunek. Istota przeprowadzająca transfer czuje płynącą energię, która po minucie oczyszcza jej ciało i neutralizuje wszelkie trucizny, choroby, infekcje lub znajdujące się w niej obce ciała, łącznie z magicznymi chorobami takimi jak mumijna zgnilizna lub likantropia.

Jeżeli jakiś atak zniszczy *jaśniejący kamień*, wówczas uwalnia on całą swą energię w postaci fali o promieniu 21 metrów. Wybuch zadaje 10k10 obrażeń, jeżeli artefakt posiada przynajmniej 1 ładunek. Stworzenia w promieniu 7,5 metrów od *jaśniejącego kamienia* nie otrzymują prawa do rzutu obronnego. Istoty stojące dalej mogą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 23) – udany zmniejsza liczbę obrażeń o połowę.

W chwili stworzenia każdy *jaśniejący kamień* miał 1000 ładunków, ale zazwyczaj w znalezionym pozostaje ich $k\% \times 10$. Jeżeli ładunki się skończą, wówczas przestaje świecić i staje się zwykłym, niemagicznym kamieniem.

Poziom czarującego: 20; Waga: 0,25 kg.

Księżycowe ostrze: Te miecze, zwane czasami elfimi klingami, są dziedzictwem szlacheckich rodów tej rasy. Wiadomo jedynie o istnieniu kilku, a każdy jest zazdrośnie strzeżony. Niemniej krąży pogłoski o niewykorzystanych *księżycowych ostrzach*.

Księżycowe ostrze to inteligentny miecz (zazwyczaj długi) o premii z usprawnienia od +1 do +5 i zawsze dobrym charakterze (zazwyczaj neutralnym dobrym). Ostrze posiada również dążenie, a jest nim służba potomkowi konkretnej elfiej rodziny (szczegóły dalej). Ostrze zdobi rząd run, po jednej dla każdego z właścicieli. Każda nich zapewnia *księżycowemu ostrzu* jedną moc z poniższej listy.

Elfy przekazują *księżycowe ostrza* z pokolenie na pokolenie kolejnym członkom rodów, któremu ostrze służy. Miecz zawsze sam ustala, do którego z dziedziców należy. Gdy jego właściciel umrze, wówczas jeden ze spadkobierców może rościć prawa do ostrza. Jeżeli nie ma godnych dziedziców, miecz popada w stan uśpienia i nie przejawia żadnych magicznych mocy. Ostrze służy jednocześnie tylko jednemu właścicielowi.

Chcąc rościć sobie prawo do *księżycowego ostrza* lub je przebudzić, elf bądź półelf pochodzący z właściwej rodziny i mający taki sam charakter co ostrze, musi trzymając miecz odprowadzić odpowiedni rytuał. Jeżeli rodzina, której broń służyła, wymarła, wówczas próbie przebudzenia miecza może podjąć dowolny elf lub półelf o właściwym charakterze. Rytuał roszczenia/przebudzenia jest odmienny dla różnych mieczów, ale zazwyczaj wymaga dobytcia go we właściwym czasie i miejscu (na przykład, w królewskiej sali tronowej lub w miejscu poświęconym elfiemu bóstwu). Po ukończeniu rytuału miecz albo akceptuje, albo odrzuca trzymającą go osobę.

Wyłącznie od MP zależy czy miecz zaakceptuje trzymającą go osobę. Na ogół broń godzi się jedynie na odważne

i szlachetne osoby. Ci, którzy popełnili tchórzliwy lub samolubny czyn, zostają odrzuceni, chyba że odpokutowali go w jakiś sposób (na przykład, za sprawą czaru *pokuta* lub też dokonując jakiegoś bohaterskiego czy bezinteresownego czynu, zmywając skazę z przeszłości). Jeżeli ostrze odrzuci trzymającą je osobę, wówczas otrzymuje ona 1k6 negatywnych poziomów. Nie powodują one efektywnej utraty poziomu, jednak jeśli ich liczba przekroczy poziom trzymającego miecz, wówczas ów nieszczęśnik ginie. Nawet jeżeli przeżyje, to negatywnych poziomów nie można zwalczyć w żaden sposób (nawet czarem *odnowienia*) dopóki postać trzyma ostrze.

Jeżeli miecz zaakceptuje nowego posiadacza, wówczas traci on 5000 PD, zaś ostrze dostraja się do niego. (Jeśli bohaterowi brakuje wystarczającej liczby punktów doświadczenia na zapłacenie tego kosztu, wówczas nie może on ani rościć sobie praw do ostrza, ani podejmować próby jego przebudzenia). Na kłindze pojawia się nowa runa, zaś miecz otrzymuje nową zdolność. (*Księżykowe ostrze* nigdy nie zaakceptuje nowego posiadacza, jeżeli postaci będą przekazywać je między sobą, tylko po to, by zdobyła kolejne moce).

Nieopodal znajduje się lista specjalnych mocy odpowiednich dla *księżycowego ostrza*. MP może wybrać lub wylosować jedną z nich.

Z tego co wiadomo, specjalna moc *cienia elfa* pojawia się jedynie w *księżycowych ostrzach*. Jest to trzymane w klejnocie wprawionym w miecz, przypominające elfa bezcielesne stworzenie o współczynnikach nieumarłego cienia. *Cień elfa* ma jednakże neutralny charakter, nie może zostać odegnany, skarcony i kontrolowany przez kapłanów (i nikt poza właścicielem ostrza nie może w żaden sposób go kontrolować). Po wezwaniu pojawia się w dowolnym miejscu w odległości do 75 metrów od posiadacza *księżycowego ostrza*, po czym może się udać w dowolne miejsce znajdujące się na tym samym planie, co osoba władająca orężem. Właściciel miecza ma pełną władzę nad *cieniem elfa*, zaś kontrolowanie tego stworzenia to dla niego akcja darmowa. *Cień elfa* działa zawsze w momencie inicjatywy posiadacza broni.

Poziom czarującego: 15; Waga: różna.

k%	Specjalne moce*
01-40	Dowolna podstawowa zdolność (Tabela 8-33: Podstawowe zdolności przedmiotów inteligentnych, strona 229 <i>Przewodnika MISTRZA PODZIEMI</i>)
41-67	Dowolna niezwykła zdolność (Tabela 8-34: Niezwykłe zdolności przedmiotów inteligentnych, strona 229 <i>Przewodnika MISTRZA PODZIEMI</i>)
68-69	Zguba*
70-71	Taniec*
72-73	Ochrona*
74-75	Cień elfa (patrz wcześniej)
76-77	Jaśniejąca**
78-79	Ogień*
80-81	Mróz*
82-83	Widmwy*
84-85	Skakanie**

86-87	Ostrość*
88-89	Potęga*
90-91	Porażenie*
92-93	Prędkość*
94-95	Ostrze zaklęcia**
96-97	Czar*
98-99	Ciskanie*
100	Migbłystalność*

*Specjalna moc broni z *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

**Specjalna moc broni z tej książki.

Laska arcydruida: Te potężne przedmioty zazwyczaj rzeźbi się z twardego rdzenia mających setki lat dębów lub też czasami z bardziej egzotycznego drewna, takiego jak mahoń czy nawet pochodzącego z drzewca. Laska jest *dragiem* +2 i zapewnia wiele zdolności czaropodobnych, które aktywuje się, uruchamiając czary. Niektóre z jej mocy wymagają użycia ładunków, a inne nie.

Główce każdej z tych lasek wyrzeźbiono na kształt stworzenia – patrz poniżej.

k%	Stworzenie
01-20	Złowieszczy wilk
21-40	Złowieszczy dzik
41-60	Złowieszczy niedźwiedź
61-80	Ogromny orzeł
81-100	Ogromna sowa

Raz dziennie laska pozwala przyzwać 1k3 stworzenia należące do typu wyrzeźbionego na główicy. Moc działa analogicznie do *wezwanie naturalnego sojusznika VII* (jedyna różnica to rodzaj sprowadzanych istot) i nie zużywa ładunków.

Również raz dziennie posiadacz może zdominować do 36 Kości Wytrzymałości zwierząt w fali o promieniu 450 metrów i środkiem w nim. Ten efekt wpływa na każde kolejne zwierzę od najbliższego do najdalszego, do czasu aż objęcie kolejnego nie oznaczałoby przekroczenia wspomnianego limitu 36 KW. Na każde zwierzę działa czar *dominacja nad zwierzęciem* (ST 14). Ta moc nie zużywa ładunków.

Ponadto właściciel laski może również skorzystać z następujących zdolności czaropodobnych.

- *Burza lodowa* (1 ładunek).
- *Deszcz ze śniegiem* (1 ładunek, ST 16).
- *Kształt drzewa* (1 ładunek).
- *Pirotechnika* (1 ładunek, ST 13).
- *Przejście bez śladu* (1 ładunek).
- *Rozproszenie magii* (1 ładunek).
- *Zagaszanie* (1 ładunek, oparte na ogniu stworzenia otrzymują 15k6 [bez rzutu obronnego], ST 16 przeciwko pojedynczemu przedmiotowi magicznemu).
- *Leczenie poważnych ran* (2 ładunki).
- *Przywołanie błyskawicy* (2 ładunki, 10k10, ST 14).
- *Rozmawianie z roślinami* (2 ładunki).
- *Usunięcie choroby* (2 ładunki).
- *Wzrastanie roślin* (2 ładunki).

Raz w miesiącu posiadacz może również użyć (nie wykorzystując ładunków) każdej z poniższych zdolności czaropodobnych:

- *Plaga insektów* (ST 17).
- *Ściana cierni*.
- *Ściana ognia* (ST 17).
- *Transmutacja skały w błoto* (ST 17).
- *Wezwanie naturalnego sojusznika V*.

Laska arcydruida daje właścicielowi odporność na czary 23. Jeżeli zostanie ona dobrowolnie obniżona, wówczas artefaktu można użyć do wchłaniania energii czarów wtajemniczeń skierowanej w posiadacza, analogicznie do działania *berta wchłaniania* (patrz Rozdział 8: Przedmioty magiczne w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*). Laska wykorzystuje wchłonięte poziomy jak ładunki, a nie poziomy czarów, których postać rzucająca zaklęcia może użyć. Jeżeli wchłonięte przez laskę poziomy czarów przekroczą limit 50 ładunków, wówczas zmienia się ona w zwęglony popiół i ulega całkowicie zniszczeniu. Właściciel nie ma pojęcia ofiarą ilu poziomów czarów padł, gdyż laska nie przekazuje tej wiedzy jak *berta wchłaniania*. Wchłanianie czarów jest zatem ryzykowne, ale to jedyny sposób na naładowanie laski.

Poziom czarującego: 20; *Waga*: 2,5 kg.

Lazurowe ostrze: Ten unikatowy *topór bitewny ciskania i ranienia* +5 wykuto ze stopu srebra i stali. Na ostrzu umieszczono runy mocy, a rękojeść z twardej stali pokryto błękitną smoczą skórą, natomiast w głowicy umieszczono gwiazdzisty szafir. Ostrza topora błyszczą słabą niebieską poświatą (dając światło odpowiadające świecy). Ten blask się rozjaśnia, gdy broń znajdzie się w odległości 18 metrów od przybyśza lub złego stworzenia. Posiadacz może również rozkazać orężowi rozświetlić się w ten sposób. Gdy topór broni miasta Waterdeep, wówczas działa jak *oręż niszczenia*. Jego magiczne zdolności chroni *niewykrywalna aura Nystula*. Podobno sam Khelben Czarnokij za pomocą wróżenia od czasu do czasu sprawdza, czy posiadacz topora nie działa wbrew interesom Lordów Waterdeep.

Topór jest inteligentny (Int 14, Rzt 12, Cha 10), neutralny dobry i uważa siebie za kobietę. Może porozumiewać się telepatycznie i normalnie rozmawiać we wspólnym lub chondathskim, ale rzadko przemawia. Jego osobowość to w znacznej mierze okrucieństwo duszy niegdyś rządzącej miastem lady Lauron, która – śmiertelnie raniona w jego obronie – poprosiła czarodzieja, by się upewnił, że zawsze będzie mogła wesprzeć obronę Waterdeep. Topór pamięta o swoim pochodzeniu, ale nie posiada wspomnień kobiety, która oddała mu swego ducha.

Poziom czarującego: 18; *Waga*: 3,5 kg.

Miecz zwinności Arbane'a: Pierwszy taki miecz stworzył Arbane z Myth Drannor po czym wraz z innymi wykuł przynajmniej jeszcze kilkanaście, po czym sposób kreacji tego oręża zaginął w otchłani czasu. Na rozkaz ten *długi miecz prędkości* +2 pozwala posiadaczowi rzucić raz dziennie *skok*. Właściciel wyjętego z pochwy miecza jest również niepodatny na efekty iluzji (wzorców) oraz stale chroniony czarem *swoboda ruchu*. Ponadto oręż pozwala raz

dziennie zanegować ciemność (jak przy użyciu czaru *światło dnia*).

Poziom czarującego: 10; *Waga*: 2 kg.

opisy potężnych artefaktów

Poniżej opisano kilka znanych potężnych artefaktów.

Korona nag: Prawdopodobnie dawno temu te srebrzyste metalowe diademy (pogłoski mówią, iż w niegdyś istniało ich kilka) z trzema szpicami lub kolcami stworzyli yuan-ti (korona nag to tylko popularna nazwa tych przedmiotów). Są to artefakty samoidentyfikujące się, a mają następujące moce:

- Właściciel może na życzenie użyć czaru *dostrzeganie niewidzialnego*.
- Na mentalny rozkaz korona tworzy efekt *wstępu*.

Również na mentalny rozkaz korona odbija zaklęcia, jakby właściciel był pod wpływem *zawrócenie czaru*.

Liczba dostępnych dziennie posiadaczowi czarów wtajemniczeń ze wszystkich poziomów ulega podwojeniu. Ta moc nie kumuluje się z *pierścieniem czarodziejstwa* i innymi efektami zapewniającymi dodatkowe zaklęcia wtajemniczeń.

Raz dziennie właściciel może zdominować gadzie stworzenia o Intelkcie 2 lub mniejszym, jeśli znajdują się one w promieniu 450 metrów. Efekt trwa przez godzinę i jest podobny do czaru *dominacja nad potworem*, z tą różnicą, iż wpływa jedynie na wszystkie gady na danym obszarze. Posiadacz może wydawać telepatycznie rozkazy wszystkim kontrolowanym stworzeniom w promieniu 450 metrów, pojedynczym istotom lub ich grupie – pod warunkiem, że znajdują się we wspomnianym obszarze i w polu widzenia.

Posiadacza nie zaatakują żadne gadzie stworzenia o Intelkcie wartości 2 i mniej, nawet jeżeli on zaatakuje taką istotę lub też znajduje się ona pod kontrolą osoby noszącej inną *koronę nag*. Na istoty będące pod wpływem właściciela nie wpływają inne efekty uroków i przymusów, wliczając w to działanie innej *korony nag*.

Gadzie stworzenia o Intelkcie 3 i większej mogą atakować osobę noszącą koronę, ale podlegają wówczas karze z morale –3 do testów ataku.

Poziom czarującego: 15; *Waga*: –.

Rogata korona: Ten przedmiot przechowuje esencję oraz inteligencję byłego boga śmierci, Myrkula, Pana Kości. Jest to srebrny diadem, w którym na czole osadzono czarny diament, a wzdłuż brzegów cztery kościane rogi. W klejnocie łatwo dostrzec dziwną energię. *Rogata korona* jest inteligentna i zła. Obecnie istnieje jedynie po to, by powodować wśród mieszkańców świata zło i cierpienie.

Koronę stworzył Myrkul, kiedy był jeszcze żywym bóstwem. Potem Khelben Czarnokij zdołał ją zniszczyć. Odlamki przedmiotu zachowały część mocy i gdy Midnight (śmiertelna kobieta opętana przez esencję Mystry) zabiła Myrkula, wówczas ginąca esencja boga przemknęła przez zabezpieczenia Wieży Czarnokija. Korona zyskała nowy kształt oraz moce, po czym bóstwo teleportowało

ją Korona lubi napadać na wyznawców Cyrica, ale unika sojuszników Khelbena oraz świątyni Mystry.

Osoba nosząca koronę zyskuje następujące moce:

- Aura strachu jakby była liczem.
- Odporność na czary 25 przeciwko zaklęciom i efektem nekromancji.
- Zdolność karcenia i kontrolowania nieumarłych, jakby była kapłanem 6. poziomu. Jeżeli dysponuje już tą zdolnością, wówczas na jej potrzeby zyskiwane za sprawą przedmiotu poziomy kumulują się z poziomami kapłana.
- Raz na dekadzie *bezbłędna teleportacja*, działająca jedynie na właściciela i jego ekwipunek.
- *Stożek nieśmierci*: Tego efektu można użyć raz na 10 minut. Stworzenia w obrębie stożka długości 12 metrów muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 20) – nieudany oznacza śmierć i powstanie po 1k4 rundach w postaci widm pod kontrolą właściciela korony. Upany rzut obronny oznacza, iż ofiara otrzymuje 3k6+20 obrażeń. Jest to zabójczy efekt nekromantyczny.
- *Dłoni Myrkula*: Raz na dzień właściciel może powołać do istnienia czarne płomienie, które pokrywają jedną z jego dłoni. Należy je traktować jak czar dotykowy – upany atak dotykowy wręcz zmusza ofiarę do rzutu obronnego na Wytrwałość (ST 20). Jeśli jest on nieudany, natychmiast ginie i po 1k4 rundach powstaje w postaci spektry pod kontrolą posiadacza korony. Upany rzut obronny oznacza 2k8+10 obrażeń. Jest to zabójczy efekt nekromantyczny.

Korona ma również następujące wady:

- Charakter posiadacza mającego na głowie koronę zmienia się na neutralny zły.
- Korony nie sposób zdjąć, chyba że zażyczy sobie tego Myrkul. Zazwyczaj można się jej pozbyć jedynie wówczas, gdy przeteleportuje się ona w inne miejsce.
- Raz dziennie korona może użyć względem posiadacza *sugestii* oraz opętać właściciela na 20 minut – analogicznie do czaru *magiczny ślój*.
- Nosząca koronę osoba powoli zmienia się w nieumarłą istotę. Cały proces zajmuje dwa lata. Każde użycie *stożka nieśmierci* lub *dłoni Myrkula* przyspiesza go o 1k4 miesiące. Gdy transformacja dobiegnie końca, wówczas właściciel przypomina licza. Jego typ zmienia się na nieumarłego, ale zachowuje swoje normalne zdolności. Jeżeli korona przeteleportuje się po tym, gdy posiadacz osiągnie ten stan, wówczas natychmiast ulega on zniszczeniu.
- Posiadacz korony zaczyna być paranoiczny i zaborczy, gdy chodzi o koronę. Wszystkich trzyma z dala od niej.
- Wszystkie stworzenia w promieniu 30 metrów od założonej na głowę korony muszą wykonać rzut obronny na Wolę – nieudany oznacza, że działa na nie czar *sympatia*.

Poziom czarującego: 20; Waga: 1 kg.

Księgi czarów

Większość osób uważa, iż księga zaklęć czarodzieja to ozdobnie oprawiona, gruba, ciężka księga z pergaminu. Niemniej te zawierające czary tomy mogą przyjąć niemal dowolną formę: od pasów połączonych metalowych płytek służących za strony, po zamaskowane za pomocą magii książki wyglądające na tarcze, plansze do gry, lutnie czy dowolną inną rzecz.

Niemniej większość ksiąg czarów można podzielić na dwie grupy: arkanabuły oraz wielkie księgi. Pierwsze z wymienionych to księgi robocze – służą czarodziejowi do codziennej pracy. Zazwyczaj na ich stornach znajdują się umieszczone w dowolnym porządku zaklęcia, na przemian z notatkami dotyczącymi różnorodnej wiedzy. Arkanabuły często są poplamione i zniszczone. To efekt podróży i codziennej pracy.

Wielkie księgi, czasem zwane grimaarami, to typowe, uporządkowane zbiory czarów. Zazwyczaj są zamknięte, strzeżone oraz ukryte – albo w kryjówce czarodzieja, albo w jego siedzibie. Bywają wielkie, mają nietypowe proporcje (na przykład, wyższe niż dłuższe czy szersze niż wyższe) i złożone zdobienia. Niektóre zapisano złotym atramentem, a strony innych wykonano z polerowanej kości słoniowej lub elektum – w tym przypadku napisy wyryto lub wybito. Rogi okładek wielu z nich obito żelazem (zdobienia ochronne), a same okładki pokryto rytami lub płasko-rzeźbami.



Korzystanie z ksiąg czarów

Każdy czarodziej posiada własny sposób notacji, system formuł, metodę zapisów oraz osobiste symbole używane do zapisywania, jak działają zaklęcia. Chociaż język i pojęcia są identyczne, to jednak nikt nie może tak po prostu wziąć cudzej księgi czarów i natychmiast przygotować z niej zaklęć. Gdy czarodziej próbuje przeczytać czyjaś księgę zaklęć (włączając w to zapomniane tomy znalezione w zrujnowanych wieżach lub podrózne księgi robocze znalezione w skarbcach wrogów), musi użyć czaru *czytanie magii* lub wykonać test Czarostwa (ST 20 + poziom badanego czaru) – tylko w ten sposób zdoła zidentyfikować zaklęcie i zyskać jakieś ogólne informacje o jego efekcie. Dopiero gdy odczyta czar zapisany w obcej księdze, przestanie on być bezużyteczny.

Czarodziej może przygotowywać i kopiować zaklęcia z obcej księgi czarów, co opisano w części Magiczne zapiski w tajemniczej w Rozdziale 10: Magia w *Podręczniku Gracza*. Warto zwrócić tu uwagę na dwie specjalne okoliczności, które często zdarzają się w Faerunie.

Mistrzowie i uczniowie: Czarodzieje szkolący ucznia zazwyczaj przekazują mu znaczną część systemu notacji i ko-

dów, które udoskonalili. Dlatego też każda osoba wykonująca test Czarostwa w celu odcyfrowania, przygotowania lub skopiowania zaklęcia z księgi czarów swego mistrza lub ucznia otrzymuje premię z okoliczności +2.

Opanowywanie obcej księgi czarów: Zamiast pracować kopiować każdy interesujący czar ze znalezionej księgi, czarodziej może spróbować opanować symbole i notację typową dla danego źródła. Czasami ten proces nazywa się dostrajaniem do księgi, chociaż jest to raczej kwestia czasu i badań, a nie jakiejś mistycznej operacji. Opanowanie księgi czarów zajmuje dekadzień plus jeden dzień na każde zawarte w niej zaklęcie oraz udany test Czarostwa (ST 25 + najwyższy poziom czarów w księdze). Jeżeli ta operacja się powiedzie, wówczas czarodziej może używać obcej księgi jak własnej, a zatem nie musi wykonywać testów Czarostwa do przygotowania i kopiowania z niej zaklęć. W przypadku niepowodzenia, ponowną próbę opanowania księgi może podjąć dopiero, gdy uzyska przynajmniej 1 dodatkową rangę w Czarostwie.

tworzenie księgi czarów

Nie licząc ozdób oraz świadomie wprowadzanych fałszywych zapisków we wszystkich księgach każdy czar zajmuje dwie strony na poziomie. Strony większości tomów poddano działaniu środków zapewniających im dodatkową trwałość i ochronę przed ogniem, pleśnią, wodą, robakami oraz innymi powszechnymi pasożytami, zaplamieniem i tak dalej. Właśnie z tego powodu nawet pusta księga czarów jest dość droga.

Bazowy koszt 15 sz oznacza solidnie oprawioną w skórę, 100-kartkową księgę pergaminową – taką, jakiej można użyć do opisu genealogii rodzin szlachty (i niedoszłej szlachty) oraz dokonania odpisu opublikowanego dzieła mędrca. Bardziej egzotyczne materiały odpowiednio zwiększają koszt i wagę księgi. Zazwyczaj materiały te używane są jedynie do grimumarów, a nie arkanabutów.

Waga, trwałość, punkty wytrzymałości oraz koszt księgi czarów o nietypowej budowie to suma kosztu okładki oraz stron. Na przykład, księga z okładką ze stalowych płytek (twardy metal) oraz stronami z miedzianych blaszek waży 12,5 kg, ma trwałość 8, 13 punktów wytrzymałości i kosztuje 700 sztuk złota.

Wszystkie porządne księgi można zakupić wraz ze zdobionym, podwójnym, wytłaczanym skórzanym futerałem, który chroni je przed wodą – lecz tylko przed silnym deszczem i skutkami zagrzebania w zaspie śnieżnej, ale nie przed długotrwałym zanurzeniem w wodzie. Powyższe koszty uwzględniają najróżniejsze procesy, takie jak zanurzanie w wyciągach z ziół oraz alchemicznych roztworach, które mają obniżyć zły wpływ płomieni czy pleśni.

TABELA 6-10: KSIĘGI CZARÓW

Okladka	Waga	Trwałość	Punkty wytrzymałości	Koszt
Skóra	0,5 kg	2	0	5 sz
Drewno, cienkie	0,5 kg	3	1	20 sz
Metal, miękki	2,5 kg	5	4	100 sz
Metal, twardy	2,5 kg	7	5	200 sz
Smocza skóra	1 kg	4	2	200 sz
Futerał	0,5 kg	1	1	+20 sz

Kartki (100)	Waga	Trwałość	Punkty wytrzymałości	Koszt
Pergamin	1 kg	0	1	10 sz
Papier lniany	1 kg	0	2	20 sz
Papier welinowy	1 kg	0	3	50 sz
Kość (też słoniowa)	2 kg	0	4	100 sz
Metalowa folia	10 kg	1	8	500 sz

ochrona ksiąg czarów

Każdy czarodziej posiadający odpowiednie środki stara się dobrze chronić swoje księgi przed wypadkami, uszkodzeniami w walce i kradzieżą. Zabezpieczenia arkanabutów są zazwyczaj tanie – proste czary w rodzaju *wybuchowych run* czy *ognistej pułapki*. Większość czarodziejów gotowa jest pogodzić się ze stratą roboczego tomu i nie wydaje zbyt wielkich pieniędzy na obronę podróжных ksiąg czarów.

Z kolei wielkie księgi są znacznie lepiej strzeżone. Ukrywa się je w schowkach zabezpieczonych pułapkami (a nawet znajdujących się na innych planach) i strzeżonych przez mechanizmy, lojalnych strażników oraz zabójcze czary obronne. Wielkie księgi to coś, czego nie można utracić. Czarodziej może ukryć swój grimumar w skrytce pełnej pełzających jadowitych pajaków lub węży, które sam bez problemu unieruchomi, dodatkowo obłożyć pęcherzykami z gazem paraliżującym lub usypiającym. Może także zabezpieczyć jeszcze mechanicznymi pułapkami, takimi jak tnące ostrza lub zatrute igły ukryte w zamkach, wiekach czy zawiasach kufrów i szafek, w których ukryte są księgi. Rzadko kiedy zastosowane pułapki stanowiąc będą niebezpieczeństwo dla księgi, ale poza tym mogą przybrać dowolną postać.

Ochronne czary mogą oczywiście zwiększyć koszt najprostszej nawet księgi o tysiące sztuk złota. Oto magiczne zabezpieczenia często wykorzystywane w tym celu:

Odporność (stała): Księga ma odporność 5 na ataki elektrycznością, kwasem, ogniem oraz zimnem.

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, **wytrzymałość żywiołowa;** **Cena rynkowa:** +1000 sz.

Odporność (potężna): Księga ma odporność 12 na ataki elektrycznością, kwasem, ogniem oraz zimnem.

Poziom czarującego: 10; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, **ochrona przed żywiołami;** **Cena rynkowa:** +3000 sz.

Nierozpoznawalność: Księga wygląda oraz sprawia w dotyku wrażenie czegoś innego o podobnym rozmiarze i wadze (nie więcej niż 25% różnicy w dowolnym wymiarze, zmiana wagi w przedziale od 1/2 do dwa razy więcej). Na rozkaz księga przyjmuje normalne kształty lub powraca do iluzyjnych. Każdy, kto jej dotknie, może wykonać rzut obronny na Wolę (ST 14) – udany oznacza niewiarę w iluzję.

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, **większy obraz;** **Cena rynkowa:** +2000 sz.

Zapach: Księga jest przesączona esencją o gryzącym zapachu, który odpycha szkodniki. Każde stworzenie próbujące zjeść dowolny fragment księgi czuje się chore i musi

wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 14) – nieudany oznacza młodość, analogicznie do czaru *śmierdząca chmura*. (Efekt trwa przez 1k4+1 rund po tym jak stworzenie spróbuje księgi).

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *śmierdząca chmura*; **Cena rynkowa:** +2000 sz.

Lewitacja: Księga unosi się w powietrzu w miejscu, w którym została umieszczona, podobnie do *berła trwania w bezruchu* (choć księga jest w stanie utrzymać jedynie swoją wagę).

Poziom czarującego: 6; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *lewitacja*; **Cena rynkowa:** +2000 sz.

Wodoodporność: Księga jest niepodatna na szkody powodowane przez wystawienie na działanie wody lub zanurzenie w niej.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *wytrzymałość żywiołowa*; **Cena rynkowa:** +1000 sz.

Pułapka z czarem: W księdze została umieszczona magiczna pułapka. Jest to, na przykład, *wstrząsający chwyt*, który atakuje każdego, kto ją trzyma – oprócz właściciela, oczywiście. Pułapkę można ustawić tak, by zadziałała w chwili dotknięcia lub otwarcia księgi, bądź też gdy przeczytana zostanie konkretna strona. Można tu użyć dowolnego czaru odpowiedniego dla pułapki (patrz Tabela 4-7: Czary stosowane w magicznych pułapkach, strona 117 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*).

Poziom czarującego: jak wybranego czaru, minimum 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, wybrany czar; **Cena rynkowa:** zwiększa wartość o 500 sz × poziom czaru × poziom czarującego, plus 100 sz × koszt umieszczonego czaru (w sz lub PD), jeżeli taki jest.

Tworzenie przedmiotów magicznych

Tworzenie magicznych przedmiotów wykorzystuje zasady przedstawione w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*. Jednakże kreatorzy takich dóbr mają wiele dodatkowych opcji. Od użycia inwokacji Cienistego Splotu po wykorzystywanie rzadkich lub niezwykłych komponentów. Czarodzieje, kapłani i inni twórcy magicznych przedmiotów mają wiele okazji, by sprawić, że ich wytwory będą unikalne.

przedmioty magiczne cienistego splotu

Magiczne przedmioty tworzone przez postacie, które używają Cienistego Splotu, występują rzadko i są niebezpieczne. Jedynie kapłani Shar oraz kilka wyznających ją osób posługujących się magią wtajemniczeń kreuje pewną liczbę takich rzeczy. Adeptów cienia niesprzymierzonych z kościołem Shar jest niewielu, a na dodatek są to w większości samotnicy – dlatego też jedynie garść magicznych przedmiotów oparto na magii Cienistego Splotu.

Przedmioty Cienistego Splotu są niemal identyczne z tymi tworzonymi przez osoby korzystające ze Splotu, niemniej różnice okazują się znaczne.

Efekty czaropodobne tworzone przez przedmioty Cienistego Splotu zapewniają te same korzyści, co czarowanie za jego pomocą, lecz podlegają takim samym ograniczeniom. A zatem:

Efekty ze szkół zaklinanie, iluzja oraz nekromancja otrzymują premię +1 do ST rzutów obronnych na nie oraz premię +1 do testów poziomu czarującego wykonywanych w celu pokonania odporności na czary. Te same korzyści odnoszą się do efektów z określnikiem ciemność.

Efekty ze szkół wywoływanie oraz transmutacja mają zmniejszony o 1 poziom czarującego (choć ich koszty oparte są na pierwotnym poziomie czarującego), co wpływa na zasięg czaru, czas trwania, obrażenia oraz inne oparte na poziomie zmienne. ST rzutu obronnego przeciwko temu efektowi maleje o 1, a testy poziomów czarującego wykonywane w celu pokonania odporności na czary podlegają karze -1. ST rozproszenia efektów wywoływania i transmutacji pochodzących z przedmiotu Cienistego Splotu wynosi 11 + zmniejszony poziom czarującego (dlatego też na ogół wykorzystujący Cienisty Splot nie zajmują się tworzeniem przedmiotów powołujących do istnienia efekty wywoływań lub transmutacji). Ponadto te przedmioty nie mogą tworzyć efektów z określnikiem światło.

Przedmioty Cienistego Splotu stanowią poważne zagrożenie dla użytkowników nieobeznanych z tajemnicami tej odmiany magii. Aktywacja takiego przedmiotu przez ukończenie czaru, uruchomienie czaru lub słowo rozkazu tymczasowo obniża Roztropność użytkownika o 1k4 punkty, chyba że dysponuje on atutem Magia Cienistego Splotu. Przedmioty aktywowane przez użycie obniżają Roztropność użytkownika o 1 przy pierwszym wykorzystaniu każdego dnia, chyba że osoba posiada atut Magia Cienistego Splotu. Jeżeli przedmiot działa ciągle, wówczas obniżenie Roztropności następuje o zmierzchu danego dnia bądź też gdy użytkownik zdejmie lub odłoży przedmiot – zależnie od tego, co nastąpi wcześniej.

specjalne surowce

Faerun aż kipi dziwnymi materiałami, które wydają się mieć powiązania z pewnymi rodzajami magii. Choć niewątpliwie istnieją inne ich zastosowania, to najpowszechniejszym są klejnoty-kondensatory wykorzystywane w różdkach oraz dziwne substancje używane do tworzenia zbroi oraz broni.

Jeżeli nie napisano inaczej, specjalne właściwości charakterystyczne dla tych substancji to zdolności nadzwyczajne, które działają nawet na obszarach, gdzie magia nie funkcjonuje (choć w niektórych przypadkach – takich jak klejnoty dołączone do różdek – jest to kwestia dyskusyjna).

KLEJNOTY A RÓŻDŻKI

Cenny klejnot dodaje różdżce nie tylko piękna i klasy, ale również zwiększa jej efektywność. Umieszczenie dowolnego z opisanych dalej kamieni w takim przedmiocie w czasie jego tworzenia wywołuje odpowiedni efekt. Musisz ponieść dodatkowy koszt surowca, w postaci klejnotu odpowiedniej

wielkości i jakości, niezależnie od normalnego kosztu tworzenia różdżki. Dodanie kamienia nie zwiększa kosztu stworzenia w PD, chociaż powstaje ona wówczas o dzień dłużej.

Tworząc różdżkę można osadzić w niej tylko jeden klejnot. Cena rynkowa takiego przedmiotu wzrasta o wartość kamienia.

Amaratha: Klejnot zwany także tarczowym kamieniem. Jest miękki, zielonobiały lub seledynowy. Najczęściej można go znaleźć w ścianach kanionów lub w Podmroku.

Umieszczenie amarathu w różdżce, która powołuje do istnienia odporność lub niepodatność na energię dźwięku, elektryczności, kwasu, ognia lub zimna, zwiększa poziom czarującego tego efektu o +2.

Koszt surowca: 5000 sz.

Beljeryl: Duży (zazwyczaj o średnicy 10 centymetrów) klejnot zwany także błyskiem ognia. Jego wnętrze, zazwyczaj mające barwę ciemnej przyjemnej zieleni morskiej wody, czasami rozbłyskuje jasnym, mrugającym światłem. Takie wyładowanie jest miłe dla oka w oświetlonej świecami wielkiej sali lub w rozjaśnionym latarniami gaju, ale w ciemnej komnacie czy podczas ciemnej nocy może to nawet oślepić.

Umieszczenie beljerylu w różdżce zawierającej czar z określnikiem elektryczność zwiększa ST rzutu obronnego przeciwko jej efektowi o +2. Jeżeli do tego efektu nie stosuje się rzutu obronnego lub też nie zezwala on na takowy, wówczas o +2 zwiększa się efektywny poziom czarującego.

Koszt surowca: 5000 sz.

Czarny opal: Jest to zielonkawa odmiana opalu, z czarnymi cętkami oraz złotymi plamkami. Zazwyczaj te klejnoty występują w miejscu starych gorących źródeł i ich wyschniętych pozostałości. Faeruńskie powiedzenie „czarny jak czarny opal” oznacza, że dana rzecz wcale nie jest tak bardzo czarna (lub zła). Używa się go zazwyczaj do opisywania dobrodusznych łotrzyków i podobnych osobników, którzy mogliby poczuć się urażeni otwartymi pochwałami.

Umieszczenie czarnego opalu w różdżce zawierającej czar z określnikiem moc zwiększa ST rzutu obronnego przeciwko temu efektowi o +1. Jeżeli ten efekt nie zezwala na rzut obronny lub się rzutu nie stosuje, wówczas o +1 zwiększa się efektywny poziom czarującego.

Koszt surowca: 1000 sz.

Czarny szafir: Rzadka odmiana szafiru, ciemnoczarna, z żółtymi lub białymi rozbłyskami. Te klejnoty najczęściej pochodzą z Południa, w szczególności z Wielkiej Rozpadliny, jako że obficie występują w tamtejszym krasnoludzkim Królestwie w Czeluści, skąd trafiają na powierzchnię na handel.

Umieszczenie czarnego szafiru w różdżce zawierającej czar o określniku ciemność zwiększa ST rzutu obronnego przeciwko temu efektowi o +2. Jeżeli do tego efektu nie stosuje się rzutu obronnego lub też nie zezwala on na wykonanie rzutu, wówczas o +2 zwiększa się efektywny poziom czarującego.

Koszt surowca: 5000 sz.

Czerwona łyza: Lśniące kryształy zwane również łyzami Tempusa. Mają kształt łyż i żywe barwy – są wiśniowo czerwone, krwawo szkarłatne lub ogniste pomarańczowe. Występują w głębokich kopalniach lub na ścianach wąwozów, gdzie widać stare skały. Legendy głoszą, iż są to łyży kochanków, wypłakane za ukochanymi, którzy polegli w bitwie, zabarwione na czerwono rozlaną krwią upadłych.

Umieszczenie czerwonej łyzy w dowolnej różdżce zawierającej czar transmutacji zwiększa ST rzutu obronnego przeciwko temu efektowi o +1. Jeżeli do tego efektu nie stosuje się rzutu obronnego lub też nie zezwala on na wykonanie rzutu, wówczas o +1 zwiększa się efektywny poziom czarującego.

Koszt surowca: 1000 sz.

Diafant: Twarde przezroczyste kamienie. Mogą być czyste, klarowne (wydają się wtedy niebiesko-białe), ciemnoniebieskie, żółte lub różowe. Występują również w innych odcieniach.

Umieszczenie diamentu w dowolnej różdżce z czarem przyzywania (leczenia) zwiększa efektywny poziom czarującego tego efektu o +2.

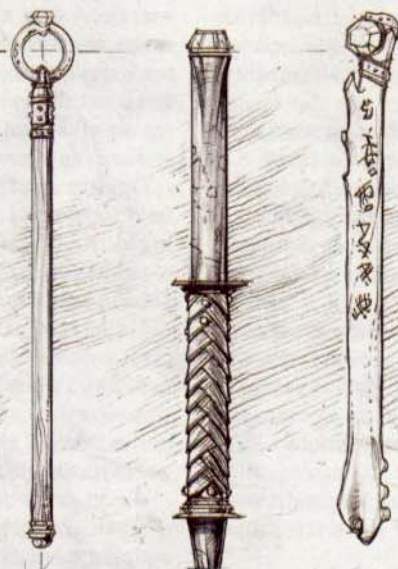
Koszt surowca: 5000 sz.

Hiacynt: Ten ognisty pomarańczowy kamień zwany jest również jacyntem lub płomiennym klejnotem. To krew szafiru i innych odmian korundu. W sercu każdego hiacyntu tańczy i mruga samotny płomyk – nie wystarcza on do oświetlenia okolicy, ale można go dostrzec nawet z pewnej odległości. Ta właściwość kamienia wykorzystywana jest w wielu wspaniałych płaszczach i szatach, które nosi bogata szlachta.

Umieszczenie hiacyntu w różdżce zawierającej czar z określnikiem ogień zwiększa ST rzutu obronnego przeciwko temu efektowi o +2. Jeżeli do tego efektu nie stosuje się rzutu obronnego lub też nie zezwala on na wykonanie rzutu, wówczas o +2 zwiększa się efektywny poziom czarującego.

Koszt surowca: 5000 sz.

Jasmas: Wytrzymały, bardzo twardy klejnot często występujący w małych żyłach, a rzadko w dużych złożach w Grzmiących Wierchach oraz w górach Grzbietu Świata. Po wypolerowaniu jasmale chwyta światło słońca oraz pochodni i emitują nimby bursztynowego światła, chociaż pozostają przezroczyste i bezbarwne. Jako że są wystarczająco



Różdżki z klejnotami

twarde, by powstrzymać tnące ostrze, często umieszcza się je w zapinkach płaszczy lub tunik.

Umieszczenie jasmala w dowolnej różdżce dającej premię z usprawnienia broni lub pancerza zwiększa efektywny poziom czarującego tego efektu o +1.

Koszt surowca: 1000 sz.

Kamień łotrzyka: Kamyczki o zmiennej, opalizującej, tęczy barwie. W normalnym świetle słonecznym ich cienie barwy wydają się płynne. Kamienie łotrzyka są wyjątkowo rzadkie i zawsze występują pojedynczo wśród innych kamieni, w zimnych regionach lub na bagnach pod powierzchnią wody. Nigdy nie znajduje się naraz więcej niż jednego. Nikomu jeszcze nie udało się ustalić, wśród jakich klejnotów najczęściej występują. Kamienie łotrzyka rozłupują się, tworząc naturalne fasetki i to te powierzchnie opalizują. Niektóre prymitywne ludzkie szczepy wierzą, iż są one świadomą esencją smoków lub potężnych bohaterów, ale mędrcy uważają ten pogląd za nonsens.

Umieszczenie kamienia łotrzyka w różdżce zawierającej czar z określnikiem chaosu lub teleportacja zwiększa ST rzutu obronnego przeciwko efektowi różdżki o +2. Jeżeli do tego efektu nie stosuje się rzutu obronnego lub też nie zezwala on na wykonanie takiego rzutu, wówczas o +2 zwiększa się efektywny poziom czarującego.

Koszt surowca: 5000 sz.

Królewska łza: Czasami zwana zamrożonymi łzami lub łzami licza. Rzadko spotykany kamień jest przezroczysty i ma kształt łzy i gładką powierzchnię. Jest niesamowicie twardy. Tak naprawdę żadnego jeszcze nie rozłupano, nie pocięto i nie skruszono, nawet za pomocą młota i kuźni. Pochodzenie królewskich łez pozostaje tajemnicą, chociaż w wierzeniach ludowych uważa się je za skryzalizowane łzy martwych od wieków nekromantów będących królami i królowymi.

Umieszczenie królewskiej łzy w różdżce zawierającej czar wieszczenia zwiększa ST rzutu obronnego przeciwko temu efektowi o +2. Jeżeli do tego efektu nie stosuje się rzutu obronnego lub też nie zezwala on na wykonanie rzutu, wówczas o +2 zwiększa się efektywny poziom czarującego.

Koszt surowca: 5000 sz.

Krukowiec: Lśniący odmiana turmalinu, zwana również skorlem. Krukowce są bardzo cenione w północnej części Faerunu. W innych regionach nie cieszy się taką renomą i nie przedstawia większej wartości. Często wysadza się nim rękojeści sztyletów, sprzączki i tym podobne przedmioty.

Umieszczenie krukowca w różdżce zawierającej czar z określnikiem dźwięk zwiększa ST rzutu obronnego przeciwko temu efektowi o +1. Jeżeli do tego efektu nie stosuje się rzutu obronnego lub też nie zezwala on na wykonanie takiego rzutu, wówczas o +1 zwiększa się efektywny poziom czarującego.

Koszt surowca: 1000 sz.

Księżycowa kostka: Perłowo-białe matowe klejnoty występujące na pustyniach i w tropikalnych obszarach Torilu. Są dość duże, mają kształt prostopadłościanu o zaokrąglonych wierzchołkach. Największa znana księżycowa kostka to wieko trumny nieznanego króla złożonego w kurhanie na Trollowych Wrzosowiskach – ma ona długość ponad 2 metry. Niemniej większość z tych klejnotów mierzy około 30 centymetrów długości i 10 centymetrów średnicy.

Umieszczenie księżycowej kostki w różdżce zawierającej czar przyzywania (wołania) zwiększa ST rzutu obronnego przeciwko temu efektowi o +1. Jeżeli do tego efektu nie stosuje się rzutu obronnego lub też nie zezwala on na wykonanie rzutu, wówczas o +1 zwiększa się efektywny poziom czarującego.

Koszt surowca: 1000 sz.

Nefryt grobowy: Rzadki, wysoko ceniony klejnot to nefryt, który na skutek długotrwałego pogrzebienia nabrał czerwonej lub brązowej barwy. Jeżeli w pobliżu zakopanego kamienia znajdowały się przedmioty z brązu, wówczas może on nabrać zielonej barwy. Jednak klejnot o tym odcieniu nie jest cenniejszy od zwykłego nefrytu.

Umieszczenie kawałka nefrytu grobowego w różdżce zawierającej czar ze szkoły zaklinanie (przymus) zwiększa ST rzutu obronnego przeciwko temu efektowi o +1. Jeżeli do tego efektu nie stosuje się rzutu obronnego lub też nie zezwala on na wykonanie takiego rzutu, wówczas o +1 zwiększa się efektywny poziom czarującego.

Koszt surowca: 1000 sz.

Ognisty opal: Te lśniące, pomarańczowo-czerwone klejnoty zazwyczaj mają albo jednolity odcień, albo też zdobią je złociste lub zielone plamki. Najczęściej można je znaleźć w pobliżu aktywnych gorących źródeł i gejzerów. Są to niezbędne komponenty do tworzenia *hełmów cudowności*.

Umieszczenie ognistego opalu w różdżce zawierającej czar z określnikiem ognia zwiększa ST rzutu obronnego przeciwko temu efektowi o +1. Jeżeli do tego efektu nie stosuje się rzutu obronnego lub też nie zezwala on na wykonanie takiego rzutu, wówczas o +1 zwiększa się efektywny poziom czarującego.

Koszt surowca: 1000 sz.

Opal: Nieprzejryste, gładkie, jasnobłękitne klejnoty o zielonych i złotych cętkach. To krewni czarnych i ognistych opali, z którymi jednak nie mają za wiele wspólnego. Wykorzystywane są w wielu zaklęciach i magicznych przedmiotach, włączając w to *hełmy cudowności*.

Umieszczenie opalu w dowolnej różdżce zawierającej czar ze szkoły zaklinanie (uroki) zwiększa ST rzutu obronnego przeciwko temu efektowi o +1. Jeżeli do tego efektu nie stosuje się rzutu obronnego lub też nie zezwala on na wykonanie takiego rzutu, wówczas o +1 zwiększa się efektywny poziom czarującego.

Koszt surowca: 1000 sz.

Orblen: Kryształ orblenu dają duże ciemnożłote klejnoty, które mogą być fasetowane lub szlifowane w kaboszon. Swej barwie ten klejnot zawdzięcza inną nazwę – miodowy kamień. Jest bardzo lubiany na Północy Wybrzeża Mieczy. Występuje w dużych złożach, lecz mimo to jest dość rzadki. Największy znany istniejący miodowy kamień to skałka o średnicy 15 centymetrów, która znajduje się w posiadaniu królewskiego rodu Cormyru.

Umieszczenie orblenu w różdżce zawierającej czar przyzywania (tworzenia) zwiększa ST rzutu obronnego przeciwko jego efektowi o +1. Jeżeli do tego efektu nie stosuje się rzutu obronnego lub też nie zezwala on na wykonanie rzutu, wówczas o +1 zwiększa się efektywny poziom czarującego.

Koszt surowca: 1000 sz.

Orl: Uważa się, iż ten klejnot występuje jedynie w północnej części Faerunu. Orle można znaleźć jedynie w błę-

kitnych jaskiniach, takich jak ta w pobliżu Wheloon. Występują w miękkich skałach i mają postać symetrycznych kryształów w kształcie spineli i ostrych brzegach. Te klejnoty bywają czerwone, pomarańczowe lub płowe, ale pierwsze z wymienionych są najwyżej cenione. Niektórzy miłośnicy orłów wolą nosić je w naturalnej postaci, nieoszlifowane, ale większość z nich jest fasetowana.

Umieszczenie orla w różdżce zawierającej czar z określeniem chaosu lub dowolnym zaklęciem zapewniającym premię ze szczęścia zwiększa ST rzutu obronnego przeciwko temu efektowi o +1. Jeżeli do tego efektu nie stosuje się rzutu obronnego lub też nie zezwala on na wykonanie rzutu, wówczas o +1 zwiększa się efektywny poziom czarującego.

Koszt surowca: 1000 sz.

Rubin: Te korundy w odcieniach od przezroczystego do ciemnoszkarłatnej czerwieni są bardzo cenione z racji skrzętego się blasku i żywych kolorów. W wierzeniach ludowych uważa się je za przynoszące szczęście.

Umieszczenie rubinu w różdżce zawierającej czar wywołujący zwiększa ST rzutu obronnego przeciwko temu efektowi o +2. Jeżeli do tego efektu nie stosuje się rzutu obronnego lub też nie zezwala on na wykonanie rzutu, wówczas o +2 zwiększa się efektywny poziom czarującego.

Koszt surowca: 5000 sz.

Rubin gwiazdzisty: Kamień będący odmianą rubinu (czerwonego korundu) jest mniej przezroczysty od swego bliskiego kuzyna, zaś w jego środku lśni biała gwiazda. Te gwiazdy pojawiają się w wyniku szczególnych optycznych właściwości kryształu. Najczęściej mają sześć ramion, chociaż możliwa jest każda parzysta ich liczba. Jeden rubin na każde sto jest gwiazdzisty.

Umieszczenie rubinu gwiazdzistego w różdżce zawierającej czar iluzji zwiększa jego efektywny poziom czarującego o +2.

Koszt surowca: 5000 sz.

Szafir: Lśniący, błękitna odmiana korundu. Szafiry mają różne odcienie – od przezroczystych, przez jasnoniebieskie, po lazurowe.

Umieszczenie szafiru w różdżce zawierającej czar przyzywania (wzywania) zwiększa ST rzutu obronnego przeciwko temu efektowi o +1. Jeżeli do tego efektu nie stosuje się rzutu obronnego lub też nie zezwala on na wykonanie rzutu, wówczas o +1 zwiększa się efektywny poziom czarującego.

Koszt surowca: 1000 sz.

Szafir gwiazdzisty: Niezwykle cenna odmiana szafiru (czarnego lub błękitnego korundu). Jest mniej przezroczysty od swego bliskiego kuzyna, zaś w jego środku rozbłyskuje jasna gwiazda o czterech lub więcej ramionach. Takie gwiazdy powstają w wyniku właściwości optycznych kryształu i zawsze mają parzystą liczbę ramion – najczęściej sześć. Jeden szafir na każde tysiąc jest gwiazdzisty.

Umieszczenie szafiru gwiazdzistego w różdżce zawierającej czar odpychania zwiększa ST rzutu obronnego przeciwko temu efektowi o +2. Jeżeli do tego efektu nie stosuje się rzutu obronnego lub też nie zezwala on na wykonanie rzutu, wówczas o +2 zwiększa się efektywny poziom czarującego.

Koszt surowca: 5000 sz.

Szmaragd: Szmaragd, będący lśniącym zielonym berylem, zazwyczaj ma szlif kwadratowy.

Umieszczenie szmaragdu w różdżce z czarem ze szkoły zaklinanie zwiększa ST rzutu obronnego o +2. Jeżeli do tego efektu nie stosuje się rzutu obronnego lub też nie zezwala on na wykonanie takiego rzutu, wówczas o +2 zwiększa się efektywny poziom czarującego.

Koszt surowca: 5000 sz.

Wodny opal: Bezbarwna, przezroczysta odmiana opalu, na której widać jedynie grę kolorów, co przypomina olej rozlany na czystej kałuży. Są to rzadkie i cenne klejnoty używane jako ozdoby wokół luster i okien lub przy tworzeniu magicznych przedmiotów wróżących (takich jak *kryształowe kule*).

Umieszczenie wodnego opalu w różdżce zawierającej czar wieszczenia zwiększa ST rzutu obronnego przeciwko efektowi różdżki o +1. Jeżeli do tego efektu nie stosuje się rzutu obronnego lub też nie zezwala on na wykonanie takiego rzutu, wówczas o +1 zwiększa się efektywny poziom czarującego.

Koszt surowca: 1000 sz.

Zendalur: Cętkowany niebiesko-biały klejnot występujący w zastygłej lawie w postaci dużych kryształów w kształcie jajka i średnicy od 5 do 15 centymetrów. Po wypolerowaniu zendalury wykorzystywane są do inkrustacji oraz jako małe oczka w pierścionkach, kolczykach i wisiorach.

Umieszczenie zendaluru w różdżce zawierającej czar nekromancji zwiększa ST rzutu obronnego przeciwko temu efektowi o +1. Jeżeli do tego efektu nie stosuje się rzutu obronnego lub też nie zezwala on na wykonanie takiego rzutu, wówczas o +1 zwiększa się efektywny poziom czarującego.

Koszt surowca: 1000 sz.

BRÓŃ I PANCERZ

Specjalne moce poniższych materiałów są niemagiczne, a zatem działają nawet na obszarach, gdzie magia nie funkcjonuje. Wszelkie odporności zapewniane przez te materiały nie kumulują się z podobnymi efektami.

Każdy przedmiot wykonany z poniższych materiałów należy traktować jak mistrzowski, z tą jedynie różnicą, iż dodatkowy koszt jest taki, jak podano dalej. Mistrzowskie wykonanie nie wpływa na premię z usprawnienia broni ani na karę do testów z pancerza związaną ze zbroją. Modyfikator ceny rynkowej odnosi się do wagi normalnego (stalonego) przedmiotu, nie zaś przedmiotu wykonanego z nietypowego metalu.

Adamantyt: Niezwykle twardy metal opisany w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*. Niektóre ludy Faerunu wierzą, iż metaliczny adamantyt powstaje w wyniku połączenia rudy adamantytowej z odpowiednimi proporcjami srebra i elektum, a nawet z połączenia stali i mithrilu. Niemniej krasnoludy i inni posiadający odpowiednią wiedzę kpią sobie z takich opowieści.

Broń wykonana z adamantytu ma naturalną premię z usprawnienia do testów ataku i obrażeń zgodnie z informacjami podanymi w pobliskiej tabelce, co wyjaśniono w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI* na stronie 242. Adamantyt waży tyle samo co stal, ma trwałość 20 oraz 40 punktów wytrzymałości na 2,5 centymetra grubości.

Przedmiot	Premia z usprawnienia	Modyfikator ceny rynkowej
Lekki pancerz	+1	+2000 sz
Średni pancerz	+2	+5000 sz
Ciężki pancerz	+3	+10 000 sz
Tarcza	+1	+2000 sz
Broń zadająca do 1k6 obrażeń	+1	+3000 sz
Broń zadająca 1k8 lub więcej obrażeń	+2	+9000 sz

Arandur: Rzadki naturalny metal znajdujący w skałach magmowych, zazwyczaj w postaci niebiesko-zielonej rudy wśród stopionego szkła. Po przetworzeniu i przekuciu staje się srebrzysto-niebieski, z zielonkawym połyskiem. Słynie z długotrwałej ostrości, nawet w przypadku nadużywania. Dlatego też często wykorzystuje się go do tworzenia *oreży ostrości*.

Pancerz wykonany z aranduru zapewnia noszącej go osobie odporność na dźwięki 2. Dotyczy to jedynie przedmiotów wykonanych w dużej części z metalu (a zatem kolczug, lecz nie ćwiekowanej skóry).

Arandur waży tyle co stal, ma trwałość 12 oraz 30 punktów wytrzymałości na każde 2,5 centymetra grubości.

Modyfikator ceny rynkowej: +2000 sz.

Ciemnostal: Po wypolerowaniu lub pocięciu ma srebrzystą barwę, jednak jej powierzchnia zachowuje ciemny purpurowy połysk. Proces tworzenia tej odmiany stali utraciono, jednak niedawno udało się go odtworzyć dzięki pewnym starożytnym krasnoludzkim tekstom. Stop powstaje z żelaza meteorytowego poddanego działaniu różnorodnych specjalnych olejów.

Pancerz wykonany z ciemnostali zapewnia noszącej go osobie odporność na kwas 2. Wykuta z tego metalu broń zadaje w każdym trafieniu +1 punkt obrażeń od elektryczności (kumulujących się z innymi mocami, takimi jak *oreż porażenia* czy *wyładowania*). Dotyczy to jedynie przedmiotów wykonanych w dużej części z metalu (a zatem kolczug i długich mieczów, lecz nie ćwiekowanych skór czy włóczni).

Ciemnostal waży tyle co stal, ma trwałość 10 oraz 30 punktów wytrzymałości na każde 2,5 centymetra grubości.

Modyfikator ceny rynkowej: pancerz +2000 sz; broń +1500 sz.

Dlarun: Metal białej niczym kość barwy, czasami zwany lodostalą. Po wypolerowaniu bardzo się błyszczy, zaś wykonane z niego przedmioty często mylnie uznaje się za stworzone z kości słoniowej, choć w blasku świec zyskują wyraźny zielony połysk. Rudę dlarunu znajduje się w glinie wykopywanej z brzegów rzek. Po obróbce staje się ona miękka i łatwa w rzeźbieniu. Drugie podgrzanie sprawia, iż metal nabiera twardości i trwałości. To czyni go idealnym do wytwarzania figurek oraz ozdób.

Wykonany z dlarunu pancerz zapewnia noszącej go osobie odporność na ogień 2. Wykuta z tego metalu broń zadaje w każdym trafieniu +1 punkt obrażeń od zimna (kumuluje się to z innymi zdolnościami, takimi jak *oreż mrozu* czy *lodowy*). Dotyczy to jedynie przedmiotów wykonanych w dużej części z metalu (a zatem kolczug i długich mieczów, lecz nie ćwiekowanych skór czy włóczni). Dlarunu

nie można wykorzystywać do tworzenia magicznych przedmiotów powołujących do istnienia efekty ogniowe, takich jak *ognisty* lub *płomienny oreż*.

Dlarun waży tyle samo co stal, ma trwałość 10 oraz 30 punktów wytrzymałości na każde 2,5 centymetra grubości.

Modyfikator ceny rynkowej: pancerz +2000 sz, broń +1500 sz.

Hizagkuur: Rzadko występujący, jasny, srebrzystoszary metal nazwany imieniem odkrywcy – żyjącego dawno temu krasnoluda. Znaleźć można go jedynie w rozrzuconych, ale bardzo bogatych złożach w głębinach Podmroku, w postaci miękkiej, zielono-szarej, przypominającej glinę rudy lub zżuszczonego błota. Najmniejszy błąd w jego obróbce sprawi, iż pozostanie bezużytecznym blokiem.

Pancerz wykonany z hizagkuuru zapewnia noszącej go osobie odporność na zimno 2. Oreż wykuty z tego metalu zadaje w każdym trafieniu +1 dodatkowy punkt obrażeń od elektryczności oraz +1 dodatkowy punkt obrażeń od ognia (co kumuluje się z innymi mocami broni). Dotyczy to jedynie przedmiotów wykonanych w dużej części z metalu (a zatem kolczug i długich mieczów, lecz nie ćwiekowanych skór czy włóczni). Hizagkuuru nie można wykorzystywać do tworzenia magicznych przedmiotów powołujących do istnienia efekty zimna, takich jak *oreż mrozu* czy *lodowy*.

Hizagkuur waży tyle samo co stal, ma trwałość 10 oraz 30 punktów wytrzymałości na każde 2,5 centymetra grubości.

Modyfikator ceny rynkowej: pancerz +2000 sz; broń +3000 sz.

Miedź: Powszechnie znana ubogim z całego świata. Rzucający czary uznają miedź za magiczny oczyszczalnik, wspomagający magię negującą choroby i truciznę. Lśniący kolor sprawia, iż chętnie wykorzystuje się ją w przedmiotach ozdobnych. Z kolei miękkość powoduje, iż nie nadaje się do tworzenia pancerza bez poddania jej magicznej obróbce (zwiększającej również jej wytrzymałość). Często wykorzystuje się ją w przedmiotach, które zapewniają ochronę przed zimnem.

Pancerze wykonane z magicznie obrobionej miedzi zapewniają noszącej je osobie odporność na zimno 2. Dotyczy to jedynie przedmiotów wykonanych w dużej części z metalu (a zatem kolczug, lecz nie ćwiekowanej skóry).

Magicznie obrobiona miedź waży tyle samo co stal, ma trwałość 10 oraz 30 punktów wytrzymałości na każde 2,5 centymetra grubości.

Modyfikator ceny rynkowej: +2000 sz.

Mithril: Lekki i wytrzymały metal opisany w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*. Kilku głupich bardów wierzy, iż można połączyć mithril ze stalą i uzyskać w ten sposób adamantyt, ale takie opowieści budzą w krasnoludzkich społecznościach gromki śmiech.

Mithril waży połowę tego co stal, ma trwałość 15, oraz 30 punktów wytrzymałości na każde 2,5 centymetra grubości.

Przedmiot	Modyfikator ceny rynkowej
Lekki pancerz	+1000 sz
Średni pancerz	+4000 sz
Ciężki pancerz	+9000 sz
Tarcza	+1000 sz
Inne przedmioty	+1000 sz/kg

Platyna: Ten srebrzystobiały metal na pozór przypomina aluminium, ale okazuje się niezwykle ciężki. Ponieważ jest bardzo plastyczny, trzeba go magicznie zmienić, by uzyskać sztywność stali i nie odkształcił się w trakcie walki. Ten proces wyzwała również magiczne właściwości tego surowca. Poniższe informacje odnoszą się do magicznie utwardzonej platyny.

Pancerz wykonany z magicznie obrobionej platyny zapewnia noszącej go osobie odporność na dźwięk i zimno 2. Na potrzeby poruszania się i innych ograniczeń (na przykład tego czy barbarzyńca może szybko się poruszać mając na sobie pancerz) zbroje z tego materiału są o jedną kategorię cięższe niż zwykle. Lekkie pancerze traktuje się jak średnie, a średnie oraz ciężkie jak ciężkie. Szanse niepowodzenia czarów wtajemniczeń dla pancerzy i tarcz wykonanych z platyny zwiększają się o 10%, maksymalna premia ze Zręczności zmniejsza się o 2 (co może obniżyć ją do 0, a nawet bardziej), a kary do testów z pancerza rosną o 3.

Oreż z platyny traktuje się jako broń ciężką (patrz ramka Ciężka broń).

Magicznie obrobiona platyna waży dwa razy tyle co stal, ma trwałość 10 oraz 30 punktów wytrzymałości na każde 2,5 centymetra grubości.

Przedmiot	Modyfikator ceny rynkowej
Pancerz	+5000 sz
Broń zadająca do 1k3 punktów obrażeń	+1500 sz
Broń zadająca od 1k4 do 1k6 punktów obrażeń	+2500 sz
Broń zadająca 1k8 punktów obrażeń lub więcej	+7000 sz

Srebro: Surowiec z dawien dawna ceniony z racji czystości i piękna, wykorzystywany również do tworzenia broni i pancerzy. Srebro często bywa też stosowane w przedmiotach wykorzystujących magię księżyca oraz światła, a tak-

że w oreżu zguby *zmiennokształtnych*. Po odpowiedniej magicznej obróbce metal ten uzyskuje sztywność stali. Poniższe informacje odnoszą się do magicznie wzmocnionego srebra.

Wykonany ze srebra pancerz zapewnia noszącej go osobie odporność na elektryczność 2. Wykuty z tego metalu oreż może zadawać normalne rany tym stworzeniom, których redukcję obrażeń przełamuje srebro, a ponadto zadaje takim stworzeniom +1 obrażenie. Wpływa to jedynie na przedmioty, których ostrze lub powierzchnię uderzającą wykonano przede wszystkim z metalu (a zatem dotyczy długich mieczów i długich włóczni, ale nie maczug).

Magicznie obrobione srebro waży tyle samo co stal, ma trwałość 10 oraz 30 punktów wytrzymałości na każde 2,5 centymetra grubości.

Modyfikator ceny rynkowej: pancerz +2000 sz; broń +1000 sz.

Zalantar (ciemnodrzew): Drewno z subtropikalnego drzewa zalantara jest czarne – stąd jego Północna nazwa czarnodrzew. Zalantar ma wszelkie właściwości ciemnodrzewu (patrz strona 243 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*), zaś wszelkie przedmioty wykonywane w Faerunie z tego surowca tak naprawdę powstają ze wspomnianej rośliny.

Zalantar ma trwałość 5 oraz 10 punktów wytrzymałości za każde 2,5 centymetra grubości.

Modyfikator ceny rynkowej: jak przedmiotu mistrzowskiego + 20 sz/kg.

Złoto: Tego metalu używa się raczej jako waluty, lecz niektóre rzucające czary osoby poznały jego magiczne właściwości. Po magicznej obróbce złoto może stać się równie twarde co stal. Poniższe informacje odnoszą się do magicznie utwardzonego metalu.

Pancerz wykonany z magicznie obrobionego złota zapewnia noszącej go osobie odporność na kwas i ogień 2. Na potrzeby poruszania się i innych ograniczeń (na przykład tego, czy barbarzyńca może szybko się poruszać mając na sobie pancerz) zbroje z tego materiału są o jedną kategorię cięższe niż zwykle. Lekkie pancerze traktuje się jak śred-

ciężka broń

Ciężka broń – na przykład wykonana ze złota lub platyny – jest nieporęczna, ale zadaje dodatkowe obrażenia. Jeśli chcesz się nią posługiwać, nie posiadając odpowiedniego atutu Biegłości w broni egzotycznej (na przykład ciężki długi miecz), podlegasz karze –4 do testów ataku takim oreżem. Nie dotyczy to przedmiotów niewykonanych w dużej części z metalu (a zatem włóczni nie, ale długich mieczów czy toporów – już tak).

Postać, aby uniknąć kary do testów ataku, może dzierżyć dwuręcznie broń o rozmiarze o jedną kategorię mniejszym niż jej własna. Chodzi zatem, na przykład, o człowieka używającego dwuręcznie lekkiego buzdyganu wykonanego ze złota lub ogra władającego tak samo platynowym długim mieczem – takie osoby nie podlegają karze do ataku.

Używając oreża wykonanego z ciężkiego metalu nie można korzystać z atutu Finezja w broni.

Taka broń zadaje większe obrażenia, co pokazuje poniższa tabela.

Dawne obrażenia (każda kość)	Nowe obrażenia
1	1k2
1k2	1k3
1k3	1k4
1k4	1k6
1k6	1k8
1k8 lub 1k10	2k6
1k12	2k8

nie, a średnie oraz ciężkie jak ciężkie. Szanse niepowodzenia czarów wtajemniczeń dla pancerzy i tarcz wykonanych ze złota zwiększają się o 10%, maksymalna premia ze Zręczności zmniejsza się o 2 (co może obniżyć ją do 0, a nawet bardziej), a kary do testów z pancerza rosną o 3.

Oręż ze złota traktuje się jako broń ciężką (patrz ramka Ciężka broń).

Magicznie obrobione złoto waży dwa razy tyle co stal, ma trwałość 10 oraz 30 punktów wytrzymałości na każde 2,5 centymetra grubości.

Przedmiot	Modyfikator ceny rynkowej
Pancerz	+5000 sz
Broń zadająca do 1k3 punktów obrażeń	+1500 sz
Broń zadająca od 1k4 do 1k6 punktów obrażeń	+2500 sz
Broń zadająca 1k8 punktów obrażeń lub więcej	+7000 sz

Zmierzchodrzew: Ten gatunek drzew powszechnie występuje w całym Faerunie. Nazwę zawdzięcza niezwykle wygładowi gęstych zagajników, które tworzy. Zmierzchodrzewy są gładkie, mają małe gałęzie znajdujące się na szczycie 18-metrowych pni, czarną korę i szare drewno twardości żelaza.

Każda broń zazwyczaj wykonywana w całości lub w większej części ze stali (taka jak długi miecz czy buzdycan) stworzona ze zmierzchodrzewu staje się mistrzowska, ale waży jedynie połowę ciężaru normalnego metalowego przedmiotu. Oręża, którego zazwyczaj nie wykonuje się ze stali lub też tylko jego część jest stalowa (maczuga lub topór bitewny), nie sposób wykonać ze zmierzchodrzewu, bądź też nie zapewnia on ani premii, ani kar wynikających z użycia tego materiału.

Zmierzchodrzew nie nadaje się do wykonania pancerzy. Nie można z niego, jak ze stali, wykuwać pierścieni, a powstałe przy jego wykorzystaniu płytki nie są wystarczająco dopasowane (nawet czar *kształtowanie drewna* nie pomoże w uzyskaniu wymaganej szczegółowości). Jednakże możliwe jest wykonanie z tego drewna napierśników o następujących parametrach: premia z pancerza +5, maksymalna premia ze Zr +4, kara do testów z pancerza -2, niepowodzenie czaru wtajemniczeń 20%. Na potrzeby poruszania się i innych ograniczeń napierśnik ze zmierzchodrzewu traktuje się jak lekki pancerz.

Zmierzchodrzew waży połowę tego co stal, ma trwałość 10 oraz 30 punktów wytrzymałości na każde 2,5 centymetra grubości.

Modyfikator ceny rynkowej: broń +1500 sz; napierśnik +3000 sz.

Żelazo gorączki: W niektórych wulkanicznych kraterach zbierają się nigdy niestygnące baseny stopionego metalu. Czasami te kałuże na wpół zestalonego materiału przyciągają surową energię Splotu i przemieniają się w coś, co krasnoludy ochrzczili mianem żelazem gorączki. Ten metal można zestalić podczas magicznego procesu, który wymaga między innymi zastosowania ogromnego zimna – potem żelazo gorączki daje się obrabiać równie łatwo jak zwykłe.

Pancerz wykonany z żelaza gorączki zapewnia noszącej go osobie odporność na ogień 2. Broń wykonana z tego metalu zadaje w każdym trafieniu +1 dodatkowy punkt obrażeń od ognia (co kumuluje się z innymi zdolnościami, takimi jak *ognisty* czy *płomienny oręż*). Dotyczy to jedynie przedmiotów wykonanych w dużej części z metalu (a zatem kolczug i długich mieczów, lecz nie ćwiekowanych skór czy włóczni). Żelaza gorączki nie można wykorzystywać do tworzenia magicznych przedmiotów powołujących do istnienia efekty zimna, takich jak *oręż mrozu* czy *lodowy*.

Żelazo gorączki waży tyle samo co stal, ma trwałość 12 oraz 30 punktów wytrzymałości na każde 2,5 centymetra grubości.

Modyfikator ceny rynkowej: pancerz +2000 sz; broń +1500 sz.

Żywy metal: Potężne źródła energii życiowej, takie jak kręgi druidów lub miejsca poświęcone Chauntei, czasami uwalniają energię w głąb ziemi, zmieniając właściwości znajdujących się w pobliżu naturalnych złóż żelaza. Tak powstający żywy metal ma zazwyczaj jasny, szaro-zielony kolor oraz właściwości naturalnego naprawiania się oraz zmiany kształtu. Wykorzystuje się go powszechnie do tworzenia *pierścieni regeneracji*.

Z czasem zbroja wykonana z żyjącego metalu dopasowuje się do właściciela. Po dekadniu regularnego noszenia takiego wyposażenia, zwiększ jego maksymalną premię ze Zręczności o 1, zmniejsz karę do testów z pancerza o 1 oraz zmniejsz szansę niepowodzenia czaru wtajemniczeń o 5%. Dotyczy to jedynie przedmiotów wykonanych w dużej części z metalu (a zatem kolczug, lecz nie ćwiekowanej skóry).

Ponadto, przedmiot wykonany z żywego metalu naturalnie naprawia uszkodzenia - odzyskuje 1 punkt wytrzymałości na minutę. Nie jest jednak w stanie naprawiać się, gdy pozostanie mu 0 punktów wytrzymałości lub gdy ulegnie całkowitemu zniszczeniu (na przykład poprzez dezintegrację).

Żywy metal waży tyle samo co stal, ma trwałość 12 oraz 30 punktów wytrzymałości na każde 2,5 centymetra grubości.

Przedmiot	Modyfikator ceny rynkowej
Lekki pancerz	+700 sz
Średni pancerz	+2000 sz
Ciężki pancerz	+4500 sz
Inne przedmioty	+200 sz/kg

Nadzwyczajne naturalne przedmioty

Magia Splotu przenika również świat natury, tworząc przedmioty o nadzwyczajnych właściwościach ocierających się o magię. Niektórzy mędrcy uważają, iż substancje te działają jako zbiorniki magicznej energii krainy, inni mają

mniej wymyślne teorie. Te przedmioty powstają w sposób naturalny i w tym procesie nie trzeba stosować jakichkolwiek magicznych lub alchemicznych sztuczek. Test Wiedzy (natura) o ST 20 pozwala zidentyfikować zarówno któryś z nich, jak i jego efekt. Test Tajników dziczy (ST 20, 30 lub więcej) umożliwia znalezienie danej substancji lub przedmiotu w odpowiednim miejscu – zakładając, że zachodzą przychylne warunki.

Jeżeli nie napisano inaczej, wówczas specjalne właściwości są wrodzone dla tych substancji, a ich moce to zdolności nadzwyczajne, działające nawet na obszarach, gdzie magia nie funkcjonuje.

Przedmiot	Koszt	Waga
Czerwona jagoda helmowego ciernia	1 ss	—
Jazodrzew	100 sz/kg	jak przedmiot
Mgłowa skałka	5 sz	—
Mroczna jagoda	5 sz	—
Muli pyłek	50 sz	—
Olejek z kwiatów felsulu (30 gram)	100 sz	—
Pochodnia z cienioczuba	1 ss	0,5 kg
Pył wrózek (30 gram)	100 sz	—
Strąk sennoziela	50 sz	—
Żywica srebrnokorca (30 gram)	20 sz	—

Czerwona jagoda helmowego ciernia: Większość jagód helmowego ciernia jest cierpka w smaku i ma barwę indygo. Jednak z rzadka z jego gałęzi wyrasta gałązka dająca czerwone owoce. Rzucony na takie jagody czar *blągostawiona jagoda* trwa o jeden dzień dłużej niż normalnie.

Jazodrzew: Te rzadko spotykane drzewa aktywnie chronią driady, drzewce, druidzi oraz tropiciele. Przez nikogo nieograniczone rośliny wyrastają na olbrzymie leśne giganty o licznych konarach – przypominają nieco dęby o dwukolorowych liściach (z wierzchu lśniące zielono-srebrne, a od spodu aksamitnie czarne). Jazodrzew to ceniony materiał do tworzenia lutni, harf, piszczałek oraz rogów, ze względu na niedający się z niczym pomylić przyjemny, czysty dźwięk, który zawdzięcza mu instrumenty (wiele mistrzowsko wykonanych wymienionych instrumentów powstaje właśnie z tej rośliny). Każdy jazodrzew (lub przedmiot stworzony z tego drewna) znajdujący się w obszarze oświetlonym magicznym źródłem światła (takim jak *tańczące światła*, *światło* lub *nieustający płomień*) emituje delikatny magiczny blask o sile światła świecy, utrzymujący się jeszcze przez 1k4+1 rund po opuszczeniu rzeczzonego terenu. Żywe drzewo ma odporność na ogień 20, ale nikomu jeszcze nie udało się odkryć metody zachowania tej cechy po jego ścięciu.

Mgłowa skałka: Te kamyki czasami wyrzucane są na brzegi Wysp Nelanther oraz na najbardziej wysunięte na zachód brzegi Wysp Moonshae. Po wrzuceniu do słodkiej wody wytwarzają rozpraszającą się w normalny sposób mgłę, która wypełnia sześcian o krawędzi 3 metrów (zapewniając ukrycie 1/2 każdemu, kto znajduje się na tym obszarze). Słona woda nie wpływa na mgłowe skałki, ale tracą one swoje właściwości, jeżeli nie zwilża się ich morską wodą.

Mroczna jagoda: Małe purpurowe jagody rosnące w głęboko ukrytych kępach w lasach otaczających Morze Spadających Gwiazd. Każdej jesieni jedynie nieliczne z nich dojrzewają na krzaku – z każdym rokiem jest ich coraz mniej. Mimo to w mrocznych jagodach zawarta jest substancja cieni. Gdy dojrzały owoc zostanie zgnieciony lub uszkodzony, wówczas tworzy ona na 2 rundy krąg ciemności o średnicy 1,5 metra.

Muli pyłek: Wczesną wiosną na Wysokim Wrzosowisku oraz u trawiastych podnóży niektórych gór kwitnie jasnożółty kwiat będący odmianą stokrotki. Wdychanie jego pyłku zapewnia postaci premię +2 do Siły, ale powoduje karę -2 do Roztropności. Efekt ten trwa przez 1k4+10 minut.

Muli pyłek jest lekko uzależniający. Za każdym razem, gdy postać wdycha tę substancję, musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 12) – niepowodzenie oznacza, iż jest ona zmęczona, gdy nie znajduje się pod wpływem pyłku. Uzależnienie to można wyleczyć za pomocą *usunięcia choroby*.

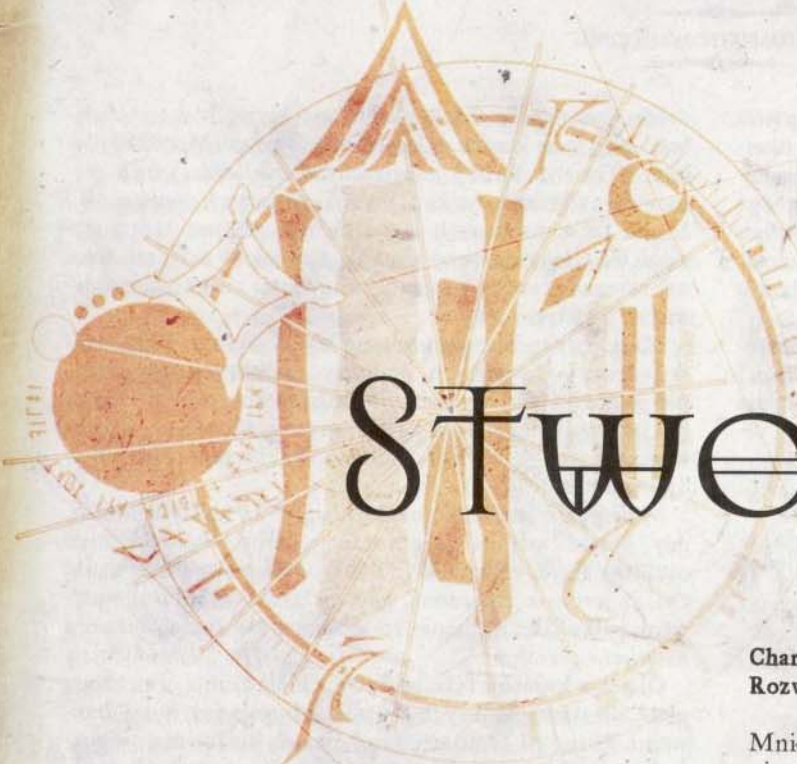
Olejek z kwiatów felsulu: Felsule lubią zimną oraz ubogą glebę i w wielu skalistych miejscach bywają jedynymi drzewami. Rosną na graniach, krawędziach klifów oraz w rozpadlinach, gdzie niewiele innych drzew jest w stanie przetrwać. Są to sękate, powykęcane drzewa, których drewno rozpada się w dotyku i ma kolor od cynamonowego po ciemnobrazowy. Płatki kwitnących wczesną wiosną felsulów (nie wszystkie kwitną co roku) można zmiażdżyć, by uzyskać aromatyczne perfumy, które przez 10 minut zapewniają premię za biegłość +1 do wszystkich testów opartych na Charyzmie oraz tych wykonywanych w celu przekonania kogoś (takich jak Blefowanie, Dyplomacja i Zastraszanie). 30 gramów olejku wystarcza na 10 użyć, zaś typowe drzewo dostarcza 1k4-1 (minimum 0) 30-gramowych porcji perfum na rok.

Pochodnia z cienioczuba: Drewno cienioczuba pali się wolniej (i dokładniej) niż zwyczajne. Wykonana z niego pochodnia płonie przez 2 godziny i nie dymi się zbyt.

Pył wrózek: Istoty baśniowe, takie jak chochliki, tworzą pył wrózek z włosów, które im wypadły, oraz ze złuszczonej skóry. Gotowy dają osobom, które były dla nich miłe. Nie można go stworzyć w żadnym znanym procesie alchemicznym. Pył wrózek ma delikatną złotą poświatę, widoczną jedynie w ciemności. W normalnym świetle się błyszczy. Dodanie 30 gramów tej substancji do komponentów materialnych dowolnego czaru iluzji zwiększa ST rzutu obronnego na +1.

Strąk sennoziela: Przypomina nieco strączki trojeścia. Znajduje się w nich wywołująca sen pleśń. Gdy wysuszony strąk wybuchnie lub zostanie zniszczony, wówczas wypuszcza on zarodniki. Trafienie celu rzuconym strąkiem wymaga udanego ataku dotykowego na dystans (przyrost zasięgu 1,5 metra). Ofiara musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 12) – nieudany oznacza trwający minutę sen.

Żywica srebrnokorca: Żywica srebrnokorca jest bezbarwna i odrobinę kleista. Działa jak (słaba) naturalna antytoksyna, przez 1 godzinę dając każdej postaci, która ją zje, premię alchemiczną +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciwko truciznie. Z typowego srebrnokorca można uzyskać 2k4 30-gramowe porcje żywicy rocznie.



STWORZENIA

Charakter: zwykle praworządny neutralny
Rozwój: 5-8 KW (średni), 9-16 KW (duży)

Mniejsi krewni beholderów, często wzywani są do strzeżenia skarbów. Mają moce bardziej bojowe niż wspomniani więksi kuzyni – a przez to lepiej pasujące do zadań, jakie się im stawia. Dysponują ograniczonymi możliwościami podróży między planami.

Podobnie do swych krewniaków, beholderów, również te istoty to unoszące się w powietrzu kuliste stworzenia z dużym centralnym okiem, kilkoma mniejszymi czułkami zakończonymi oczami oraz olbrzymią, pełną zębów paszczą. Jednakże mają one jedynie cztery czułki, zaś ich środkowe oko odbija, a nie tłumi magię. Ich ciała są nieco mniej opancerzone niż krewniaków, ale nadrabiają to zwinnością oraz zdolnością reagowania na zagrożenia.

Ten beholderowaty niekoniecznie musi być zły, może nawet być przyjaźnie nastawiony do istot, które zbliżą się do niego z pokojowym nastawieniem. Jednak jego priorytetem zawsze pozostaje strzeżenie skarbu i stworzenie zrobie wszystko, co w jego mocy, by wypełnić tę misję. Jeżeli jednak nie będzie w stanie zapobiec kradzieży, wówczas opuści on dany teren na dobre (zazwyczaj udając się na inny plan).

Te istoty rozumieją zarówno język beholderów, jak i wspólny, ale wolą porozumiewać się telepatycznie.

walka

Te beholderowate są z natury bierne i na ogół nie atakują, chyba że one lub ich przedmioty są zagrożone. Nawet wówczas najpierw starają się przekonać przeciwnika do odejścia. Nie opuszczają swego posterunku, chyba że zostaną zabite lub osłepione.

Promienie z oczu (zn): Trzy z czterech mniejszych oczu mogą raz na rundę powołać do istnienia magiczny promień, nawet gdy beholderowaty jest fizycznie atakowany lub porusza się z pełną szybkością. Stworzenie może wycelować wszystkie swe promienie w dowolnym kierunku. Magiczna zdolność czwartego z oczu nie jest wykorzystywana w walce (patrz dalej).

Prezentowane w tym rozdziale stworzenia opisano dokładnie tak samo jak istoty z *Księgi Potworów*, w której znajdziesz informacje potrzebne do zinterpretowania statystyk.

Beholderowaty, wiedz

Średnie wynaturzenie

Kości Wytrzymałości: 4k8+4 (22 pw)

Inicjatywa: +6 (+2 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 1,5 m, latanie 9 m (dobra)

KP: 19 (+2 Zr, +7 naturalny)

Ataki: promień z oczu +5 dotykowy na dystans, ugryzienie –2 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 1k4

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: promień z oczu

Specjalne cechy: telepatia, widzenie we wszystkich kierunkach, zawrócenie czaru, stworzenie jedzenia i wody, latanie, zamiana planów, OC 15

Rzuty obronne: Wytrw +2, Ref +1, Wola +7

Atrybuty: S 10, Zr 14, Bd 12, Int 15, Rzt 17, Cha 15

Umiejętności: Nasłuchiwanie +9, Przeszukiwanie +13,

Wiedza (tajemna) +9, Wyczucie pobudek +10,

Zastraszanie +6, Zauważanie +16

Atuty: Czujność, Poprawiona inicjatywa

Klimat/teren: każdy region oraz podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 6

Skarb: potrójny standardowy

Każde oko działa analogicznie do efektu czaru rzuconego przez zaklinacza 13. poziomu, ale należy do niego stosować zasady dotyczące promieni (patrz *Podręcznik Gracza*, Celowanie czarem, strona 148). Wszystkie promienie mają zasięg 45 metrów.

Sugestia: Działa analogicznie do czaru (udany rzut obronny na Wolę o ST 15 neguje), przy czym stwór zawsze sugeruje ofierze, by „odeszła w pokój”. Woli najpierw bronić skarbu w ten sposób, wykorzystując bardziej agresywne zdolności dopiero, gdy ta zawiedzie.

Wstrzymanie potwora: Działa analogicznie do czaru (udany rzut obronny na Wolę o ST 17 neguje). Stwór korzysta z tej mocy, jeżeli zawiedzie sugestia.

Zadawanie poważnych ran: Działa analogicznie do czaru, zadając 3k8+13 obrażeń (udany rzut obronny na Wolę o ST 16 zmniejsza ich liczbę o połowę). Stwór nie skorzysta z tej zdolności, chyba że wyczerpał już wszystkie inne możliwości.

Telepatia (zn): Stwór może porozumiewać się telepatycznie z dowolnym stworzeniem, które posługuje się jakimś językiem i znajduje w promieniu 30 metrów od niego.

Widzenie we wszystkich kierunkach (zw): Stwór jest niezwykle czujny i ostrożny, dzięki czemu zyskuje premię rasową +4 do swych testów Przeszukiwania i Zauważania. Nie można go również flankować.

Zawrócenie czaru (zn): Centralne oko istoty nieustannie generuje efekt *zawrócenia czaru*, mający postać stożka długości 45 metrów rozpoczynającego się tuż przed stworzeniem.

Poza tym moc działa analogicznie do zaklęcia *zawrócenie czaru* rzuconego przez zaklinacza 13. poziomu i jest w stanie odbić jeden czar z dowolnego poziomu na rundę. Widz może zdecydować, w którym momencie danej rundy chce użyć tej zdolności.

Stworzenie jedzenia i wody (zn): Stwór może użyć czwartego oka do *stworzenia jedzenia i wody*, co działa analogicznie do czaru, dostarczając ilość pożywienia wystarczającą do nakarmienia ośmiu istot rozmiaru średniego. Użycie tej zdolności jest akcją całorundową.

Latanie (zw): Ciało stwora w naturalny sposób unosi się w powietrzu, co pozwala mu latać (analogicznie do czaru *lot*) z szybkością 9 metrów (i dobrą zwrotnością). Oprócz tego moc zapewnia istocie również permanentne działanie czaru *spadanie jak piórko* (zasięg osobisty).

Zamiana planów (zn): Oślepiiony stwór nie jest już w stanie dłużej strzec skarbu i ucieka na inny plan, by wyzdrowieć. Zdolność ta działa analogicznie do czaru *zamiana planów*, ale wpływa jedynie na tę istotę. Po wyleczeniu ślepoty stworzenie powraca.

KRYPTOWY POMIOT

(szablon)

Kryptowy pomiot to nieumarły, który powstaje, gdy zdesperowana osoba użyje czaru *nieumarły po śmierci*, by uniknąć prawdziwego zgonu. Te istoty zazwyczaj szukają swojego zabójcy, po czym podejmują wcześniejsze działania (jeśli mają dostęp do potężnej magii, takiej jak *wskrzeszenie*, to mogą zechcieć powrócić do normalnej, żywej formy).

Ten nieumarły ogólnie przypomina postać jaką miał za życia, chociaż jego skóra ma bladoszary odcień, oczy zaś są złowrogie, z czerwonymi obwódkami. Wciąż widać rany, które spowodowały jego śmierć, chociaż często przykrywa je ubranie. Znikają one, jeżeli stwór zostanie wyleczony za pomocą negatywnej energii.

Tę istotę może również stworzyć kapłan przynajmniej 18. poziomu, rzucając na zwłoki *stworzenie większego nieumarłego*.

tworzenie kryptowego pomiotu

Kryptowy pomiot jest szablonem, który można nałożyć na dowolną żywą istotę (nazywaną dalej stworzeniem bazowym). Po przemianie istota zaczyna należeć do typu nieumarły. Jeśli nie stwierdzono inaczej, kryptowy pomiot wykorzystuje wszystkie statystyki oraz specjalne moce bazowego stworzenia.

Kości Wytrzymałości: Wzrastają do k12.

KP: Kryptowy pomiot otrzymuje premię z naturalnego pancerza (zgodnie z poniższą tabelą). Jeżeli bazowe stworzenie posiada już naturalny pancerz, wówczas pod uwagę należy wziąć wyższą wartość.

Kości Wytrzymałości	Naturalny pancerz
1-4	+1
5-8	+2
9-12	+3
13-16	+4
17+	+5

Specjalne cechy: Kryptowy pomiot zachowuje wszelkie specjalne cechy bazowego stworzenia oraz otrzymuje wymienione dalej moce, a także wszystkie cechy związane z typem nieumarły.

Odporność na odegnania (zw): Kryptowy pomiot ma odporność na odegnanie +2.

Atrybuty: Jako nieumarły, kryptowy pomiot nie posiada wartości atrybutu Budowa.



Beholderowaty, widz

Umiejętności: Kryptowy pomiot otrzymuje premię rasową +4 do testów Zastraszania. Pozostałe umiejętności są takie same jak miało stworzenie bazowe.

Klimat/teren: Jak bazowe stworzenie oraz podziemia

Występowanie: Jak stworzenie bazowe

Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +1

Skarb: Jak bazowe stworzenie

Charakter: Zazwyczaj zły. Niewiele nie-złych stworzeń jest gotowych poddać się czarowi *nieumarły po śmierci* i stać się nieumarłym stworzeniem

Rozwój: Zależnie od klasy postaci

przykładowy kryptowy pomiot

Stworzenie bazowe: półtórk wojownik 8. poziomu.

Kryptowy pomiot

Średni nieumarły

Kości Wytrzymałości: 8k12 (52 pw)

Inicjatywa: +7 (+1 Zr, +2

Skrwawiony, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 6 m

KP: 21 (dotyk 11, nieprzygotowany 20)

Ataki: *wielki topór* +1 +14/+9 wręcz lub mistrzowski krótki huk +10/+5 dystansowy

Obrażenia: *wielki topór* +1 1k12+9; mistrzowski krótki huk 1k6

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: –

Specjalne cechy: widzenie w ciemnościach, cechy nieumarłych, odporność na odganie +2

Rzuty obronne: Wytrw +7, Ref +4, Wola +4

Atrybuty: S 18, Zr 13, Bd –, Int 10, Rzt 13, Cha 6

Umiejętności: Jeździectwo +4, Pływanie +6, Postępowanie ze zwierzętami +0, Rzemiosło (płatnerstwo) +2, Skakanie +10, Wspinaczka +10, Zastraszanie +0, Zauważanie +2

Atuty: Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (*wielki topór*), Potężny atak, Rozszczepienie, Skrwawiony, Specjalizacja w broni (*wielki topór*), Szybkie wyciąganie broni, Zogniskowanie broni (*wielki topór*)

Klimat/teren: każdy region oraz podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 9

Skarb: Jak postać

Charakter: Chaotyczny zły

Rozwój: Zależnie od klasy postaci

walka

Cechy nieumarłych: Niepodatny na trucizny, *uspienie*, paraliż, otumanienie oraz choroby. Nie wpływają na niego trafienia krytyczne i stłuczenia. Niepodatny na obniżanie wartości atrybutów i wysączenie energii. Ogromne obrażenia nie spowodują jego śmierci.

Wyposażenie: *zbroja kryta* +2, *wielki topór* +1, *bursztynowy amulet robactwa* (wielka potworna stonoga), *plaszcz* *odporność* +1, *pierzasty talizman Quaal* (ptak), krótki huk, 20 mistrzowskich strzał.



Kryptowy pomiot

Mistrz magii

(szablon)

Mistrz magii to wybrany przez bóstwa magii mag, który ma za zadanie zachęcać do większego wykorzystania magii w Faerunie oraz udowadniać jej dostępność i użyteczność.

Mistrz magii to zazwyczaj samotnik unikający tłumów oraz aktywnego kontaktu z innymi potężnymi istotami świata. Powodem tego nie jest przekleństwo owego urzędu czy fakt zagrożenia innym. Po prostu wielu magów uważa, że zdobyć to stanowisko można, zabijając aktualnego mistrza magii. Z tego powodu istota piastująca ten urząd często bywa zmuszona do obrony w bez-

sensownych walkach na czary.

Mistrz magii nie nosi żadnych niezwykłych znaków lub czegokolwiek, co wskazywałoby, iż jest on kimś więcej niż zwykłym magiem.

Większość osób zakłada, iż mistrzem magii zostaje się, zabijając osobę aktualnie sprawującą tę funkcję. Owszem, w przeszłości po przegranej walce z innym magiem traciło się ów urząd. Niemniej Azuth podjął stosowne kroki, by zmienić procedurę wyboru – zrozumiał po prostu, że dotychczasowa metoda jest zbyt chaotyczna i że stracił zbyt wielu utalentowanych mistrzów magii z powodu chciwości ich rywali. Obecnie mistrzów magii wskazuje wybraniec Azutha, a Pan Czarów decyduje, który z nich będzie obrońcą magii.

Dziś rzadko kiedy Azuth zezwala, by miejsce zabitego w walce mistrza magii zajął jego pogromca. Jednakże jeżeli jakiś osobnik znalazłby piastującą tę funkcję osobę i wyzwiał ją na niegrozący śmiercią pojedynek magów,

chcąc dowieść swej biegłości w czarowaniu oraz umiejętności odnajdywania istot pomimo wszelkich osłon, wówczas Azuth byłby pod wrażeniem i być może nagrodziłby taką osobę bez względu na wynik walki. Na przestrzeni stuleci kilku śmiarków, którym udało się coś takiego, zostało wybrańcami Azutha.

Mistrzem magii nie może zostać nieumarły ani też stworzenie opętane przez boską istotę. Każdy pojedynek magów, w którym bierze udział osoba piastująca ten urząd, podlega normalnym zasadom, z tą tylko różnicą, iż nikt nie jest w stanie ingerować z zewnątrz w wynik starcia, gdyż zapobiega temu magia Azutha.

W danej chwili jest tylko jeden mistrz magii. Jeżeli przestanie on pełnić tę funkcję (czy to dobrowolnie, czy w wyniku przegranej w niegroźnym śmiertelnym pojedynku na czary), wówczas otrzymuje możliwość dalszej służby bóstwom magii w inny sposób – stanie się świadomym magicznym przedmiotem czy też odrodzi jako osoba obdarzona potężną magią. Niektórzy decydują się zostać wybrańcami Azutha.

W chwili, gdy osoba decyduje się na przyjęcie mocy mistrza magii, wówczas wszelkie istoty zdolne do rzucania czarów wtajemniczeń czują drżenie w Splocie i wiedzą, iż urząd przeszedł w nowe ręce, chociaż nie znają tożsamości szczęśliwca. W tym samym czasie we wszystkich świątyniach Mystry, Azutha oraz Savrasa manifestuje się symbol mistrza magii, który następnie zmienia się w pieczęć mocy osoby obejmującej stanowisko. Zjawisko trwa 10 minutach. Na mocy dekretu Mystry jej duchowieństwo nie może odmówić zdradzenia tożsamości nowego mistrza magii, jeżeli zostanie wniesiona odpowiednia zapłata (zazwyczaj w magicznych przedmiotach wartych 10 000 sz). Świątynie Azutha, Mystry i Savrasa nie mogą odmówić osobie piastującej ten urząd leczenia ani miejsca do odpoczynku.

Mistrz magii ma dostęp do gromadzonej przez swych poprzedników wiedzy liczącej setki lat, a także do zaklęć związanych z bóstwami magii. Biorąc to pod uwagę, należy przyjąć, iż w jego księgach czarów znajdują się wszystkie zaklęcia czarodzieja/zaklinacza wymienione w *Podręczniku Gracza* oraz w *Opisie świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*. Oprócz tego mistrz magii ma dostęp do wielu rzadkich czarów, łącznie z tymi związanymi z konkretnymi osobami lub organizacjami. Dzieli się on takimi

zaklęciami tylko wtedy, gdy otrzyma na to pozwolenie ich twórców.

Tworzenie mistrza magii

Mistrz magii jest szablonem, który można nałożyć na dowolną osobę rzucającą czary wtajemniczeń (nazywaną dalej po prostu postacią). Jeżeli nie stwierdzono inaczej, używa on wszelkich statystyk i specjalnych zdolności postaci. Zaklinacze oraz czarodzieje-specjaliści rzadko zostają mistrzem magii, ponieważ każdy z nich jest ograniczony w ilości i różnorodności dostępnej im magii (zaklinacze nawet bardziej niż czarodzieje-specjaliści).

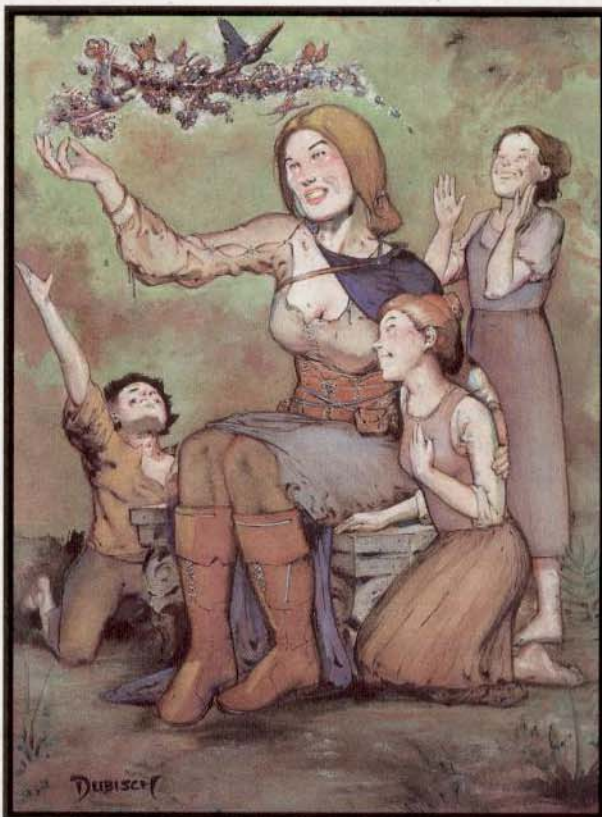
Specjalne cechy: Mistrz magii zachowuje wszystkie specjalne cechy postaci oraz otrzymuje opisane poniżej.

Szczodrość wtajemniczeń (zn): Zadaniem mistrza magii jest promowanie i zwiększanie wykorzystania magii w świecie, a więc za każdym razem, gdy odda on stworzony przez siebie magiczny przedmiot lub też nauczy kogoś nowego zaklęcia, wówczas otrzymuje PD równe 1/2 kosztu tego przedmiotu w PD (naukę czaru potraktuj jak oddanie zwoju z danym zaklęciem). Tej premii nie przyznaje się jednak za przedmioty i czary, które niszczą magię lub żywią się nią (takie jak *rozproszenie magii*, *pole transformacji energii* czy *rozłączenie Mordenkainena*). Wielu mistrzów magii pozostawiło po sobie dziedzictwo w postaci schow-

ków z księgami czarów lub magicznymi przedmiotami, które mogą odnaleźć osoby o potencjalnie ogromnych zdolnościach magicznych.

Oczyszczenie z zaklęć (zn): W chwili zostania mistrzem magii, na postać przestają działać wszelkie istniejące klątwy, uroki oraz inne czary rzucone na nią przez inne osoby. Natychmiast otrzymuje ona również możliwość *teleportowania się w bezpieczne miejsce*, gdzie bez przeszkód może pozostawać przez dekadzień, dowiadując się więcej o swych obowiązkach. Chroni ją również odporność na czary 50 oraz czar *większa ochrona przed żelazem*, chociaż osłony te znikają po, odpowiednio, 1k4+3 miesiącach oraz dziewięciu dniami.

Tarcza Mystry (zw): Mistrz magii jest niepodatny na wszelkie czary ze szkoły zaklinanie, efekty ze szkoły zaklinanie oraz psionikę ze szkoły zaklinanie. Otrzymuje też premię uświęconą +2 do rzutów obronnych przeciwko wszystkim efektom magicznym.



Mistrz magii

Wzrok magii (zw): Związek mistrza magii ze Spłotem umożliwia mu wyczuwanie w promieniu 18 metrów obszarów dzikiej oraz martwej magii, rzucania czarów, bram, portali oraz działających efektów zaklęć. Wyczuwa to wszystko automatycznie, bez potrzeby koncentracji. Wzrok magii działa nawet wtedy, gdy mistrz magii jest nieprzytomny (budząc go, jeżeli w jego zasięgu pojawi się coś nowego).

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – czytanie magii, lewitacja, prawdziwe widzenie, spadanie jak piórko (automatycznie); 6/dzień – chodzenie po wodzie, wymiarowe drzwi. Mistrz magii może również użyć raz dziennie jako zdolności czaropodobnej po jednym z zaklęć poziomów od 1. do 9.; wybiera je w chwili objęcia funkcji i nie może ich później zmienić.

Znieczulenie umysłu (zn): Mistrza magii stale chroni podniesione (10. poziom) znieczulenie umysłu.

Niepodatności na czary (zn): Mistrz magii jest niepodatny na jeden z czarów z każdego z poziomów od 0. do 9., jakby był chroniony zaklęciem *niepodatność na czary*. Postać wybiera je w chwili objęcia funkcji i nie może ich później zmienić. Mistrz magii jest również niepodatny na wszelkie formy magicznych zapisków (takich jak *glif strzeżenia*, *wybuchowe runy*, *wężowa pieczęć mocy w sepii* oraz *symbol*), zaś jego obecność ich nie uruchamia.

Krok mistrza magii (zn): Mistrz magii może pokonywać wszelkie magiczne bariery 6. i niższego poziomu jakby one nie istniały. Nie niszczy bariery – on po prostu ją przekracza.

Zogniskowanie czaru (zn): Mistrz magii rzuca każde zaklęcie jakby posiadał atut Zogniskowanie czaru dla wszystkich szkół.

Napełnienie mocą (zc): Analogicznie do *napełnienia zdolnością czarową*, z tą tylko różnicą, iż mistrz magii może przekazać podmiotowi dowolny przygotowany (lub znany w przypadku zaklinacza) czar. Każde użycie tej zdolności kosztuje go trwałą utratę 1 punktu wytrzymałości.

Dostrojenie imienia (zn): Mistrz magii słyszy każde wypowiedzenie jego imienia lub tytułu gdziekolwiek na świecie oraz następne wymówione dziewięć słów. Ma również pojęcie co do odległości i kierunku mówiącego. Traktuj tę zdolność jak 9-poziomowy efekt wieszczenia.

Pieczęć mocy mistrza magii (zn): Mistrz magii, jak niemal każdy potężny mag, ma osobistą pieczęć mocy, ale może również wykorzystywać pieczęć mocy sprawowanego urzędu. Każde stworzenie, które w sposób trwały napisze tę pieczęć (w przeciwieństwie do nakreślenia jej w powietrzu lub na piasku), musi wykonać dwa rzuty obronne na Wole (każdy o ST 25) – nieudane oznaczają trwające przez dziesięć dni *ślepotę* oraz *osłabienie umysłu* (odpowiednio).

Szybkie przygotowywanie zaklęć (zn): Mistrz magii potrzebuje jedynie 10 minut (zamiast normalnej godziny) na przygotowanie czarów.

Odporność na czary: 20

Umiejętności: Mistrz magii może stworzyć mentalne łącznie z archiwum wiedzy bóstw magii, otrzymuje więc premię z okoliczności +10 do wszystkich testów Czaroństwa oraz Wiedzy (tajemnej).

Klimat/teren: Jak postać

Występowanie: Jak postać

Skala Wyzwania: Jak postać +4. Mistrz magii jest potężnym przeciwnikiem, wspieranym magią kilku bóstw

Skarb: Jak postać

Charakter: Jak postać

Rozwój: Jak postać

przykładowy mistrz magii

Do niedawna Talatha Vaerovree była mało znaną czarodziejką z Innarlith, miasta położonego na wschodnim skraju Jeziora Pary. Była dobrze wyszkolona w Sztuce, lecz pozostawała ona na uboczu, radując się podróżami po wzgórzach i dolinach w pobliżu swego domu. Zazwyczaj w samotności studiowała Sztukę. Nie była świadoma tego, jak zręcznie manipuluje magią. Gdy jej mentor, Obgalar Mglistródzew zmarł w wyniku wyniszczającej choroby, rozpoczęła badania na własną rękę, nie zdając sobie sprawy z tego, że jej osiągnięcia są niezwykle.

W końcu zwróciła na siebie uwagę Azutha oraz Mystry i gdy przyszła pora wyboru nowego mistrza magii, oba bóstwa się zgodziły, że Sztuce najlepiej przysłuży się ktoś w rodzaju Talathy. W tym samym czasie, na życzenie Mystry, Azuth dopiłnował, by czarodzieje i zaklinacze zrozumieli, iż zmieniły się zasady otrzymywania funkcji mistrza magii. To sprawiło, iż życie Talathy stało się trochę mniej trudne, chociaż niektóre rzucające zaklęcia osoby nie wierzyły w oświadczenia duchownych Azutha i szukali jej, chcąc stoczyć magiczny pojedynek. Jak dotąd jej mistrzostwo w Sztuce było wyższe niż ich, ale nie pragnie ona takich konfrontacji i życzyłaby sobie, by pozostawiono ją samą.

Talatha spędza dni, podróżując po ZAPOMNIANYCH KRAINACH, nauczając tych, którzy chcą poznawać Sztukę. Oglądała cuda Halruaa, rozmawiała z kilkoma największymi magami Północy i widziała cuda, o których wcześniej mogła jedynie marzyć. Wiele dowiedziała się o otaczającym ją świecie, ale jest gotowa przyznać, iż wiele ma jeszcze do zobaczenia. Gdziekolwiek się udaje, pozostawia wśród wszystkich wrażenie, iż spotkali kogoś pobłogosławionego przez bogów. I tak w rzeczywistości jest.

➤ **Talatha Vaerovree z Innarlith:** kobieta człowiek Czar 17/Acm 3; SW 24; średni humanoid (człowiek); KW 20k4+40; pw 97; Init +7; Szyb 9 m; KP 18 (dotyk 18, nieprzygotowany 15); Atak +13 wręcz (1k4+4/19-20, *szytylet* +2) lub +11 dotykowy wręcz lub +12 dotykowy na dystans; SA zdolności czaropodobne; SC specjalne zdolności arcymaga, zdolności mistrza magii; Char ND; MRO (przeciwko czarom dodaj +2 za tarczę Mystry) Wytrw +8; Ref +9; Wola +16; S 15; Zr 17; Bd 15; Int 22; Rzt 17; Cha 16.

Umiejętności i atuty: Alchemia +16, Czarostwo +36, Dyplomacja +13, Koncentracja +20, Nasłuchiwanie +9, Pływanie +6, Profesja (kucharz) +9, Wiedza (natura) +11, Wiedza (plany) +16, Wiedza (religia) +11, Wiedza (tajemna) +36, Wrózenie +24, Wycucie kierunku +8, Wycucie pobudek +8, Występy +6 (decyzja MG), Zauważanie +9; Czujność, Maksymalizacja czaru, Mistrzostwo w cza-

rach (analiza dweomeru, bezbłędna teleportacja, ochrona przed czarami, rozłączenie Mordenkainena, większe rozproszenie, zamiana planów), Poprawiona inicjatywa, Przenikanie czaru, Przyspieszenie czaru, Sprawniejsze kontrczarowanie, Stworzenie cudownej rzeczy, Urodzony czarownik – czarodziej, Warzenie eliksirów, Wyciszenie czaru, Zapisanie zwoju.

Specjalne cechy: Zdolności mistrza magii – szczodrość wtajemniczeń, oczyszczenie z zaklęć, tarcza Mystry, wzrok magii, zdolności czaropodobne (każda 1/dzień): ewentualność, magiczny pocisk, mniejsze tworzenie, ograniczone życzenie, rozproszenie

magii, symbol, teleportacja, uwiecznienie, wykrycie myśli; ciągłe trwałe znieczulenie umysłu; niepodatności na czary burza lodowa, ciało w kamień, kula ognista, labirynt, magiczny pocisk, magiczny stół, ograniczone życzenie, sieć, zatrzymanie czasu; krok mistrza magii, Zogniskowanie

czaru, napełnienie mocą, dostrojenie imienia, pieczęć mocy mistrza magii, szybkie przygotowywanie zaklęć; OC 20; premia z okoliczności +10 do testów Wiedzy (tajemnej) oraz Czarostwa. Zdolności arcy maga – potęga czaru +1, mistrzostwo w kontrczarowaniu, mistrzostwo w kształtowaniu.

Wyposażenie: sztylet +2, pierścień regeneracji, berto grzmotów i piorunów, pierścień ochrony +5.

Przygotowane czary (4/6/6/6/5/5/5/4/4; bazowa ST = 20 + poziom czaru): 0 – czytanie magii, kuglarstwo, naprawa, wykrycie magii; 1 – deszcz kolorów, magiczny pocisk, pajęcza wspinaczka, rozumienie języków, wytrzymałość żywiołowa, zbroya maga; 2 – bycza siła, dostrzeganie niewidzialnego, ochrona przed strzałami, płonąca kula, światło dnia, wykrycie myśli; 3 – błyskawica, języki, kula ognista, lot, oddychanie pod wodą, wstrzymanie osoby; 4 – burza lodowa, czarne macki Ewarda, mniejsza kula niewrażliwości, polimorfowanie kogoś, ściana ognia; 5 – osłabienie umysłu, ściana mocy, stożek zimna, teleportacja, wstrzymanie potwora; 6 – analiza dweomeru, kąśliwy wzrok, łańcuch błyskawic, większe rozproszenie, wyświetlony obraz; 7 – bezbłędna teleportacja, miecz Mordenkainena, słowo mocy: oszobotnienie, wizja, wygnanie; 8 – labirynt, ochrona przed czarami, polimorfowanie dowolnego obiektu, symbol; 9 – rozłączenie Mordenkainena, wezwanie potwora IX, zatrzymanie czasu, zmiana kształtu.

Księga czarów: Wszystkie czary czarodzieja/zaklinacza z wszystkich poziomów.



Pieczęć mocy mistrza magii

skalamagdrion

Duży smok

Kości Wytrzymałości: 10k12+30 (95 pw)

Inicjatywa: +2 (Zr)

Szybkość: 4,5 m, latanie 12 m (słaba)

KP: 19 (–1 rozmiar, +2 Zr, +8 naturalny)

Ataki: ugryzienie +13 wręcz, 2 pazury +8 wręcz, 2 skrzydło +8 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 2k6+4, pazury 1k8+2, skrzydło 1k6+2

Front/Zasięg: 1,5 m na 3 m/3 m

Specjalne ataki: rozrywanie

Specjalne cechy: niepodatność na ogień i zimno, cisza, zawrócenie czaru

Rzuty obronne: Wytrw +10, Ref +9, Wola +8

Atrybuty: S 19, Zr 14, Bd 16, Int 9, Rzt 12, Cha 9

Umiejętności: Ciche poruszanie +12, Nasłuchiwanie +13, Wiedza (tajemna) +9, Wspinaczka +14, Zauważanie +13

Atuty: Czujność, Zmysł walki

Klimat/teren: każde podziemia w klimacie zimnym

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 7

Skarb: podwójny standardowy

Charakter: zwykle neutralny

Rozwój: 11-18 KW (duży); 19-26 KW (wielki)

Skalamagdrion to duży, srebrzysty, smokopodobny byt o sporych zdolnościach antymagicznych.

Stwór jest długi na 3,5 metra, ma szare łuski i zielone oczy, krótkie skrzydła oraz długi, chwytny ogon z kościstymi kolcami. Na pierwszy rzut oka można go pomylić z dorastającym srebrnym smokiem.

Te istoty mówią smoczym, ale mają również własny sekretny język, który opiera się na ruchach paszczy, skrzydeł oraz pazurów – to smoczy język znaków.

walka

Te stwory nie obawiają się niczego, a wynika to z ich wrodzonej agresywności. Jeżeli aktywnie strzegą magicznej księgi (patrz Społeczność, dalej), wówczas bez wahania rzucają się do walki. Skalamagdrion woli najpierw rozrywać wojowników oraz innych specjalistów od walki wręcz, ufając, iż jego zdolność zawracania czarów ustrzeże go w międzyczasie przed magicznymi atakami.

Rozrywanie (zw): Skalamagdrion, któremu powiedą się oba ataki pazurami (udane trafienia), wczepia się w ciało przeciwnika, rozrywając je. Automatycznie zadaje w ten sposób ofierze 2k6+6 obrażeń.

Niepodatności (zw): Skalamagdrion jest niepodatny na ogień i zimno.

Cisza (zn): Zdolność analogiczna do permanentnie działającego zaklęcia milczenia. Efekt ma swój środek w stworzeniu, które może na życzenie go stłumić.

Zawrócenie czaru (zn): Ta zdolność trwale duplikuje efekt czaru o tej samej nazwie. Jej podmiotem jest skala-

magdrion. W przeciwieństwie do zaklęcia, ta moc stworzenia może zawrócić nieograniczoną liczbę czarów (nigdy nie ulega wyczerpaniu).

społeczność

Istnienie tych stworzeń po raz pierwszy zostało odkryte dzięki magicznej księdze pod tytułem *Skalamagdrion*. Wśród wielu zapisanych w niej czarów znajduje się tam ilustracja przedstawiająca istotę przypominającą smoka. Jest to skalamagdrion, a po bliższym przyjrzeniu się można dostrzec, że ilustracja się porusza. Tak naprawdę strona okazała się być *bramą* czy *portalem* do planu lub miejsca, w którym żyją te stworzenia. Zgodnie z tą opowieścią, każde skorzystanie z księgi bez zgody właściciela wzywa strzegącego ją skalamagdriona. Jednak sposób nawiązania kontaktu z taką istotą w celu zapewnienia sobie podobnych usług to tajemnica znana nielicznym.

Skalamagdriony nazywane są czasem strażnikami tomów – przez tych, którzy znają ich użyteczność jako stworzeń pilnujących magiczne księgi. Te z nich, które nie przeganiają niedoszłych złodziei ksiąg, zamieszkują rozległą sieć jaskiń prawdopodobnie rozciągającą się pod Wielkim Lodowcem, choć być może jest to oddzielna pozawymiarowa przestrzeń. Skalamagdrion służący jako strażnik księgi posiada moc uaktywnienia własnej *bramy* lub *portalu* w dostrojonym do niego tomie. W innych sytuacjach ilustracja pozostaje normalna. Jeżeli stworzeniu uda się pokonać złodziei księgi, wówczas zdobyte łupy zabiera z powrotem przez bramę.

strażnik rozdroży

Wielka istota baśniowa (bezcieleśna)

Kości Wytrzymałości: 16k6+32 (88 pw)

Inicjatywa: +1 (Zr)

Szybkość: 6 m, latanie 12 m (doskonała), pływanie 6 m

KP: 11 (-2 rozmiar, +1 Zr, +2 odbicie z Charyzmy)

Ataki: bezcieleśny dotyk +9 wręcz

Obrażenia: 1k12

Front/Zasięg: 3 m na 1,5 m/4,5 m

Specjalne ataki: wezwanie satyra

Specjalne cechy: bezcieleśność, telepatia, przymioty strażnika rozdroży

Rzuty obronne: Wytrw +7, Ref +11, Wola +16

Atrybuty: S -, Zr 13, Bd 15, Int 15, Rzt 18, Cha 15

Umiejętności: Blefowanie +5, Ciche poruszanie +8, Czytanie z warg +9, Nasłuchiwanie +17, Odcyfrowywanie zapisów +5, Półśłówka +9, Tajniki dziczy +12, Wiedza (natura) +8, Wyczucie pobudek +15, Wyzwalanie się +6, Zastraszanie +9, Zauważanie +17

Atrybuty: Czujność, Uniki, Żelazna wola, Zogniskowanie umiejętności (Nasłuchiwanie), Zogniskowanie umiejętności (Tajniki dziczy), Zogniskowanie umiejętności (Wyczucie pobudek), Zogniskowanie umiejętności (Zauważanie)

Klimat/teren: każdy

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 7

Skarb: żaden

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 16-32 KW (olbrzymi)



Skalamagdrion

Stworzenie strażnika rozdroży to jeden z efektów użycia czaru *stworzenie rozdroży i skrótu*. Jedynym celem istnienia tego bytu pozostaje strzeżenie jego rozdroża (szczegóły w części Rozdroża i skróty, w Rozdziale 4). Jeżeli strażnik zostanie zabity, wówczas chronione przez rozdroże przestaje działać jako punkt początkowy. Drugi koniec wciąż działa – tamtejszy strażnik wciąż może zezwalać proszącym na przejście, ale jest to już droga tylko w jedną stronę.

walka

Strażnicy rozdroży starają się unikać walki. Jeżeli poczują się zagrożeni, wówczas użyją zdolności wezwania satyra.

Wezwanie satyra (zw):

Raz dziennie strażnik może spróbować wezwać 1k3 satyry z fletniami z szansą sukcesu 35%. Czas trwania tej zdolności wynosi 1 godzinę.

Bezcieleśność: Strażnik rozdroży może zranić jedynie inne istoty bezcieleśne, broń magiczna +1 lub lepsza i magia. Ponadto istnieje 50% szans, że skutecznie zaatakowany czarem, magiczną bronią itp. o materialnym źródle, nie otrzyma obrażeń. Może bez problemu przechodzić przez materialne przedmioty. Jego atak przenika (ignoruje) pancerz. Porusza się, nie powodując żadnych dźwięków.

Telepatia (zn): Stwór może porozumiewać się telepatycznie z dowolnym stworzeniem, które posługuje się jakimś językiem i znajduje w promieniu 30 metrów od niego.

Przymioty strażnika rozdroży: Strażnik musi znajdować się w odległości do 15 metrów od strzeżonych przez rozdroży.

widmowy mag (szablon)

Widmowy mag to nieumarły rzucający czary wtajemniczeń, który zyskał nie-życie dzięki magii, czasami z własnej woli, a czasami nie. Ten bezcielesny byt z trudem jest w stanie komunikować się ze światem materialnym. Mag zachowuje wszelkie posiadane za życia zdolności i używa ich do karania tych, którzy znieważają jego nieumarłą egzystencję.

Widmowy mag wygląda podobnie jak w chwili śmierci i może zostać od razu rozpoznany przez każdego, kto znał go za życia. Jego twarz jest jednak udręczona przez okropności nieśmierci, wygląda też na wyniszczonego i zmęczonego. Na jego bezcielesnej postaci zdają się znajdować te same magiczne przedmioty, które posiadał w chwili śmierci, chociaż tak naprawdę nie są one rzeczywiste.

Tą istotę może stworzyć kapłan przynajmniej 18. poziomu, rzucając na zwłoki *stworzenie wielkiego nieumarłego*.

tworzenie widmowego maga

Widmowy mag jest szablonem, który można nałożyć na każdą osobę rzucającą czary wtajemniczeń (nazwaną dalej po prostu postacią). Po przemianie istota należy do typu nieumarły (bezcieleśny). Jeżeli nie stwierdzono inaczej, wykorzystuje wszystkie statystyki i specjalne zdolności postaci.

Kości Wytrzymałości: Wzrastają do k12.

Szybkość: 9 m, latanie 9 m (dobra).

KP: Widmowy mag, podobnie jak wszelkie bezcielesne stworzenia, ma premię z odbicia równą jego premii z Charyzmy (minimum +1).

Ataki: Widmowy mag nie może wykonywać normalnych, fizycznych ataków, ale otrzymuje bezcielesny atak dotykowy o premii do ataku równej sumie jego bazowej premii do ataku oraz modyfikatora ze Zręczności.

Obrażenia: Bezcieleśny atak dotykowy widmowego maga nie zadaje obrażeń, ale powoduje paraliż (patrz dalej).

Specjalne ataki: Widmowy mag zachowuje wszelkie specjalne ataki postaci (z wyjątkiem tych, których nie mogą wykorzystać istoty bezcielesne – choćby zwarcie) oraz otrzymuje paraliżujący bezcielesny atak dotykowy. Rzuty obronne przeciwko jego atakom mają ST równą $10 + 1/2$ KW widmowego maga + jego modyfikator z Charyzmy.

Paraliż (zn): Stworzenie dotknięte przez widmowego maga musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość – nieudany oznacza paraliż na liczbę rund równą liczbie Kości Wytrzymałości tego nieumarłego.

Specjalne cechy: Widmowy mag zachowuje wszelkie specjalne cechy postaci (z wyjątkiem tych, których nie mogą wykorzystać istoty bezcielesne), otrzymuje też moce wymienione poniżej oraz te związane z typem nieumarły (bezcieleśny).

Manipulacja materią (zn): Widmowy mag może manipulować materialnymi przedmiotami (akcja standardowa). Jego zdolność poruszania ich jest ograniczona do efektu, jaki można osiągnąć za pomocą czaru *dłoń maga*. To pozwala nieumarłemu używać materialne komponenty do zaklęć oraz przewracać strony w księdze czarów, by mógł przygotowywać zaklęcia. Widmowy mag, aby użyć tej zdolności, musi dotykać przedmiotu – a więc musi on dotykać komponentu, jeżeli chce rzucić wymagające go zaklęcie. Umożliwia mu to również używanie przedmiotów, których działanie nie wymaga noszenia.

Więź z przedmiotem (zn): Ten nieumarły posiada magiczną więź z przedmiotami noszonymi przez niego w chwili śmierci. Może wyczuć ich dokładne położenie (akcja standardowa).

Większość widmowych magów szuka swojego materialnego dobytku i zbiera go, strzegąc go potem do granic paranoi.

Obłąd (zw): Za każdym razem, gdy widmowy mag toczy walkę, musi wykonać rzut obronny na Wole (ST 15). W przypadku niepowodzenia po 1k4 rundach popada w obłąd, gdyż koszmar starcia wypycha go poza krawędź normalności. Obłąd ten działa dokładnie jak czar *zakłopotanie* i trwa przez 10 rund.

Odporność na odegnanie (zw):

Widmowy mag ma odporność na odegnanie +2.

Aura nienaturalności (zn): Zarówno dzikie, jak i udomowione zwierzęta wyczuwają w promieniu 9 metrów nienaturalną obecność widmowego maga. Z własnej woli nie podejść do niego bliżej, a jeśli zostaną do tego zmuszone, wpadną w panikę, która nie minie, dopóki nie odejdą dalej niż wspomniane 9 metrów.

Atrybuty: Podobnie jak inne stworzenia nieumarłe (bezcieleśne), widmowi magowie nie posiadają wartości atrybutów Siły oraz Budowy.

Umiejętności: Widmowy mag otrzymuje premię rasową +8 do testów Ukrywania, Wyczucia kierunku oraz Zastraszania. Poza tym jak postać.

Atuty: Widmowy mag otrzymuje Czujność, Poprawioną inicjatywę, Walkę na ślepo oraz Zmysł walki, jeśli oczywiście postać tych atutów nie posiadała.

Klimat/teren: Jak postać oraz podziemia

Występowanie: Pojedynczo lub zespół (2-5)

Skala Wyzwania: Jak postać +2

Skarb: Jak postać

Charakter: Zawsze zły

Rozwój: Widmowy mag nie może zdobywać poziomów w klasie, ale może zyskiwać Kości Wytrzymałości równe jego pierwotnemu poziomowi klasowemu (rozwijając się jako nieumarły)



Widmo maga

przykładowy widmowy mag

Postać: człowiek czarodziej 5. poziomu.

Widmowy mag

Średni nieumarły

Kości Wytrzymałości: 5k12 (32 pw)

Inicjatywa: +6 (+2 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 9 m, latanie 9 m (dobra)

KP: 13 (dotyk 13, nieprzygotowany 11)

Ataki: bezcielesny dotyk +4 wręcz

Obrażenia: paraliż

Specjalne ataki: paraliż, czary

Specjalne cechy: nieumarły, bezcielesny, manipulacja materią, więź z przedmiotem, obłąd, odporność na odegnanie +2, aura nienaturalności

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

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

Umiejętności: Alchemia +7, Czarostwo +11, Dyplomacja +3, Koncentracja +9, Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +5, Ukrywanie +9, Wiedza (tajemna) +7, Wyczucie kierunku +9, Zastraszanie +11, Zauważanie +3

Atuty: Czujność, Poprawiona inicjatywa, Przenikanie czaru, Walka na ślepo, Wzmocnione zogniskowanie czaru (wywoływanie), Zapisanie zwoju, Zmysł walki, Zogniskowanie czaru

Klimat/teren: każdy region i podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 7

Skarb: jak postać

Charakter: neutralny zły

Rozwój: 6-10 KW (średni)

walka

Rzut obronny na Wytrwałość wykonywany przeciwko paraliżowi tego widmowego maga ma ST 13.

Wypożyczenie: zwój sieci, zwój zakłopotania, zwój kuli ognistej (2), eliksir leczenia średnich ran, eliksir leczenia poważnych ran, karwasze pancerza +1, płaszczka odporność +1. Ze względu na bezcielesność mag nie może używać swoich eliksirów, karwaszy ani płaszczki.

Przygotowane czary (4/4/3/1; bazowa ST = 13 + poziom czaru lub 17 + poziom czaru dla zaklęć wywoływań): 0 - *raca, tańczące światła, wstrząs elektryczny**, *wykrycie magii*; 1 - *magiczny pocisk, niemy obraz, uspienie, wytrzymałość żywiołowa*; 2 - *plomień Aganazzara***, *sieć, taran**; 3 - *śmierdząca chmura*.

Księga czarów: 0 - wszystkie z *Podręcznika Gracza* plus *wstrząs elektryczny**; 1 - *dryfujący dysk Tensera*, *identyfikacja, magiczny pocisk, niemy obraz, pajęczka wspinaczka, prawdziwe uderzenie, spadanie jak piórko, uspienie, wytrzymałość żywiołowa, zbroja maga*; 2 - *kocia gracia, nieustający płomień, plomień Aganazzara***, *sieć, skrzący pył, taran*; 3 - *kula ognista, rozproszenie magii, śmierdząca chmura, wezwanie potwora III*.

*Czar z tej książki.

**Czar z *Opisu świata ZAPOMNIANTCH KRAIN*.

INDEKS

Uwaga: w przypadku tematów wspomnianych na więcej niż jednej stronie, **pogrubiony** numer strony oznacza poświęcony im akapit.

Abbai Abbathor 53
Abbathor 53
adamantyt 177
Aerdrie Faenya 79
Aglarond 67, 109
Alamanther 77, 108
Alaundo Wieszcz 6
Alustriel 56
amaratha 175
Amn 47
Angharradh 25
Ao 4, 11
arandur 178
Archveult 11
arkanabul 172
artefakty 168-172
Arvoreen 103, 151
Aula Porannej Mgły 50, 53
Aula Przypływu 52
Automatyczne kontrczarowanie (atut) 21
Azuth 3, 5, 6, 7, 8, 25, 41, 78, 184, 185, 186
Bane 78, 84, 87, 94, 97, 118, 142
bardowie i rozdroża 46
beholderowaty, widz 182
beljuri 175
beria 147-149
berio negacji 19
berio wchłaniania 18, 19, 93, 171
Beshaba 88, 96
bezczasowe ciało (ezoteryczny wędrowiec) 28
Blingdenstone 142
błogosławieństwa (duchowny Harfiarzy) 26
błysk ognia 175
boska chwała (ezoteryczny wędrowiec) 27
Brannoch 56
broń, ciężka 179
broń, magiczna 138-145
Burzowe Rogi 138
Caligarde 11
Calimshan 11, 46, 48
Chata Szerokolęcia 56
Chauntea 4, 25, 160, 180
Chessenta 67
chowaniec (ezoteryczny wędrowiec) 27
ciemnostal 178
Cienisty Splot 7, 8, 10, 41, 174
cień elfa 170
Ciernisty Las 46
ciężka broń 179
Clangeddin Srebrnobrody 117
Corellon Larethian 8, 25, 50
Cormanathor 100, 141, 158
Cormanthy 6
Cormyr 39, 46, 51, 137, 138, 141, 146, 164, 176
cudowne przedmioty 151-168
Cyril 7, 83, 172
czarcia żmija 135
Czarny Księżyc 41
czarny opał 175
czarny szafir 175
czarodziej gildii z Waterdeep 23
czarodziejów, gildie 58
Czarostwo (umiejętność) 10, 20, 43, 44, 60, 136, 172, 173
Czarownice z Rashemen 142, 151
czary bardów 69
czary czarodzieja 74
czary czarodzieja i zaklinacza 74
czary druida 71
czary hathran 73
czary kapłana 70
czary paladyna 73
czary rycerza ciemności 69
czary skrytobójcy 68
Czary tematyczne (atut) 21
czary tropiciela 73
czary zwiadowcy Harfiarzy 72
Czas Kłopotów 5, 6, 162
czerwona jagoda hełmowego cienia 181
czerwona iza 175
Czerwona Rycerka 117
Czerwoni Czarnoksiężnicy (z Thay) 7, 61, 67, 98, 100, 109, 132, 142
Czerwoni Magowie (z Thay) 7, 61, 67, 98, 100, 109, 132, 142
Deneir 25, 50, 89, 117
dezorientujący taniec (tancerz czarów) 39
diament 175
dlarun 178
Dostrojenie klejnotu (atut) 13, 14, 21, 27
dostrojony klejnot 13, 14, 21
Dove Sokoloreka 155
duchowny Harfiarzy 25
duergarowie 8
dzika magia 7, 10, 20, 47, 48, 186
efekt cienia (gnomi wynalazca) 31
Eldath 25, 47, 50, 77, 158
Elfi Dwór 47
eliksiry 145
Elminster 101
Erean Ilsera 25
Evermeet 138
ezoteryczny wędrowiec 26
Falszerstwo (umiejętność) 20
Fenmarel Mestarine 25
Gaerdal Żelaznoroeki 99
gildie czarodziejów 58
gildie tropicieli 48
głos Milila (błogosławieństwo) 26
gnomi wynalazca 28
Gond 79, 134
góra Blaarrbi 42
góry Orsraun 46
Graniczny Las 100
grimuary 172
Grimwald 11, 76
Grzbiet Świata 175
Grzmiące Wierchy 175
Halaster 48
Halruaa 6, 94, 154, 162
Hanali Celanil 8, 25, 50
handel magicznymi przedmiotami 64
handlujący czarodzieje 66
Harfiarze 25, 26, 32, 33, 34, 50, 144, 168
Helm 5, 51, 81, 114
hiacynt 175
hizagkuur 178
Horus-Re 161
Ilmater 81, 92, 167
Ilneval 50
Imaskar 11
inkantatriks 31
iskra 43
Iyachtu Xvim 78, 167
Izyda 8
jacynt 175
jasmal 175
jazodrzew 181
Jergal 96, 125
Jezioro Pary 46, 49
Jezioro Smoków 53
kamień lotrzycka 111, 176
Kara-Tur 12
Karsus 5
Kelemvor 102
Keltomir 47
Khelben Arunsun 3, 82, 133, 171
klasy prestiżowe 23

- kolegia bardów 56
korona ognia (panujący nad magicznym ogniem) 37
Kossuth 13
kręgi druidów 48
krok Mielikki (błogosławieństwo) 26
królewska tza 176
Królewski Las 46, 51
krukowiec 176
kryptowy pomiot (szablon) 183
księgi czarów 172-174
księżycowa kostka 176
księżycowy ogień 17, 151
Kult Smoka 35, 47, 146, 167
kurhan istot baśniowych 43
Labelas Enoreth 25, 50
Laduguer 8
Laeral Silverhand Arunsun 123, 137, 138, 151
Lantan 28, 47
Las Mir 47
Laska Silvanusa 26
laski 149-151
latanie (panujący nad magicznym ogniem) 37
Lathander 53, 114, 128, 168
Lliira 25, 50, 164
lodostal 178
Loviatar 102
Luiren 142
Lurue 167
Luthcheg 67
laska Mystry (błogosławieństwo) 26
lata grzybuchów 43
Lowy 48
mag Harfiarzy 32
mag żywiołu ognia 13
mag żywiołu powietrza 12
mag żywiołu wody 13
mag żywiołu ziemi 13
Magia Cienistego Splotu (atut) 21, 174
magia klejnotów 13, 27
magia runiczna 17
magia żywiołów 12
magiczne przedmioty Cienistego Splotu 174
magiczne przedmioty, samoidentyfikujące 136
magiczne przedmioty, tworzenie 174
magiczny ogień 17, 35, 36, 37
Malar 128, 165
martwa magia 9, 10, 11, 47, 82, 169, 186
Maska 54, 95
mgłowa skała 181
Midnight 4, 5, 6, 171
miedź 178
Miejsce Ilnevala 50
Miejsce Tanów 25, 33, 50
Mielikki 25, 50, 164
Milil 25, 37, 50, 149, 164
mistrz alchemik 34
mistrz magii 5, 60, 61
mistrz magii (szablon) 184
mithril 178
Moc 8
Moradin 115, 144
Morze Spadających Gwiazd 13, 47, 53, 67, 181
mroczna jagoda 181
Mulhorand 6, 8, 147
muli pyłek 181
Myrkul 171, 172
Mystra 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 14, 25, 33, 34, 41, 47, 50, 102, 112, 121, 123, 162, 171, 172, 185, 186, 187
Mysteryl 4, 9
Myth Adofhaer 47
Myth Drannor 11, 47, 48, 143, 144, 148, 149, 150, 166, 171
Myth Dyraalis 47
Myth Glaurach 47
Myth Iiscar 47
Myth Lharast 47
Myth Nantar 47
Myth Ondath 47
Myth Rhynn 47
Myth Unnohyr 47
mythal 10, 13, 34, 44, 47
Narfell 11, 14
natychmiastowa metamagia (inkantatriks) 32
Nchaser 11
nefryt grobowy 176
Netheril 5, 6, 8, 11, 12, 151, 168
niebiańska zmija 135
Nieskończone Pustkowia 14
Nieustępliwa magia (atut) 10
Nocne Maski 54
Nulathoe 11
odbiecie strzał (panujący nad magicznym ogniem) 37
odesłanie precz (inkantatriks) 32
odporność na czary 10, 19, 32, 37, 41, 78
odzysk (gnomi wynalazca) 30
Oghma 25, 37, 50, 162
ognisty opal 176
Oko Dencira (błogosławieństwo) 26
olejek z kwiatów felsulu 181
ośmienie Oghmy 34
Ondathel 47
Opactwo Osłepiającej Prawdy 54
opal 176
oparcie się urokom (ezoteryczny wędrowiec) 27
orblen 176
organizacje antymagiczne 67
orl 176
Ostatnie Życzenie Żeglarza 50, 52
pancerz, magiczny 136-138
panteon drowów 95
panujący nad magicznym ogniem 35
pięścienie 145-149
Plac Czaroguby (w Suzail) 42
platyna 179
płomienny klejnot 175
pochodnia z cieniocybza 181
pochodzenie (czaru) 68
Podgóra 48
Podmrok 145, 175, 178
Podstępna magia (atut) 10
pojedynki magów 6, 14, 61, 184
pole antymagii 10, 16, 18, 30, 42, 82, 94
poprawione rzuty obronne (zabójca magów) 41
potężniejszy eliksir (ezoteryczny wędrowiec) 28
Powiększenie czaru (atut) 22, 40
Północ Wybrzeża Mieczy 11, 176
prototyp (gnomi wynalazca) 31
niewypał 30
przedmiot wynalazcy 29
Przeszukiwanie (umiejętność) 21
Purpurowe Smoki 146
Pustkowie Teshyllal 46
Pustynia Calim 46
pył wrózek 181
Rashemen 67, 142, 151
Raumathar 11, 14
Rillifane Rallathil 25
rozdroża 44, 48, 118, 130, 188
rozdroża Cantlowe 46
rozdroża Skały Arn 46
rozdroże Ciernistego Lasu 46
rozdroże Dziewiątki Rycerskiego Lasu 46
rozdroże Nykkara 46
rozdroże Pustkowi 46
rozdroże Waterdeep 46
rozdroże Wzniesienia Pastelnika 46
rozproszenie magii 10, 18, 19, 42, 78, 79, 82, 94, 101, 108
rubin 177
rubin gwiazdzisty 177
Rycie run (atut) 21
Rzemiosło (umiejętność) 21
samoidentyfikujące przedmioty magiczne 136
Sashelas z Głębin 8
Savras 3, 6, 8, 109, 185
Schanine Księżycowy Łuk 8, 25, 50, 144
Selune 4, 6, 7, 12, 17, 25, 47, 50, 99, 151, 154, 159
Sembia 143
Serce Lliiry (błogosławieństwo) 26
Set 8
Shandril Shessair 35
Shar 3, 4, 6, 7, 8, 11, 41, 104, 174
Shoonach 48
Siamorphe 92
silny duch (inkantatriks) 32
Silvanus 25, 50
Silvermoon 48, 144
Simbul 94, 109, 114, 115, 117, 118
skalagmagdion 187
Skała Strażnika 51
skrót 44, 118, 130, 188
skrzywdzenie eterycznego (inkantatriks) 32
skuteczniejsza identyfikacja (mistrz alchemik) 35
skuteczniejsze leczenie (panujący nad magicznym ogniem) 37
Smocze Morze 53
Solonor Thelandira 25, 50
specjalizacja w szkole (inkantatriks) 31
Spłeczenie czaru (atut) 22
Splot 4, 5, 7, 8, 9, 13, 14, 15, 35, 41, 47, 174, 180, 186
Sprawniejsze kontroczarowanie (atut) 25
sprawniejsze rozpraszanie magii (czarodziej gildii) 25
Srebrne Marchie 142
srebro 179
Stosowanie magicznych urządzeń (umiejętność) 21
strażnik rozdroży 45, 118, 188
strak sennoziela 181
Sune 53
Suzail 42
symbol śmierci Ban'ea 118
symbol utraty czaru 118
szafir 177
szafir gwiazdzisty 177
Szass Tam 7
szczelina zagłady 44
szmaragd 177
Sztuka 8, 24, 186
szybkie uderzenie (panujący nad magicznym ogniem) 37
szybsze zdobywanie czarów (czarodziej gildii) 24
światłość Selune (błogosławieństwo) 26
Święto Księżyca 49
Tajemna Gildia Silvermoon 60
tajemny wir 42
tajniki natury (ezoteryczny wędrowiec) 27
Talos 7, 118, 144
tancerz czarów 37
taniec czarów 38
tarczowy kamień 175
targi magii 60
Tempus 142, 175
Teziur 53
Thay 7, 13, 67, 109, 166
Torm 84, 138, 142
Tot 8
Trollowe Wrzozowiska 176
tropicieli, gildie 48
Tuigańska Horda 39
Twierdza Piekłna Brama 47
tworzenie przedmiotów magicznych 174
Tymora 29, 50, 53, 95, 138
Tyr 54, 55, 142, 143
Uchwył Herolda 48
Uchyłanie (tancerz czarów) 38
Udoskonalone wezwania (atut) 22, 41
Ulutianowie 159
Unieszkodliwianie mechanizmów (umiejętność) 21
Upadłe Ziemi 61
uruchamianie klejnotów 14
uspiający taniec (tancerz czarów) 39
uśmiech Tymory (błogosławieństwo) 26
Valkur 52
Velsharoon 3, 6, 7, 86, 103
Warzenie eliksirów (atut) 27, 35
Waterdeep 5, 19, 23, 24, 25, 46, 52, 171
Waukeen 53
Węzeł Herkemon 46
widmowy mag (szablon) 189
widz 182
widzenie eterycznego (inkantatriks) 32
Wiedza (religia) (umiejętność) 21
Wiedza (tajemna) (umiejętność) 14, 21
wiedza Harfiarzy 26, 34
Wielka Rozpadlina 145, 175
Wielki Lodowiec 159
Wielkie Morze 50
większe rozproszenie 10, 108
wir ognia (panujący nad magicznym ogniem) 37
Władający magicznym ogniem (atut) 22
wodny opal 177
wojenny czarodziej z Cormyru 39, 167
Wrota Baldura 59, 65
Wrota Zachodu 54, 55, 56, 65
wspólny taniec (tancerz czarów) 38
Wybrzeże Mieczy 11
wyszczenie permanentnego przedmiotu (panujący nad magicznym ogniem) 37
wyszczenie przedmiotu (inkantatriks) 32
wyszczenie przedmiotu z ładunkami (panujący nad magicznym ogniem) 36
Wysoka Dolina 50
wysoka magia elfów 13, 47
Wysoki Las 47, 48
Wysokie Wrzozowisko 13, 181
Wyspy Moonshae 56, 58, 156, 160, 181
Wyspy Nelander 181
Wyzbycie się surowców (atut) 22
wzmocniona metamagia (inkantatriks) 32
Xvim 78, 167
zabezpieczenia (świętyni) 50
zabójca magów 40
Zachodnie Pasma Galenów 42
zachwycający taniec (tancerz czarów) 38
Zakhara 6
zalanter 179
Zamiana energii (atut) 13, 21
zendalur 177
Zhentarimowie 67, 159
złoto 179
zmierzchnodrzew 180
zwiększona pojemność (panujący nad magicznym ogniem) 36
zwiększony obszar czaru (wojenny czarodziej) 40
źródło czarów 19, 24
Źródło Eldath (błogosławieństwo) 26
żelazo gorączki 180
zmiecie 131
żywica srebrnokorca 181
żywy metal 180

ROZSZERZENIE SIECIOWE DO MAGII FAERUNU
GWENDOLYN F.M KESTREL

ZAGAJNIK DRUIDÓW

M

agia Faerunu zawiera rozdziały Zrozumienie magii, Odmiany magii, Praktykujący magię, Miejsca mocy, Czary, Magiczne przedmioty oraz Stworzenia.

Przedstawiony poniżej opis zagajnika druidów stanowi przykład miejsca mocy, którego nie zmieściło się na 191 stronach podręcznika.

zagajnik odnowienia

W głębi łądu, gdzie ziemia wypływa stopioną skałą i bucha trującymi oparami, znajduje się starożytny krąg druidów, znany ja-

ko Zagajnik Odnowienia. Reputacja tego źródła potężnej magii jest powszechnie znana. Niewielu jednak wie tak naprawdę, które z opowieści o tym miejscu są prawdziwe, a które wymyślone.

Zagajnik Odnowienia przedstawiono jako lokację dla BG poszukujących przygód na obszarach natury.

podróż do zagajnika odnowienia

Twoi gracze mogą wybrać się zagajnika ponieważ...

muszą kogoś uratować.

muszą zdjąć klątwę, wyleczyć chorobę lub inną dolegliwość.

zmuszono ich do tego podstępem.

potrzebują ochrony przed żywiołami.

muszą przekonać druidycznych opiekunów, że czas przepowiedni jeszcze nie nadszedł.

pozostali autorzy

Układ ten celowo zaczyna się na stronie 2. Nie ma strony 1.

Oryginalny pomysł: Angel Leigh McCoy

Rozwinięcie i redakcja: Gwendolyn F.M. Kestrel

Dodatkowy projekt: Andrew Collins

Dodatkowa redakcja: Mike Selinker

Stworzenie strony: Julia Martin

Projekt strony: Mark A. Jindra

Projekt grafiki: Robert Campbell, Robert Raper

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

Loga i nazwy DUNGEONS & DRAGONS, D&D i FORGOTTEN REALMS, są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast.

Wszystkie postacie, nazwy postaci i cechy szczególne tych

że są znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast. Materiał ten jest fikcją. Jakiegokolwiek podobieństwo do istniejących osób, organizacji, miejsc lub wydarzeń jest całkowicie przypadkowe.

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

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.

©2004 Wizards of the Coast, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykonane w USA.

Odwiedź naszą stronę www.wizards.com/forgottenrealms

pogłoski o zagajniku

Możesz wykorzystać poniższe plotki, aby zbudować pomiędzy graczami napięcie zanim wyruszą do Zagajnika Odnowienia. Nie krępuj się ubarwiać poniższe pogłoski, dodawać własne lub mieszać je z prawdą. Rzuć 1k10, aby losowo określić, co gracie usłyszą.

1. Zagajnik znajdował się niegdyś na powierzchni, lecz jeden z jego opiekunów rozgniewał Silvanusa i bóg stopił ziemię wokół zagajnika, przez co miejsce to zapadło się do obecnego położenia.
2. Magia zagajnika zanikła.
3. Nikt nigdy nie powrócił z Zagajnika Odnowienia.
4. Zły kult przejął kontrolę nad zagajnikiem.
5. Silvanus rzucił na zagajnik klątwę.
6. Zagajnik zniknął, pochłonięty przez ogień.
7. Bazyliżek znalazł drogę do zagajnika i zamienił wszystkich druidów w kamienne posągi.
8. Druidyczni opiekunowie mają tysiąc lat.
9. Opiekunowie zagajnika poznali odnawiającą moc ognia i potrafią każdego wskrzesić lub uzdrowić.
10. Prawdziwa informacja (określona przez MP).

Jak odnaleźć zagajnik

Aby dostać się do Zagajnika Odnowienia, twój BG mogą wykorzystać Rozdroże Cantlowe lub udać się w trwającą miesiącami podróż po niebezpiecznym terenie zanim go odnajdą. Niewiele przetrwało tę drugą drogę. Istnieją również inne sposoby dostania się do zagajnika. Osoby które już odwiedziły to miejsce mogą teleportować doń postaci, choć prawdopodobnie zażądają dużej sumy pieniędzy lub wysła bohaterów, karmiąc ich kłamstwami na temat tego, co mogą znaleźć na miejscu. Jedynym pewnym sposobem opuszczenia zagajnika jest poddanie się Oczyszczeniu.

wieszczowie natury

Z sekretnych miejsc Zagajnika Odnowienia błyszczą płonące, obserwujące wszystko oczy. Wieszczowie Natury, jak zwą sami siebie, przyglądają się uważnie każdemu, kto wkroczy do zagajnika. Jest ich czterech, a każdy z nich reprezentuje jeden z żywiołów (Ogień, Powietrze, Woda i Ziemię). Te niewyobrażalnie wiekowe, półżywołacze istoty zamieszkują to miejsce od zawsze. Przepowiednia głosi, że pewnego dnia „Matka zmęczy się bezbożnością swych dzieci i ześle na lądy ogień, które je oczyszczą i odnowią. W tym dniu Wieszczowie Natury wywołają swe ostateczne oczyszczenie.”

Wieszczowie Natury mają oblicza permanentnie naznaczone żywiołem, z którym się połączyli. Mówią niewiele, jeśli w ogóle, zaś ich maniery i osobowość odzwierciedlają związany z nimi żywioł. Byt zwany Flogistonem przewodzi wieszczom i przeprowadza śmiałków przez rytuał. Bycie tak starożytnymi istotami czyni ich zupełnie wyobcowanymi. Nie rozumieją znaczenia cywilizacji lub kultury i nie dbają o to. Nie znają historii i polityki. Wiedzą jedynie o odpływach i przyptywach energii świata i służą tylko jej celom.

➤ **Flogiston:** samiec półżywołak ognia/półsmok (wielki czerwony jaszczur) Drd 20; SW 47; Kolosalny przybysz (ognia); KW 40k12+400 plus 20k8+200; pw 953; Ini +6; Szyb 12 m, latanie 60 m (kiepska); KP 52 (dotyk 4, nieprzygotowany 50); Atak +50 wręcz (4k8+17, ugryzienie) i +48 wręcz (4k6+8, 2 pazury) i +47 wręcz (2k8+8, 2 skrzydła) i +47 wręcz (4k6+25, uderzenie

ogonem); Front/Zasięg 12 m na 25 m/4,5 m; SA broń oddechowa, czary, groza, machnięcie ogonem, miażdżenie, zdolności czaropodobne; SC niepodatności, ślepowidzenie 108 m, wyostrzone zmysły, zdolności druida; OC 32; Char N; RO Wytr +44, Ref +30, Wola +45; S 45, Zr 14, Bd 31, Int 28, Rzt 32, Cha 28.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +58, Czarostwo +70, Dyplomacja +50, Koncentracja +63, Nasłuchiwanie +64, Przeszukiwanie +49, Skakanie +57, Tajniki dziczy +44, Wiedza (natura) +70, Wiedza (religia) +47, Wiedza (tajemna) +47, Wróżenie +70, Wyczucie pobudek +42, Wyzwalanie się +42, Zastraszanie +32, Zauważanie +64, Zwierzęca empatia +30; Czujność, Atak z powietrza, Maksymalizacja czaru, Pochwycenie, Podniesienie czaru, Poprawiona inicjatywa, Potężny atak, Przyspieszenie zdolności czaropodobnej, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Tropienie, Unoszenie się, Wielkie rozszczepienie, Wielokrotny atak, Wyspecjalizowanie, Zogniskowanie broni (pazur), Zogniskowanie broni (ugryzienie), Zwrot przez skrzydło.

Broń oddechowa (zn): Potrafi zionąć stożkiem ognia o długości 21 metrów raz na 1k4 rundy, zadając 24k10 obrażeń (Refleks ST 40 zmniejsza obrażenia o połowę).

Groza (zw): Stworzenia znajdujące się w odległości do 108 metrów od Flogistona są podczas jego ataku lub szarży spanikowane (jeżeli posiadają 4 lub mniej KW) lub wstrząśnięte (jeżeli posiadają od 5 do 59 KW) przez 4k6 rund (Wola ST 47 neguje i stworzenie staje się niepodatne na grozę przez jeden dzień).

Machnięcie ogonem (zw): Zadaje 2k8+25 obrażeń wszystkim stworzeniom rozmiaru maksymalnie średniego na obszarze półokręgu o średnicy 12 metrów (Refleks ST 40 zmniejsza obrażenia o połowę).

Miażdżenie (zw): Stworzenia znajdujące się w zasięgu ataku otrzymują 4k8+25 obrażeń i muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 40) lub zostaną przyszpilone.

Niepodatności (zw): Niepodatny na choroby, ogień, organiczne trucizny, paraliż i sen. Zyskuje premię rasową +4 do testów Wytrwałości przeciw truciznom. Podwójne obrażenia od zimna, chyba że wykona udany rzut obronny.

Wyostrzone zmysły (zw): Flogiston widzi cztery razy dalej od człowieka przy słabym świetle i dwa razy dalej w normalnym świetle. Widzi w ciemnościach na odległość 360 metrów.

Zdolności czaropodobne (zc): Jak 19. poziomowy zaklinacz (ST 17 + poziom czaru): 12/dzień —*zlokalizowanie przedmiotu*; 3/dzień —*sugestia*; 1/dzień —*kąśliwy wzrok*, *wykrzyk położenia*. Jak 60. poziomowy zaklinacz (ST 17 + poziom czaru): 1/dzień —*ognista burza*, *ognista tarcza*, *ogniste nasiona*, *płonąca kula*, *płonące dłonie*, *rój żywiołaków* (tylko ognia), *ściana ognia*, *wytworzenie płomienia*, *zamiana planów*, *zapalająca chmura*.

Zdolności druida: beczasowe ciało, krok bez śladów, leśny krok, niepodatność na jąd, odparcie uroku natury, tysiąc twarzy, zmysł natury, zwierzęcy kształt (zwierzę rozmiaru od małego do wielkiego 6/dzień, żywiołak rozmiaru od małego do dużego 3/dzień).

Ekwipunek: *pieścić rozkazywania żywiołom ognia*, *karwasze pancerza* +8, *pieścić czarodziejstwa I-IV*, *kryształowa kula z prawdziwym widzeniem*.

Przygotowane czary druida (6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; bazowy ST = 21 + poziom czaru): 0. —*obserwacja natury**, *oczyszczenie jedzenia i wody*, *raca*, *stworzenie wody* (2), *światło*; 1. —*błogosławiona jagoda*, *ogień faerie* (2), *opłatanie* (2), *wytrzymałość żywiołowa*, *zaciemniająca mgła* (2); 2. —*kształt drzewa*, *mniejsze odnowienie*, *opóźnienie trucizny*, *oziębienie metalu*, *rozgrzanie metalu* (2), *rozmawianie ze zwierzętami*, *zauroczenie osoby lub zwierzęcia*; 3. —*neutralizacja trucizny*, *ochrona przed*

żywiolami, rozmawianie z roślinami, stopienie z kamieniem, trucizna, większy magiczny kiel (2), zakażenie; 4. —kontrolowanie roślin, mordercza mgła*, ogniste uderzenie, rdzewiejący chwyt, swoboda ruchu, zagaszenie (2); 5. —drzewny krok, kontrolowanie wiatrów, obcowanie z naturą, piekło* (2), przebudzenie, ściana ognia; 6. —osłona antywitalności, ściana kamienia, większe rozproszenie (2), znalezienie ścieżki, żywodąb; 7. —kontrolowanie pogody, ognista burza, pełzająca zagłada, powietrzny spacer, prawdziwe widzenie, wezwanie naturalnego sojusznika VII; 8. —odwrócenie grawitacji, palec śmierci, słowo odwołania, trąba powietrzna, wezwanie naturalnego sojusznika VIII; 9. —masowe uzdrowienie, przezorność, trzęsienie ziemi, zmiana kształtu, wezwanie naturalnego sojusznika IX.

Znane czary zaklinacza (6/15/14/14/14/8/7/7/7/7; bazowy ST 17 + poziom czaru): 0. —czytanie magii, dłoń maga, kuglarstwo, naprawa, promień mrozu, tajemny znak, widmowy odgłos, wybuch kwasu*, wykrycie magii; 1. —leczenie lekkich ran, magiczny pocisk, prawdziwe uderzenie, rozumienie języków, żrący dotyk*; 2. —dostrzeganie niewidzialnego, kocia gracia, niewidzialność, odporność żywiołowa, sfera prawdy; 3. —błyskawica, przemieszczenie, przyspieszenie, rozproszenie magii; 4. —eksplodująca kaskada*, leczenie krytycznych ran, ognista tarcza, zakłopotanie; 5. —dominacja nad osobą, przełamanie zaklęcia, stożek zimna, ściana mocy; 6. —analiza dwoomeru, ogniste pająki*, uzdrowienie; 7. —potężniejsza ochrona przed żelazem*, słowo mocy: oszłomienie, większe odnowienie; 8. —telekinetyczna kula Otiluka, wezwanie potwora VIII, znieczulenie umysłu; 9. —prawdziwe wskrzeszenie, rój meteorów, zatrzymanie czasu.

* czar pochodzi z Magii Faerunu.

➤ **Nawałnica:** kobieta półżywiolak wody/półgigant burzowy Drd 20; SW 35; Wielki przybysz (elektryczności); KW 19k8+114 plus 20k8+120; pw 408; Ini +6; Szyb 12 m, pływanie 9 m (zbroja skórzana); KP 25 (dotyk 10, nieprzygotowany 23); Atak +46/+41/+36//+31/+26/+21 wręcz (2k8+27/15-20, olbrzymi tasak +5); Front/Zasięg 3 m na 3 m/4,5 m; SA zdolności czaropodobne; SC chwytanie głazów, niepodatności, oddychanie pod wodą, swoboda działania, zdolności druida; Char N; RO Wytr +30, Ref +14, Wola +24; S 41, Zr 14, Bd 25, Int 18, Rzt 23, Cha 17.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +30, Dyplomacja +35, Koncentracja +42, Nasłuchiwanie +22, Skakanie +34, Tajniki dziczy +38, Wiedza (natura) +36, Wiedza (religia) +24, Wspinaczka +34, Występy +22, Zastraszanie +23, Zauważanie +25, Zwierzęca empatia +35; Podniesienie czaru, Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (tasak), Potężny atak, Przyspieszenie czaru, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Wielkie rozszczepienie, Wykucie pierścienia, Wyszczepienie, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (tasak).

Chwytanie głazów (zw): Może chwycić głazy maksymalnie dużego rozmiaru.

Niepodatności (zw): Niepodatna na choroby, organiczne trucizny i efekty związane z wodą. Zyskuje premię rasową +4 do testów Wytrwałości przeciw truciznom.

Oddychanie pod wodą (zw): Może oddychać pod wodą nieskończenie długo i może bez przeszkód używać zdolności czaropodobnych gdy jest zanurzona.

Swoboda działania (zn): Analogicznie do ciągłego działania czaru swoboda ruchu.

Zdolności czaropodobne (zc): 1/dzień —burza lodowa, chmura mgły, kontrolowanie wody, kwaśna mgła, łańcuch błyskawic (Zak15), oddychanie pod wodą, ohydne usychanie, przywołanie błyskawicy (Drd15), rój żywiołaków (tylko wody), stożek zimna, zaciemniająca mgła, zamiana planów; 2/dzień —kontrolowanie

wanie pogody (Drd20), lewitacja (Zak20). Wszystkie zdolności rzuca jak 39. poziomowy zaklinacz (ST 14 + poziom czaru), z wyjątkiem gdy zaznaczono inaczej.

Zdolności druida: beczasowe ciało, krok bez śladów, leśny krok, niepodatność na jad, odparcie uroku natury, tysiąc twarzy, zmysł natury, zwierzęcy kształt (zwierzę rozmiaru od małego do wielkiego 6/dzień, żywiołak rozmiaru od małego do dużego 3/dzień).

Ekwipunek: pierścień rozkazywania żywiołom wody, olbrzymi tasak +5.

Przygotowane czary (6/7/7/6/6/6/5/4/4/4; bazowy ST = 15 + poziom czaru): 0. —obserwacja natury*, oczyszczenie jedzenia i wody, raca, stworzenie wody, światło, wykrycie magii; 1. —błogosławiona jagoda, kamuflaż*, leczenie lekkich ran, ogień faerie, osłepiająca plwocina, wytrzymałość żywiołowa, zaciemniająca mgła; 2. —jedność z ziemią*, oberwanie chmury*, odporność żywiołowa, opóźnienie trucizny, oziębienie metalu, wezwanie roju, zauroczenie osoby lub zwierzęcia; 3. —leczenie średnich ran, ślepowidzenie*, trucizna, większy magiczny kiel, wzrastanie roślin, zakażenie; 4. —deszcz ze śniegiem, mordercza mgła*, rdzewiejący chwyt, reinkarnacja, rozproszenie magii, zagaszenie; 5. —burza lodowa, gnicie pamięci*, obcowanie z naturą, transmutacja błota w skałę, wzrastanie zwierzęcia; 6. —kruszenie*, osłona antywitalności, ściana kamienia, topienie*, większe rozproszenie, znalezienie ścieżki; 7. —prawdziwe widzenie, przyspieszona trucizna, uzdrowienie, wieża chmur burzowych*; 8. —palec śmierci, przyspieszone rozproszenie magii, rozkazywanie roślinom, wezwanie naturalnego sojusznika VIII; 9. —gnilnik, wezwanie naturalnego sojusznika IX, zaklęcie w kamień*, zmiana kształtu.

* czar pochodzi z Magii Faerunu.

➤ **Mocny Korzeń:** kobieta półżywiolak ziemi/półdrzewiec Drd 20; SW 30; Olbrzymi przybysz (ziemi); KW 21k8+189 plus 20k8+180; pw 556; Ini +2; Szyb 9 m; KP 24 (dotyk 4, nieprzygotowany 24); Atak +41/+31/+21 wręcz (4k8+15, walnięcie); SA ożywienie drzew, tratowanie, zadawanie podwójnych obrażeń przedmiotom i strukturom, zdolności czaropodobne, zdolności druida; SC niepodatność na choroby, niepodatność na efekty związane z ziemią, podatność na ogień, połowa obrażeń od broni klutych, premia +4 do rzutów obronnych przeciw truciznom, roślina; Char N; RO Wytr +33, Ref +11, Wola +26; S 41, Zr 6, Bd 29, Int 12, Rzt 20, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +47, Tajniki dziczy +45, Ukrywanie +10*, Wiedza (natura) +41, Wyczucie pobudek +45, Zastraszanie +25, Zauważanie +47; Czujność, Maksymalizacja czaru, Poprawiona inicjatywa, Potężny atak, Rozszczepienie, Stworzenie berła, Stworzenie laski, Unieruchomienie czaru, Walka na ślepo, Wielkie rozszczepienie, Wyciszenie czaru, Żelazna wola.

* premia rasowa +16 do testów Ukrywania na zalesionych terenach.

Ożywienie drzew (zn): Drzewiec potrafi na życzenie ożywić drzewa w zasięgu 54 metrów, mogą kontrolować maksymalnie dwa ożywione drzewa w danej chwili. Wykorzenienie się jednego drzewa zajmuje pełną rundę. Po tym może poruszać się z prędkością 3 metrów i walczyć we wszelkich aspektach jak drzewiec. Ożywione drzewa tracą możliwość poruszania się, jeśli kontrolujący je drzewiec jest ubezwłasnowolniony lub znajduje się poza zasięgiem działania zdolności. We wszystkich innych aspektach zdolność ta jest traktowana jak zaklęcie żywodąb, rzucony przez 12. poziomowego druida.

Podatność na ogień (zw): Drzewiec lub ożywione drzewo otrzymują podwójne obrażenia od ataków ogniem, chyba że atak ten pozwala na wykonanie rzutu obronnego, co powoduje

otrzymanie podwójnych obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego i brak obrażeń w przypadku udanego rzutu.

Połowa obrażeń od broni klutych (zw): Bronie klujące zadają drzewcom połowę obrażeń, jednak minimalnie 1 obrażenie.

Roślina: Niepodatny na efekty wpływające na umysł, otumanienie, paraliż, polimorfowanie, sen i trucizny.

Tratowanie (zw): Drzewiec lub ożywione drzewo może stratać stworzenia o rozmiarze średnim lub mniejsze, zadając im 2k12+5 obrażeń. Stworzenia, które nie wykonają ataków okazyjnych przeciwko drzewcowi lub ożywionemu drzewu, mogą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 20), aby otrzymać połowę obrażeń.

Zadawanie podwójnych obrażeń przedmiotom i strukturom (zw): Drzewiec lub ożywione drzewo, wykonujący pełny atak przeciw przedmiotom lub strukturom, zadają podwójne obrażenia.

Zdolności półżywiolaka: 1/dzień — *cierniste kamienie, kamienna skóra, kształtowanie kamienia, magiczny kamień, rój żywiolaków, ściana kamienia* (jak Zak 28), *trzęsienie ziemi, zamiana planów, zmiękczenie ziemi i kamienia, żelazne ciało*. (ST = 11 + poziom czaru).

Zdolności druida: beczasowe ciało, krok bez śladów, leśny krok, niepodatność na jad, odparcie uroku natury, tysiąc twarzy, zmysł natury, zwierzęcy kształt (zwierzę rozmiaru od małego do dużego 3/dzień).

Ekwipunek: brosza osłony, klejnot widzenia, potężny pierścień odporności żywiołowej, berło gaszenia płomieni.

Przygotowane czary (6/7/6/6/6/6/4/4/4/4; bazowy ST = 15 + poziom czaru): 0. — *cnota, odporność, przewodnictwo, raca, stworzenie wody, wykrzycie magii*; 1. — *błogosławiona jagoda, niewidzialność dla zwierząt, ogień faerie, oplatanie, przejście bez śladu, wytrzymałość żywiołowa, zaciemniająca mgła*; 2. — *kształtowanie drewna, odporność żywiołowa, oziębienie metalu, rozgrzanie metalu, wstrzymanie zwierzęcia, zauroczenie osoby lub zwierzęcia*; 3. — *dominacja nad zwierzęciem, gąszcz cierni, ochrona przed żywiołami, przywołanie błyskawicy, stopienie z kamieniem, wzrastanie roślin*; 4. — *leczenie poważnych ran, reinkarnacja, rozproszenie magii, rdzewiejący chwyt, wezwanie naturalnego sojusznika IV, zagaśnienie*; 5. — *drzewny krok, kontrolowanie wiatrów, leczenie krytycznych ran, odpędzenie śmierci, pokuta, ściana śmierci*; 6. — *krąg leczniczy, osłona antywitalności, wezwanie naturalnego sojusznika VI, większe rozproszenie*; 7. — *kontrolowanie pogody, prawdziwe widzenie, uzdrowienie, wezwanie naturalnego sojusznika VII*; 8. — *odpychanie metalu lub kamienia, palec śmierci, słowo odwołania, wezwanie naturalnego sojusznika VIII*; 9. — *masowe uzdrowienie, sympatia, wezwanie naturalnego sojusznika IX, zmiana kształtu*.

✦ **Wrzask:** samiec półżywiolak powietrza/półandrosfinks Drd 20; SW 33; Wielki przybysz (powietrza); KW 36k10+252 plus 20k8+140; pw 683; Ini +5; Szyb 15 m, latanie 24 m (słaba); KP 32 (dotyk 9, nieprzygotowany 31); Atak +50 wręcz (2k6+13/19-20, 2 pazury); Front/Zasięg: 3 m na 6 m/3 m; SA rozszarpywanie 2k6+5/19-20, ryk, skok do walki, zdolności czaropodobne, zdolności druida; SC niepodatności; Char N; RO Wytr +39, Ref +27, Wola +31; S 33, Zr 12, Bd 25, Int 18, Rzt 24, Cha 19.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +22, Czarostwo +24, Ciche poruszanie +19, Koncentracja +27, Dyplomacja +42, Nasłuchiwanie +45, Przeszukiwanie +22, Tajniki dziczy +25, Wiedza (natu-
ra) +40, Wiedza (religia) +33, Wiedza (tajemna) +33, Wyczucie kierunku +21, Wyczucie pobudek +25, Zastraszanie +40, Zauważanie +45, Zwierzęca empatia +24; Atak z powietrza, Czujność, Krzepkość, Podniesienie czaru, Poprawiona inicjatywa, Popra-

wione trafienie krytyczne (pazur), Poprawione trafienie krytyczne (rozszarpywanie), Potężny atak, Przenikanie czaru, Przyspieszenie czaru, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Tropienie, Walka na ślepo, Wielkie rozszczepienie, Wyciszenie czaru, Wyspecjalizowanie, Zogniskowanie broni (pazur), Zogniskowanie broni (rozszarpywanie).

Niepodatności: Niepodatny na choroby, organiczne trucizny i efekty związane z wodą. Zyskuje premię rasową +4 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciw truciznom.

Rozszarpywanie (zw): Jeżeli Wrzask użyje zdolności rozszarpywania na przeciwniku, może wykonać dwa ataki rozszarpywania (+50 wręcz, 2k6+5 obrażeń).

Ryk (zn): Wrzask może ryknąć trzy razy dziennie. Za pierwszy razem gdy to zrobi, wszystkie stworzenia znajdujące się w zasięgu 150 metrów zostają objęte strachem na 36 rund (Wola ST 32 neguje). Drugie ryknięcie wykonane w czasie tej samej potyczki paraliżuje wszystkie stworzenia znajdujące się w zasięgu 75 metrów na 1k4 rundy (Wytrwałość ST 32 neguje) i ogłusza wszystkie stworzenia w zasięgu 27 metrów na 2k6 rund (bez rzutu obronnego). Trzecie ryknięcie wykonane w czasie tej samej potyczki powoduje tymczasowe obniżenie Siły o 2k4 wszystkim stworzeniom w zasięgu 75 metrów przez 2k4 rundy (Wytrwałość ST 32 neguje). Ponadto, każde stworzenie rozmiaru dużego lub mniejsze, znajdujące się w zasięgu 27 metrów zostaje rzucone na ziemię i otrzymuje 2k8 obrażeń (Wytrwałość ST 32 neguje). Trzecie ryknięcie zadaje ponadto 50 obrażeń wszystkim kamiennym i kryształowym przedmiotom i strukturom, znajdujących się w zasięgu 27 metrów; magiczne przedmioty oraz trzymane i noszone przedmioty mogą uniknąć obrażeń, wykonując udany rzut obronny na Refleks (ST 32).

Skok do walki (zw): Jeżeli Wrzask skoczy na przeciwnika w pierwszej rundzie walki, może wykonać pełny atak, nawet jeżeli wykonał wcześniej akcję ruchu.

Zdolności czaropodobne (zc): Jak 56. poziomowy zaklinacz (ST = 14 + poziom czaru): 1/dzień — *kontrolowanie pogody, kontrolowanie wiatrów, łańcuch błyskawic, rój żywiolaków* (tylko powietrza), *stan lotny, stąpanie w powietrzu, ściana wiatru, trąba powietrzna, zaciemniająca mgła, zamiana planów*.

Zdolności druida: beczasowe ciało, krok bez śladów, leśny krok, niepodatność na jad, odparcie uroku natury, tysiąc twarzy, zmysł natury, zwierzęcy kształt (zwierzę rozmiaru od małego do dużego 3/dzień).

Ekwipunek: karwasze pancerza +6, pierścień rozkazywania żywiołom powietrza.

Przygotowane czary kapłana (5/6/6/4; bazowy ST = 17 + poziom czaru; jak Kap6): 0. — *czytanie magii, wykrzycie magii* (3), *wykrzycie trucizny*; 1. — *boskie względy, rozkaz, rozumienie języków* (2), *schronienie*, *tarcza wiary*; 2. — *broń duchowa, bycza siła, leczenie średnich ran*, *odporność, sfera prawdy, wstrzymanie osoby*; 3. — *ochrona przed żywiołami*, *piekące światło, stworzenie jedzenia i wody, światło dnia*.

† Czar domenowy. Domeny: leczenie (rzuca czary leczenia na poziomie czarującego o +1 wyższym); ochrony (tworzy ochronną strefę zapewniającą premię +20 do następnego rzutu obronnego).

Przygotowane czary druida (6/7/7/6/6/5/5/4/4; bazowy ST = 17 + poziom czaru): 0. — *naprawa, obserwacja natury*, *oczyszczenie jedzenia i wody, raca, światło, wykrzycie magii*; 1. — *błogosławiona jagoda, kamuflaż*, *leczenie lekkich ran* (2), *ogień faerie, wytrzymałość żywiołowa, zaciemniająca mgła*; 2. — *obserwowanie chmury*, *odporność żywiołowa, opanowanie powietrza*, *opóźnienie trucizny, oziębienie metalu, wezwanie roju, zauroczenie osoby lub zwierzęcia*; 3. — *leczenie średnich ran, ślepowidzenie*, *trucizna* (2), *większy magiczny kiel, wzrasta-*

nie roślin, zakażenie; 4. — mordercza mgła*, rdzewiejący chwyt, reinkarnacja, rozproszenie magii, swoboda ruchu, zagaszenie; 5. — leczenie krytycznych ran, obcowanie z naturą, plaga insektów, ściana cierni, wiążące wiatry*, wyciszone rozproszenie magii, wzrastanie zwierzęcia; 6. — odpychanie drewna, osłona antywitalności, wezwanie naturalnego sojusznika VI, większe rozproszenie, znalezienie ścieżki; 7. — kontrolowanie pogody, prawdziwe widzenie, przyspieszony większy magiczny kiel, wieża chmur burzowych*; 8. — bombardowanie*, palec śmierci, rozkazywanie roślinom, wezwanie naturalnego sojusznika VIII; 9. — trzęsienie ziemi, wezwanie naturalnego sojusznika IX, zakłęcie w kamień*, zmiana kształtu.

*czar pochodzi z *Magii Faerunu*.

oczyszczenie

Wieszczowie natury poddają procesowi oczyszczenia tych, którzy do nich przybywają. Gdy dotrzesz do zagajnika, stajesz się bezbronny. Osądzają wszystkich. Wysyłają cię na próbę. Wielu przychodzi tu właśnie w tym celu, zwłaszcza druidzi pragnący odzyskania równowagi po spędzeniu zbyt długiego czasu pod wpływem cywilizacji. Biada tym, którzy przypadkiem wkroczą do Zagajnika Odnowienia.

Oczyszczenie jest rytuałem, za pomocą którego Wieszczowie Natury eliminują brak równowagi trapiący duszę śmiertelnika. Poprzez ten proces eliminują oni nienawiść, złość, niechęć do samego siebie, winę, niepewność, próżność i wszystkie inne aspekty natury śmiertelnika, które mogły zaburzać w nim równowagę. Wychodzi on z próby wolny od emocjonalnego bagażu, z którym wkroczył do Zagajnika. Pamięta nadal wszystko, lecz łatwiej mu zaakceptować swą przeszłość, teraźniejszość i potencjalną przyszłość. Nie otrzymuje żadnej gwarancji, że nie powróci do swych nawyków po opuszczeniu zagajnika. Oczyszczenie oferuje mu szansę zmiany, odzyskania równowagi, a następnie możliwość akceptacji lub zaprzeczenia równowadze.

W mechanice gry, Oczyszczenie oferuje postaci szansę zmiany charakteru. W ciągu następnego dekadnia gracz odgrywa i wybiera, czy odkrył neutralną równowagę z naturą, czy może jego nastawienie zwróciło się w kierunku zła, dobra, prawa lub chaosu, a także jak radykalny jest ten zwrot. To doskonały sposób na zmianę charakteru, lecz osoby szczerze oddane swojemu stylowi życia nie potrzebują podobnej zmiany. Przykładowo, paladyn który podda się rytuałowi Oczyszczenia może wybrać pozostanie praworządnym dobrym paladynem albo zrezygnować z bycia paladynem i zmienić charakter.

Oczyszczenie usuwa ponadto wszystkie trucizny, leczy zadane obrażenia i likwiduje blizny. Przywraca ciało do jego najczystszej i najzdrowszej postaci. Eliminuje efekty każdego zaklęcia, które zmieniło postać w coś nienaturalnego, zwłaszcza zaś czarów ze szkół transmutacji, zaklinania, nekromancji i iluzji. Oczyszczenie nie może wskrzesić zmarłego, chyba że jego śmierć spowodowana została w nienaturalny sposób (zabójcza magia, transmutacje lub iluzje).

proces oczyszczenia

Rytuał Oczyszczenia składa się z pięciu etapów. Każdy z nich stanowi wyzwanie dla BG i próbuje nauczyć go szacunku dla określonego żywiołu lub aspektu samego siebie. Strażnicy rozdroży obojętnie pozwalają przejść każdemu, kto chce poddać się rytuałowi. Gdy postać wyłoni się z przejścia (ust węża) i spojrzy po raz pierwszy na otaczający go piekielny zagajnik, jest to znak, że rozpoczyna pierwszą część ścieżki, zwaną Ścieżką Ognia.

ŚCIEŻKA OGNI

Przejście przez rozdroże prowadzi graczy do strefy martwej magii, w czeluściach wulkanicznej jaskini jaśniejącej sadzawkami magmy.

Flogiston, samiec pół-żywiolak ognia/pół-wielki jaszczur czerwonego smoka, wynurza się z lawy. Pojawia się pomiędzy postaciami a kolejnym dolmenem. Jego ryk grzmi i wstrząsa całą ścieżką. Czy BG będą mieli odwagę kontynuować podróż bez możliwości użycia swojej magii?

Jednym prawdziwym wrogiem BG jest ich własny strach. Mogą zawrócić, stawić ponownie czoła Ścieżce Ognia i dostać się do rozdroży Zagajnika, lecz strażnik odmówi im przejścia, nie zważając na to, jak długo gracze będą mu grozić lub błagać. Smok nie będzie ich ścigał. BG muszą zmierzyć się z ognistym smokiem lub znaleźć inny sposób ucieczki.

Ten fragment ścieżki jest zaledwie testem odwagi bohaterów. Muszą stawić czoła Grozie smoka. Flogiston nie zaatakuje, lecz będzie się bronił jeśli gracze to uczynią. Jeżeli BG nie będą pewni, co należy zrobić, smok wskaże głową na następny dolmen i powie „Musisz przejść”.

Dolmen znajdujący się za Flogistonem jest *portalem* do Ścieżki Ziemi.

ŚCIEŻKA ZIEMI

Gdy BG przekroczą drugi dolmen, wejdą na Ścieżkę Ziemi. Znajdą się głęboko w starożytnym lesie. Odzyskają również w pełni swoją magię. Ścieżka jest oznaczona i prowadzi od *portalu* wejściowego. Na jej drugim końcu, 12 metrów dalej, postacie dostrzegą kolejny dolmen.

Przeszkodą w dotarciu do wyjścia jest pułapka *ciemnistych kamieni* o szerokości 3 metrów.

Gdy BG aktywują, rozbiją lub ominą pułapkę, nadejdzie Mocny Korzeń, kobieta pół-żywiolak ziemi/pół drzewiec i odezwie się „Kolejny *portal* potrzebuje do aktywacji hasła. Wszystko tutaj wie jak ono brzmi.” Po tych słowach odwraca się i odchodzi.

Jeżeli postacie zaatakują Mocny Korzeń, będzie się ona broniła.

BG mają kilka sposobów na poznanie hasła. Najskuteczniejszym sposobem do uzyskania informacji są czary *rozmawianie ze zwierzętami*, *rozmawianie z roślinami* lub *pogawędka z kamieniem*, gdyż Mocny Korzeń zadbała, by wszystkie rzeczy wokół znały hasło. Innym sposobem jest pójście po śladach Mocnego Korzenia, co wymaga udanego testu Tajników dzicy (ST 15). Postacie mogą również wrócić do jaskini z lawą poprzez *portal*, którym weszli na ten obszar i zapytać o hasło Flogistona. Udanie rzucenie czar *wieszczenie* ukaże znajdującą się w równowadze wagę.

Hasło brzmi „Równowaga”.

Wypowiedzenie go pozwoli BG na przejście przez *portal*, a tym samym wkroczenie na następny odcinek Ścieżki Natury, zwany Ścieżką Powietrza.

ŚCIEŻKA POWIETRZA

Postacie znajdują się w samym środku burzy śnieżnej, na szczycie pokrytej śniegiem góry, z dala od cywilizacji. Wrzask rzucił *kontrolowanie pogody* do przywołania śnieżycy (szczegółowy znajdziesz we fragmencie Niebezpieczne warunki pogodowe, Rozdział 3: Prowadzenie gry w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*). Wrzask, samiec pół-żywiolak powietrza/pół-androsfinks, przywita BG po ich wyjściu z *portalu* i wskaże na następny, znajdujący się zaledwie 30 centymetrów od pierwszego.

„Ten portal będzie można aktywować za 24 godziny. Posta-

rajcie się przeżyć.", powie Wrzask.

Próba polega na przeżyciu w trudnych warunkach pogodych przez całą dobę. Po 24 godzinach *portal* się otwiera. Przejście przezeń prowadzi postacie na Ścieżkę Wody.

ŚCIEŻKA WODY

Postacie wylonią się na Ścieżce Wody z *portalu* w jaskini. Obszar jest w przybliżeniu okręgiem o średnicy 24 metrów. Centralną część jaskini o średnicy 18 metrów wypełnia woda. BG pojawiają się na pomoście o szerokości 3 metrów, który otacza wodę. Nawałnica, kobieta pół-żywiolak wody/pół-gigant burzowy, oczekuje w sadzawce, od ramion w dół znajdując się pod wodą.

„W tym miejscu musicie sprawdzić się, stawiając czoła wyzwaniom rzuconym przez potęgę wody,” powie. „Próba jest prosta. *Portal* znajduje się pod wodą, co jest dużym wyzwaniem dla pospolitego człowieka. Na brzegu sadzawki, z miejsca gdzie znajduje się *portal* prowadzący na Ścieżkę Powietrza, musicie popłynąć prosto w dół na głębokość 6 metrów. Znajduje się tam, całkowicie pod wodą, tunel o średnicy 3 metrów, który biegnie przez 90 metrów. Na jego końcu znajduje się piąty i ostatni *portal*, który pozwoli wam i wszystkiemu, co macie ze sobą, przejść jeżeli przeżyjecie. Jeżeli zginiecie, płynące tu prądy wyrzucą wasze ciała w krótkim czasie na powierzchnię sadzawki.”

Nawałnica dokładnie opisała postaciom czekające na nich wyzwanie. Postacie muszą przepłynąć dokładnie 96 metrów (szegóły znajdziesz we fragmencie Pływanie, Rozdział 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.) Z racji tego, że pływanie odbywa się całkowicie pod wodą, bez żadnej możliwości zaczerpnięcia powietrza, BG ryzykują utonięcie. Szczegóły znajdziesz w Zasadach tonięcia, Rozdział 3: Prowadzenie gry w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*. Zadanie to można ukoń-

czyć na wiele sposobów. Jeżeli postacie nie są wyszkolone w pływaniu, będą musieli odwołać się do magii. Najbardziej oczywistym rozwiązaniem jest użycie *eliksiru oddychania pod wodą* lub zaklęcia *oddychanie pod wodą*. Innym sposobem może być wezwanie wodnego stworzenia, które przetransportuje postacie. Zdesperowani bohaterowie mogą poprosić o pomoc Nawałnicę, która przeniesie ich do *portalu* w zamian za cały ekwipunek.

ZAKOŃCZENIE

Jeżeli BG dotrą do piątego i ostatniego dolmenu, ukończą rytuał Oczyszczenia. Zyskają następujące korzyści:

- wytrzymałość żywiolowa (wszyscy) na okres 24 godzin.
- postacie odzyskują wszystkie utracone punkty wytrzymałości.
- wszystkie klątwy zostają usunięte.
- wszystkie choroby i trucizny zostaną wyleczone.
- wszystkie efekty transmutacji zostają usunięte (powrót do normalnego stanu).
- obaj Strażnicy Rozdroża będą mieli do drużyny pomocne nastawienie.
- druidyczni opiekunowie będą mieli do drużyny pomocne nastawienie.
- wreszcie przejście przenosi ich do Biblioteki Cantlowe.

Ilość doświadczenia, jaką postacie otrzymają za wizytę w Zagajniku Odnowienia, mieści się w granicach PS 5. Oczywiście, jeżeli bohaterowie okażą się na tyle głupi, aby walczyć z druidami, ilość doświadczenia, jaką będą mogli otrzymać, uzależniona będzie od SW druidów, zakładając że postacie przetrwają tę walkę.

wersja polska

Projekt tłumaczenia: Adam "iron_master" Janik

Tłumaczenie: Piotr "Cahir" Wiankowski

Redakcja: Adam "iron_master" Janik i Mateusz "Zsu-Et-Am" Kominiarczyk

Skład: Adam "iron_master" Janik

Kierownik projektu: Mateusz "Zsu-Et-Am" Kominiarczyk

Tłumaczenie tekstu za zgodą wydawnictwa ISA, właściciela praw do polskiej edycji D&D.

©2007 dnd.polter.pl. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Odwiedź naszą stronę dnd.polter.pl

Odwiedź stronę wydawnictwa: isa.pl

ROZSZERZENIE SIECIOWE DO MAGII FAERUNU
KONWERSJA MECHANIKI

STATYSTYKI DLA EDYCJI 3.5

Rozszerzenie Sieciowe - Magia Faerunu opracowane zostało z myślą o nabywcach tego podręcznika. Z tego powodu, podobnie jak książka, do której jest przeznaczone, korzysta z mechaniki edycji 3.0 i z odpowiedniej polskiej terminologii. Polskie wydanie Podręczników Źródłowych D&D ver. 3.5 wprowadzi-

ło jednak, poza zmianami systemowymi, znaczące zmiany w nazewnictwie. To opracowanie, przygotowane przez redakcję serwisu dnd.polter.pl, pozwala wykorzystać w pełni *Rozszerzenie Sieciowe — Magia Faerunu* także nabywcom nowej wersji systemu.

Autorzy

Dokument ten stanowi uzupełnienie *Rozszerzenia Sieciowego do Magii Faerunu*. Z tego powodu jego układ zaczyna się na stronie 7.

Projekt tłumaczenia: Adam "iron_master" Janik
Konwersja statystyk: Mateusz "Zsu-Et-Am" Kominiarczuk
Redakcja: Adam "iron_master" Janik
Skład: Adam "iron_master" Janik
Kierownik projektu: Mateusz "Zsu-Et-Am" Kominiarczuk

Opracowanie przeznaczone do użytku z *Rozszerzeniem Sieciowym do Magii Faerunu*, przetłumaczonym przez redaktorów strony za zgodą wydawnictwa ISA, właściciela praw do polskiej edycji D&D.

©2007 dnd.polter.pl. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Odwiedź naszą stronę dnd.polter.pl
Odwiedź stronę wydawnictwa: isa.pl

➤ **Flogiston:** samiec półżywiolak ognia/półsmok (wielki czerwony jaszczur) Drd 20; SW 38; Kolosalny przybysz (ognia); KW 40k12+400 plus 20k8+200; pw 953; Ini +6; Szyb 12 m, lata-
nie 60 m (kiepska); KP 52 (dotyk 4, nieprzygotowany 50); Bazo-
wy atak/Zwarcie +55/+88; Atak +65 wręcz (4k8+17, ugryzienie); Całkowity atak +65 wręcz (4k8+17, ugryzienie) i
+65 wręcz (4k6+8, 2 pazury) i +64 wręcz (2k8+8, 2 skrzydła) i
+64 wręcz (4k6+25, uderzenie ogonem); Przestrzeń/Zasięg 9
m/6 m; SA broń oddechowa, czary, groza, machnięcie ogonem,
miażdżenie, zdolności czaropodobne; SC niepodatności, reduk-
cja obrażeń 20/magia, ślepozmysł 18 m, wrażliwość na zimno,
wyostżone zmysły, zdolności druida, zdolności półżywiolaka;
OC 32; Char N; RO Wytr +49, Ref +33, Wola +47; S 45, Zr 14,
Bd 31, Int 28, Rzt 32, Cha 28.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +62, Czarostwo +74, Dyploma-
cja +76, Koncentracja +73, Nasłuchiwanie +76, Przeszukiwa-
nie +62, Skakanie +60, Spostrzegawczość +76, Sztuka
przetrwania +51, Wiedza (natura) +74, Wiedza (plany) +52, Wie-
dza (religia) +52, Wiedza (tajemna) +52, Wyczucie pobudek
+64, Wyzwalanie się +55, Zastraszanie +64; Atak z powietrza,
Czułość, Doskonalsza inicjatywa, Doskonalszy wielokrotny
atak, Maksymalizacja czaru, Niszcząca szarża, Pochwycenie,
Podbicie czaru, Potężny atak, Przyspieszenie zdolności czaropo-
dobnej, Rozszczepienie, Doskonalsze roztrzaskiwanie, Skupie-
nie na broni (pazury), Skupienie na broni (ugryzienie),
Skupienie na zdolności (broń oddechowa), Skuteczniejsze roz-
szczepienie, Tropienie, Unoszenie się, Wielokrotny atak, Wy-
szkolenie w walce, Zwrot przez skrzydło.

Broń oddechowa (zn): Potrafi zionąć stożkiem ognia o długo-
ści 21 metrów raz na 1k4 rundy, zadając 24k10 obrażeń (Re-
fleks ST 42 zmniejsza obrażenia o połowę).

Groza (zw): Stworzenia znajdujące się w odległości do 108
metrów od Flogistona są podczas jego ataku lub szarży spaniko-
wane (jeżeli posiadają 4 lub mniej KW) lub wstrząśnięte (jeże-
li posiadają od 5 do 59 KW) przez 4k6 rund (Wola ST 49
neguje i stworzenie staje się niepodatne na grozę przez jeden
dzień).

Machnięcie ogonem (zw): Zadaje 2k8+25 obrażeń wszyst-
kim stworzeniom rozmiaru maksymalnie średniego na obsza-
rze półokręgu o średnicy 12 metrów (Refleks ST 40 zmniejsza
obrażenia o połowę).

Miażdżenie (zw): Stworzenia znajdujące się w zasięgu ataku
otrzymują 4k8+25 obrażeń i muszą wykonać rzut obronny na
Refleks (ST 40) lub zostaną przyspilonne.

Niepodatności (zw): Niepodatny na choroby, ogień, trucizny,
paraliż i sen.

Wyostżone zmysły (zw): Arauthator widzi na cztery razy
większy dystans niż człowiek w półmroku, a dwa razy dalej w
normalnym świetle. Widzi również w ciemnościach na odle-
głość 36 metrów.

Zdolności czaropodobne (zc): Jak 19. poziomowy zaklinacz
(ST 17 + poziom czaru): 12/dzień —*zlokalizowanie przedmio-
tu*; 3/dzień —*sugestia*; 1/dzień —*kąśliwy wzrok, ujawnienie po-
łożenia*. Jak 60. poziomowy zaklinacz (ST 17 + poziom czaru):
1/dzień —*ognista burza, ognista tarcza, ogniste nasiona, płoń-
ca sfera, płońce dlonie, rój żywiołaków* (tylko jako czar
ognia), *ściana ognia, wytworzenie płomienia, zamiana planów,
zapalająca chmura*.

Zdolności druida: Kształty natury (zwierzę lub roślina roz-
miaru od małego do wielkiego 6/dzień, żywiołak rozmiaru
od małego do wielkiego 3/dzień), leśny krok, niepodatność na
jad, oparcie się urokowi natury, ponadczasowe ciało, tysiąc twa-
rzy, wędrownik bez śladów, więź z dziczą, zmysł natury, zwierzę-
cy towarzyszy.

Ekwipunek: Pierścień rozkazywania żywiołom ognia, karwa-

*szę pancerza +8, pierścień czarodziejstwa I-IV, kryształowa ku-
la z prawdziwym widzeniem.*

Przygotowane czary druida (6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; bazowy ST
= 21 + poziom czaru): 0. —*obserwacja natury**, *oczyszczenie je-
dzenia i wody, raca, stworzenie wody (2), światło*; 1. —*błogosła-
wione jagody, płomienna otoczka (2), oplątanie (2), odporność
na żywioły, nieprzenikniona mgła (2)*; 2. —*kształt drzewa, po-
mniejsze odnowienie, opóźnienie działania trucizny, oziębie-
nie metalu, rozgrzanie metalu (2), rozmawianie ze
zwierzętami, zauroczenie zwierzęcia*; 3. —*neutralizacja truci-
zny, ochrona przed żywiołami, rozmawianie z roślinami, stopie-
nie z kamieniem, trucizna, potężniejszy magiczny kiel (2),
zakażenie*; 4. —*kontrolowanie roślin, mordercza mgła**, *ogniste
uderzenie, rdzewienie, swoboda ruchu, ugaszenie płomieni
(2)*; 5. —*drzewny krok, kontrolowanie wiatrów, obcowanie z na-
turą, piekło** (2), *przebudzenie, ściana ognia*; 6. —*powłoka
ochrony przed życiem, ściana kamieni, potężniejsze rozprosze-
nie magii (2), znalezienie ścieżki, żywodąb*; 7. —*kontrolowanie
pogody, ognista burza, pełzająca zagłada, powietrzny spacer,
widzenie prawdy, przyzwanie sojusznika natury VII*; 8. —*od-
wrócenie grawitacji, palec śmierci, słowo odwołania, trąba po-
wietrzna, przyzwanie sojusznika natury VIII*; 9. —*masowe
uzdrowienie, przezorność, trzęsienie ziemi, zmiana kształtów,
przyzwanie sojusznika natury IX*.

Znane czary zaklinacza (6/15/14/14/14/8/7/7/7/7; bazowy ST
17 + poziom czaru): 0. —*odczytanie magii, dłoń maga, kuglar-
stwo, naprawa, promień mrozu, mistyczny znak, widmowy od-
głos, wybuch kwasu**, *wykrycie magii*; 1. —*magiczny pocisk,
celny cios, rozumienie języków, zbroja maga, żrący dotyk**; 2. —*zobaczenie niewidzialnego, gracia kota, niewidzialność, od-
porność na energię, sfera prawdy*; 3. —*błyskawica, dezorienta-
cja, przemieszczanie, przyspieszenie, rozproszenie magii*; 4. —*ek-
splodująca kaskada**, *ognista tarcza, ściana ognia*; 5. —*zdo-
minowanie osoby, złamanie zaklęcia, stożek zimna, ściana mo-
cy*; 6. —*analiza dwoomeru, ogniste pająki**, *znajomość legend*; 7. —*klatka mocy, potężniejsza ochrona przed żelazem**, *słowo
mocy: oślepienie*; 8. —*telekinetyczna kula Otiluka, przyzwa-
nie potwora VIII, znieczulenie umysłu*; 9. —*uwięzienie, rój
meteorów, zatrzymanie czasu*.

* Czar pochodzi z suplementu *Magia Faerunu*.

➤ **Nawałnica:** kobieta półżywiolak wody/półgigant burzowy
Drd 20; SW 26; Wielki przybysz (elektryczności, wody); KW
19k8+114 plus 20k8+120; pw 408; Ini +6; Szyb 10,5 m, pływa-
nie 9 m (zbroja skórzana); KP 25 (dotyk 10, nieprzygotowany
23); Bazowy atak/Zwarcie +29/+52; Atak +48 wręcz (3k6+26/15-
20, bułat +5); Całkowity atak +48/+43/+38/+33 wręcz
(3k6+26/15-20, bułat +5); Przestrzeń/Zasięg 4,5 m/4,5 m; SA
czary, zdolności czaropodobne; SC chwytanie głazów, nie-
podatności, oddychanie wodą, swoboda działania, widzenie w
słabym świetle, zdolności druida, zdolności półżywiolaka;
Char N; RO Wytr +30, Ref +14, Wola +24; S 41, Zr 14, Bd 25,
Int 18, Rzt 23, Cha 17.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +44, Koncentracja +47, Na-
słuchiwanie +26, Pływanie +19, Skakanie +15, Spostrzegaw-
czość +26, Dyplomacja +49, Sztuka przetrwania +46, Wiedza
(natura) +48, Wspinaczka +15, Wyczucie pobudek +28, Zastras-
zanie +25; Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze roztrzaskiwa-
nie, Doskonalsza szarża byka, Doskonalsze trafienie
krytyczne (bułat), Imponujący cios, Podbicie czaru, Potężny
atak, Przyspieszenie czaru, Rozszczepienie, Skupienie na bro-
ni (bułat), Skuteczniejsze rozszczepienie, Wykucie pierście-
nia, Wyszukanie w walce, Zmysł walki.

Chwytywanie głazów (zw): Może chwycić głazy maksymalnie
dużego rozmiaru.

Niepodatności (zw): Niepodatna na choroby, trucizny i efekty związane z wodą.

Oddychanie wodą (zw): Może oddychać pod wodą nieskończenie długo i bez przeszkód używać zdolności czaropodobnych, gdy jest zanurzona.

Swoboda działania (zn): Nawałnica cały czas znajduje się pod wpływem swobody działania, mocy analogicznej do zaklęcia (poziom czarującego = 20). Efekt można rozproszyć, ale istota ma prawo go odtworzyć w swej następnej turze w darmowej akcji.

Zdolności czaropodobne (zc): 1/dzień — *lodowa nawałnica, chmura mgły, kontrolowanie wody, chmura kwasu, wyładowanie łańcuchowe* (Zak15), *oddychanie pod wodą, ohydne usychanie, wezwanie błyskawic* (Drd15), *rój żywiołaków* (tylko jako czar wody), *stożek zimna, nieprzenikniona mgła, zamiana planów*; 2/dzień — *kontrolowanie pogody* (Drd20), *lewitacja* (Zak20). Wszystkie zdolności rzuca jak 39. poziomowy zaklinacz (ST 14 + poziom czaru), chyba że zaznaczono inaczej.

Zdolności druida: Kształty natury (zwierzę lub roślina rozmiaru od małego do wielkiego 6/dzień, żywiołak rozmiaru od małego do wielkiego 3/dzień), leśny krok, niepodatność na jad, oparcie się urokowi natury, ponadczasowe ciało, tysiąc twarzy, wędrówka bez śladów, więź z dziczą, zmysł natury, zwierzęcy towarzysz.

Ekwipunek: Bułat +5, mistrzowska zbroja skórzana, pierścień rozkazywania żywiołom wody.

Przygotowane czary (6/7/7/6/6/6/5/4/4/4; bazowy ST = 15 + poziom czaru): 0. — *obserwacja natury**, *oczyszczenie jedzenia i wody, raca, stworzenie wody, światło, wykrycie magii*; 1. — *błogosławione jagody, kamuflaż**, *leczenie lekkich ran, płomienna otoczka, oślepiająca plwocina**, *odporność na żywioły, nieprzenikniona mgła*; 2. — *jedność z ziemią**, *oberwanie chmury**, *odporność na energię, opóźnienie działania trucizny, oziębienie metalu, przyzwanie roju, zauroczenie zwierzęcia*; 3. — *leczenie średnich ran, ślepowidzenie**, *trucizna, potężniejszy magiczny kiel, powiększenie roślin, zakażenie*; 4. — *deszcz ze śniegiem, mordercza mgła**, *rdzewienie, reinkarnacja, rozproszenie magii, ugaszenie płomieni*; 5. — *lodowa nawałnica, gnicie pamięci**, *obcowanie z naturą, przemiana błota w skałę, powiększenie zwierzęcia*; 6. — *kruszenie**, *powłoka ochrony przed życiem, ściana kamieni, topienie**, *potężniejsze rozproszenie magii, znalezienie ścieżki*; 7. — *widzenie prawdy, przyspieszona trucizna, uzdrowienie, wieża chmur burzowych**; 8. — *palec śmierci, przyspieszone rozproszenie magii, rozkazywanie roślinom, przyzwanie sojusznika natury VIII*; 9. — *gnilnik, przyzwanie sojusznika natury IX, zaklęcie w kamień**, *zmiana kształtów*.

* Czar pochodzi z suplementu *Magia Faerunu*.

➤ **Mocny Korzeń:** kobieta półżywiołak ziemi/półdrzewiec Drd 20; SW 23; Olbrzymi przybysz (ziemi); KW 21k8+189 plus 20k8+180; pw 556; Ini +2; Szyb 9 m; KP 24 (dotyk 4, nieprzygotowany 24); Bazowy atak/Zwarcie +30/+57; Atak +46 wręcz (4k6+15, walnięcie); Całkowity atak +46 wręcz (4k6+15, 2 walnięcia); Przestrzeń/Zasięg 6 m/6 m; SA czary, podwójne uszkodzenia względem struktur, traktowanie, zdolności czaropodobne; SC cechy roślin, niepodatności, ożywienie drzew, redukcja obrażeń 10/cięte, widzenie w słabym świetle, wrażliwość na ogień, zdolności druida, zdolności półżywiołaka; Char N; RO Wytr +33, Ref +10, Wola +25; S 4l, Zr 6, Bd 29, Int 12, Rzt 20, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +39, Spostrzegawczość +39, Sztuka przetwarzania +35, Ukrywanie się -14*, Wiedza (natu- ra) +33, Wyczucie pobudek +29, Zastraszanie +25; Czujność, Doskonałsza inicjatywa, Doskonałszy naturalny atak, Doskonał-

sze roztrzaskiwanie, Doskonałsza szarża byka, Imponujący cios, Maksymalizacja czaru, Potężny atak, Rozszczepienie, Skupienie na broni (walnięcie), Skuteczniejsze rozszczepienie, Walka na oślepie, Wyciszenie czaru, Żelazna wola.

* premia rasowa +16 do testów Ukrywania się na zalesionych terenach.

Niepodatności (zw): Niepodatna na choroby, trucizny i efekty związane z ziemią.

Ożywienie drzew (zc): Mocny Korzeń może na życzenie ożywić każde drzewo w promieniu 54 metrów, niemniej jest w stanie kontrolować jedynie dwie rośliny naraz. Zwykle drzewo wyciąga korzenie z ziemi w jedną całą rundę, a potem porusza się z szybkością 3 metrów i we wszystkich aspektach walczy jak drzewiec. Ożywione rośliny przestają się poruszać, gdy Mocny Korzeń straci przytomność lub wyjdzie poza zasięg działania tej mocy. W pozostałych aspektach ta zdolność dział- ła jak czar żywodąb (poziom czarującego = 12). Ożywione drzewa są tak samo wrażliwe na ogień co drzewiec.

Podwójne uszkodzenia względem struktur (zw): Mocny Korzeń i ożywione drzewo zadają podwójne uszkodzenia przedmiotom oraz strukturom (budowłom itp.), jeśli wykonają akcję całkowitego ataku.

Traktowanie (zw): Refleks ST 28 zmniejsza o połowę. ST rzutu obronnego oparto na Sile.

Zdolności czaropodobne (zc): 1/dzień — *ciemne kamienie, kamienna skóra, kształtowanie kamienia, magiczny kamień, rój żywiołaków* (tylko jako czar ziemi), *ściana kamieni* (jak Zak 28), *trzęsienie ziemi, zamiana planów, zmiękczenie ziemi i kamienia, żelazne ciało*. (ST = 11 + poziom czaru).

Zdolności druida: Kształty natury (zwierzę lub roślina rozmiaru od małego do wielkiego 6/dzień, żywiołak rozmiaru od małego do wielkiego 3/dzień), leśny krok, niepodatność na jad, oparcie się urokowi natury, ponadczasowe ciało, tysiąc twarzy, wędrówka bez śladów, więź z dziczą, zmysł natury, zwierzęcy towarzysz.

Ekwipunek: Brosza osłony, klejnot widzenia, potężny pierścień odporności żywiołowej, berło gaszenia płomieni.

Przygotowane czary druida (6/7/6/6/6/6/4/4/4/4; bazowy ST = 15 + poziom czaru): 0. — *cnota, odporność, przewodnictwo, raca, stworzenie wody, wykrycie magii*; 1. — *błogosławione jagody, niewidzialność dla zwierząt, płomienna otoczka, oplątanie, przejście bez śladu, odporność na żywioły, nieprzenikniona mgła*; 2. — *kształtowanie drewna, odporność na energię, oziębienie metalu, rozgrzanie metalu, wstrzymanie zwierzęcia, zauroczenie zwierzęcia*; 3. — *dominacja nad zwierzęciem, gąszcz ciemni, ochrona przed żywiołami, wezwanie błyskawic, stopienie z kamieniem, powiększenie roślin*; 4. — *leczenie poważnych ran, reinkarnacja, rozproszenie magii, rdzewienie, przyzwanie sojusznika natury IV, ugaszenie płomieni*; 5. — *drzewny krok, kontrolowanie wiatrów, leczenie krytycznych ran, odpędzenie śmierci, pokuta, ściana śmierci*; 6. — *krąg leczniczy, powłoka ochrony przed życiem, przyzwanie sojusznika natury VI, potężniejsze rozproszenie magii*; 7. — *kontrolowanie pogody, widzenie prawdy, uzdrowienie, przyzwanie sojusznika natury VII*; 8. — *odpychanie metalu lub kamienia, palec śmierci, słowo odwołania, przyzwanie sojusznika natury VIII*; 9. — *masowe uzdrowienie, sympatia, przyzwanie sojusznika natury IX, zmiana kształtów*.

➤ **Wrzask:** samiec półżywiołak powietrza/półandrosfinks Drd 20; SW 29; Wielki przybysz (powietrza); KW 36k10+252 plus 20k8+140; pw 683; Ini +5; Szyb 15 m, latanie 24 m (słaba); KP 32 (dotyk 9, nieprzygotowany 31); Bazowy atak/Zwarcie +51/+70; Atak +62 wręcz (2k6+11/19-20, pazury); Całkowity atak +62 wręcz (2k6+11/19-20, 2 pazury); Przestrzeń/Zasięg 4,5

m/3 m; SA czary, rozszarpywanie (2k6+5/19-20), ryk, skok do walki, zdolności czaropodobne; SC niepodatności, widzenie w ciemności 18 m, widzenie w słabym świetle, zdolności druida, zdolności półżywołaka; Char N; RO Wytr +39, Ref +27, Wola +29; S 33, Zr 12, Bd 25, Int 18, Rzt 24, Cha 19.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +46, Koncentracja +47, Dyplomacja +44, Nasłuchiwanie +48, Spostrzegawczość +48, Sztuka przetrwania +40, Wiedza (natura) +52, Wiedza (religia) +44, Wiedza (tajemna) +43, Zastraszanie +44; Atak z powietrza, Czujność, Dосkonalsza inicjatywa, Dосkonalsze roztrzaskiwanie, Dосkonalsze trafienie krytyczne (pazur), Dосkonalsze trafienie krytyczne (rozszarpywanie), Krzepa, Podbicie czaru, Potężny atak, Przenikanie czarem, Przyspieszenie czaru, Rozszczepienie, Skupienie na broni (pazur), Skupienie na broni (rozszarpywanie), Skuteczniejsze rozszczepienie, Tropienie, Walka na oślepie, Wyciszenie czaru, Wyszkolenie w walce.

Niepodatności: Niepodatny na choroby, trucizny i efekty związane z powietrzem.

Rozszarpywanie (zw): Jeżeli Wrzask użyje zdolności rozszarpywania na przeciwniku, może wykonać dwa ataki rozszarpywania (+50 wręcz, 2k6+5 obrażeń).

Ryk (zn): Trzy razy dziennie Wrzask może zaryczeć. Kiedy robi to po raz pierwszy, wszystkie stworzenia w promieniu 150 metrów muszą wykonać rzut obronny na Wolę (ST 32) —nieudany oznacza, iż na 2k6 rund padają ofiarą mocy działającej analogicznie do czaru strach.

Jeśli sfinks zaryczy drugi raz podczas tego samego spotkania, wszystkie stworzenia w promieniu 75 metrów muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 32) —nieudany oznacza, iż są na 1k4 rundy sparaliżowane. Ponadto wszystkie istoty znajdujące się w promieniu 27 metrów zostają na 2k6 rund ogłuszone (bez rzutu obronnego).

Jeżeli Wrzask zaryczy trzeci raz podczas tego samego spotkania, wszyscy w promieniu 75 metrów muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 32) —nieudany oznacza obniżenie na 2k4 rundy Siły o 2k4 punkty. Ponadto wszystkie istoty rozmiaru średniego i mniejsze znajdujące się w promieniu 27 metrów od Wrzasku muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 32) —nieudany rzut oznacza powalenie na ziemię i otrzymanie 2k8 obrażeń. Siła ryku jest tak wielka, że każdy kryształowy i kamienny przedmiot w promieniu 27 metrów otrzymuje 50 uszkodzeń. Magiczne przedmioty oraz rzeczy znajdujące się w czyimś posiadaniu nie podlegają uszkodzeniom, jeśli powiedzie się rzut obronny na Refleks (ST 32).

Androsfinksy są niepodatne na opisane wcześniej efekty. ST rzutów obronnych oparto na Charyzmie.

Skok do walki (zw): Jeżeli Wrzask skoczy na przeciwnika w pierwszej rundzie walki, może wykonać pełny atak, nawet jeżeli wykonał wcześniej akcję ruchu.

Zdolności czaropodobne (zc): Jak 56. poziomowy zaklinacz

(ST = 14 + poziom czaru): 1/dzień —kontrolowanie pogody, kontrolowanie wiatrów, wylądowanie łańcuchowe, rój żywiołaków (tylko jako czar powietrza), stan lotny, stąpanie w powietrzu, ściana wiatru, trąba powietrzna, nieprzenikniona mgła, zamiana planów.

Zdolności druida: Kształty natury (zwierzę lub roślina rozmiaru od małego do wielkiego 6/dzień, żywiołak rozmiaru od małego do wielkiego 3/dzień), leśny krok, niepodatność na jad, oparcie się urokowi natury, ponadczasowe ciało, tysiąc twarzy, wędrówka bez śladów, więź z dziczą, zmysł natury, zwierzęcy towarzysz.

Ekwipunek: Karwasze pancerza +6, pierścień rozkazywania żywiołom powietrza.

Przygotowane czary kapłana (5/6/6/4; bazowy ST = 17 + poziom czaru; jak Kap6): 0. —czytanie magii, wykrycie magii (3), wykrycie trucizny; 1. —boskie względy, rozkaz, rozumienie języków (2), schronienie†, tarcza wiary; 2. —broń duchowa, bycza siła, leczenie średnich ran†, odporność, sfera prawdy, unieruchomienie osoby; 3. —ochrona przed żywiołami†, piękne światło, stworzenie jedzenia i wody, światło dnia.

† Czar domenowy. Domeny: leczenie (rzuca czary leczenia na poziomie czarującego o +1 wyższym); ochrona (tworzy ochronną strefę zapewniającą premię +20 do następnego rzutu obronnego).

Przygotowane czary druida (6/7/7/7/6/6/5/5/4/4; bazowy ST = 17 + poziom czaru): 0. —naprawa, obserwacja natury*, oczyszczenie jedzenia i wody, raca, światło, wykrycie magii; 1. —błogosławione jagody, kamuflaż*, leczenie lekkich ran (2), płomienna otoczka, odporność na żywioły, nieprzenikniona mgła; 2. —oberwanie chmury*, odporność na energię, opanowanie powietrza*, opóźnienie działania trucizny, oziębienie metalu, przyzwanie roju, zauroczenie zwierzęcia; 3. —leczenie średnich ran, ślepowidzenie*, trucizna (2), potężniejszy magiczny kiel, powiększenie roślin, zakażenie; 4. —mordercza mgła*, rdzewienie, reinkarnacja, rozproszenie magii, swoboda ruchu, ugaszenie płomieni; 5. —leczenie krytycznych ran, obcowanie z naturą, plaga insektów, ściana cierni, wiążące wiatry*, wyciszone rozproszenie magii, powiększenie zwierzęcia; 6. —odpychanie drewna, powłoka ochrony przed życiem, przyzwanie sojusznika natury VI, potężniejsze rozproszenie magii, znalezienie ścieżki; 7. —kontrolowanie pogody, widzenie prawdy, przyspieszony potężniejszy magiczny kiel, wieża chmur burzowych*, 8. —bombardowanie*, palec śmierci, rozkazywanie roślinom, przyzwanie sojusznika natury VIII; 9. —trzęsienie ziemi, przyzwanie sojusznika natury IX, zaklęcie w kamień*, zmiana kształtów.

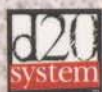
* Czar pochodzi z suplementu *Magia Faerunu*.

ODKRYJ MOC I OPANUJ SZTUKĘ

Magia przenika Faerun, a ten podręcznik bada tajemną wiedzę oraz sekrety magii świata ZAPOMNIANYCH KRAIN. W tej książce Mistrz Podziemi oraz gracz wcielający się w rzucającą czary postać, znajdą wszystkie potrzebne im informacje dotyczące tego tematu. Poznają zatem historię magii, różne jej odmiany (włączając w to magię klejnotów czy magiczny ogień), pojedynki magów, magiczne stworzenia, miejsca mocy oraz zaawansowane opcje tworzenia magicznych przedmiotów.

✱ Ponad 200 Czarów ✱ Niemal 200 nowych przedmiotów magicznych ✱ 11 nowych klas prestiżowych

Podręcznik Gracza, Przewodnik Mistrza Podziemi, Księga Potworów oraz Opis Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN są niezbędne, abyś mógł w pełni wykorzystać ten podręcznik.



Odwiedź strony:

www.wizards.com/forgottenrealms

www.isa.pl

ISBN 83-7418-040-4



9 788374 180405
Cena detaliczna: 59,00 zł