



PIEŚŃ I CISZA

Przewodnik dla bardów i łotrzyków



David Noonan i John D. Rateliff

PIEŚŃ I CISZA

Przewodnik dla bardów i łotrzyków

Wykonanie

Projekt: David Noonan i John D. Rateliff
Dodatkowy materiał i rozwinięcie: Skip Williams
Redakcja: Penny Williams
Dyrektor kreatywny: Ed Stark
Ilustracja na okładce: Todd Lockwood
Ilustracje wewnątrz: David Roach, Wayne Reynolds
Kartografia: Todd Gamble
Typografia: Erin Dorries
Opracowanie graficzne: Cynthia Fliege
Dyrektor graficzny: Dawn Murin
Zarządzanie projektem: Anthony Valterra
Kierownik projektu: Justin Ziran
Kierownik produkcji: Chas DeLong

Testujący grę: Rich Baker, Jennifer Clarke Wilkes, Andy Collins, Monte Cook, Bruce R. Cordell, Marleon Cumpston, Cameron Curtis, Christopher Dauer, Jesse Decker, Dale Donovan, David Eckelberry, Jeff Grubb, Nathan Keller, Brandon Kelly, Sean Kelly, Gwendolyn F.M. Kestrel, Kevin Kulp, Toby Latin, Duane Maxwell, Will McDermott, Lorcan Murphy, Jon Otaguro, Rich Redman, Andrew Rothstein, Steve Schubert, Ed Stark, Tim J. Stellmach, John Sussenberger, Chris Thomasson, JD Wiker, Penny Williams, Skip Williams.

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.

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.

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-T11857-001-EN

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

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



ISBN 83-7418-000-5

Wydawca: ISA Sp. z o.o.
Tłumaczenie: Tomasz Majkowski
Korekta merytoryczna: Tomek Kreczmar
Korekta: Aleksandra Gietka-Ostrowska
Skład i łamanie: Jarosław Polański

Logo i nazwy DUNGEONS & DRAGONS, D&D, MISTRZ PODZIEMI 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 wyrażne do nich podobieństwa są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc.

Produkt ten jest chroniony polskim i międzynarodowym prawem autorskim. Jakiegokolwiek jego powielanie lub nieautoryzowany użytek jego zawartości jest niedozwolone bez pisemnej zgody Wizards of the Coast, Inc.

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

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

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

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



SPIS TREŚCI

Wstęp	4	Jak inaczej unieszkodliwić pułapkę?	29
Co znajdziesz, a czego nie znajdziesz		Krok 4: Obliczamy koszt	30
w tej książce	4	Naprawa i przeładowanie pułapek	
Jak korzystać z tej książki	4	mechanicznych	30
Rozdział 1: Klasy prestiżowe	5	Krok 5: Zastawiamy pułapkę	31
Arcyspieg	5	Wariant: „Pomocne” pułapki	31
Wymagania	5	90 przykładów pułapek	32
Umiejętności klasowe	5	Wariant: Efekt unieszkodliwienia	
Właściwości klasowe	6	mechanizmu	32
Badacz podziemi	7	Nowe sposoby wykorzystywania	
Wymagania	7	umiejętności	38
Umiejętności klasowe	7	Szlachetna sztuka ukrywania się	38
Właściwości klasowe	8	Ukrywanie broni	39
Banita karmazynowego szlaku	9	Wariant: Trudniejsze testy Upadania	39
Wymagania	9	Atuty	40
Umiejętności klasowe	9	A to echo grało	40
Właściwości klasowe	9	Akrobatyka	40
Kodeks banity	9	Cięż	40
Kieł Lolth	11	Cios pod kolana	40
Wymagania	11	Cios w arterię	40
Umiejętności klasowe	11	Cios w szczelinę zbroi	40
Właściwości klasowe	12	Dodatkowa muzyka	40
Kieł insektów	12	Drewniane ucho	40
Królewski odkrywca	13	Kwestia nadgarstków	41
Wymagania	13	Mistrz taktyki	41
Umiejętności klasowe	13	Najlepszy przyjaciel	41
Właściwości klasowe	13	Odebranie broni	41
Protokoły Królewskiego Stowarzyszenia		Ognistość	41
Odkrywców	13	Pamięć do ciekawostek	42
Obrońca sprawiedliwości	14	Poddźwięki	42
Wymagania	15	Requiem	42
Umiejętności klasowe	15	Sugestywność	42
Właściwości klasowe	15	Szarlataneria	42
Postrach mórz	16	Szybkie nogi	42
Wymagania	16	Szybko niczym błyskawica	42
Umiejętności klasowe	17	Ukrycie czaru	42
Właściwości klasowe	17	Wielokulturowość	42
Świątynny rabuś Olidammary	18	Wszeczhronność	42
Wymagania	18	Wysportowanie	42
Umiejętności klasowe	18	Wzbudzanie zaufania	42
Właściwości klasowe	19	Zwinne nogi	42
Wirtuoz	20	Rozdział 3: Ekwipunek bardów	
Wymagania	20	i łotrzyków	43
Umiejętności klasowe	20	Bardowie i ich instrumenty	43
Właściwości klasowe	21	Typy instrumentów	43
Złodziej akrobata	23	Wariant: Wokaliści i instrumentalści	43
Wymagania	23	Nieumarli bardowie	44
Umiejętności klasowe	23	Broń	52
Właściwości klasowe	24	Nowa broń	52
Rozdział 2: Atuty i umiejętności	25	Wyposażenie złodziejskie	54
Elementarz truciciela	25	Przedmioty magiczne	56
Robimy pułapkę	25	Rozdział 4: Organizacje bardów	
Krok 1: Wymyślamy pułapkę	25	i łotrzyków	60
Krok 2: Ustalamy mechanizm spustowy		Dziesięć gildii złodziei	60
i przeładowania	26	Tradycyjna gildia złodziei	60
Krok 3: Dokonujemy obliczeń	28	Mafia	62
		Chłopaki z dzielnicy	64
		Gildia skrytobójców	65
		Złodzieje w cieniu tronu	67

Siatka szpiegowska.....	68
Kartel przemytniczy	68
Wojna złodziei!	69
Gildia potworów	70
Pozostałości starych gildii i gildie nowe.....	71
Kolegia bardów.....	72
Kolegium Studiów Arkanobiologicznych.....	72
Kolegium Wiedzy Zespolonej.....	72
Konserwatorium Cudownego Akordu.....	73
Liga Rozpowiadaczy	74
Liga Włóczykiów	75
Liga i odkrywy	75
Oczekujący świtu	76
Rangi oczekujących świtu	76
Zakon Żałobników	76

Rozdział 5: Ty i świat wokół ciebie 78

Łotrzyk	78
Rola w kampanii	78
Rola w grze.....	79
Motywacja	79
Relacje z innymi klasami	81
Bard.....	82
Rola w kampanii	82
Rola w grze.....	82
Motywacja	83
Relacje z innymi klasami	84
Specjalne opcje podczas walki	85
Niecudziennie zachodzenie z flanki	85
Ataki ukradkowe.....	85
Ataki garotą.....	86

Rozdział 6: Czary 88

Nowe czary bardów.....	88
Nowe czary skrytobójców	88
Nowe czary.....	89

TABELE

Tabela 1-1: Arcyszpieg	5
Tabela 1-2: Badacz podziemi	7
Tabela 1-3: Banita karmazynowego szlaku.....	9
Tabela 1-4: Kieł Lolth	11
Tabela 1-5: Królewski odkrywca	14
Tabela 1-6: Obrońca sprawiedliwości	15
Tabela 1-7: Czary znane obrońcy sprawiedliwości.....	16
Tabela 1-8: Postrach mórz	17
Tabela 1-9: Świątynny rabuś Olidammary	19
Tabela 1-10: Wirtuoz	21
Tabela 1-11: Złodziej akrobata	24
Tabela 2-1: ST Rzemiosła (warzenie trucizn)	25
Tabela 2-2: Podstawowy koszt i modyfikatory SW pułapek mechanicznych	26
Tabela 2-3: Koszt surowców i modyfikatory SW pułapek opartych na urządzeniu magicznym..	28
Tabela 2-4: Modyfikatory SW przy różnych truciznach	29
Tabela 2-5: SW Rzemiosła (tworzenie pułapek)	31
Tabela 3-1: Broń.....	53
Tabela 3-2: Wyposażenie złodziejskie.....	54



WSTĘP

Mów na nich: „Panowie i panie o szczególnych uzdolnieniach”.

Niektórzy wolą trzymać się w cieniu, pracując z dala od oczu ciekawskich. Inni uwielbiają prezentować swe talenty, pławiąc się w powszechnej admiracji. To właśnie od nich – łotrzyków i bardów – często zależy powodzenie lub porażka przedsięwzięć ich kompanów.

Jako bohater o tak specyficznym wyszkoleniu pełnisz w drużynie szczególną rolę. Niech wojownicy, barbarzyńcy, tropiciele czy mnisi rzucają się w wir walki. Niech czarodzieje i zaklinacze trzymają się z tyłu, by z bezpiecznej odległości rzucać czary. Niech kapłani, paladyni i druidzi dbają o kondycję drużyny i leczą jej członków, gdy tylko zajdzie potrzeba. Twoje zadanie jest daleko bardziej subtelne i znacznie mniej oczywiste. Jako łotrzyk wiesz doskonale, jak zadać cios, z chirurgiczną precyzją mierząc tam, gdzie wroga najbardziej zaboli. Jako bard znasz się po trosze na wszystkim – dobrze radzisz sobie w walce, całkiem niezłe czarujesz, umiesz dogadać się z innymi i, z pomocą niezwykłych zdolności, zwiększasz możliwości towarzyszy. Mówiąc wprost – drużyna bez łotrzyka będzie co i rusz nadziewać się na pułapki, a jeśli znajdzie się w niej miejsce dla barda, stanie się lepsza we wszystkim, czym zechce się zajmować.



CO ZNAJDZIESZ, A CZEGO NIE ZNAJDZIESZ W TEJ KSIĄŻCE

Niniejszy podręcznik szczegółowo analizuje postacie bardów i łotrzyków oraz podsuwa nowe pomysły na ich rozwój. Powstał w oparciu o nowe wydanie DUNGEONS & DRAGONS®. Składają się na niego opisy nowych atutów, zasad i klas prestiżowych oraz zbiór praktycznych wskazówek, jak najlepiej wykorzystać postać barda czy łotrzyka.

Dodatek ten stanowi uzupełnienie zasad przedstawionych w pozycjach źródłowych do D&D – *Podręczniku Gracza*, *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI* i *Księdze Potworów*. Żadna z zawartych w nim reguł nie stoi w sprzeczności z powyższymi, ani nie zastępuje istniejących już zasad, chyba że w konkretnym przypadku, w opisie stwierdzono inaczej.

Książka ta zawiera nowe opcje – pamiętaj: opcje, nie ograniczenia – które możesz wykorzystać podczas gry w D&D. Wprowadź to, co ci odpowiada, a zmień, co cię denerwuje, resztę zaś zignoruj. Zanim zaczniesz korzystać z tych reguł, skonsultuj się jednakże ze swoim Mistrzem Podziemi i zapytaj go o zgodę. Tworząc bohaterów niezależnych, prowadzący grę może, oczywiście, również sięgnąć do opisanych tu atutów, czarów czy klas postaci.

JAK KORZYSTAĆ Z TEJ KSIĄŻKI

Na kartach podręcznika *Pieśń i Cisza* znajdziesz wiele pomysłów pozwalających nadać postaci niepowtarzalny charakter. Nowe klasy prestiżowe, atuty, ekwipunek i organizacje, których członkiem może zostać bohater, dodadzą mu kolorytu i zwiększą rolę, jaką pełni w drużynie.

Informacje zawarte w tym dodatku są przeznaczone zarówno dla graczy, jak i dla MP, i dotyczą ich wszystkich – zawarte tu materiały mogą wykorzystywać BG oraz BN. Kiedy podajemy jakies nazwy geograficzne, dotyczą one świata D&D opisanego w *Przewodniku Geograficznym: Żyjący Greyhawk*. Mistrzowie prowadzący przygody w innych uniwersach mogą

oczywiście je zmieniać wedle własnego widzimisię.

W rozdziale pierwszym znajdziesz nowe klasy prestiżowe, przygotowane z myślą o łotrzykach i bardach. Każda z nich pozwoli twojemu bohaterowi rozwijać się we właściwą tylko jemu stronę.

Rozdział drugi zawiera ogromną liczbę nowych atutów, które dodatkowo poszerzają możliwości każdego barda i łotrzyka. Znajdziesz tu też kilka nowych sposobów wykorzystania doskonale znanych ci umiejętności.

Dzięki lekturze rozdziału trzeciego zapoznasz się z mnożstwem przedmiotów, niezbędnych w ekwipunku każdego szanującego się przedstawiciela tych dwóch klas – od instrumentów muzycznych po przedmioty magiczne.

Rozdział czwarty opisuje gildie złodziei i kolegia bardów – przynależność do takiej organizacji może ułatwić bohaterowi życie i przysporzyć mu sprzymierzeńców.

Informacje z rozdziału piątego pomogą ci osadzić łotrzyka lub barda w świecie, w którym toczy się kampania, i podsuną wskazówki, jak z najlepszym skutkiem używać w walce specjalnych manewrów – flankowania czy ataków ukradkowych.

Wreszcie rozdział szósty prezentuje nowe czary dla bardów i skrytobójców – nie tylko zwiększają one ich możliwości, lecz również odróżniają od innych klas posługujących się zaklęciami.

ROZDZIAŁ 1: KLASY PRESTIŻOWE

Jak to zrobiłaś?

– Redgar

To kwestia nadgarstków... robisz... właśnie... tak!

– Lidda

Łotrzykowie i bardowie, posiadacze największej liczby umiejętności w grze, to doskonały materiał na klasy prestiżowe. Dziesięć opisanych dalej propozycji powstało z myślą o przedstawicielach tych właśnie klas, każdy jednak bohater, który spełnia określone wymagania, może się na nie zdecydować.

ARCYSZPIEG

Niektórzy poszukiwacze przygód cieszą się swą sławą – im szerzej wiadomo o ich dokonaniach, tym lepiej się czują. W przeciwieństwie do nich arcyszpieg woli nie pchać się na scenę i robi swoje cicho oraz dyskretnie, starając się nie wzbudzać zainteresowania. Chcąc uniknąć podejrzeń, często podaje się za przedstawiciela jakiejś innej klasy – zwykle tej, od której zaczynał karierę.

Choć zawód ten nie cieszy się szczególnym szacunkiem, póki państwa nie będą sobie całkowicie ufać, zawsze znajdzie się praca dla kogoś, kto potrafi zdobyć informacje, które inni usiłują ukryć. Niejeden władca publicznie potępia szpiegostwo, potajemnie zatrudnia jednak całe grupy agentów – nawet jeśli mają oni tylko chronić jego tajemnice przed szpiegami sąsiadów. Przywiązanie do dyskrekcji, będące nieodłączną cechą tej profesji, oraz wysoka śmiertelność jej przedstawicieli nie pozwalają w zasadzie stwierdzić, ilu arcyszpiegów operuje w danym momencie w świecie gry.

Na arcyszpiegów znakomicie nadają się łotrzykowie, a to ze względu na mnogość umiejętności i skłonność do działania w tajemnicy. Z podobnego powodu, gdy szpiegować trzeba poza miastem, niezastąpiony okazuje się tropiciel. W praktyce jednak arcyszpiegiem może być każdy – a im mniej prawdopodobne jest połączenie klas,

tym lepszą przykrywkę zapewnia. Niektórzy czarodzieje rzucają zatem zaklęcia, by odwrócić uwagę od podstępów, a barbarzyńcy są daleko sprytniejsi, niż można by sądzić. Arcyszpieg może mieć także dowolny charakter – wśród przedstawicieli tej klasy trafiają się bowiem zarówno operujący na własną rękę donosiciele sprzedający informacje temu, kto za nią zapłaci, jak i szlachetni agenci, którzy przystają do plugawych organizacji, by rozbić je od wewnątrz.

Ważne jest, by arcyszpieg nie mieszał osobistych uczuć ze sprawami zawodowymi – niekiedy nakazuje mu się zlikwidować osobę, która jest mu bliska, a rozkaz wypełnić musi bez chwili wahania. Zdrada to dla niego chleb powszedni, wierny ma być bowiem misji, a nie osobom, które spotka podczas jej realizacji.

Czasami arcyszpiegdy infiltrują drużyny poszukiwaczy przygód – zdarza się, że to najwygodniejszy sposób dotarcia na miejsce, w którym wypełnić mają prawdziwe zadanie.

Kość wytrzymałość: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać arcyszpiegiem.

Bazowa premia do ataku: +5.

Umiejętności: Błefowanie ranga 5, Półśłówka ranga 5, Zbieranie informacji ranga 5.

Atrybuty: Zogniskowanie umiejętności (Błefowanie).

Specjalne: Bohater musi mieć rangę 5 w dwóch z wymienionych umiejętności – Dyplomacja, Fałszerstwo, Przebieranie i Wycucie pobudek.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe arcyszpiega (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Błefowanie (Cha), Ciche poruszanie (Zr), Czytanie z warg (Int), Dyplomacja (Cha), Fałszerstwo (Int), Język obcy, Kradzież kieszonek (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Odcyfrowywanie zapisów (Int), Otwieranie zamków (Zr), Pływanie (S), Półśłówka (Rzt), Przebieranie (Cha), Przeszukiwanie (Int), Równowaga (Zr), Skakanie (S), Stosowanie liny (Zr), Stosowanie magicznych urządzeń (Cha), Szacowanie (Int), Ukrywanie (Zr), Unieszkodliwianie mechanizmów (Int), Upadanie (Zr), Wrózenie (Int), Wspinaczka (S), Wycucie pobudek (Rzt), Wyzwalanie się (Zr), Zastraszanie (Rzt), Zauważanie (Rzt), Zbieranie informacji

TABELA 1-1: ARCYSZPIEG

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne
		Wytrwałość	Refleks	Wolę	
1.	+0	+0	+2	+2	Fałszywa tożsamość, wymagane rangi, ukradkowy atak +1k6
2.	+1	+0	+3	+3	Wymagane rangi, niewykrywalny charakter
3.	+2	+1	+3	+3	Błyskawiczna przemiana, wymagane rangi, nieświadomy unik (premia ze ZR do KP)
4.	+3	+1	+4	+4	Fałszywa tożsamość, ukradkowy atak +2k6, wymagane rangi
5.	+3	+1	+4	+4	Szczwany umysł, wyczulenienie na wrózenie, wymagane rangi
6.	+4	+2	+5	+5	Nieświadomy unik (nie można go flankować), wymagane rangi
7.	+5	+2	+5	+5	Fałszywa tożsamość, ukradkowy atak +3k6, wymagane rangi
8.	+6	+2	+6	+6	Drobne dysonanse, pełna konspiracja, wymagane rangi
9.	+6	+3	+6	+6	Imitowanie języka ciała, tłumienie aury, wymagane rangi
10.	+7	+3	+7	+7	Wymagane rangi, <i>znieczulenie umysłu</i>

(Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe arcydzieła.

Biegłość w broni i pancerzu: Arcydzieło biele posługuje się pancerzem lekkim i średnim oraz bronią prostą i żołnierską.

Falszywa tożsamość: Typowy arcydzieło stara się zachować swoją profesję w tajemnicy, podaje się więc za prostego łotrzyka, tropiciela czy dowolną inną postać. Nie służy to tylko osiupieniu czujności towarzyszy – większość wrogów do ostatniej chwili lekceważy takiego śmiałka. Na 1. poziomie arcydzieło wciela się w jedną, konkretną osobę (na przykład krawca Murka z Sumberton) – i gdy się za nią podaje, otrzymuje premię za biegłość +4 do testów Przebierania i premię za biegłość +2 do testów Błefowania i Zbierania informacji. Na 4. i 7. poziomie zyskuje kolejne fałszywe tożsamości. Obie zapewniają takie same premie, jak pierwsza.

Jeśli bohater chce odesłać tożsamość do lamusa i stworzyć nową, musi spędzić tydzień na rygorystycznych ćwiczeniach intonacji głosu i języka ciała, zanim będzie mógł korzystać z premii. Falszywa tożsamość nie zapewnia mu dodatkowych umiejętności i właściwości klasowych, których oczekuje się zwykle po przedstawicielu naśladowanej klasy, choć wymagane rangi (patrz dalej) mogą podnieść niektóre umiejętności bohatera. Arcydzieło musi więc ostrożnie dobierać fałszywe tożsamości, by uniknąć głupiej wpadki.

Wymagane rangi: Arcydzieło musi przekonująco udawać kogoś, kim nie jest. W związku z tym na każdym poziomie musi wydać przynajmniej dwa punkty umiejętności na Rzemiosło, Profesję lub Wiedzę związaną z jedną z fałszywych tożsamości. Do umiejętności tych stosuje się jednak normalne ograniczenia liczby rang.

Ukradkowy atak: Na 1. poziomie arcydzieło zyskuje zdolność wyprowadzania ataku ukradkowego (patrz: „Łotrzyk” w rozdziale 3 *Podręcznika Gracza*), jeśli jeszcze jej nie posiada. Początkowo zadaje podczas takiego ataku +1k6 dodatkowych obrażeń – premia ta wzrasta do +2k6 na 4. poziomie i +3k6 na 7. poziomie. Jeśli postać posiada już zdolność wyprowadzania ataków ukradkowych, premie się kumulują.

Niewykrywalny charakter (zw): Kiedy arcydzieło osiągnie 2. poziom, sieć fałszywych tożsamości i ukrytych motywów, które krzyżują się w jego umyśle, sprawia, że nie sposób wykryć jego charakteru za pomocą żadnej formy wieszczenia. Zdolność ta działa analogicznie do czarów *niewykrywalny charakter* z tą różnicą, że jest zawsze aktywna. W błęd wprowadzone zostają wyłącznie wieszczenia – czary, które działają przeciwko konkretnym charakterom, jak *ochrona przed złem* czy *święte poronie*, wpływają na arcydzieło bez zmian.

Błyskawiczna przemiana (zw): Na 3. poziomie arcydzieło staje się mistrzem przechodzenia z jednej tożsamości w drugą. Może wdziać przebranie w jedną dziesiątą wymaganego czasu (1k3 minuty) i włożyć lub zdjąć broń w połowę wymaganego czasu.

Nieświadomy unik (zw): Na 3. poziomie arcydzieło zyskuje również zdolność nieświadomego uniku (patrz: „Łotrzyk” w rozdziale 3 *Podręcznika Gracza*), jeśli jeszcze jej nie posiada. Dodatkowe korzyści płynące z tej zdolności otrzymuje wraz z przystąpieniem do wyższych poziomów w tej klasie prestiżowej (patrz: Tabela 1-1).

Jeśli posiada nieświadomy unik z racji innej klasy lub klas, nie potrzebuje określenia korzyści wynikających z tej możliwości. Te korzyści kumulują się z poziomami arcydzieła, chociaż rozwój tej zdolności następuje zgodnie z pierwotnie używanym schematem. Jeśli, na przykład, arcydziełem jest łotrzyk, ustalając efekt działania nieświadomego uniku należy dodać do siebie poziom tych klas, a efekt sprawdzić w Tabeli 3-10: Łotrzyk w *Podręczniku Gracza*.

Szczwany umysł (zw): Na 5. poziomie arcydzieło zyskuje zdolność szczwanego umysłu (patrz: „Łotrzyk” w rozdziale 3 *Podręcznika Gracza*), jeśli jeszcze jej nie posiada.

Wyczulenie na wróżenie (zw): Od 5. poziomu arcydzieło wyczuwa również magiczne czujniki stworzone za pomocą czarów *tajemne oko* i *wróżenie*, dzięki kryształowym kulom i tak dalej – w tym celu musi mu się powieść test Zauważania (ST 20).

Drobne dysonanse: Od 8. poziomu arcydzieło potrafi określić prawdziwość czyichś słów, wsłuchując się w delikatne zachwiania tembru głosu. Wylapuje je tak znakomicie, że otrzymuje premię z oślnienia +3 do testów Wyczucia pobudek.



Pełna konspiracja (zw): Arcyszpieg 8. poziomu potrafi wyciszyć umysł i na życzenie kompletnie zespolić z się fałszywą tożsamością. Kiedy jest w pełni zakonspirowany, czary wieszczania wykryją wyłącznie informacje odnoszące się do fałszywej tożsamości i nie mogą dotrzeć do właściwej osobowości bohatera.

Imitowanie języka ciała (zw): Na 9. poziomie arcyszpieg potrafi znakomicie rozpoznawać znaczenie podświadomych, drobnych gestów. Naśladowując język ciała osób, z którymi wszedł w interakcję, otrzymuje premię z olśnienia +2 do testów Błefowania i Przebierania.

Tłumienie aury (zn): Arcyszpieg 9. poziomu potrafi podświadomie utrudnić rzucenie wykrycia magii. Siła aury wszystkich magicznych przedmiotów, które trzyma, niesie i ma na sobie uznana zostaje za o dwie kategorie słabszą niż normalnie. Na przykład, silna aura wygląda na słabą, a słaba lub nieznaczna w ogóle nie daje się wykryć.

Znieczulenie umysłu (zc): Arcyszpieg 10. poziomu może stać się niepodatny na wszystkie czary wpływające na umysł oraz wieszczania, całkowicie uspokajając swoje myśli. Użycie znieczulenia umysłu to akcja standardowa, którą arcyszpieg wykonać może 3 + modyfikator z Intelaktu razy dziennie. Zdolność ta działa jak czar znieczulenie umysłu rzucony przez zaklinacza 15. poziomu, z tą tylko różnicą, że wpływa wyłącznie na arcyszpiega i trwa 10 minut.

BADACZ PODZIEMI

Badacz podziemi jest, z wielu powodów, ucieleśnieniem archetypu łotrzyka poszukującego przygód. Potrafi poruszać się w każdego rodzaju podziemiach, odnajdywać i unieszkodliwiać najbardziej egzotyczne nawet pułapki, otwierać najwymyślniejsze zamki, bez pudła odnajdywać skarby i pozyskiwać znakomicie chronione przedmioty – nie zwracając nawet na siebie uwagi.

Typowy badacz podziemi nie zwraca sobie głowy zdobywaniem umiejętności przydatnych w społeczeństwie i skupia się tylko na tych, które dotyczą przetrwania w lochach i zdobywania skarbów. Większość przedstawicieli tej klasy prestiżowej rekrutuje się spośród łotrzyków – choć trafiają się wśród nich i bardowie czy tropiciele (znakomita większość bardów tęskni jednak za publiką, a tropicielowi trudno jest zdobyć wszystkie niezbędne umiejętności).

Badacze podziemi zwykle działają w pojedynkę, muszą więc nauczyć się działać niezależnie od nikogo i pole-

gać wyłącznie na sobie. Dlatego też nawet jeśli członek tej klasy prestiżowej rusza do lochów w grupie poszukiwaczy przygód, zwykle trzyma się na uboczu – prowadzi zwiad, rozbraja pułapki w bezpiecznym oddaleniu od towarzyszy czy odnajduje skarby, gdy pozostali zajmują się czymś innym.

Najlepsi w tym fachu zdobywają ogromną sławę – i to ich najmuje się, gdy zdobyć trzeba wyjątkowo dobrze zabezpieczony skarb, a niektórzy pobierają nawet regularną pensję od lokalnych wielmożów, byle tylko trzymali się z dala od ich skarbców. Jednak tylko wyjątkowo zdolni badacze podziemi żyją dość długo, by cieszyć się takim prestiżem. Ci, którym brak umiejętności i smykałki do tego zajęcia, giną zwykle, zanim zdołają zdobyć sławę, podczas nieudanych ekspedycji. Jedynie ich zbiegłe kości świadczą o tym, że wyprawiali się niegdyś do lochów.

Kość Wytrzymałości: k6.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać badaczem podziemi.

Umiejętności: Ciche poruszanie ranga 5, Otwieranie zamków ranga 10, Przeszukiwanie ranga 10, Rzemiosło (kamieniarstwo) ranga 5, Ukrywanie ranga 5, Unieszkodliwianie mechanizmów ranga 10, Wspinaczka ranga 10.

Atuty: Czujność, Walka na ślepo.

Specjalne: Aby zostać badaczem podziemi, bohater musi przeżyć odbywającą się pod ziemią próbę. Zwykle przybiera ona jedną z trzech postaci.

- Samotnej ekspedycji do lochów, dzięki której bohater zdobędzie połowę punktów doświadczenia niezbędnych do awansu na wyższy poziom (na przykład, bohater 7. poziomu musi zarobić 3500 PD). Zadane wypełnić trzeba w ciągu tygodnia, choć w tym czasie śmiałek może opuszczać labirynt i wracać do niego tak często, jak chce.
- Przeżyć w zawalającej się jaskini (patrz: „Zawalające się jaskinie” w rozdziale 4 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI).
- Żyć rok, nie oglądając światła słońca – zwykle wśród mieszkańców podziemi, takich jak drowy czy krasnoludy podziemne.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe badacza podziemi (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Ciche poruszanie (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Otwieranie zamków (Zr), Pływa-

TABELA 1-2: BADACZ PODZIEMI

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrwałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wole	Specjalne
1.	+0	+2	+2	0	Szósty zmysł +2/+4, pułapki
2.	+1	+3	+3	0	Ślepowidzenie 6 m
3.	+2	+3	+3	+1	Skalny zmysł
4.	+3	+4	+4	+1	Pomniejszenie
5.	+3	+4	+4	+1	Widzenie w ciemnościach
6.	+4	+5	+5	+2	Szósty zmysł +4/+6
7.	+5	+5	+5	+2	Wyczucie skarbów
8.	+6	+6	+6	+2	Ślepowidzenie 12 m.
9.	+6	+6	+6	+3	Znalezienie ścieżki
10.	+7	+7	+7	+3	Fazowe drzwi



nie (S), Przeszukiwanie (Int), Równowaga (Zr), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Stosowanie liny (Rzt), Stosowanie magicznych urządzeń (Cha), Szacowanie (Int), Ukrywanie (Zr), Unieszkodliwianie mechanizmów (Int), Upadanie (Zr), Wspinaczka (S), Wycucie kierunku (Rzt), Zauważanie (Zr). Opis tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe badacza podziemi.

Biegłość w broni i pancerzu: Badacze podziemi posługują się biegle bronią prostą i żołnierską oraz lekkim pancerzem.

Szósty zmysł: Badacz podziemi to osobnik o niezwykle wyczuwanej intuicji, która ostrzega go przed niebezpieczeństwami. Zyskuje dzięki temu premię z olśnienia +2 do rzutów obronnych na Refleks podczas unikania pułapek, premię unikową +2 do KP przeciwko atakom pułapek oraz premię z olśnienia +4 do testów Zauważania istot, gdy rozpoczyna się spotkanie (patrz: „Odległość w czasie spotkania” w rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Na 6. poziomie wspomniane premie wznoszą odpowiednio do +4, +4 i +6.

Pułapki: Jeśli badacz podziemi nie posiada zdolności pułapki wynikającej z poprzedniej klasy (patrz: „Łotryk” w rozdziale 3 *Podręcznika Gracza*), zyskuje ją na pierwszym poziomie tej klasy prestiżowej.

Ślepowidzenie (zw): Począwszy od 2. poziomu, badacz podziemi potrafi znakomicie wyczuwać zapachy, dźwięki, ruch i wszelkie zmiany w promieniu 6 metrów.

Świetne wycucie przestrzeni pozwala mu niezależnie od oświetlenia poruszać się i walczyć tak, jakby warunki były zupełnie normalne. Ignoruje również niewidzialność innych stworzeń – choć nie wyczuwa istot eterycznych. Ślepowidzenie nie zastępuje normalnego wzroku. Aktywowanie tej zdolności to akcja standardowa, a działa ona przez 10 minut. Ślepowidzenie nie zależy wyłącznie od słuchu, nie neguje jej więc *gluchota* i podobne efekty. Kiedy badacz podziemi osiąga 8. poziom, zasięg jego ślepowidzenia zwiększa się do 12 metrów.

Skalny zmysł (zw): Badacz podziemi 3. poziomu zyskuje skalny zmysł, który działa dokładnie tak samo jak zdolność krasnoludów (patrz: „Krasnolud” w rozdziale 2 *Podręcznika Gracza*) – z tą różnicą, iż modyfikator testów to premia za biegłość, a nie rasowa.

Pomniejszenie (zc): Począwszy od 4. poziomu, badacz podziemi potrafi przeciskać się przez szczeliny, do połowy zawałone korytarze, kraty i inne wąskie przejścia, w których nie zmieściłby się normalnie osobnik jego budowy i rozmiarów. Zdolność ta działa analogicznie do czaru *pomniejszenie* rzuconego przez zaklinacza 5. poziomu. Postać może z niej skorzystać trzy razy dziennie.

Widzenie w ciemnościach (zc): Na 5. poziomie badacz podziemi zyskuje zdolność używania na życzenie *widzenia w ciemnościach* o zasięgu 18 metrów. Jeśli posiada już taką zdolność (dzięki klasie lub rasie), zasięgi się nie kumulują.

Wycucie skarbów (zn): Badacz podziemi 7. poziomu potrafi wyczuć zgromadzone skarby o wartości co najmniej 1000 sz z odległości 60 metrów razy poziom w tej klasie prestiżowej. Nie zna wprawdzie ani przedmiotów składających się na ewentualny łup, ani natury samego skarbu, wie jednak, w którym kierunku i w jakiej odległości się znajduje (z 3-metrowym marginesem błędów). Wszystkie precjoza położone w odległości 3 metrów od danego punktu zdolność traktuje jak jeden skarb, zatem dwóch stosów złota oddalonych o 1, metra od siebie nie należy traktować jak dwóch łupów. Jeśli w zasięgu znajdują się dwa lub więcej skarbów wycucie wskazuje drogę do tego, który ma największą wartość. Badacz podziemi nie zdobywa dzięki tej zdolności żadnych informacji na temat bezpiecznej drogi prowadzącej do skarbu – zna wyłącznie kierunek i odległość.

Znalezienie ścieżki (zc): Badacz podziemi 9. i wyższego poziomu może trzy razy dziennie znaleźć drogę prowadzącą na zewnątrz lub do serca najbardziej nawet pokrętnego labiryntu lub lochu. Zdolność ta działa jak czar *znalezienie ścieżki* rzucony przez zaklinacza 16. poziomu z tą jednak różnicą, że wpływa wyłącznie na przedstawiciela tej klasy prestiżowej.

Fazowe drzwi (zc): Osiągnąwszy 10. poziom, badacz podziemi zyskuje zdolność tworzenia raz dziennie *fazowych drzwi* – pozwala mu to omijać zawały, przechodzić przez ślepe korytarze i niemożliwe do przesunięcia przeszkody (jak spuszczana krata, która już opadła a nawet szybko uciekać przez ściany). Zdolność ta działa jak czar *fazowe drzwi* rzucony przez zaklinacza 18. poziomu, z tą jednak różnicą, że badacz podziemi potrafi otwierać przejście w każdym rodzaju nieożywionej substancji a nie wyłącznie w drewnie, gipsie i kamieniu.

BANITA KARMAZYNOWEGO SZLAKU

Mówi się często, że nie wybierasz karmazynowego szlaku – to on wybiera ciebie. A „karmazynowy szlak” to ludowe określenie życia banity: krwawego i pełnego niebezpieczeństw. Choć oczywiście niektórzy rabusie skazani zostali na banicję niesłusznie, większość z nich bezdyskusyjnie zasłużyła sobie na tę karę.

Banita karmazynowego szlaku to osoba zupełnie odcięta od normalnego społeczeństwa – każdy może go zabić, nie bojąc się konsekwencji, sam wyrok wygnania wyjął bowiem skazańca spod prawa. Co gorsza, nieważne, czy naprawdę winien jest zarzucanych mu czynów, czy nie – i tak wyznaczono nagrodę dla osoby, która zatknie jego głowę na pikę lub powiesi jego ciało na skrzyżowaniu dróg.

Taki los może także spotkać schwytanego rewolucjonistę, wiernego poplecznika despotycznego władcy czy najzwyczajszego w świecie obywatel, który w niewłaściwym czasie zadarł z niewłaściwą osobą. Skazano go na powieszenie, musi więc żyć poza granicami prawa, napadając po gościńcach na wszystkich, którzy nie są pod jego szczególną opieką (patrz: ramka „Kodeks banity”).

Choć wyjęci spod prawa zostać mogą przedstawiciele dowolnej klasy, niektórzy radzą sobie jako banici lepiej, inni gorzej. Łotrzyk potrafi się ukryć, a tropiciel doskonale orientuje się w lasach – to umiejętności, które bardzo ułatwiają przygotowanie zasadzki. Bardowie z kolei korzystają ze swojej reputacji i opowieści o ich wyczynach, by podróżni oddawali im sakiewki, nie stawiając oporu. Samotny mnich, wyrzucony z zakonu, doskonale sprawdzi się jako banita. Podobnie jak paladyn, który sprzeciwił się nieprawym władcom i ukrywa się w lasach, w ten chociaż sposób próbując naprawiać zło. Barbarzyńcom z kolei brak zwykle subtelności niezbędnej, by żyć na karmazynowym szlaku.

Kość Wytrzymałości: k6.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać banitą z karmazynowego szlaku.

Bazowa premia do ataku: +4.

Umiejętności: Błefowanie ranga 5, Jeździectwo ranga 5, Przebieranie ranga 5, Zastraszanie ranga 5, Zbieranie informacji ranga 5.

Atuty: Poprawiona inicjatywa, Wspecjalizowanie.

Specjalne: Upoważniona do tego władza winna wyjąć bohatera spod prawa, choć ten wcale nie musi być winny zarzucanych mu czynów. Ponadto postać musi poprzysiąc przestrzegania kodeksu honorowego banity (patrz: ramka).

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe banity karmazynowego szlaku (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Błefowanie (Cha), Ciche poruszanie (Zr), Dyplomacja (Cha), Fałszerstwo (Int), Jeździectwo (Zr), Pływanie (S), Półśłówka (Rzt), Przebieranie (Cha), Przeszukiwanie (Int), Równowaga (Zr), Rzemiosło (Int), Stosowanie liny (Zr), Stosowanie magicznych urządzeń (Cha), Szacowanie (Int), Tajniki dziczy (Rzt), Ukrywanie (Zr), Upadanie (Zr), Wspinaczka (S), Wyczucie pobudek (Rzt), Wyzwalanie się (Zr), Zastraszanie (Rzt), Zauważanie (Rzt), Zbieranie informacji (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe banity karmazynowego szlaku.

Biegłość w broni i pancerzu: Banita karmazynowego szlaku biegle posługuje się bronią prostą, jednym wybranym typem broni żołnierskiej i jednym orężem egzotycznym (siecią). Potrafi także stosować lekkie pancerze.

Z zasadzki: Podczas rundy zaskoczenia banita może zaatakować dowolną ofiarę, która jeszcze nie działała. Na 1. poziomie zadaje wówczas +1k6 dodatkowych obrażeń. Premia rośnie o +1k6 na każde dwa kolejne poziomy w tej klasie prestiżowej. Na istoty niepodatne na ataki ukradkowe (choćby nieumarli, konstrukty, śluz i rośliny) zdolność ta nie wpływa. Atak dystansowy zadaje dodatkowe obrażenia tylko wtedy, gdy cel znajduje się w promieniu 9 metrów. Jeśli bohater posiada

Kodeks banity

Każdy banita karmazynowego szlaku musi wybrać (za zgodą MP) konkretną grupę, której przedstawiciele oszczędza od napaści – wszak Piraci z Penzance nie rabowali sierot, a Robin Hood ubogich. Niektórzy banici nie napadają zatem na przedstawiciele przeciwnej płci, członków swej rasy czy duchownych. W zamian za tę łaskę osoby z wybranej grupy wielbią bohatera i pomagają mu w razie potrzeby – na przykład, ująć pogoni, ukrywając go lub kierując żołnierzy na fałszywy trop.

Banita, który świadomie skrzywdzi przedstawiciela wybranej przez siebie grupy, musi to odpokutować (patrz: „Pokuta” w *Podręczniku Gracza*). Zanim dopełni rytuału, traci wszystkie właściwości klasowe tej klasy prestiżowej, wyjąwszy biegłości w broni i pancerzu.

TABELA 1-3: BANITA KARMAZYNOWEGO SZLAKU

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrzymałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wole	Specjalne
1.	+0	+2	+2	+0	Z zasadzki +1k6
2.	+1	+3	+3	+0	Na karmazynowym szlaku
3.	+2	+3	+3	+1	Uchylenie, z zasadzki +2k6
4.	+3	+4	+4	+1	Szczęście zbiega, Zdolności przywódcze
5.	+3	+4	+4	+1	Na karmazynowym szlaku, z zasadzki +3k6
6.	+4	+5	+5	+2	Poprawione uchylenie, szczęście zbiega
7.	+5	+5	+5	+2	Rozbrajanie na dystans, z zasadzki +4k6
8.	+6	+6	+6	+2	Żywa legenda
9.	+6	+6	+6	+3	Szczęście zbiega, z zasadzki +5k6
10.	+7	+7	+7	+3	Oszukać śmierć

zdolność wyprowadzania ataków ukradkowych (z racji innej klasy), dodatkowe obrażenia się kumulują, jednak tylko wówczas, gdy sytuacja pozwala jednocześnie na ukradkowy atak.

Na karmazynowym szlaku: Pędząc żywot wyjętego spod prawa, banita wiele się nauczył. Na poziomach 2. i 5. może wybrać jeden z następujących atutów premiiowych – Atak w przelocie, Czujność, Finezja w broni, Konna walka, Konne łucznictwo, Poprawione przewracanie, Poprawione rozbrajanie, Porywająca szarża, Szybkie wyciąganie broni, Traktowanie, Wirujący atak. Musi jednak spełnić warunki wstępne wybranego atutu.

Uchylenie: Na 3. poziomie banita zyskuje uchylenie (patrz: „Łotrzyk” w rozdziale 3 *Podręcznika Gracza*), jeśli jeszcze go nie posiada.

Szczęście zbiega: Banita 4. poziomu zyskuje premię ze szczęścia +1 do wszystkich rzutów obronnych i premię ze szczęścia +2 do testów Wyzwalania się. Premie te wzrastają do odpowiednio +2 i +4 na poziomie 6. oraz +3 i +6 na poziomie 9.

Zdolności przywódcze: Na 4. poziomie banita zyskuje również premiiowy atut Zdolności przywódcze i zaczyna przyciągać kompanów i popleczników o podobnych poglądach. Mogą to być osoby, które oszczędził podczas niegdysiejszych spotkań (patrz: ramka „Kodeks banity”) czy urzeczeni jego sławą potencjalni przybocznicy, wywodzący się spośród pozbawionych domów podopiecznych banity. Niektórzy kompani i poplecznicy przyłączą się do bohatera w jego kryjówce i otwarcie opowiedzą się po jego stronie, inni zaś pomagać będą potajemnie, zapewniając mu schronienie, alibi, zapasy, a czasem

nawet fałszywą tożsamość, jeśli zajdzie taka potrzeba. Bo przecież banita, który wchodzi do miasta, gdzie za jego głowę wyznaczono nagrodę, ma znacznie większe szanse wyjścia z niego żywym, jeśli posiada dobre przebranie i kilku niewinnie wyglądających towarzyszy.

Poprawione uchylenie: Na 6. poziomie banita zyskuje poprawione uchylenie (patrz: „Łotrzyk” w rozdziale 3 *Podręcznika Gracza*), jeśli jeszcze go nie posiada.

Rozbrajanie na dystans: Począwszy od 7. poziomu, banita może używać broni dystansowej do rozbrajania przeciwników znajdujących się w promieniu 9 metrów. Nie prowokuje wówczas ataku okazyjnego, chyba że naraża go nań samo użycie broni dystansowej (kiedy na przykład, on i cel znajdują się na sąsiednich polach). Niezależnie od tego, jaką bronią dystansową posługuje się banita, na potrzeby spornego testu rozbrajania należy ją traktować jak jednoręczny oręż o średnim rozmiarze. Korzystający z tej mocy bohater nie może oczywiście stracić podczas rozbrajania własnej broni.

Żywa legenda: Począwszy od 8. poziomu, sława bohatera zapewnia mu premię z okoliczności +4 do testów Blefowania, Dyplomacji, Zbierania informacji oraz Zastraszania. Premię tę stosuje się wyłącznie wówczas, gdy banita otwarcie rozmawia z kimś, kto o nim słyszał – nie dolicza się jej, gdy postać jest w przebraniu lub mówi z osobą, która nic nie wie o jej wyczynach. Żywa legenda na potrzeby werbowania towarzyszy i popleczników za pomocą atutu Zdolności przywódcze pozwala traktować postać jak osobę o wielkim prestiżu.

Oszukać śmierć (zw): Na 10. poziomie banita karmazynowego szlaku zyskuje niezwykłą zdolność unikania śmiertelnych ciosów – przecież nie tak łatwo ra-



na zawsze rozprawić się z naprawdę dużej klasy rozbójnikiem. Oszukać śmierć działa analogicznie do rzutu ochronnego łotrzyka (parz: „Łotrzyk” w rozdziale 3 *Podręcznika Gracza*), z tą jednak różnicą, że można z jej pomocą uniknąć każdego rodzaju obrażeń (również zadanych przez pułapki i magię), a banita nie musi z góry wiedzieć o ataku. Raz dziennie może zatem wykonać rzut obronny na Refleks (ST = liczba zadanych obrażeń) – udany oznacza, że otrzymuje tylko połowę ran, które powoduje atak, czar lub efekt, a które w innym wypadku sprowadziłyby jego punkty wytrzymałości do 0 lub niżej. Jeśli rzeczony efekt pozwala na normalne wykonanie rzutu obronnego na Refleks celem zmniejszenia obrażeń o połowę, poprawione uchylanie banity działa jak zwykle – w przeciwnym wypadku bohater nie może go jednak zastosować, gdy oszukuje śmierć.

Oczywiście niezwykle nikiemni banici, którzy wiedzą, że ktoś uderzy na ich kryjówkę, mogą z pomocą Przebierania zamienić się miejscami z podwładnym. Potem muszą tylko zaaranżować swoją śmierć od stosunkowo lekkiej rany (wystarczającej, by zabić pachółka) i po cichu wycofać się, gdy „zabójcy” zajmują się czymś innym. Tego typu podstęp potrafią znacznie przedłużyć karierę banity.

KIEŁ LOLTH

Niejeden bard czy łotrzyk stara się tak „oszukać” magiczny przedmiot, by działał bez spełniania koniecznych warunków. Niektórzy otrzymali przy okazji więcej, niż pragnęli.

Wyznawcy Lolth tworzą czasem magiczne przedmioty, zwane *klami insektów*, zapewniające premię do ataku pająkom. Jest to w gruncie rzeczy dość zwyczajny element ekwipunku – chyba że bard lub łotrzyk wykona udany test Stosowania magicznych urządzeń, by go uruchomić. Owszem, otrzymuje wówczas stosowną premię, jednak przy okazji *kieł* wtapia się w jego szyję i zaczyna z wolna przemieniać go w przypominającego pająka potwora.

Niektórzy posiadacze przedmiotu walczą z przemianą i starają się zachowywać normalnie, od czasu do czasu tylko zdradzając pajęcze cechy. Inni poddają się metamorfozie i zaczynają rozwijać klasę prestiżową *klów*

Lolth, pozwalając, by ich ciało zmieniło się na podobieństwo demonicznej królowej pająków. Niezależnie jednak od stosunku do przemiany, nieszczęśnicy, którzy posłużyli się feralnym przedmiotem, orientują się w końcu, że tylko śmierć uwolni ich spod wpływu *kła insektów*.

Kapłani Lolth i wszyscy jej słudzy doskonale zdają sobie sprawę z właściwości *klów insektów* i nie szczędzą wysiłków, by skłonić każdego, kto zrósł się z przedmiotem, do służby bogini. Większość bohaterów niezależnych należących do tej klasy prestiżowej było niegdyś kapłanami pajęczej bogini. Nie znaczy to jednak, że nie ma na świecie renegatów, którym marzy się pajęcza moc, nie zamierzają jednak czcić jej dawczyni. Takich osobników bez wytchnienia tropią słudzy Lolth, usiłując bądź nawrócić ich na wiarę w pajęczyce, bądź zabić i odzyskać *kieł insektów*.

Kariera *kła Lolth* zaczyna się od odkrycia tajemnic *kła insektów*. Bohater, który pragnie ją rozpocząć, musi zatem oszukać moc przedmiotu, by ten zaczął traktować go jak pająka. Z tego powodu przedstawicielem tej klasy nie może zostać nikt, kto nie posiada umiejętności Stosowanie magicznych urządzeń – najpotężniejsi nawet czarodzieje i zaklinacze na próżno usiłują użyć mocy *kła insektów*. Do tego trzeba intuicji (i szczęścia) osoby, która naprawdę umie oszukiwać magiczne przedmioty.

Kość Wytrzymałości: k6.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać *kłem Lolth*.

Charakter: Dowolny nie-praworządny i nie-dobry.

Bazowa premia do ataku: +5.

Umiejętności: Stosowanie magicznych urządzeń ranga 10.

Specjalne: Postać musi zdobyć *kieł insektów* i uruchomić go z pomocą Stosowania magicznych urządzeń (ST 25). Zyskuje wszystkie płynące z niego korzyści (patrz ramka), przedmiot stapia się jednak z jej szyją.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe *kła Lolth* (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Ciche poruszanie (Zr), Nasłuchiwanie

TABELA 1-4: KIEŁ LOLTH

Poziom	Bazowa premia		Rzut obronny na			Specjalne	Zmiany fizyczne
	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wole			
1.	+0	0	+2	0	Premie do umiejętności	Skóra ciemnieje	
2.	+1	0	+3	0	Ukradkowy atak +1k6	Kończyny się wydłużają	
3.	+2	+1	+3	+1	Ukąszenie pająka	Szczęka zaczyna się wysuwać, umożliwiając atakowanie	
4.	+3	+1	+4	+1	Wspinaczka z szybkością 6 metrów	Oczy powiększają się i dzielą na fasety	
5.	+3	+1	+4	+1	Ukradkowy atak +2k6	Dłonie i stopy się wydłużają	
6.	+4	+2	+5	+2	Naturalny pancerz +2, wzrok pająka	Ciało porastają pęki grubej, czarnej sierści, wzrok staje się pajęczy	
7.	+5	+2	+5	+2	Wzwanie roju	Grzbiet się wygina	
8.	+6	+2	+6	+2	Ukradkowy atak +3k6	Małe palce u rąk i nóg odpadają	
9.	+6	+3	+6	+3	Kończyny pająka	Rosną dodatkowe pajęcze kończyny	
10.	+7	+3	+7	+3	Naturalny pancerz +4, rodzaj roactwo	Skóra pokrywa się chityną	

Kieł insektów

W samym środku medalionu w kształcie pajęczej sieci znajduje się przypominający kieł kryształ, wiszący w pętli z precyzyjnie wykutego srebrnego łańcucha. Jeśli ten zostanie owinięty wokół głowotułowia i odwłoku potwornego pająka, bestia podświadomie słyszy mroczne podszepty Lolth. Dzięki nim instynktownie zdaje sobie sprawę, co zdarzy się za chwilę, co w mechanice gry oznacza premię z olśnienia +1 do testów ataku.

Ponieważ kieł insektów stworzono dla pajaków, nie przydaje się większości poszukiwaczy przygód – istota, która pajakiem nie jest, może używać go wyłącznie, jeśli uda jej się test Stosowania magicznych urządzeń (ST 25). Jednakże wtedy przedmiot stapia się na zawsze z jej szpą, tuż obok gardła. Usunąć można go tylko po śmierci bohatera.

Kieł insektów zapewnia osobie, z którą się stopił, tę samą premię do ataku, co pajakowi. Za jego sprawą bohater zaczyna jednak powoli przeobrażać się w potwornego pół-pajaka. Wkrótce po zespoleniu z przedmiotem kły postaci powiększają się, a kark porasta czarna szczecina. Dalsze zmiany nie zachodzą, zanim nie osiągnie ona 1. poziomu w klasie prestiżowej kieł Lolth (patrz: „Zmiany fizyczne”, nieopodal).

Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, wieszczanie; Cena rynkowa: 3500 sz; Waga: –.

(Rzt), Odcyfrowywanie zapisów (Int), Pływanie (S), Profesja (Rzt), Przeszukiwanie (Int), Równowaga (Zr), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Stosowanie liny (Zr), Stosowanie magicznych urządzeń (Cha), Ukrywanie (Zr), Unieszkodliwianie mechanizmów (Int), Upadanie (Zr), Wspinaczka (S), Wycucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha), Zauważane (Rzt), Zbieranie informacji (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe kła Lolth

Biegłość w broni i pancerzu:

Kieł Lolth nie zyskuje nowych biegłości w broni ani pancerzu.

Premie do umiejętności: Kieł Lolth zyskuje premię za biegłość +2 do testów Wspinaczki i Skakania – jest to zdolność nadzwyczajna. Ponadto podszepty bogini obdarzają go podświadomą wiedzę o funkcjonowaniu magii, która owocuje premią z olśnienia +4 do Stosowania magicznych urządzeń. Premia ta to również zdolność nadnaturalna.

Ukradkowy atak: Jeśli kieł Lolth nie posiadał do tej pory zdolności wyprowadzania ataków ukradkowych (patrz: „Łotrzyk” w rozdziale 3 *Podręcznika Gracza*), zyskuje ją na 2. poziomie tej klasy prestiżowej. Początkowo zadaje +1k6 dodatkowych obrażeń, lecz na 5. poziomie ich liczba wzrasta do +2k6, a na 8. do +3k6. Jeśli postać posiada tę zdolność za sprawą poprzedniej klasy, dodatkowe obrażenia się kumulują.

Ukąszenie pająka: Kieł Lolth może rozewrzeć szczęki i w akcji ataku ugryźć przeciwnika ostrymi jak brzytwy zębami. Ugryzienie to atak naturalny, powodujący 1k8 obrażeń, jeśli kieł jest średniego rozmiaru, a 1k4, jeżeli jest mały. Gryząc, postać nie naraża się na atak okazyjny przeciwnika, wykonując zaś akcję pełnego ataku może normalnie zaatakować bronią i ukąsić – będzie to drugi atak bronią naturalną ze zwykłą karą –5.

Wspinaczka z szybkością 6 metrów (zw): Począwszy od 4. poziomu, kieł Lolth potrafi wspinać się po ścianach i sufitach z szybkością 6 metrów, jak potworny pająk, którym powoli się staje. Zdolność ta zapewnia mu premię rasową +8 do testów Wspinaczki.

Naturalny pancerz: Skóra bohatera na 6. poziomie twardnieje i zaczyna obdarzać go premią z naturalne-



go pancerza +2. Na 10. poziomie zmienia się w chitynowy pancerz a premia rośnie do +4.

Wzrok pająka (zw): Zmysł wzroku kła Lolth na 6. poziomie zdecydowanie się wyostrza – od tej pory do testów Przeszukiwania i Zauważania należy stosować premię za biegłość +4. Postać zaczyna też widzieć

w ciemnościach na zasięgu 18 metrów. Jeśli posiada już taką zdolność (dzięki klasie lub rasie), zasięgi się nie kumulują.

Wezwanie roju (zc): Kieł Lolth 7. i wyższego poziomu może trzy razy dziennie wezwać armię normalnych pajaków, która będzie znajdować się pod jego kontrolą. Zdolność ta działa analogicznie do czaru *wezwanie roju* rzuconego przez druida na tym samym poziomie, który postać uzyskała w tej klasie prestiżowej. Różnica dotyczy tylko tego, że rój zawsze składa się z pajaków. Bohater może poświęcić akcję będąc odpowiednikiem ruchu, by kierować wezwanymi istotami, które poruszają się z szybkością 9 metrów.

Kończyny pająka (zw): Gdy kieł Lolth osiąga 9. poziom, wyrastają mu dwie dodatkowe pary kończyn. Wyłaniają się one z pleców lub boków klatki piersiowej, gdy bohater ich potrzebuje, a chowają się, kiedy są zbędne. Wyciąganie i chowanie kończyn to akcja będąca odpowiednikiem ruchu, która nie prowokuje ataków okazyjnych. Na końcu dodatkowych odnóży znajdują się zwyczajne szpony, w których kieł Lolth trzymać może bez problemu broń i inne przedmioty. Nie są one jednak na tyle sprawne, by wykonywać czynności niezbędne do rzucania czarów czy korzystania z umiejętności opartych na Zręczności, takich jak Otwieranie zamków czy Kradzież kieszonkowa. Pomimo posiadania dodatkowych kończyn, kieł wciąż ma prawo wykonać tylko jedną standardową akcję w rundzie. Może jednak w akcji pełnego ataku wykonać każdym z odnóży standardowy drugi atak bronią naturalną ze zwykłą karą –5. Szpony zadają 1k4 obrażenia, jeśli kieł Lolth jest średniego rozmiaru lub 1k3, gdy jest mały. Jeżeli bohater chce wykorzystać lepiej szpony lub broń trzymaną w dodatkowych kończynach,

nach, musi zdobyć atuty Wielokrotny atak, Niezwykła zręczność i Walka wieloma rodzajami broni.

Kiedy kiel Lolth osiągnie 10. poziom, jego kończyny stają się na tyle twarde i długie, by można się było na nich poruszać. Jeśli dwie z nich postać wykorzystuje wyłącznie do przemieszczania się, jej szybkość poruszania się i wspinania wzrasta o 6 metrów.

Rodzaj robactwo (zw): Typ kła Lolth 10. poziomu zmienia się na robactwo, choć postać zachowuje pierwotną wartość Intelaktu, Kość Wytrzymałości i wszystkie właściwości. Jako robactwo zyskuje on niepodatność na efekty wpływające na umysł (*uroki*, przymusy, złudzenia, wzorce i efekty wpływające na morale).

Zmiany fizyczne: Wraz z awansem na kolejny poziom tej klasy prestiżowej w bohaterze zachodzi pewna zmiana o fizycznej naturze. Z wyjątkiem pozbawionej zuchwy szczęki oraz dodatkowych kończyn, które posłużyć mogą do ataku, wszystkie modyfikacje mają naturę „kosmetyczną”, choć są permanentne. Pajęczce kształty nie wpływają na wartość Charyzmy ani umiejętności komunikacyjne, MP może jednak zastosować kary z okoliczności podczas testów interakcji z istotą, która uznaje ten rodzaj stworzeń za przerażające. Sprytny kiel Lolth wyłga się z nich jednak, nosząc *czapkę przebierania* lub w inny magiczny sposób zmieniając swój wygląd.

KRÓLEWSKI ODKRYWCA

Władcy Keolandu lubią poznawać nowe krainy i kultury, sprawy stanu nie pozwalają im jednak zwykle opuszczać zamku. Dlatego od lat opłacają korpus odkrywców, którzy przemierzają cały świat i zdają relację z cudów, w które obfituje. Z tego powodu w bibliotekach tej krainy znaleźć można najlepsze mapy na świecie oraz pasjonującą serię dzienników zwaną *Protokołami Królewskiego Stowarzyszenia Odkrywców*.

Z *Protokołów* korzysta się często na lekcjach geografii, niejedyn młody szlachcic nie śpi więc po nocach, marząc o wspinaczce na górskie szczyty u boku Ahna Balica czy polowaniu na białe złowieszcze wilki wraz z Isai Ukochanym Słońca. Egzaminy wstępne do Królewskiego Stowarzyszenia Odkrywców są jednak bardzo trudne – by zostać przyjętym, kandydat musi nie tylko wykazać się ogromną wiedzą geograficzną i biegle czytać mapy. Powinien nadto zadziwić komisję prawdziwymi historiami o szczególnie ważnych ekspedycjach.

Niewielu uczonych geografów potrafi przetrwać ekspedycję w dzikie ostepy, dlatego większość korpusu odkrywców to niegdysiejsi bardowie i łotrzykowie. Drużyny podróżujące na własną rękę mogą niekiedy spotkać bohaterów niezależnych będących królewskimi odkrywcami, który akurat potrzebują pomocy lub taką pomoc oferują. Mało tego, niektórzy wynajmują nawet grupy poszukiwaczy przygód, by ci oczyścili badany teren z najniebezpieczniejszych mieszkańców. Królewskie Stowarzyszenie Odkrywców płaci również hojnie za kopie map niezbadanych regionów, które postacie graczy mogą sporządzić podczas swoich przygód.

Kość Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać królewskim odkrywcą.

Umiejętności: Odcyfrowywanie zapisów ranga 5, Profesja (kartograf) ranga 8, Tajniki dziczy ranga 5, Wycucie kierunku ranga 8.

Atuty: Czujność, Krzepkość.

Specjalne: Bohater musi zostać przyjęty do Królewskiego Stowarzyszenia Odkrywców. Wymaga to wypełnienia wszystkich opisanych wcześniej warunków oraz złożenia na ręce komisji wiarygodnego raportu z ważkiej wyprawy. W relacji znaleźć się muszą co najmniej: szczegółowa mapa zbadanego obszaru, opis występującej na nim flory i fauny i relacja ze spotkań z tubylcami. Bohater musi też ofiarować muzeum stowarzyszenia znaczący relikw (najlepiej magiczny), pochodzący z badanego regionu.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe królewskiego odkrywcy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Język obcy (brak), Nasłuchiwanie (Rzt), Odcyfrowywanie zapisów (Int), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Wycucie kierunku (Rzt), Profesja (Rzt), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Stosowanie liny (Zr), Stosowanie magicznych urządzeń (Cha), Szacowanie (Int), Tajniki dziczy (Rzt), Unieszkodliwianie mechanizmów (Int), Wiedza (geografia) (Int), Wspinaczka (S), Wycucie pobudek (Rzt), Zauważanie (Rzt), Zbieranie informacji (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe królewskiego odkrywcy.

Biegłość w broni i pancerzu: Królewski odkrywca biegle posługuje się jedną wybraną bronią egzotyczną. Poza tym nie zyskuje żadnych biegłości w broni ani pancerzu.

Premiowy język: Na poziomie 1. i każdym nieparzystym królewski odkrywca zyskuje jeden premiowy język, który wybiera z Tabeli 4-6 w *Podręczniku Gracza*.

Wiedza odkrywców: Istnieje szansa, że odkrywca wie coś na właściwie dowolny temat – czy to z własnego doświadczenia, czy z opowieści kolegów po fachu. Zdolność ta działa analogicznie do wiedzy bardów (patrz: „Bard” w rozdziale 3 *Podręcznika Gracza*), z tą tylko różnicą, że modyfikatory testu równe są poziomowi królewskiego odkrywcy plus jego modyfikator z Intelaktu. Na potrze-

Protokoły Królewskiego Stowarzyszenia Odkrywców

Egzemplarze *Protokołów Królewskiego Stowarzyszenia Odkrywców* są stosunkowo rzadkie, przepisuje się je bowiem ręcznie i bogato ilustruje mapami. Jeśli jednak wpadną w ręce bohaterów, służyć im mogą nieocenioną pomocą w poszukiwaniu przygód (i skarbów). W każdym, ukazującym się co dwa miesiące numerze *Protokołów*, znajduje się przynajmniej jeden szczegółowy raport z wyprawy do odległych krain, zwykle spisany w formie dziennika, z dołączonymi mapami i wszelkimi informacjami zdobytymi podczas podróży. Krótsze raporty znajdują się w odrębnym dziale: „Listy z daleka”.

Najciekawsza część *Protokołów* znajduje się jednak na końcu każdego numeru. W sekcji „Przypisy” znaleźć można żywe dyskusje – odkrywcy zadają tu pytania, dyskutują i oceniają raporty z poprzednich numerów. Dział zatytułowany „Zakon Opowieści ku Przestrodze” zawiera zawsze sporządzony przez królewskiego odkrywcę opis tragicznej lub komicznej perypetii, która mu się przytrafiła. Oczywiście, tytułowy zakon nie jest tak naprawdę stowarzyszeniem rycerskim, ale wielu odkrywców z dumą do niego przynależą – koniec końców, trzeba umieć przetrwać, by snuć potem opowieści ku przestrodze.

TABELA 1-5: KRÓLEWSKI ODKRYWCA

Poziom	Bazowa premia		Rzut obronny na			Specjalne
	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wolę		
1.	+0	+2	+2	+0	Premiowy język, wiedza odkrywców	
2.	+1	+3	+3	+0	Test odkrywców (Dyplomacja), Tropienie	
3.	+2	+3	+3	+1	Premiowy język, męstwo	
4.	+3	+4	+4	+1	Test odkrywców (Wyczucie pobudek)	
5.	+3	+4	+4	+1	Premiowy język, premia do Przeszukiwania	
6.	+4	+5	+5	+2	Test odkrywców (Zbieranie informacji), wiem, gdzie jestem	
7.	+5	+5	+5	+2	Premiowy język, mistrzostwo w umiejętnościach	
8.	+6	+6	+6	+2	Test odkrywców (Unieszkodliwianie mechanizmów)	
9.	+6	+6	+6	+3	Premiowy język, nieustraszony	
10.	+7	+7	+7	+3	Test odkrywców (Stosowanie magicznych urządzeń)	

by określenia modyfikatora ewentualne poziomy barda kumulują się z poziomami odkrywcy.

Test odkrywców: Królewski odkrywca raz w miesiącu (lub gdy trafia na nową kulturę) wykonuje test Wiedzy (geografia) o ST 15. Sukces oznacza, że potrafi wykorzystać posiadaną wiedzę o danej kulturze

– otrzymuje premię z okoliczności +4 do niektórych umiejętności. Na 2. poziomie jest to tylko Dyplomacja, lecz za każde dwa poziomy w tej klasie prestiżowej premię dolicza się do kolejnej umiejętności, zgodnie z Tabelą 1-5. Premię z okoliczności dodaje się, póki bohater

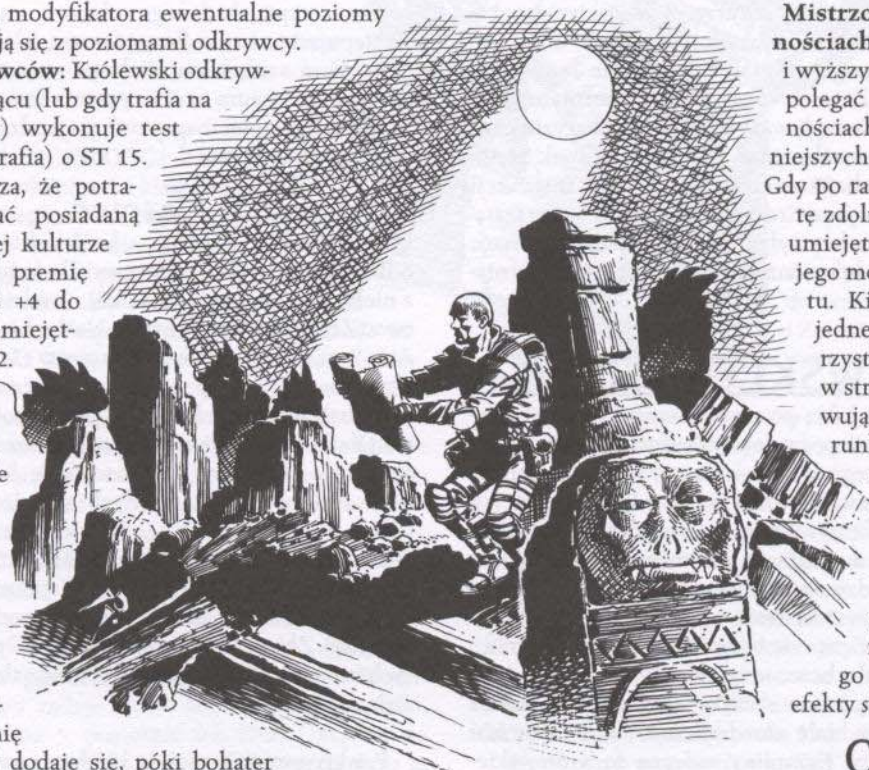
nie wykona następnego testu Wiedzy (geografia). W przypadku kultur szczególnie silnie odizolowanych lub odległych MP może podnieść ST testu Wiedzy (geografia) do 20 lub więcej.

Tropienie: Na 2. poziomie odkrywca otrzymuje atut premiowy Tropienie.

Męstwo: Królewski odkrywca poziomu 4. i wyższego dodaje premię z morale +4 do rzutów obronnych na Wolę przeciwko efektom strachu.

Premia do Przeszukiwania: Na poziomie 5. bohater otrzymuje premię za biegłość +2 do testów Przeszukiwania i Tajników dziczy, wykonywanych w celu znalezienia drogi, a także gdy podąża czyimś śladem lub poszukuje tajnych przejść.

Wiem, gdzie jestem: Osiągnąwszy 6. poziom, królewski odkrywca wykonujący testy Tajników dziczy i Wyczucia kierunku automatycznie odnosi sukces, jeśli test pozwala mu uniknąć zagubienia. Od tego momentu nie działają też na niego czary w rodzaju labiryntu.



Mistrzostwo w umiejętnościach: Na poziomie 7. i wyższym odkrywca może polegać na swoich umiejętnościach nawet w najtrudniejszych okolicznościach. Gdy po raz pierwszy zdobywa tę zdolność, wybiera liczbę umiejętności równą 3. Jego modyfikator z Intelaktu. Kiedy wykonuje test jednej z nich, może wykazać się zasadą 10 nawy w stresie lub nie zachowując skupienia – w warunkach, które normalnie uniemożliwiłyby skorzystanie z tej reguły.

Nieustraszony (zw): Królewski odkrywca poziomu 9. i wyższego jest niepodatny na efekty strachu.

OBROŃCA SPRAWIEDLIWOŚĆ

Być może obrońca sprawiedliwości sam uciepiał z rąk bandytów i pragnie się zemścić. Może jego najbliżsi zginęli, zasztyletowani w ciemnej uliczce. Może pokutuje za czasy, kiedy sam parął się zbrodnią. W każdym przypadku jest osobą, która pragnie rozwiązywać zagadki kryminalne i stawiać przestępców przed obliczem sprawiedliwości.

Obrońca sprawiedliwości potrafi, stosując sposoby magiczne i przyrodzone zdolności, rozwiązać najtrudniejszą nawet zagadkę kryminalną. Bez trudności dowiaduje się, co o sprawie „mówi ulica”, wprawnie analizuje ślady i identyfikuje potencjalnych sprawców. Znalazszy trop niezmordowanie śledzi, aresztuje i przesłuchuje podejrzanych, póki prawda nie wyjdzie na jaw. Czasem pracuje dla lokalnego władcy lub straży miejskiej, niekiedy jest niezależnym śledczym do wynajęcia. Zdarza się też że nocami sam rusza na ulice, by tam aktywnie zwalczać

TABELA 1-6: OBROŃCA SPRAWIEDLIWOŚCI

Poziom	Bazowa premia — Rzut obronny na —		Specjalne	Czary na dzień					
	do ataku	Wytrwałość		Refleks	Wolę	1	2	3	4
1.	+0	+0	+2	+2	Wykrycie zła	0	—	—	—
2.	+1	+0	+3	+3	Scena zbrodni, to moje miasto +2	1	—	—	—
3.	+2	+1	+3	+3	Niewiarygodne szczęście 1/dzień	1	0	—	—
4.	+3	+1	+4	+4	Cień, to moje miasto +4	1	1	—	—
5.	+3	+1	+4	+4	Ukarac winnego 1/dzień	1	1	0	—
6.	+4	+2	+5	+5	To moje miasto +6	1	1	1	—
7.	+5	+2	+5	+5	Niewiarygodnie szczęście 2/dzień, ukarać winnego 2/dzień	2	1	1	0
8.	+6	+2	+6	+6	To moje miasto +6	2	2	1	1
9.	+6	+3	+6	+6	Szczwany umysł	2	2	2	1
10.	+7	+3	+7	+7	Ukarac winnego 3/dzień	3	2	2	2

przestępczość lub, przede wszystkim, powstrzymywać potencjalnych zbrodniarzy przed łamaniem prawa.

Bard i lotrzyk bardzo szybko zdobędą umiejętności, których potrzebuje obrońca sprawiedliwości. Klasa ta pociąga również tropicieli, pozwala im bowiem polować na złoczyńców wśród ulic miasta tak, jak w puszczy ścigali zwierzyne.

Obrońca sprawiedliwości będący bohaterem niezależnym może pojawić się w samą porę, by uchronić drużynę, która właśnie ma paść ofiarą przestępstwa. Jeśli jednak to postacie graczy łamią prawo na jego terenie, wnet poświęcić im może zadziwiająco wiele uwagi.

Kość Wytrzymałości: k6.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać obrońcą sprawiedliwości.

Charakter: Dowolny nie-zły.

Bazowa premia do ataku: +4.

Umiejętności: Przeszukiwanie ranga 8, Wycucie pobudek ranga 8, Zastraszanie ranga 8, Zbieranie informacji ranga 8.

Atuty: Czujność.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe obrońcy sprawiedliwości (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Ciche poruszanie (Zr), Otwieranie zamków (Zr), Pólsłówka (Rzt), Przebieranie (Cha), Równowaga (Zr), Rzemiosło (Rzt), Skakanie (S), Stosowanie liny (Zr), Ukrywanie (Zr), Unieszkodliwienie mechanizmów (Int), Upadanie (Zr), Wspinaczka (S), Wycucie pobudek (Rzt), Występy (Cha) Przeszukiwanie (Int), Wyzwalanie się (Zr), Zastraszanie (Rzt). Opis tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe obrońcy sprawiedliwości.

Biegłość w broni i pancerzu: Obrońca sprawiedliwości biegło posługuje się każdym rodzajem broni prostej i żołnierskiej oraz siecią. Nie zyskuje nowych biegłości w zbroji.

Czary: Począwszy od 1. poziomu, obrońca sprawiedliwości może rzucać czary jak zaklinacz. Jednakże w tym celu wartość jego Charyzmy wynosić musi przynajmniej 10 + poziom czaru. Bohater otrzymuje zaklęcia premii w oparciu o wartość Charyzmy, a ST rzutów obronnych przeciwko nim wynosi 10 + poziom czaru + jego modyfikator z Charyzmy. Podobnie jak zaklinacz, obrońca sprawiedliwości nie musi wcześniej przygotowywać zaklęć.

Wykrycie zła (zc): Raz dziennie na poziomie tej klasy prestiżowej bohater może wykrywać zło jak paladyn (patrz: „Paladyn” w rozdziale 3 Podręcznika Gracza)

Scena zbrodni: Jeśli obrońca sprawiedliwości 2. lub wyższego poziomu znajdzie się w promieniu 1,5 metra od jakiegoś śladu dokonanej w danym miejscu zbrodni, wykonuje test Zauważania, jakby go aktywnie szukał. Bohater musi przy tym wiedzieć,



TABELA 1-7: CZARY ZNANE OBROŃCY SPRAWIEDLIWOŚCI

Poziom obrońcy sprawiedliwości	1	2	3	4
1.	2	—	—	—
2.	2	—	—	—
3.	3	1	—	—
4.	3	2	—	—
5.	4	2	1	—
6.	4	3	2	—
7.	5	3	2	1
8.	5	4	3	2
9.	5	5	4	2
10.	5	5	4	3

że popełniono tu zbrodnię, choć niekoniecznie znać jej szczegóły. Ponadto ślad winien powstać maksymalnie przed tygodniem.

To moje miasto: Wybierz miasto, które jest „terenem działania” obrońcy sprawiedliwości. Kiedy się w nim znajduje, otrzymuje premię z okoliczności do testów Póśłówek i Zbierania informacji. Premia ta wynosi na 2. poziomie +2 i wzrasta wraz z awansem na kolejne poziomy tej klasy prestiżowej, co pokazano w Tabeli 1-9. Jeśli postać przeniesie się do innego miasta, przez przynajmniej miesiąc musi się w nim orientować, zanim zyska prawo do korzystania z tej zdolności.

Niewiarygodne szczęście: Zdolność ta, dostępna obrońcy sprawiedliwości 3. i wyższego poziomu, pozwala postaci przetrząść dowolny rzut, który właśnie wykonała, gdy gracz odkrywa, jakie będzie miał efekty, lecz zanim wejdą one w życie. Rezultat drugiego rzutu należy bezwzględnie wziąć pod uwagę. Choć na wyższych poziomach można korzystać z tej zdolności więcej niż raz dziennie, wolno jej użyć tylko raz względem danego testu.

Cień: Na 4. poziomie postać otrzymuje atut premiiowy Cień (jego opis znajduje się w rozdziale 2 tego podręcznika).

Ukarac winnego (zn): Jeśli obrońca sprawiedliwości 5. lub wyższego poziomu na własne oczy widzi, jak ktoś popełnia czyn uznawany na jego terenie za przestępstwo, może natychmiast spróbować wymierzyć mu sprawiedliwość. W tym celu wykonuje normalny atak, do wyniku testu dodając premię z Charyzmy (jeśli ją posiada) oraz wszystkie inne modyfikatory, które stosowałby w zwykłych okolicznościach. Jeśli trafi, zadaje jedno dodatkowe obrażenie na poziom w tej klasie prestiżowej. Specjalny atak musi nastąpić do trzech dni od popełnienia przestępstwa – inaczej premii doliczyć nie można. Obrońca sprawiedliwości może ukarać winnego raz dziennie na 5. poziomie, dwa razy dziennie na 7. i trzy razy dziennie na 10. Ma także prawo zastosować tę zdolność względem tego samego przestępcy i w reakcji na ten sam czyn dowolną liczbę razy, o ile mieści się w trzydniowym limicie czasu. Jeśli bohater omyłkowo zastosuje zdolność wobec osoby, która nie jest winna widzianego przezeń czynu, do testu nie dodaje się premii, próba zaś wpływa na dzienny limit karania winnego.

Szczwany umysł (zw): Na 9. poziomie obrońca sprawiedliwości zyskuje zdolność szczwany umysł (patrz: „Łotrzyk” w rozdziale 3 Podręcznika Gracza), jeśli jeszcze jej nie posiada.

Lista czarów obrońcy sprawiedliwości

Obrońca sprawiedliwości wybiera czary z niniejszej listy.

1. poziom – identyfikacja, powodowanie strachu, światło, wykrycie magii, wykrycie sekretnych drzwi, zaciemnianie, mgła, zmiana siebie.

2. poziom – dostrzeganie niewidzialnego, sfera prawdy, światło dnia, widzenie w ciemności, wykrycie myśli, wystraszenie, zlokalizowanie obiektu.

3. poziom – emocja, jasnowidzenie/jasnosłyszenie, język magiczny krąg przeciw złu, rozmawianie ze zmarłymi, rozproszenie magii, wykrycie kłamstwa.

4. poziom – strach, tajemne oko, wróżenie, wykrycie wróżenia, wymiarowa kotwica, zlokalizowanie stworzenia.

POSTRACH MÓRZ

Nie jeden portowy drab i rzeźmieszek uważa się za pirata, choć poszukiwanie fortuny na wodach nie jest łatwym zadaniem. Postrach mórza to bohater, który do perfekcji opanował każdy aspekt morskiego rozbójnictwa. Dzięki sieci informatorów dowiaduje się, kiedy i skąd wyrusza szczególnie cenny ładunek, zastawia na przewoźcy go statek doskonale przemyślaną zasadzkę, a potem bujając się na linie, przeskakuje na pokład rabowanego okrętu z rapierem w dłoni. Gdy już, z pomocą kamratów pokona załogę napadniętej jednostki, opróżnia jej ładownie i znika bez śladu, by, po jakimś czasie, skontaktować się ze swoimi podwładnymi i, zawińawszy potajemnie do bezpiecznej zatoczki, sprzedać zdobyte dobra na czarnym rynku za ciężkie pieniądze.

Niektórzy przedstawiciele tej klasy prestiżowej uwielbiają siał strach, zabijają dla przyjemności, a załogę trzymają w ryzach za pomocą terroru. Inni nie lubią przelewać krwi i wierzą w niezwykłą odmianę szlachetności – by może uważają, że kapitan i załoga napadniętego statku poddadzą się szybciej, jeśli wierzą, że dane im będzie jeszcze zobaczyć stały ląd. Czasami idą jeszcze dalej, a ich rycerskość objawia się w tym, że napadają wyłącznie na statki nieprzyjaciół ojczyzny czy na innych piratów.

Tego typu życie pociąga najczęściej łotrzyków, wymagając bowiem wielu umiejętności, których przedstawiciele innych klas nie mają czasu lub możliwości poznać. Czasem postrachem mórza zostaje bohater posługujący się magią, który z pomocą czarów ukrywa swój okręt lub unieruchamia napadnięte jednostki.

Kość Wytrzymałości: k6.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać postrachem mórza.

Charakter: Dowolny nie-praworządny.

Bazowa premia do ataku: +4.

Umiejętności: Pływanie ranga 5, Profesja (żeglarz) ranga 8, Stosowanie liny ranga 5, Szacowanie ranga 8.

Atuty: Finezja w broni (dowolnej), Szybkie wyciągnięcie broni.

Specjalne: Bohater musi posiadać okręt wart co najmniej 10 000 sz. Sposób, w jaki go zdobył – drobiazgowość, siłą czy podstępem – nie ma znaczenia, póki może swobodnie żeglować nim po morzach.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe postrachu mórz (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to:

Blefowanie (Cha), Kradzież kieszonkowa (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Półśłówka (Rzt), Profesja (Rzt), Przeszukiwanie (Int), Równowaga (Zr), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Stosowanie liny (Zr), Szacowanie (Int), Upadanie (Zr), Wspinaczka (S), Wyczucie kierunku (Rzt), Wyczucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha), Zauważanie (Rzt), Zbieranie informacji (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

Właściwości klasowe

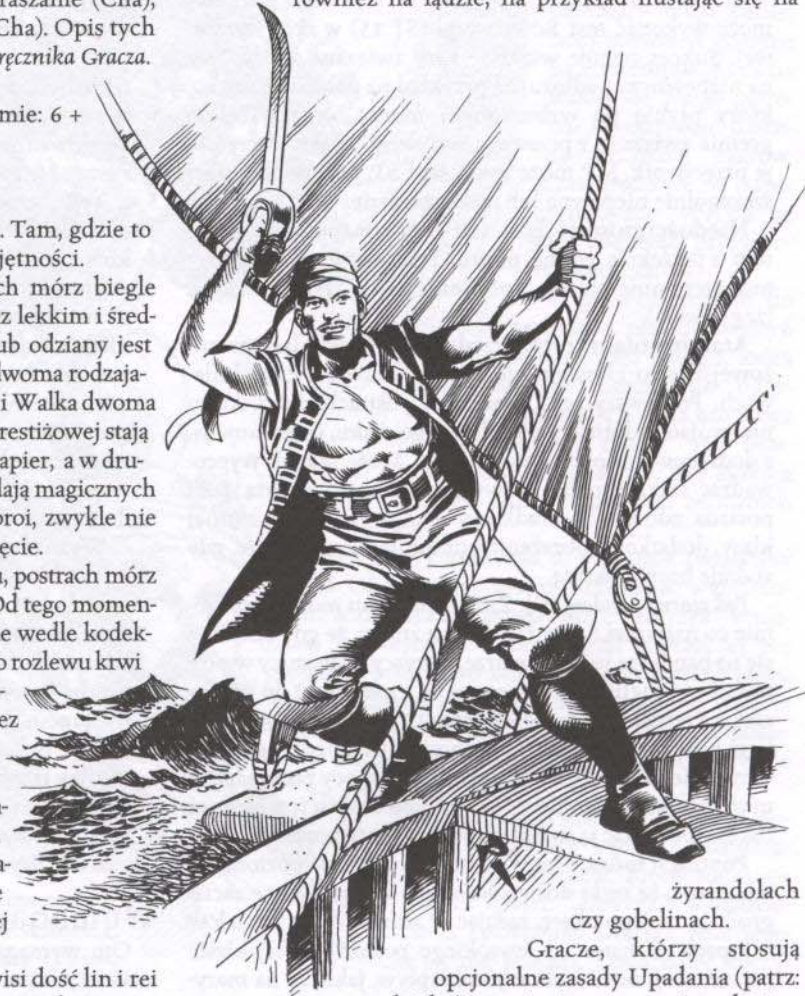
Oto właściwości klasowe postrachu mórz. Tam, gdzie to konieczne, zamieszczono ST testów umiejętności.

Biegłość w broni i pancerzu: Postrach mórz biegle posługuje się bronią prostą i żołnierską oraz lekkim i średnim pancerzem. Jeśli nie nosi pancerza lub odziany jest w pancerz lekki lub średni, może walczyć dwoma rodzajami oręża, jakby posiadał atuty Oburęczność i Walka dwoma rodzajami broni. Przedstawiciele tej klasy prestiżowej stają zwykle do boju w jednej dłoni dzierżąc rapier, a w drugiej krótki miecz lub sztylet. Jeśli nie posiadają magicznych zdolności, umożliwiających pływanie w zbroi, zwykle nie noszą pancerza – a przynajmniej nie na okręcie.

Ponura sława: Począwszy od 2. poziomu, postrach mórz zaczyna pracować na swoją morską sławę. Od tego momentu musi zdecydować, czy postępować będzie wedle kodeksu honorowego pirata (unikając zbytecznego rozlewu krwi i koncentrując się na rabunku, nie okrucieństwie), czy zostanie krwiożerczym łotrem bez sumienia. Jeśli nie działa incognito, otrzymuje premię z okoliczności +2 do testów Dyplomacji (jeśli jest honorowy) lub Zastraszania (jeśli jest krwiożerczy). Co każde dwa poziomy w tej klasie prestiżowej wspomniana premia wzrasta o +2. Jeżeli zdarzy się, że postrach mórz nie będzie udowadniał swej reputacji (decyzja MP), premia przepada.

Na linie (zw): Jeśli nad głową postaci wisi dość lin i rei (a na statku zdarza się to co rusz), począwszy od 3. poziomu może chwycić jedną z nich i przelecieć na niej do 6 metrów w linii prostej w akcji będącej odpowiednikiem ruchu lub ruchu będącego częścią szarży. Jeżeli powie-

dzie się jej test Stosowania liny o ST 15, ruch ten nie prowokuje ataków okazyjnych w przypadku, gdy przemieszcza się przez czyjś obszar zagrożenia. Udany test o ST 20 pozwala bohaterowi pokonać do 6 metrów przez zajęte pola, bez prowokowania ataków okazyjnych. Porażka w którymś z tych testów oznacza, że śmiałek przemieszczył się wprawdzie o 6 metrów, ale będzie narażony na ataki okazyjne. Zdolność tę postać może wykorzystywać również na lądzie, na przykład huśtając się na



żyrandolach
czy gobelinach.

Gracze, którzy stosują opcjonalne zasady Upadania (patrz: rozdział 2), powinni zastosować analogiczne reguły w przypadku tej zdolności.

Wiatr w żagle: Począwszy od 3. poziomu, postrach mórz staje się prawdziwym mistrzem wykorzystywania

TABELA 1-8: POSTRACH MÓRZ

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne
		Wytrwałość	Refleks	Wolę	
1.	+1	0	+2	0	Walka dwoma rodzajami broni
2.	+2	0	+3	0	Ponura sława +2
3.	+3	+1	+3	+1	Na linie, wiatr w żagle
4.	+4	+1	+4	+1	Ponura sława +4
5.	+5	+1	+4	+1	Zdolności przywódcze +2, morskie nogi
6.	+6	+2	+5	+2	Niedościgniony, ponura sława +6
7.	+7	+2	+5	+2	Atak bronią ukrytą, zdolności przywódcze +4
8.	+8	+2	+6	+2	Ponura sława +8, pod czarną banderą
9.	+9	+3	+6	+3	Zdolności przywódcze +6
10.	+10	+3	+7	+3	Ponura sława +10, postrach mórz

najlżejszych nawet podmuchów wiatru. Statek, którym dowodzi, porusza się z szybkością większą o 1,5 kilometra na godzinę niż normalnie.

Premia do Zdolności przywódczych: Począwszy od 5. poziomu, postrach mórz zyskuje premię +2 do poziomu postaci na potrzeby zdobywania kompanów za pomocą atutu Zdolności przywódcze. Co dwa poziomy w tej klasie prestiżowej premia rośnie o kolejne +2.

Morskie nogi: Postrach mórz 5. i wyższego poziomu może wykonać test Równowagi (ST 15) w akcji darmowej. Sukces neguje wszelkie kary związane ze staniem na niepewnym podłożu, na przykład na pokładzie statku, który płynie po wzburzonym morzu, oraz wszelkie premie związane z przewagą wysokości, które otrzymuje przeciwnik. MP może zwiększyć ST, jeśli podłoże jest szczególnie niepewne lub niebezpieczne.

Niedościgniony: Postrach mórz manewruje okretem z perfekcją godną pieśni. Począwszy od 6. poziomu, otrzymuje premię z olśnienia +4 do testów Profesji (żeglarstwo).

Atak bronią ukrytą: Przedstawiciele tej klasy prestiżowej często chowają sztylety w rękawach czy cholewach. Począwszy od 7. poziomu, postrach mórz, który nie posiada zdolności ukradkowego ataku, otrzymuje ją, z dodatkowymi obrażeniami +2k6. Może jednak wprowadzać ataki ukradkowe wyłącznie bronią ukrytą. Jeśli posiada zdolność ukradkowy atak wynikającą z innej klasy, dodatkowe obrażenia kumulują się wyłącznie, gdy atakuje bronią ukrytą.

Pod czarną banderą (zc): Znak postrachu mórz na poziomie co najmniej 8. jest tak dobrze znany, że gdy znajduje się na banderze lub sztandarze, wszyscy sojusznicy w promieniu 15 metrów zyskują premię z morale +2 do testów ataku. Premia utrzymuje się przez 10 rund po wciągnięciu flagi lub póki ta nie zostanie zniszczona albo opuszczona – zależnie, co stanie się wcześniej. Tej mocy postać może użyć trzy razy dziennie. Musi też albo osobiście wciągnąć flagę, albo podać ją sojusznikowi, który to zrobi.

Postrach mórz: Czyny postrachu mórz 10. poziomu są tak znane, że setki doświadczonych żeglarzy chce zaciągnąć się na jego okręt, żądając w zamian tylko udziałów w łupach. Bohater tak wysokiego poziomu w tej klasie prestiżowej może wykorzystać wpływ, jaki ma na marynarzy, by sformować piracką flotę liczącą do dwunastu okrętów. W dzielnicy portowej każdego miasteczka znajduje się dość marynarzy (1-poziomowych zbrojnych i fachowców), by sformowali załogę jednego okrętu; w dużym mieście wystarczy ich na całą flotę. Zdolność ta nie łączy się z atutem Zdolności przywódcze – marynarze, którzy przystali do postrachu mórz, nie są jego kompanami ani pomocnikami.

ŚWIĄTYNNY RABUŚ OLIDAMMARY

Wyznawcy Olidammary nie mają wielu własnych świątyń, często jednak odwiedzają przybytki poświęcone innym bogom – by obrabować je ze wszystkich precjozów, które dadzą się ruszyć z miejsca. Świątynni rabusie to elitarna grupa złodziei, a przy tym wyznawców Śmiejącego

go się Łotrzyka, wyspecjalizowana w wykradaniu skarbow oraz wiedzy tajemnej ze świątyń pozostałych bóstw. Poniważ niewiele jest przedsięwzięć równie ryzykownych Olidammara zsyła ukochanym złodziejom ograniczoną liczbę zakłęb, które mają im pomóc rabować chramy.

Rabusie działają zwykle w małych grupkach, potajemnie, w przebraniu lub z pomocą magii przenikając do świątyni, będącej celem napadu. Znalazszy się w środku, grabią skarby, kradną święte relikwie i zdobywają wszystkie tajemnice, które posiadli tutejsi kapłani. Jeśli wszystko idzie dobrze, wymykają się bezszelestnie, potajemnie jednak wywalczą sobie drogę na zewnątrz. Doskonale zdają sobie sprawę, że karą za okradanie świątyni jest zwykle śmierć, nie wahają się więc dobrać mieczy, jeździć rusza za nimi pościg.

Tego typu osobnicy szybko podchwytyją nowinki o wielkich bogactwach i mrocznych sekretach przybytków innych bogów i z zapalem sprawdzają wszystkie pogłoski o ukrytych i na poły zrujnowanych chramach z zamierzonych czasów. Poza tym napady na świątynie nie zdarzają się na tyle często, by nie mieli czasu na przyzywanie innych przygód, co zresztą czynią z błogosławieństwem swego patrona. Ostatecznie, penetrując łupczynt, ćwiczą umiejętności, które przydadzą się w czasie misji specjalnej – na przykład, podczas odbijania łupów wojennych, które kapłani św. Cuthberta ściągają właśnie do świątyni, by tam bezpiecznie je ukryć.

Wyznawcy innych bogów uważają rabusiów świątyni za bluźnierców, nic więc dziwnego, że ci podają się zwykle za kogoś innego – zwyczajnych łotrzyków i bandytów czy wręcz kapłanów Olidammary. I, oczywiście, również właśnie bardowie oraz łotrzykowie posiadają zdolności niezbędne w fachu świątynnego rabusia, bo autentyczny kapłan – nawet Śmiejącego się Łotrzyka – nie zgodzi się zwykle poradzić sobie z zamkiem lub pułapką tak sprawnie, jak trzeba. Bohaterowie mogą napotkać tych osobników będących pod kontrolą MP, gdy ci uciekają z miejsca po zuchwałym skoku lub planują właśnie kolejną akcję.

Kość Wytrzymałości: k6.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać świątynnym rabusiem.

Charakter: Dowolny chaotyczny.

Bazowa premia do ataku: +5.

Umiejętności: Otwieranie zamków 4 rangi, Przeszukiwanie 8, Unieszkodliwianie mechanizmów 8.

Specjalne: Bohater winien wyznawać Olidammara i w szeregu rabusiów świątyni wprowadzić go musi przynajmniej trzech członków tej klasy prestiżowej.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe świątynnego rabusia (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Ciche poruszanie (Z), Nasłuchiwanie (Rzt), Otwieranie zamków (Zr), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Stosowanie liny (Rz), Stosowanie magicznych urządzeń (Cha), Szacowanie (Int), Ukrywanie (Zr), Unieszkodliwianie mechanizmów (Int), Upadanie (Zr), Wspinaczka (S), Zauważanie (Zr). Opis tych umiejętności znajdziesz w rozdziale Podręcznika Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe świątynnego rabusia.

Biegłość w broni i pancerzu: Świątynny rabuś Olidammary biegle posługuje się każdą bronią prostą oraz rapierem. Ponadto umie także używać lekkich i średnich pancerzy.

Pułapki: Na 1. poziomie świątynny rabuś Olidammary zyskuje zdolność pułapki (patrz: „Łotrzyk” w rozdziale 3 Podręcznika Gracza), jeśli jeszcze jej nie posiada.

Czary: Poczynając od 1. poziomu, rabuś zyskuje zdolność rzucania niewielkiej liczby zaklęć objawień. W tym jednak celu musi mieć Roztropność wartości 10 plus poziom czaru. ST rzutu obronnego na jego zaklęcia wynosi 10 + poziom czaru + jego modyfikator z Roztropności. Jeśli świątynny rabuś Olidammary otrzymuje 0 czarów danego poziomu, na przykład 0 czarów 1-poziomowych na 1. poziomie tej klasy, uzyskuje wyłącznie czary premiowe, wynikające z wartości Roztropności.

Podobnie jak kapłan, świątynny rabuś Olidammary może każdego dnia rzucić dodatkowo jeden czar domenowy. Bohater, który zostaje członkiem tej klasy prestiżowej, wybiera dwie z trzech domen, nad którymi opiekę roztacza Olidammara (chaos,



oszustwo i szczęście). Na każdym poziomie czarów zyskuje dostęp do dwóch zaklęć domenowych i może przygotować każdego dnia jeden z nich.

Świątynny rabuś Olidammary musi każdej nocy poświęcić godzinę na kontemplację i ciche modły do swego patrona, by odzyskać dzienny przydział czarów. Czas spędzony na odpoczynku nie wpływa na jego zdolność przygotowywania czarów.

W przeciwieństwie do kapłanów, rabusie świątynni nie przesyłają energii, która mogłaby karcić lub odganiać nieumarłych, oraz nie mogą spontanicznie rzucać ani leczenia, ani zadawania ran. Nie zyskują również żadnych korzyści ze swoich domen.

Ukradkowy atak: Na 2. poziomie świątynny rabuś Olidammary zyskuje zdolność wyprawdania ataku ukradkowego (patrz: „Łotrzyk” w rozdziale 3 Podręcznika Gracza), jeśli jeszcze jej nie posiada. Początkowo zadaje podczas takiego ataku +1k6 dodatkowych obrażeń – premia ta wzrasta o +1k6 co 3 poziomy tej klasy. Jeśli postać posiada już zdolność ataków ukradkowych, premie się kumulują.

Nieświadomy unik (zw): Na 3. poziomie świątynny rabuś Olidammary zyskuje zdolność nieświadomego uniku (patrz: „Łotrzyk” w rozdziale 3 Podręcznika Gracza), jeśli jeszcze jej nie posiada. Dodatkowe korzy-

TABELA 1-9: ŚWIĄTYNNY RABUŚ OLIDAMMARY

Poziom	Bazowa premia — Rzut obronny na —		Czary na dzień*						
	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wolę	Specjalne	1	2	3	4
1.	+0	+0	+2	+2	Pułapki	0+1	—	—	—
2.	+1	+0	+3	+3	Ukradkowy atak +1k6	1+1	—	—	—
3.	+2	+1	+3	+3	Nieświadomy unik (premia ze Zr do KP)	1+1	0+1	—	—
4.	+3	+1	+4	+4	Premia do rzutów obronnych +1	1+1	1+1	—	—
5.	+3	+1	+4	+4	Ukradkowy atak +2k6	1+1	1+1	0+1	—
6.	+4	+2	+5	+5	Nieświadomy unik (nie można go flankować)	1+1	1+1	1+1	—
7.	+5	+2	+5	+5	Premia do rzutów obronnych +2	2+1	1+1	1+1	0+1
8.	+6	+2	+6	+6	Ukradkowy atak +3k6	2+1	1+1	1+1	1+1
9.	+6	+3	+6	+6	Nieświadomy unik (+1 .przeciw pułapkom)	2+1	2+1	1+1	1+1
10.	+7	+3	+7	+7	Premia do rzutów obronnych +3	2+1	2+1	2+1	1+1

*W dodatku do standardowej liczby czarów na dzień z poziomów od 1. do 4., świątynny rabuś otrzymuje również na każdym poziomie czarów zaklęcie domenowe – w tabeli reprezentuje to oznaczenie +1. Nie wliczają się one do czarów premiowych wynikających z wysokiej Roztropności.



ści płynące z tej zdolności otrzymuje wraz z przyrostem poziomów w tej klasie prestiżowej (patrz: Tabela 1-9). Jeśli posiada nieświadomy unik z racji innej klasy lub klas, poziomy w nich kumulują się z poziomem świątynnego rabusia na potrzeby określenia korzyści wynikających z tej mocy. Rozwój tej zdolności następuje jednak zgodnie z pierwotnie używanym schematem. Jeśli, na przykład, świątynny rabuś jest łotrzykiem, ustalając efekt działania nieświadomego uniku, należy dodać do siebie poziomy tych klas, a efekt sprawdzić w Tabeli 3-10: Łotrzyk w Podręczniku Gracza.

Premia do rzutów obronnych: Drobną cząstką szczęścia Olidammary sphywa i na świątynnego rabusia. Ma ona postać premii ze szczęścia do wszystkich rzutów obronnych. Wzrastają one od +1 na poziomie 4., przez +2 na poziomie 7. do +3 na 9.

Lista czarów świątynnego rabusia

Świątynny rabuś wybiera czary z poniższej listy.

1. poziom – akcja losowa, leczenie lekkich ran, niewidzialność dla nieumarłych, ochrona przed dobrem, ochrona przed prawem, ochrona przed złem, pajęcza wspinaczka, schronienie, tarcza entropii, tarcza wiary, usunięcie strachu, wykrycie chaosu, wykrycie dobra, wykrycie prawa, wykrycie sekretnych drzwi, wykrycie zła, wytrzymałość żywiołowa, zaciemniająca mgła, zadawanie lekkich ran.

2. poziom – chmura mgły, ciemność, kocia gracia, kołatka, leczenie średnich ran, milczenie, mniejsze odnowienie, niewykrywalny charakter, odporność żywiołowa, opóźnienie trucizny, przepowiednia, widzenie w ciemności, wprowadzenie w błąd, wstrzymanie osoby, zadawanie średnich ran.

3. poziom – leczenie poważnych ran, magiczny krąg przeciw dobru, magiczny krąg przeciw prawu, magiczny krąg przeciw złu, magiczny ornat, ochrona przed negatywną energią, ochrona przed żywiołami, rozproszenie magii, ślepotą/głuchota, usunięcie kłatwy, zadawanie poważnych ran, zlokalizowanie obiektu.

4. poziom – leczenie krytycznych ran, neutralizacja trucizny, niepodatność na czar, odnowienie, stąpanie w powietrzu, swoboda ruchu, zadawanie krytycznych ran.

WIRTUOZ

Ryk tłumu, aplauz widzów, deszcz podarunków od urzeczonych wielbicieli – czy ktoś chciałby zamienić takiego na spanie po lasach czy tułaczkę po cuchnących lochach? Wirtuoz innym zostawia błędzenie po ciemnych korytarzach i łamanie głowy nad trudną do rozwiązania, śmiertelną pułapką. Jego miejsce jest na scenie wśród rozentuzjasmowanych fanów. Na szczęście scena staje się każde miejsce, w którym się znajdzie – a ponieważ w pobliżu jest ktoś, na kim można zrobić wrażenie wirtuoz pozostaje w centrum uwagi.

Typowy wirtuoz jest otwarty, charyzmatyczny i przyjacielski. Uwielbia towarzystwo innych, a ujmującym sposobem bycia szybko zjednuje sobie przyjaciół. Oczywiście, można nazywać go kapryśnym egoistą – coś z tego skoro wszyscy dobrze czują się w jego towarzystwie?

Większość wirtuozów to muzycy, zdarzają się jednak doskonali tancerze lub aktorzy czy specjaliści od bardziej niezwykłych i mniej znanych form sztuki scenicznej, jak żonglerka czy iluzjonizm.

Osoby występujące na „scenie” zawsze są w drodze wirtuoz wędruje zatem gdzie mu się podoba, przeżyjąc po drodze tyle przygód, ile tylko zamarzy. A że łatwo zdobywa wielbicieli, zwykle nikt nie podejrzewa, że w miejscu, które odwiedza, może prowadzić również jakąś zakazaną działalność.

Członkami tej klasy prestiżowej zostają zwykle barwicieli – choć na wirtuozów nadają się też łotrzykowie, iluzjoniści i wieloklasowe połączenia tychże. Barwicieli koncentrują się zwykle na muzyce lub aktorstwie, iluzjoniści wyciągają króliki z kapeluszy, a łotrzykowie szkolą się na tancerzy, akrobatów lub opanowują sztukę karciane. Przedstawiciele innych klas nie mają zwykłej osobowości dość wybujałej, by zostać wirtuozem, realizują się w zupełnie inny sposób.

Kość Wytrzymałości: k6.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać wirtuozem.

Umiejętności: Dyplomacja lub Zastraszanie rangi. Występy ranga 10.

Czary: Umiejętność rzucania 0-poziomowych czarów tajemniczeń (sztuczek).

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe wirtuozów (i atrybut kluczowy każdej z nich) to: Błefowanie (Cha), Czarostwo (I), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Przebiegłość (Cha), Równowaga (Zr), Rzemiesło (Rzt), Skakanie (Zr), Występy (Cha), Wyzwalanie się (Zastraszanie (Rzt), Zbieranie informacji (Cha). Opisy umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 Podręcznika Gracza.

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

TABELA 1-10: WIRTUOZ

Poziom	Bazowa premia		— Rzut obrony na —			Specjalne	Czary na dzień
	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wolę			
1.	+0	+0	+0	+2		Muzyka bardów, mistrzowski popis (pieśń ocalenia)	obecna klasa +1
2.	+1	+0	+0	+3			obecna klasa +1
3.	+1	+1	+1	+3		Mistrzowski popis (potwarz)	obecna klasa +1
4.	+2	+1	+1	+4		Mistrzowski popis (drażniąca melodia)	obecna klasa +1
5.	+2	+1	+1	+4		Mistrzowski popis (ostra nuta)	obecna klasa +1
6.	+3	+2	+2	+5		Mistrzowski popis (zniewalająca melodia)	obecna klasa +1
7.	+3	+2	+2	+5		Mistrzowski popis (bezczelna potwarz)	obecna klasa +1
8.	+4	+2	+2	+6		Mistrzowski popis (magiczna melodia)	obecna klasa +1
9.	+4	+3	+3	+6		Mistrzowski popis (pieśń gniewu)	obecna klasa +1
10.	+5	+3	+3	+7		Mistrzowski popis (hymn prawdy)	obecna klasa +1

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe wirtuoza.

Biegłość w broni i pancerzu:

Wirtuoz nie otrzymuje żadnych nowych biegłości w broni i pancerzu.

Czary na dzień/ znane czary:

Wirtuoz często posługuje się magią, by ulepszyć swój występ, musi więc zgłębiać sekrety sztuk magicznych. Dlatego co każdy poziom w tej klasie prestiżowej zyskuje zaklęcia tak, jakby awansował na kolejny poziom klasy rzucającej czary, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów, nowe zdolności chowańca i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater, zanim został wirtuozem, 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”.

Muzyka bardów: Na 1. poziomie wirtuoz otrzymuje zdolność muzyka bardów, jeśli jeszcze jej nie posiada. Zyskuje dzięki temu natychmiastowy dostęp do efektów muzyki bardów (kontrpieśni, fascynacji, podniesienia

kompetencji, inspirowania odwagi, podniesienia pozycji i sugestii), jeśli posiada odpowiednią rangę w Występach (patrz: „Bard” w rozdziale 3 Podręcznika Gracza). Kontrpieśń wymaga śpiewu, gry na instrumencie lub recytacji – pozostałe można wykorzystywać za pośrednictwem występów dowolnego rodzaju. Wszystkie efekty muzyki bardów, poza sugestią, wymagają wydatkowania jednego dziennego użycia zdolności muzyka bardów lub mistrzowskiego popisu (patrz dalej). Sugestia nie liczy się jako ich użycie, ofiara musi być jednak najpierw zafascynowana.

Mistrzowski popis: Porywający monolog lub cudowna muzyka wirtuoza potrafi wywołać efekt daleko potężniejszy nawet od muzyki bardów. Mistrzowskiego popisu użyć można raz dziennie na poziomie tej klasy prestiżowej.

Na potrzeby ustalenia tej liczby poziomów wirtuoza kumulują się z ewentualnymi poziomami barda. Wiele efektów mistrzowskiego popisu wymaga poświęcenia więcej niż jednego użycia tej zdolności dziennie. Choć wiele nazw odnosi się do terminologii muzycznej, wirtuoz ma znacznie większą swobodę – aktor, na przykład, może wygłosić „monolog ocalenia”, zamiast śpiewać pieśń.

Podobnie jak w przypadku muzyki bardów, bohater może walczyć w czasie wykonywania mistrzowskiego popisu, podczas używania tej zdolności nie wolno mu jednak rzucać czarów ani aktywować magicznych przedmiotów, czy to przez ukończenie zaklęcia, czy wypowiadając słowo rozkazu. Jeśli popis zmusza ofiarę do wykonania rzutu obronnego na Wolę, jedyną akcją, jaką wirtuoz może wykonać w tej samej rundzie, jest 1,5-metrowy krok.



Pieśń ocalenia (zn): 1-poziomowy wirtuoz posiadający przynajmniej rangę 11 w Występach może utrzymać przy życiu nieprzytomnego towarzysza. Dopóki wykonuje pieśń, sprzymierzeniec nie musi przeprowadzać testów stabilizacji. Oczywiście, skoro ich nie wykonuje, nie stabilizuje się, choć nie traci też punktów wytrzymałości. Pieśń ocalenia trwa 5 minut lub póki bohater jej nie przerwie, zależnie od tego, co nastąpi wcześniej. Jest zdolnością nadnaturalną.

Potwarz (zn): Wirtuoz 3. poziomu posiadający przynajmniej rangę 13 w Występach potrafi mistrzowsko pomawiać innych i bez trudu przedstawić jakąś osobę lub grupę (klasę, rasę, nację i tak dalej) w najgorszym możliwym świetle. Każda osoba na widowni musi wykonać rzut obronny na Wole o ST równej wynikowi testu Występów wirtuoza. Sukces neguje efekty potwarzy, porażka zaś sprawia, że nastawienie słuchacza do szkalowanych zmienia się o jedną kategorię – z przyjaznego na obojętne, z obojętne na nieprzyjemne i z nieprzyjemnego na wrogie (patrz: Tabela 5-4: „Wpływanie na nastawienie bohaterów niezależnych” w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*). Ponadto, każda istota, na którą działa potwarz, otrzymuje premię z morale +2 do wszystkich spornych testów społecznych przeciwko szkalowanym. Potwarz pozostaje w pamięci słuchaczy przez 24 godziny na dzienne użycie mistrzowskiego popisu, wykorzystane podczas jej wykonywania. Na przykład, bard 7. poziomu/wirtuoz 3. poziomu może poświęcić siedem dziennych użyć mistrzowskiego popisu, by podsyć niechęć do duergarów. Wszyscy, którzy go słuchali i którym nie powiódł się rzut obronny na Wole, pozostają pod wpływem potwarzy przez tydzień, a bohater może skorzystać z mistrzowskiego popisu jeszcze trzy razy tego dnia. Potwarz to oparta na języku zdolność nadnaturalna wpływająca na umysł.

Drażniąca melodia (zn): Posiadający przynajmniej rangę 14 w Występach wirtuoz 4. poziomu może przeciwdziałać rzucaniu czarów – każda postać, która usiłuje posłużyć się zaklęciem podczas wykonywania *drażniącej melodii*, musi przeprowadzić test Koncentracji (ST 15 + poziom czaru). Sukces pozwala na normalne czarowanie, porażka zaś oznacza, że zaklęcie przepadło. *Drażniąca melodia* wymaga trzech dziennych zastosowań mistrzowskiego popisu i jest nadnaturalną zdolnością dźwiękową.

Ostra nuta (zc): Posiadający przynajmniej rangę 15 w Występach wirtuoz 5. poziomu może zagrać nutę tak ostrą, że nabiera od niej ostrości wszelka broń tnąca i kłująca w promieniu 3 metrów. Oreż zachowuje się, jakby zaklinacz 6. poziomu rzucił nań czar *ostra krawędź*, z tą jednak różnicą, że efekt utrzymuje się tylko przez 10 minut. *Ostra nuta* wymaga trzech dziennych zastosowań mistrzowskiego popisu i jest czaropodobną zdolnością transmutacyjną.

Zniewalająca melodia (zc): Posiadający przynajmniej rangę 16 w Występach wirtuoz 6. poziomu potrafi *zdominować* osobę, którą *zafascynował*. Zdolność ta działa jak czar *dominacja nad osobą*,

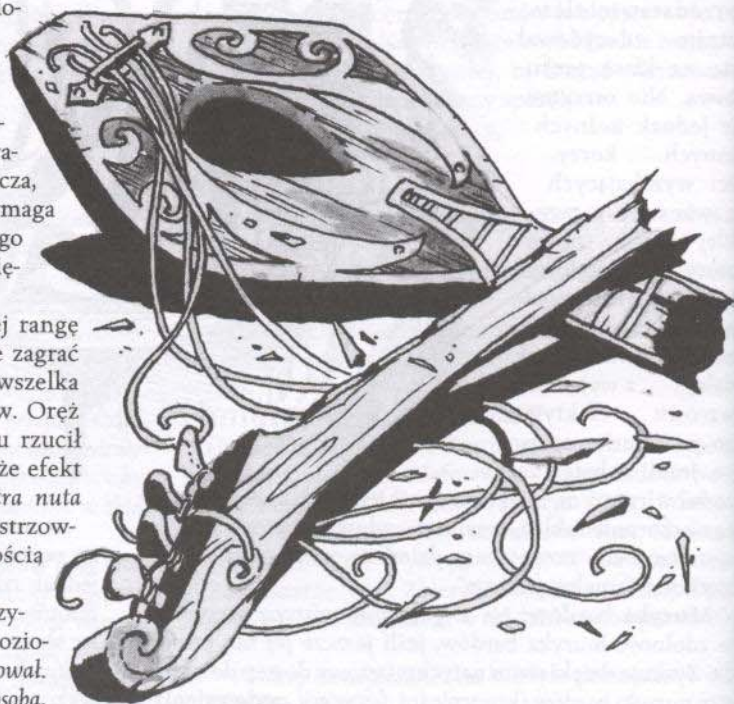
rzucony przez zaklinacza 9. poziomu. Ofiara może wykonać rzut obronny na Wole (ST 15 + modyfikator z Charyzmy wirtuoza) – udany neguje efekt. Zniewalająca melodia wymaga dwóch dziennych zastosowań mistrzowskiego popisu i jest czaropodobną, wpływającą na umysł opartą na języku zdolnością uroku.

Bezczelna potwarz (zn): Posiadający przynajmniej rangę 17 w Występach wirtuoz 7. poziomu potrafi doprowadzić publiczność do wywołanego zohydzeniem szału. *Bezczelna potwarz* działa jak potwarz, z tą tylko różnicą, że nastawienie widowni zmienia się o dwa stopnie (na przykład, obojętne przechodzi we wrogie), a każdy, kto jej wysłuchał, otrzymuje premię z morale +4 do spornych testów społecznych z szykanowanymi. Jest to oparta na języku zdolność nadnaturalna wpływająca na umysł.

Magiczna melodia (zn): Posiadający przynajmniej rangę 18 w Występach wirtuoz 8. poziomu może wzmoocnić rzucających zaklęcia sojuszników, zwiększając ich poziom czarującego o +1 na potrzeby efektów czarów i wykonywanych przeciwko nim rzutów obronnych. Efekt utrzymuje się, dopóki wirtuoz gra, i wymaga dwóch dziennych zastosowań mistrzowskiego popisu na każdą minutę. Jest to zdolność nadnaturalna.

Pieśń gniewu (zn): Posiadający przynajmniej rangę 19 w Występach wirtuoz 9. poziomu umie wzbudzić gniew w sojusznikach. Zdolność ta działa jak szal barbarzyńcy i wpływa na wszystkich poddających się jej dobrowolnie towarzyszy wirtuoza w promieniu 6 metrów. Trwa, dopóki wirtuoz nie przerwie pieśni. Zdolność ta wymaga trzech dziennych zastosowań mistrzowskiego popisu na rundę jej wykorzystywania i jest wpływającą na umysł zdolnością nadnaturalną.

Hymn prawdy (zc): Posiadający przynajmniej rangę 20 w Występach wirtuoz 10. poziomu potrafi ukazać rzecz



takimi, jakimi są prawdę. Wszyscy, którzy słyszą hymn prawdy, zostają objęci efektem analogicznym do czaru *prawdziwe widzenie* rzuconego przez zaklinacza 17. poziomu. Utrzymuje się on przez cały czas występu i wymaga poświęcenia dwóch dziennych zastosowań mistrzowskiego popisu na rundę. Hymn prawdy jest czaropodobną zdolnością wieszczenia.

ZŁODZIEI AKROBATA

Do gildii złodziei – jak każdego dużego cechu – należą specjaliści z bardzo różnych dziedzin: kieszonkowcy, włamywacze, oszuści, a nawet rozbójnicy. Żaden z nich nie cieszy się jednak takim prestiżem, jak złodziej akrobata, znakomity włamywacz wysokiej klasy, słynny z zapierających dech w piersiach eskapad po szczytach dachów.

Złodziej akrobata potrafi dotrzeć w miejsca, do których nikt inny dostać się nie może. Jeśli każde wejście do budynku cechu złotników jest pilnie strzeżone, przedstawiciel tej klasy przeskoczy na dach z najwyższego piętra pobliskiej gospody, zaczepi hak o najbliższą wieżyczkę, po dowiązanej do niego linie zsunie się na wysokość okna, a tam szybko sforsuje zamek. A jeśli, gdy zbierze już łupy, ktoś zablokuje mu drogę ucieczki, wykorzysta swą zwinność, by uniknąć zranienia.

Większość złodziei akrobatów zaczyna jako łotrzykowie i mozolnie wspinają się po szczeblach kariery w gildii. Często jednak umiejętności gimnastyczne tej klasy prestiżowej przyciągają w jej szeregi również przedstawicieli innych profesji, w szczególności iluzjonistów i barbarzyńców.

Drużyny poszukiwaczy przygód spotykają zwykle niezależnych złodziei akrobatów wprost na scenie zbrodni. Zdarza się jednak, że reprezentant tego zawodu zatrudni śmiałków do pomocy w szczególnie trudnym skoku lub do odwracania uwagi od jego poczyną.

Kość Wytrzymałości: k6.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać złodziejem akrobatą.

Charakter: Dowolny nie-praworządny.

Umiejętności: Równowaga ranga 8, Skakanie ranga 8, Upadanie ranga 8.

Specjalne: Bohater musi posiadać zdolność uchylania i cieszyć się prestiżem w lokalnej gildii złodziei.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe złodzieja akrobata (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Ciche poruszanie (Zr), Otwieranie zamków (Zr), Półsłówka (Rzt), Przeszukiwanie (Int), Równowaga (Zr), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Stosowanie liny (Rzt), Szacowanie (Int), Ukrywanie (Zr), Unieszkodliwianie mechanizmów (Int), Upadanie (Zr), Wspinaczka (S), Występy (Cha), Wyzwalanie się (Zr). Opis tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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



TABELA 1-11: ŻŁODZIEJ AKROBATA

Poziom	Bazowa premia		Rzut obronny na			Specjalne
	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wolę		
1.	+0	0	+2	0	0	Sprężynka, swobodny skok
2.	+1	0	+3	0	0	Poprawione przewracanie, zmysł równowagi
3.	+2	+1	+3	+1	+1	Poprawione uchylanie, powolny upadek (6 m)
4.	+3	+1	+4	+1	+1	Premia do walki defensywnej, ukradkowy atak +1k6
5.	+3	+1	+4	+1	+1	Akrobatyczna szarża, szybkie wspinanie
6.	+4	+2	+5	+2	+2	Obrona w parterze, powolny upadek (9 m)
7.	+5	+2	+5	+2	+2	Rzut ochronny
8.	+6	+2	+6	+2	+2	Wszędzie wlezie
9.	+6	+3	+6	+3	+3	Powolny upadek (12 m), ukradkowy atak +2k6
10.	+7	+3	+7	+3	+3	Wszędzie walczy

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe złodzieja akrobata.

Biegłość w broni i pancerzu: Złodziej akrobata biele postępuje się wszelką bronią prostą. Wyjawszy ataki ukradkowe, nie może korzystać z właściwości klasowych, jeśli nosi pancerz cięższy od lekkiego.

Sprężynka (zw): Złodziej akrobata potrafi podnieść się w akcji darmowej.

Swobodny skok (zw): Wzrost złodzieja akrobata nie ogranicza dystansu, na jaki może skoczyć (wzwyż i w dal).

Poprawione przewracanie: Na 2. poziomie złodziej akrobata otrzymuje atut premiowy Poprawione przewracanie, nawet jeśli nie posiada wymaganego atutu Wyszczególnienie.

Zmysł równowagi (zw): Począwszy od 2. poziomu, bohater z łatwością balansuje na niepewnych powierzchniach. Udany test Równowagi (ST znajdziesz w opisie umiejętności Równowaga w rozdziale 4 Podręcznika Gracza) pozwala mu poruszać się po takiej powierzchni z pełną szybkością, a nie z jej połową.

Poprawione uchylanie (zw): Na 3. poziomie bohater otrzymuje zdolność poprawionego uchylania (patrz: „Łotrzyk” w rozdziale 3 Podręcznika Gracza), jeśli jeszcze jej nie posiada.

Powolny upadek (zw): Na 3. poziomie złodziej akrobata otrzymuje zdolność powolnego upadku (patrz: „Mnich” w rozdziale 3 Podręcznika Gracza). Początkowo odnosi obrażenia, jakby każda wysokość, z której spada, była o 6 metrów mniejsza – dystans, dla którego obrażenia ignoruje, wzrasta jednak o 3 metry na trzy poziomy w tej klasie prestiżowej. Jeśli bohater posiada tę zdolność z racji poprzedniej klasy, dystans się nie kumulują.

Premia do walki defensywnej: W walce złodziej akrobata 4. i wyższego poziomu wciąż wiruje i przemieszcza się, przez co znacznie trudniej go trafić. Jeśli posiada rangę 5 lub więcej w Upadaniu, to walcząc defensywnie, otrzymuje premię unikową +4 do KP, zamiast zwykłych +2 lub +3. Gdy zaś wykonuje standardową akcję całkowitej obrony, otrzymuje premię unikową +8 do KP, a nie +4 lub +6 (w tym przypadku również wymagana jest co najmniej ranga 5 w Upadaniu).

Ukradkowy atak: Na 4. poziomie złodziej akrobata zyskuje zdolność wyprowadzania ataku ukradkowego (patrz: „Łotrzyk” w rozdziale 3 Podręcznika Gracza), jeśli jeszcze jej nie posiada. Początkowo zadaje podczas

takiego ataku +1k6 dodatkowych obrażeń – premia wzrasta do +2k6 na 9. poziomie. Jeśli posiada już zdolność ataków ukradkowych z racji innej klasy, premia się kumulują.

Akrobatyczna szarża: Poruszając się w linii prostej w kierunku wroga odległego o przynajmniej 3 metry i wykonując w tym czasie serię salt oraz przewrotów złodziej akrobata przynajmniej 5. poziomu może wykonać nietypową szarżę. Otrzymuje wówczas standardową premię +2 do testu ataku i podlega karze -2 do KP. Akrobatyczna szarża wymaga jednakże testu Upadania (ST 20) – jeśli się powiedzie, a złodziej akrobata trafi nieprzyjaciela, zadaje dodatkowe obrażenia wynikające z ataku ukradkowego. Porażka oznacza, że szarża ma normalny efekt i do obrażeń nie dolicza się premii z ataku ukradkowego.

Szybkie wspinanie (zw): Począwszy od 5. poziomu złodziej akrobata staje się prawdziwym mistrzem wspinaczki. Udany test Wspinaczki (w sytuacji, która takiego testu wymaga) oznacza, że może poruszać się z pełną szybkością, a nie z jej połową. Szybkie wspinanie należy traktować jak nietypową akcję całorundową.

Obrona w parterze: Złodziej akrobata 6. poziomu przywykł już do ciągłego toczenia się i wirowania na ziemi. Atakujący leżącego przedstawiciela tej klasy prestiżowej przeciwnik nie otrzymuje więc premii, którą zyskałby normalnie.

Rzut ochronny: Na 7. poziomie bohater otrzymuje zdolność rzutu ochronnego (patrz: „Łotrzyk” w rozdziale 3 Podręcznika Gracza), jeśli jeszcze jej nie posiada.

Wszędzie wlezie (zw): Począwszy od 8. poziomu złodziej akrobata może poruszać się normalnie na powierzchniach lub gdy się wspina. W obu przypadkach porusza się z normalną szybkością w kierunku akcji będącej odpowiednikiem ruchu. Jeśli chce, może nawet biec, choć wyłącznie po linii prostej. Może ponadto skorzystać z zasady 10 we wszystkich testach Równowagi i Wspinaczki pod warunkiem jednakże, że nie walczy wręcz.

Wszędzie walczy (zw): Złodziej akrobata 10. poziomu może normalnie walczyć nawet, gdy się wspina i próbuje zachować równowagę. Oznacza to, na przykład że może jednocześnie walczyć wręcz wspiąć się na pochyłą ścianę, by zyskać premię z racji wysokości. Chce się jednak wspiąć, musi mieć przynajmniej jedną wolną.

ROZDZIAŁ 2: ATUTY I UMIEJĘTNOŚCI

Rozdział otwierają dwie zupełnie nowe kategorie Rzemiosła – Rzemiosło (warzenie trucizn) i Rzemiosło (tworzenie pułapek). Dalej następuje część, w której szczegółowo opisano nowe zastosowania istniejących już umiejętności. Na końcu rozdziału zaś znajdziecie opis nowych autów, szczególnie przydatnych bardom i łotrzykom.

ELEMENTARZ TRUCICIELA

Ukradkiem zadana trucizna może powalić przeciwnika, nie zmuszając cię przy tym do długiej i żmudnej walki. W częstym wykorzystaniu toksyn celują skrytobójcy, jednak zarówno bardom, jak łotrzykom zdarza się zaryzykować użycie zabójczego wywaru. Jednak nie zawsze trucizna znajduje się pod ręką i nawet jeśli jej kupno jest legalne, ściaga zupełnie niepotrzebną uwagę. Zmusza to zatem osoby, które często się nią posługują, do preparowania jej samemu.

Uwarzenie trucizny z surowych składników wymaga cierpliwości i dokładności – niezbędną ku temu wiedzę zapewnia umiejętność Rzemiosła (warzenie trucizn). ST stworzenia zabójczych mikstur z materiałów opisanych w rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI* znajdują się w Tabeli 2-1, obok. Przygotowanie toksyny przy użyciu Rzemiosła (warzenia trucizn) opiera się na tych samych zasadach jak tworzenie przedmiotów przy użyciu Rzemiosła, opisane w *Podręczniku Gracza*, z następującymi różnicami.

1. Koszt materiału może być bardzo różny, zależnie od tego, czy bohater ma dostęp do składnika aktywnego, czyli jadu lub rośliny, z którego bierze się trucizna. Jeśli truciciel czerpie bezpośrednio ze źródła, koszt materiałów równy jest 1/6 ceny trucizny, a nie 1/3. W przeciwnym przypadku komponenty kosztują przynajmniej 1/3 ceny rynkowej gotowego dekoktu – oczywiście, jeśli trującą substancję w ogóle można kupić.

2. Do stwierdzenia, ile trucizny udało ci się wytworzyć w ciągu tygodnia, wykonuje się po jego upływie test Rzemiosła (warzenie trucizn). Jeśli jest udany, jego wynik należy pomnożyć przez ST testu – oznacza to, że uwarzono jad o takiej właśnie wartości w sz. Gdy liczba sz przekroczy rynkową cenę jednej dawki, to znak, że masz już dość mikstury na ową jedną dawkę (czasem zdarza się też wytworzyć więcej niż jedną dawkę w ciągu tygodnia, zależnie od wyniku rzutu i rynkowej ceny jadu). Jeśli test się nie powiódł, w tym tygodniu nie zrobiłeś postępu. A wynik mniejszy o 5 lub więcej od ST oznacza, że zmarnowałeś połowę surowców i musisz je dokupić.

ROBIMY PUŁAPKĘ

Pułapki to odwieczny składnik arsenału MP, ale również gracze, sprytnie posługując się Rzemiosłem (tworzenie

pułapek), mogą za ich pomocą zwiększyć obronność swej twierdzy lub kryjówek. MP ma również prawo skorzystać z opisanych dalej zasady, by obmyślić pułapki, z którymi zmierzy się drużyna.

Opisane dalej kroki to wskazówki do samodzielnego konstruowania pułapek – gdy ich zastosowanie prowadzi do sprzeczności, uzupełnij je własnym poczuciem przyzwoitości. A jeśli poniższe reguły nie obejmują w pełni szczególnie interesującej pułapki, którą zamierzasz zbudować, użyj ich jako podstawy własnych pomysłów.

Krok 1: Wymyślamy pułapkę

Krok ten determinuje wszystkie późniejsze, jest więc bez wątpienia najważniejszy, a przy tym najprostszy. Decydujesz teraz po prostu, jaką pułapkę chcesz zbudować.

TABELA 2-1: ST RZEMIOSŁA (WARZENIE TRUCIZN)

Trucizna	Typ	ST uwarzenia	Cena rynkowa dawki
Arszenik	Spożycie, ST 13	15	120
Błękitny winnis	Rana, ST 14	15	120
Ekstrakt z czarnego lotosu	Kontakt, ST 20	35	4500*
Esencja cieni	Rana, ST 17	20	250
Jad czarnej żmii	Rana, ST 12	15	120
Jad dużego skorpiona	Rana, ST 18	20	200
Jad małej stonogi	Rana, ST 11	15	90
Jad ogromnej osy	Rana, ST 18	20	210
Jad średniego pająka	Rana, ST 14	15	150
Korzeń terinaw	Kontakt, ST 16	25	750
Krwiokorzeń	Rana, ST 12	15	100
Mech id	Spożycie, ST 14	15	125
Mgła szaleństwa	Wdychanie, ST 15	20	1500
Muchomor paskowy	Spożycie, ST 11	15	180
Nitarit	Kontakt, ST 13	20	650
Olej taggit	Spożycie, ST 15	15	90
Opary palonego othuru	Wdychanie, ST 18	25	2100
Ostrze śmierci	Rana, ST 20	25	1800
Papka z korzenia malyszu	Kontakt, ST 16	20	500
Proch licza	Spożycie, ST 17	20	250
Proszek mrocznego porywacza	Spożycie, ST 18	25	300
Proszek ungol	Wdychanie, ST 15	20	1000
Smocza żółć	Kontakt, ST 26	30	1500
Sok mózgowy gnilnego pełzacza	Kontakt, ST 13	15	200
Trucizna purpurowego robala	Rana, ST 24	20	700
Trucizna wywerna	Rana, ST 17	25	3000
Wywar z liścia sassone	Kontakt, ST 16	20	300
Zielonokrwisty olej	Rana, ST 13	15	100

* Poprawiona cena, zastępująca podaną w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*.

TABELA 2-2: PODSTAWOWY KOSZT I MODYFIKATORY SW PUŁAPEK MECHANICZNYCH

Cecha	Modyfikator podstawowego kosztu	Modyfikator SW
Mechanizm spustowy		
Miejscowy	—	—
Dystansowy (mechaniczny)	+1000 sz	—
Kontaktowy	—	—
Kontaktowy (dołączony)	-100 sz	—
Czasowy	+1000 sz	—
Mechanizm przeładowania		
Brak	-500 sz	—
Naprawa	-200 sz	—
Ręczny	—	—
Automatyczny	+500 sz (0, jeśli spust jest czasowy)	—
Sposób obejścia		
Zamek	+100 sz, +200 sz/+5 do ST Otwierania zamków powyżej 30	—
Ukryty przełącznik	+200 sz, +200 sz/+5 do ST Przeszukiwania powyżej 25	—
Ukryty zamek	+100 sz, +200 sz/+5 do ST Otwierania zamków powyżej 30, +200 /+5 do ST Przeszukiwania powyżej 25	—
ST Przeszukiwania		
15 lub mniej	-100 sz /-1 poniżej 20	-1
16-19	-100 sz /-1 poniżej 20	—
20	—	—
21-24	+200 sz /+1 powyżej 20	—
25-29	+200 sz /+1 powyżej 20	+1
30+	+200 sz /+1 powyżej 20	+2

Typy pułapek: Pułapki dzielą się na mechaniczne i magiczne. Te pierwsze to wszelkie wilcze doły, strzały, spadające głązy, komnaty wypełniające się wodą, wirujące ostrza i tak dalej – wszystko, co działa w oparciu o mechanizm. Pułapki magiczne mają dwie podkategorie – oparte na czarach i magicznych urządzeniach. Pierwsze to po prostu zaklęcia, które same z siebie działają jak pułapki, czyli choćby *ognista pułapka* czy *glif strzeżenia*. Jeśli pułapki oparte są na magicznych urządzeniach, aktywowane wywołują efekt magiczny niczym różdżki, berła, pierścienie i inne magiczne przedmioty. Zasady obliczania kosztów, SW i konstrukcji różnią się zależnie od tego, jaki typ pułapki wybrałeś.

Elementy pułapki: Opis wszystkich pułapek – magicznych i mechanicznych – składa się z następujących elementów: mechanizm spustowy, mechanizm przeładowania, ST Przeszukiwania, ST Unieszkodliwiania mechanizmów, premia do ataku (lub rzutów obronnych, bądź opóźnione działanie), obrażenia/efekt oraz Skala Wyzwania. Pewne elementy mogą być ważniejsze od innych, a w skład niektórych pułapek mogą również wchodzić pewne opcjonalne detale – trucizny czy sposoby obejścia.

Krok 2: Ustalamy mechanizm spustowy i przeładowania

Masz już ogólny pomysł na to, co pułapka miałaby robić – czas przejść do konkretów. Wybór, którego teraz dokonasz, może zaowocować zwiększeniem SW i kosztu pułapki, zgodnie z Tabelami 2-2 i 2-3. Pilnie notuj wszel-

ki wzrost tych parametrów – będziesz ich potrzebować w kroku 4.

Mechanizm spustowy

Mechanizm spustowy określa sposób uruchamiania pułapki – dalej szczegółowo opisano każdy typ takiego mechanizmu.

Miejscowy: Spust miejscowy uruchamia pułapkę, jeśli ktoś stanie na określonym polu – zamaskowany widok, na przykład, uruchamia się zwykle, gdy ktoś stał w stosownym miejscu. To najpospolitszy sposób aktywowania pułapek.

Dystansowy: Mechanizm dystansowy uruchamia pułapkę, gdy ktoś podejdzie doń na odpowiednią odległość. Od mechanizmu miejscowego różni się tym, wpadający w pułapkę nie musi stać w konkretnym miejscu – stąd istoty, które potrafią latać, mogą uruchomić pułapkę aktywowaną spustem dystansowym, uniemożliwiając jednak zależnej od miejscowego. Mechaniczne spusty dystansowe są niezwykle czułe na każdą zmianę w otoczeniu, stąd dają się zastosować właściwie wyłącznie w miejscach takich jak krypty, w których powietrze jest nieruchomo.

W pułapkach opartych na urządzeniach magicznych mechanizm dystansowy służy czarom. Możesz dobrowolnie zmniejszyć obszar jego działania, jeśli pułapka obejmowała mniejszy teren.

Niektóre pułapki oparte na urządzeniach magicznych posiadają specjalne spusty dystansowe, które aktywują się wyłącznie, gdy w pobliżu znajdzie się istota określonego typu. Do skonstruowania czegoś takiego wymaga-

TABELA 2-2 PODSTAWOWY KOSZT I MODYFIKATORY SW PUŁAPEK MECHANICZNYCH (CIĄG DALSZY)

Cecha	Modyfikator podstawowego kosztu	Modyfikator SW
ST Unieszkodliwiania mechanizmów		
15 lub mniej	-100 sz /-1 poniżej 20	-1
16-19	-100 sz /-1 poniżej 20	—
20	—	—
21-24	+200 sz /+1 powyżej 20	—
25-29	+200 sz /+1 powyżej 20	+1
30+	+200 sz /+1 powyżej 20	+2
Wilczy dół i podobne		
Rzut obronny na Refleks (ST 19 i mniej)	-100 sz /-1 poniżej 20	-1/-5 poniżej 20
Rzut obronny na Refleks (ST 20)	—	—
Rzut obronny na Refleks (ST 21+)	+300 sz/+1 powyżej 20	+1/+5 powyżej 20
Pułapki atakujące na dystans		
Premia do ataku +9 i mniej	-100 sz/-1 poniżej +10	-1/-5 poniżej +10
Premia do ataku +10	—	—
Premia do ataku +11 i więcej	+200 sz/+1 powyżej +10	+1/+5 powyżej +10
Potężne obrażenia	+100 sz/+1 do obrażeń (maks. +4)	—
Pułapki atakujące wręcz		
Premia do ataku +9 i mniej	-100 sz/-1 poniżej +10	-1/-5 poniżej +10
Premia do ataku +10	—	—
Premia do ataku +11 i więcej	+200 sz/+1 powyżej +10	+1/+5 powyżej +10
Potężne obrażenia	+100 sz/+1 do obrażeń (maks. +8)	—
Obrażenia/Efekt		
Przeciętne obrażenia	—	+1/7 punktów przeciętnych obrażeń*
Inne cechy		
Atak dotykowy	—	+1
Gazowa	—	—
Niechybna	+1000 sz	—
Opóźnione działanie (1 runda)	—	+3
Opóźnione działanie (2 rundy)	—	+2
Opóźnione działanie (3 rundy)	—	+1
Opóźnione działanie (4+ rund)	—	-1
Pale	—	+1
Trucizna	—	SW użytej trucizny**
Urządzenie alchemiczne	—	poziom czaru lub naśladowanego efektu
Wielokrotna	—	+1 (lub 0, jeśli jest niechybna)
Woda	—	+5
Koszt dodatkowy (dodawany do zmodyfikowanego kosztu podstawowego)		
Trucizna	koszt użytej trucizny† (x20 jeśli przeładowywana jest automatycznie)	
Urządzenie alchemiczne	koszt z Tabeli 7-9 w Podręczniku Gracza (x20, jeśli przeładowywana jest automatycznie)	

* Zaokrąglone do najbliższej wielokrotności 7 (w górę, jeśli wartość przeciętnych obrażeń przypada dokładnie pomiędzy dwoma wielokrotnościami 7). Na przykład, 2k8 obrażeń (przeciętne 9), zaokrągla się do 7, a 3k6 (przeciętnie 10,5) do 14.

** Patrz Tabela 2-4.

† Patrz Tabela 2-1.

jest dodatkowo użycie stosownego czaru (zwykle wieszczenia), dzięki któremu mechanizm spustowy rozróżniać będzie typy istot. Wykrycie *dobra* może więc służyć za dystansowy spust pułapki umieszczonej w ołtarzu złego boga, uruchamiając ją wyłącznie, gdy w przybytku znajduje się ktoś o dobrym charakterze.

Dźwiękowy: Taki magiczny mechanizm spustowy uruchamia pułapkę, gdy wykryje dźwięk. Działa jak ucho i posiada premię +15 do testów Nasłuchiwania. Pułapki uniknąć można zatem poruszając się cicho, roztaczając

magiczną ciszę czy posługując się innym efektem zabezpieczającym przed usłyszeniem. Skonstruowanie takiego mechanizmu spustowego wymaga wyposażenia pułapki w czar *jasnosłyszenie*.

Wzrokowy: Ten magiczny spust działa jak normalne oko, uruchamiając pułapkę, gdy coś „zobaczy”. Skonstruowanie takiego mechanizmu spustowego wymaga wyposażenia pułapki w jeden z wymienionych dalej czarów. Od jego rodzaju zależy zasięg wzroku i premia do Zauważania pułapki – co przedstawiono w tabeli.

TABELA 2-3: PODSTAWOWY KOSZT I MODYFIKATORY SW PUŁAPEK OPARTYCH NA URZĄDZENIU MAGICZNYM

Właściwość	Modyfikator kosztu surowców*	Modyfikator kosztu w PD**	Modyfikator SW
Najwyższy poziom czaru (jednorazowa)	50 sz × poziom czarującego × poziom czaru	4 PD × poziom czarującego × poziom czaru	Poziom czaru lub +1/7 przeciętnych obrażeń na rundę*
Najwyższy poziom czaru (przeładowanie automatyczne)	500 sz × poziom czarującego × poziom czaru	40 PD × poziom czarującego × poziom czaru	Poziom czaru lub +1/7 przeciętnych obrażeń na rundę*
Alarm	—	—	—
Inny efekt czaru (jednorazowy)	50 sz × poziom czarującego × poziom czaru	4 PD × poziom czarującego × poziom czaru	—
Inny efekt czaru (przeładowanie automatyczne)	500 sz × poziom czarującego × poziom czaru	40 PD × poziom czarującego × poziom czaru	—

Koszt dodatkowy (dodawany do kosztu surowców)

Komponenty materialne	Koszt użytych komponentów materialnych (×100 przy przeładowaniu automatycznym)
Koszt w PD	5 × koszty w PD (×100 przy przeładowaniu automatycznym)

*Zaokrąglone do najbliższej wielokrotności 7 (w górę, jeśli wartość przeciętnych obrażeń przypada dokładnie pomiędzy dwoma wielokrotnościami 7). Na przykład, 2k8 obrażeń (przeciętne 9), zaokrąglą się do 7, a 3k6 (przeciętne 10,5) do 14.

** To właściwe wartości. Liczby podane w "Tworzeniu magicznych pułapek", w rozdziale 4 Przewodnika MISTRZA PODZIEMIA, są błędne.

Czar	Zasięg wzroku	Premia do Zauważania
Jasnowidzenie	Jedno wybrane miejsce	+15
Prawdziwe widzenie	Pole widzenia (zasięg 36 metrów)	+30
Tajemne oko	Pole widzenia (nieskończony zasięg)	+20

Jeśli chcesz, by pułapka „widziała” w ciemnościach, musisz zdecydować się na opcję *prawdziwego widzenia* lub wyposażyć ją jeszcze w *widzenie w ciemnościach* (w tym ostatnim przypadku pole widzenia pułapki w ciemności sięga promienia 18 metrów). Jeżeli czar, który zastosowałeś, da się oszukać niewidzialnością, przebraniem czy iluzją, w ten sam sposób będzie można ominąć pułapkę.

Kontaktowy: Spust kontaktowy uruchamia pułapkę, gdy się jej dotknie. Ogólnie rzecz biorąc, jest on najprostszym do skonstruowania. Można podłączyć go do elementu mechanizmu, która zadaje obrażenia (na przykład, do wyskakującej z zamka igły) – choć nie jest to konieczne. Skonstruowanie takiego mechanizmu spustowego wymaga wyposażenia pułapki w zakłęcia *alarm* i zwykle wiąże się z ograniczeniem obszaru jego działania do samego punktu kontaktowego.

Czasowy: Ten mechanizm spustowy uruchamia pułapkę w określonych odstępach czasu. Przykładem będzie tu zastrzone wahadło, które co 4 rundy przecina korytarz.

Uruchamiana czarem: Ten typ spustu mają wszystkie pułapki oparte na zakłęciu. Dokładny opis warunków ich aktywacji znajdziesz przy opisie stosownego zakłęcia w *Podręczniku Gracza*.

Mechanizm przeładowania

Mechanizm przeładowania to zespół czynników, które sprawiają, że pułapkę można znowu uruchomić. Tu opisano podstawowe typy tego urządzenia.

Brak przeładowania: Jedynym sposobem, by ponownie uruchomić pułapkę, jest zbudowanie jej od nowa.

Pułapki oparte na czarze nie mają mechanizmu przeładowania.

Naprawa: Przeładowanie pułapki wymaga jej naprawy.

Przeładowanie ręczne: Pułapka znów będzie działała, gdy ktoś ręcznie umieści pewne jej elementy na odpowiednich miejscach. To standardowy sposób przeładowania większości pułapek mechanicznych.

Przeładowanie automatyczne: Pułapka sama przeładowuje – czy to po określonym czasie, czy natychmiast. Pułapki wykorzystujące magiczne urządzenia (niezależnie od wyposażenia) są wyposażone w taki mechanizm przeładowania bez dodatkowego kosztu.

Sposób ominięcia (element opcjonalny)

Jeśli zamierzasz samemu przechodzić obok pułapki, warto zaplanować sposób jej omijania lub mechanizm, który chwilowo blokuje jej działanie. Stosuje się je zazwyczaj w pułapkach mechanicznych – magiczne zwykle same z siebie umożliwiają twórcom ich minieć. Podane dalej ST testów są minimalne, a ich zwiększenie odpowiednio podnosi koszt stworzenia pułapki, co pokazano w Tabeli 2-2.

Zamek: Pułapkę unieszkodliwia się zamkiem. Otworzenie go wymaga udanego testu Otwierania zamka (ST 30).

Ukryty przełącznik: Znalezienie ukrytego przełącznika wymaga udanego testu Przeszukiwania (ST 25).

Ukryty zamek: Ukryty zamek to kombinacja powyższych. Znalezienie go wymaga udanego testu Przeszukiwania (ST 25), a otworzenie – udanego testu Otwierania zamków (ST 30).

Krok 3: Dokonujemy obliczeń

Kiedy znasz już mechanizmy spustowe, przeładowania i ominięcia, możesz przystąpić do tworzenia samej pułapki. Potrzeba ci informacji o ST Przeszukiwania i Unieszkodliwiania mechanizmów oraz o teście ataku/rzucenia obronnym i obrażeniach/efekcie. Cały czas kontroluj koszt i SW – wiele z przedstawionych dalej czynników je zmienia.

TABELA 2-4: MODYFIKATORY SW PRZY RÓŻNYCH TRUCIZNACH

Truczyna	Modyfikator SW
Błękitny winnis	+1
Ekstrakt z czarnego lotosu	+8
Esencja cieni	+3
Jad czarnej zmii	+1
Jad dużego skorpiona	+3
Jad małej stonogi	+1
Jad ogromnej osy	+3
Jad średniego pająka	+2
Korzeń terinaw	+5
Krwikorzeń	+1
Mgła szaleństwa	+4
Nitarit	+4
Opary palonego othuru	+6
Ostrze śmierci	+5
Papka z korzenia malysy	+3
Proszek ungol	+3
Smocza żółć	+6
Sok mózgowy gnilnego pęzacza	+1
Truczyna purpurowego robala	+4
Truczyna wywerna	+5
Wywar z liścia sassone	+3
Zielonokrwisty olej	+1

ST Przeszukiwania i Unieszkodliwiania mechanizmów

W przypadku pułapki mechanicznej obydwie Skale Trudności ustala konstruktor. W pułapkach magicznych zależą one od poziomu najwyższego czaru, jakiego użyto.

Pułapka mechaniczna: Podstawowe ST dla obydwu testów wynoszą 20. Podniesienie lub obniżenie tej wartości zmienia koszt i SW, co pokazano w Tabeli 2-2

Pułapka magiczna: ST obydwu testów wynosi 25 + najwyższy poziom użytych czarów. Testy wykonywać może wyłącznie bohater ze zdolnością pułapki. Koszt ani SW pułapki nie zmienia się wraz z modyfikacją ST testów.

Atak/rzut obronny

Zazwyczaj pułapka albo wykonuje test ataku, albo wymusza rzut obronny pozwalający uniknąć jej skutków. Zastanów się nad opisanymi dalej opcjami i określ, która z nich najlepiej pasować będzie do twojej pułapki. Czasem zdarza się, że pułapka wykorzystuje oba rodzaje rzutów lub żadnego (patrz: „Niechybna”, strona 29)

Wilcze doły: Wilcze doły to dziury (zamaskowane lub nie), do których bohater może wpaść i otrzymać obrażenia. W ich przypadku nie wykonuje się testu ataku, a udany rzut obronny na Refleks (ST ustala budowniczy) pozwala ich uniknąć. Do tej kategorii należą też inne pułapki, których działanie uzależnione jest od rzutu obronnego.

Pułapki atakujące na dystans: Pułapki takie wystrzelują igły, strzały, włócznie i tak dalej. Konstruktor ustala premię do ataku.

Pułapki atakujące wręcz: Do tej kategorii zaliczają się ostrza wysuwające się ze ścian i spadające z sufitu

kamiennie bloki. Tu znów premię do ataku ustala konstruktor.

Obrażenia/efekt

Efekt działania pułapki mówi, co stanie się z delikwentem, który ją uruchomi. Zazwyczaj otrzymuje on obrażenia lub pada ofiarą czaru, choć zdarzają się pułapki mające specjalne efekty.

Jeśli twoja pułapka zadaje rany wpływające na punkty wytrzymałości, oblicz przeciętne obrażenia zadane w wyniku celnego ataku i zaokrąglaj tę wartość w górę, do najbliższej wielokrotności 7 (obrażenia od trucizny i pali w wilczym dole nie liczą się do tej wartości, dolicza się do niej jednak potężne obrażenia oraz obrażenia od wielu ataków. Jeśli pułapka wystrzeliwuje na przykład 1k4 strzałek w każdy cel, przeciętne obrażenia to średnia liczba strzałek × przeciętne obrażenia przez nie zadawane, zaokrąglone do najbliższej wielokrotności 7. W naszym przypadku wynosi to więc 2,5 strzałki × 2,5 obrażeń = 6,25, zaokrąglone do najbliższej wielokrotności 7 daje 7). Odszukaj premię do SW w Tabeli 2-2.

Wilcze doły: Upadek do wilczego dołu powoduje 1k6 obrażeń za każde 3 metry głębokości.

Pułapki atakujące na dystans: Takie pułapki zadają tyle obrażeń, ile normalnie powoduje użyta do ich konstrukcji broń. Jeśli, na przykład, pułapka strzela strzałami z długiego łuku, każde trafienie powoduje 1k8 obrażeń. Możesz też konstruować mechanizmy, które powodują więcej obrażeń – na przykład, potężny (premia z S +4) atak dystansowy pułapki strzelającej krótkimi włóczniami powoduje 1k8+4 obrażeń przy każdym trafieniu.

Pułapki atakujące wręcz: Te pułapki zadają tyle obrażeń, ile broń, która została w nich zainstalowana. W przypadku spadających gładów powodują tyle ran miażdżonych, ile ci się podoba. Pamiętaj jednak, że osoba przeladująca pułapkę będzie musiała umieścić gład na miejscu. Możesz również budować potężne pułapki, zadające dodatkowe obrażenia.

Pułapki oparte na czarze: Takie pułapki powołują do istnienia efekt czaru, zgodnie z jego opisem w *Podręczniku Gracza*. Jak każde zaklęcie, tak i pułapki tego typu pozwalają wykonać rzut obronny o ST równej 10 + poziom czaru + modyfikator ze stosownego atrybutu czarującego.

Pułapki oparte na urządzeniu magicznym: Tego typu pułapki powołują do istnienia efekt zawartego w nich czaru, zgodnie ze stosownym opisem w *Podręczniku Gracza*. Jeśli zaklęcie w urządzeniu magicznym

Jak inaczej unieszkodliwić pułapkę?

Wiele pułapek da się zniszczyć bez posługiwania się Unieszkodliwianiem mechanizmów.

Pułapki atakujące na dystans: Kiedy już wiesz, gdzie zamontowano pułapkę, musisz – oczywiście – zniszczyć jej mechanizm, o ile możesz się do niego dostać. Jeśli ta sztuka ci się nie uda, możesz zatkać otwory, z których wystrzelwane są pociski. Dzięki temu rozwiązaniu zyskujesz względem pułapki całkowitą osłonę, a sam mechanizm przestanie strzelać, chyba że pociski mają dość impetu, by wysadzić czop.

Pułapki atakujące wręcz: Taką pułapkę również możesz rozbroić, niszcząc mechanizm lub blokując ostrze. Jeżeli dokładnie przestudiujesz, jak działa po uruchomieniu, możesz również w ostatniej chwili uskokować przed ostrzem. Jeśli zamiesz się tylko i wyłącznie obserwowaniem pułapki po tym, jak została uruchomiona, otrzymujesz premię unikową +4 przeciwko jej atakom – pod warunkiem że uruchomisz ją w ciągu następnej minuty.

Wilcze doły: Unieszkodliwienie wilczego dołu blokuje zwykle mechanizm otwierający zapadnię, dzięki czemu pułapka staje się zwykłą, zakrytą dziurą. Wypełnienie czymś samej jamy lub zbudowanie nad nią prowizorycznego mostu wymaga wysiłku, ale już nie testu Unieszkodliwiania mechanizmów. Pale na dnie jamy możesz zniszczyć zwyczajnie je atakując – łamią się jak sztylty.

Pułapki magiczne: *Rozproszenie magii* czyni cuda. Jeśli uda ci się test poziomu czarującego przeciwko poziomowi twórcy pułapki, tłumisz jej działanie na 1k4 rundy. Operacja ta jest jednak skuteczna wyłącznie w przypadku namierzonej wersji *rozproszenia*, a nie działającej na obszar.

Naprawa i przeładowanie pułapek mechanicznych

Naprawa pułapki wymaga testu Rzemiostła (tworzenie pułapek) o ST równej trudności jej zbudowania. Koszt surowców równy jest jednej piątej ceny materiałów wymaganych do zbudowania urządzenia. Obliczenie czasu naprawy oparte jest na tych samych zasadach co jej konstrukcja, jednakże zamiast ceny rynkowej wykorzystuje się koszt surowców niezbędnych do naprawy.

Przeładowanie pułapki trwa zwykle około minuty – musisz tylko podnieść dzwignię zapadnię do pierwotnej pozycji, załadować umieszczoną za ścianą kuszę czy wepchnąć zatrutą igłę z powrotem do zamka. Jeśli pułapka ma trudniejszy w obsłudze mechanizm przeładowania, jak miążdżyciel Baltoi, czas i nakład pracy ustala MP.

pozawala wykonać rzut obronny, jego ST równe jest $10 + \text{poziom czaru} \times 1,5$. Niektóre czary wymagają jednakże testu ataku, a nie rzutu obronnego.

Specjalne: Niektóre pułapki posiadają najrozmaitsze urządzenia wywołujące specjalne efekty – choćby tonięcie w przypadku pułapki wodnej lub obniżenie wartości atrybutu w przypadku trucizn. Rzuty obronne i obrażenia zależą od trucizny (patrz: Tabela 2-1) lub ustalone zostają przez konstruktora.

Inne właściwości pułapek

Niektóre pułapki posiadają dodatkowe właściwości, które sprawiają, że są jeszcze bardziej groźne. Oto najpowszechniej stosowane specjalne uzupełnienia.

Atak dotykowy: Tę właściwość posiadają wszystkie pułapki, które – by zadziałać – potrzebują tylko celnego ataku dotykowego (dystansowego lub wręcz).

Gazowa: Pułapka gazowa jest niebezpieczna, jeśli wdycha się emitowaną przez nią truciznę. Tego typu urządzenia posiadają zwykle ponadto właściwości niechybna oraz opóźnione działanie.

Na dnie wilczego dołu: Jeśli na dnie wilczego dołu znajduje się coś innego niż pale, najlepiej potraktować to jak osobną pułapkę (patrz: „Łańcuch pułapek”, dalej) o spuście miejscowym, uruchamianym tylko przez mocne uderzenie – na przykład przez spadającą postać. W jamie znajdować się może kwas, potwory lub woda (która zmniejsza obrażenia od upadku – patrz: „Przeszkody, niebezpieczeństwa i pułapki” w rozdziale 4 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*).

Niechybna: Gdy wali się na ciebie cała ściana lochu, nie pomoże ci nawet niesamowity refleks – głazy i tak cię zgniotą. Tego typu pułapka nie posiada premii do ataku ani nie zezwala na rzut obronny, zawsze jednak wiąże się z nią opóźnione działanie (patrz dalej). Większość pułapek wodnych i gazowych jest niechybna.

Opóźnione działanie: Opóźnione działanie określa czas, która mija między uruchomieniem pułapki a zadaniem obrażeń. Tę właściwość posiadają wszystkie pułapki niechybne.

Pale w wilczych dołach: Pale na dnie wilczego dołu traktuj jak sztylety, z których każdy ma premię do ataku +10. Premia do obrażeń wynosi w ich przypadku +1 na każde 3 metry głębokości jamy (maksymalnie +5). Każda postać, która wpadnie do dziury, atakowana jest przez 1k4 pale. Nie wliczają się one do przeciętnych obrażeń pułapki, a ich premia do obrażeń nie czyni z nich broni potężnej.

Trucizna: Pułapka, w której wykorzystuje się truciznę, jest zdecydowanie bardziej zabójcza niż jej wolny od jadu odpowiednik, posiada zatem odpowiednio wyższą SW. Do określenia nowej SW należy posłużyć się Tabelą 2-4, zamieszczoną nieopodal. W pułapkach zastosować można wyłącznie trucizny działające w wyniku zranienia,

kontaktu lub wdychania – toksyna wymagająca spożycia. Raczej się nie przyda.

Niektóre pułapki (jak stół pokryty trucizną kontaktową) zadają wyłącznie obrażenia od trucizny. Inne, jak zatrute strzały, powodują ponadto obrażenia od ataku dystansowego lub wręcz.

Urządzenie alchemiczne: Pułapka mechaniczna może być wyposażona w urządzenie alchemiczne lub inną specjalną substancję czy przedmiot – płaczony worek, ogień alchemiczny, kamień grzmotów itp. Niektóre z nich naśladują efekt czaru – na przykład działanie płaczonożnego worka do złudzenia przypomina efekt czaru *oplątanie*, a kamień grzmotów działa jak *gluchota*. Jeśli przedmiot naśladuje efekt czaru, SW pułapki zrasta zgodnie z Tabelą 2-2.

Wielokrotna: Taka pułapka działa na więcej niż jedną osobę.

Wodna: Do tej kategorii zalicza się każda pułapka, w której można utonąć (na przykład, zamykająca się i wypełniająca wodą komnata czy ruchome piaski, w której zapaść się mogą bohaterowie). Pułapki wodne mają zazwyczaj właściwości niechybna i opóźnione działanie.

SW pułapki

Obliczając Skalę Wyzwania pułapki, dodaj zgromadzone do tej pory modyfikatory SW do jej bazowej wartości zależnej od typu.

Pułapki mechaniczne: Podstawowa SW pułapki mechanicznej wynosi 0. Jeśli po doliczeniu modyfikatorów okazuje się niższa, dodawaj do pułapki kolejne właściwości, póki nie uzyskasz 1 lub więcej.

Pułapki magiczne: Pułapki oparte na czarze lub urządzeniu magicznym posiadają podstawową SW 1. Modyfikuje ją wyłącznie o poziom najwyższego z użytych czarów.

Łańcuch pułapek: Jeśli pułapka to tak naprawdę kilka lub więcej urządzeń działających na mniej więcej tym samym obszarze, ustal SW dla każdego z nich osobno.

Łańcuch pułapek zależnych: Jeśli działanie kolejnej pułapki zależy od sukcesu wcześniejszej (czyli możesz jej unikać, gdy nie wpadłeś w poprzednią), traktuje je jak dwa oddzielne pułapki.

Łańcuch pułapek niezależnych: Jeśli dwie lub więcej pułapek działa niezależnie (czyli aktywacja jednej nie zależy od powodzenia innej), użyj ich SW, by określić ogólny poziom Spotkania tak, jakby były potworami, zgodnie z Tabelą 4-1 w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*. Wartość Poziomu Spotkania to SW łańcucha pułapek.

Krok 4: Obliczamy koszt

Koszt stworzenia pułapki zależy od jej typu. Dalej zwróć uwagę na obliczenia dotyczące trzech podstawowych typów.

Pułapka mechaniczna

Podstawowy koszt pułapki mechanicznej to 1000. Po doliczeniu modyfikatorów za rozmaite właściwości (Tabela 2-2) otrzymujemy zmodyfikowany koszt podstawowy.

Cena rynkowa pułapki to zmodyfikowany koszt podstawowy \times Skala Wyzwania + koszty dodatkowych

Minimalna cena rynkowa pułapki mechanicznej wynosi 100 sz za +1 SW.

Gdy zmodyfikowałeś już koszt o SW, dodaj do niego cenę urządzeń alchemicznych lub trucizn, które do pułapki dodałeś. Jeśli urządzenie, które korzysta z tych właściwości, ma również mechanizm automatycznego przeładowania, pomnóż ich koszt razy 20, by zapewnić stosowną liczbę dawek.

Łańcuch pułapek: Jeśli na pułapkę składają się dwa lub więcej mechanizmów, oblicz ich cenę osobno, a potem dodaj do siebie otrzymane wyniki. Zasadę tę stosuj do łańcuchów zależnych i niezależnych.

Pułapka oparta na urządzeniu magicznym

Oparta na urządzeniu magicznym pułapka jednorazowego użytku kosztuje $50 \text{ sz} \times \text{poziom czarującego} \times \text{poziom czaru} + \text{koszty dodatkowe}$ oraz $4 \text{ PD} \times \text{poziom czarującego} \times \text{poziom czaru}$. Jeśli ma mieć mechanizm automatycznego przeładowania, koszt wynosi $500 \text{ sz} \times \text{poziom czarującego} \times \text{poziom czaru} + \text{koszty dodatkowe}$ oraz $40 \text{ PD} \times \text{poziom czarującego} \times \text{poziom czaru}$. Musisz też zapłacić osobno za wszystkie zaklęcia wykorzystywane w pułapce (na przykład, w spuście dźwiękowym czy wzrokowym, użytym oprócz czaru właściwego dla urządzenia). Czar *alarm* otrzymujesz za darmo.

Powyższe koszty zakładają, że niezbędne czary rzucasz samodzielnie. Jeśli najmujesz w tym celu bohatera niezależnego, skonsultuj się z sekcją „Przedmioty specjalne i wyjątkowe” w rozdziale 7 *Podręcznika Gracza*, ustalając dzięki niej cenę usługi.

Pułapkę opartą na urządzeniu magicznym buduje się przez dzień na każde 500 sz.

Pułapka oparta na czarze

Pułapka oparta na zaklęciu ma koszt wyłącznie wtedy, gdy do jej stworzenia zatrudniasz rzucającego czary BN. Cenę jego usług znajdziesz w sekcji „Przedmioty specjalne i wyjątkowe” w rozdziale 7 *Podręcznika Gracza*.

Krok 5: Zastawiamy pułapkę

Skończyłeś projektować, czas zatem zbudować pułapkę. Zależnie od jej składników, będziesz musiał kupić komponenty, użyć Rzemiosła (tworzenie pułapek), rzucać czary – lub robić to wszystko na raz.

Pułapki mechaniczne

Budowa pułapki mechanicznej to proces trzystopniowy. Na początek ustalić musisz ST testu Rzemiosła (tworzenie pułapek), potem kupić surowce, a w końcu co tydzień wykonywać test Rzemiosła (tworzenie pułapek), póki urządzenie nie będzie gotowe.

ST testu Rzemiosła: Podstawowa ST testu Rzemiosła (tworzenie pułapek) zależy od SW urządzenia, co przedstawiono w Tabeli 2-5

TABELA 2-5: ST RZEMIOSŁA (TWORZENIE PUŁAPEK)

SW pułapki	Podstawowa ST testu
1-3	20
4-6	25
7-10	30

Dodatkowe składniki	Modyfikator ST testu
Zamek dystansowy	+5
Automatyczne przeładowanie	+5

Do wartości wynikającej w pierwszej części tabeli dodaj modyfikator z drugiej. W efekcie otrzymasz ST testu Rzemiosła (tworzenie pułapek).

Kupno surowców: Surowce (w tym broń, trucizny i niezbędne przedmioty) kosztują zwykle jedną trzecią ceny rynkowej pułapki. Jeśli MP sobie tego życzy, niecodzienne pułapki mogą wymagać surowców, których nie da się kupić w miejscu, gdzie pułapka ma być zainstalowana. Zmusza to konstruktora do wyprawy w ich poszukiwaniu lub zapłacenia za nie wyższej ceny. Na przykład, jad ogromnego skorpionia nie musi koniecznie zalegać na półkach sklepów akurat w chwili, gdy bohaterowi fortyfikującemu polarny zamek z lodu zamarzy się jego zastosowanie.

Testy: Określenie postępów w konstrukcji pułapki, jakie poczynione zostaną w każdym tygodniu, następuje poprzez test Rzemiosła (tworzenie pułapek). Jeśli zakończy się on powodzeniem, pomnóż wynik przez jego ST. Rezultat to wartość wykonanej w tym tygodniu pracy w sz. Gdy suma sz dorówna lub przekroczy cenę rynkową pułapki, urządzenie będzie skończone. Jeżeli test ci się nie udał, w tym tygodniu nie zrobiłeś postępów. A w przypadku, gdy nie powiódł się o 5 lub więcej, zmarnowałeś połowę surowców i musisz je dokupić.

Modyfikatory testu: Zbudowanie pułapki wymaga narzędzi rzemieślniczych. Jeśli używałeś improwizowanych, od testu Rzemiosła (tworzenie pułapek) odejmujesz karę z okoliczności -2. Jeżeli zaś narzędzia są mistrzowsko wykonane, doliczasz premię z okoliczności +2. Krasnoludy otrzymują też premię rasową +2 do konstrukcji pułapek, w których zastosowany jest kamień lub metal.

Pomocnicy: Jeśli pułapkę trzeba zbudować, dobrze jest mieć do pomocy dodatkową parę rąk, nawet gdy nie są one w tej materii wyćwiczone. Pułapka oczywiście nie może być tak mała, by efektywnie dała radę pracować przy niej więcej niż jedna osoba. A pomocnicy przyspieszają robotę. Póki pomaga ci odpowiednia ich liczba (którą ustala MP), każdego tygodnia wypracowujesz dwa razy więcej sz niż działając samodzielnie.

Przykładowa pułapka: miążdżyciel Baltoi

A oto przykład zastosowania w praktyce zasad tworzenia pułapek.

Krok 1 (pomysł): Krasnoludzka kobieta łotrzyk imieniem Baltoi chce zbudować pułapkę, by zabezpieczyć

Wariant: „Pomocne” pułapki

Możesz użyć reguł konstrukcji pułapek opartych na urządzeniu magicznym, by tworzyć obiekty, które nie szkodzą, a pomagają. Buduje się je dokładnie tak samo, jak pułapki, korzysta się jednak z czarów dobroczynnych, nie zaś szkodliwych.

Mialee może więc skonstruować łóżko dla chorego, zwiększające Budowę każdego, kto na nim leży. To magiczna „pułapka” o miejscowym mechanizmie spustowym i automatycznym przeładowaniu, rzucająca na leżącego *wytrzymałość*, czyli czar 2. poziomu. Urządzenie kosztuje zatem Mialee $500 \text{ sz} \times 3 \times 2 = 3000 \text{ sz}$ w surowcach i $40 \text{ PD} \times 3 \times 2 = 240 \text{ PD}$. Budowa potrwa sześć dni (po 500 sz dziennie). A gdyby jakiś szpieg pragnął sabotażować łóżko, ST testu Unieszkodliwiania mechanizmów wyniosłaby 27 (25 + 2).

Urządzenia dobroczynne nie mają SW, ponieważ nie stanowią wyzwania. MP z powodzeniem może uznać, że nie można ich transportować, choć nie jest to niezbędne.

swoją podziemną kryjówkę przez najazdem intruzów. Uznała, że w tym celu świetnie sprawdzi się ogromny głaz, który potoczy się korytarzem, miażdżąc nieproszone gości.

Krok 2 (mechanizmy spustowy, przeładowania i obejścia): Baltoi ma szczególnie złe doświadczenia z intruzami, którzy potrafią latać, decyduje się więc na spust dystansowy – bardzo czułe urządzenie, które uruchomi pułapkę, wyczuwszy najłżejsze drgnięcie powietrza. Jeśli idzie o mechanizm przeładowania, to wystarczy jej ręczny, choć umieszczenie głazu z powrotem na miejscu to zadanie, które zaangażuje wszystkich jej strażników. Mechanizm obejścia uruchamiać będzie dobrze ukryty przełącznik (znalezienie go będzie wymagało udanego testu Przeszukiwania o ST 30). Spust dystansowy dodaje +1000 sz do bazowego kosztu pułapki, a przełącznik pozwalający obejść pułapkę kosztuje dalsze +400 sz. Przeładowanie ręczne nie podnosi kosztu pułapki, a żadne z powyższych nie zwiększa SW. *Modyfikatory podstawowego kosztu wynoszą więc na razie +1400 sz, a modyfikator SW to +0.*

Krok 3 (statystyki): Baltoi zamierza zaoszczędzić trochę grosza, nie przykłada się więc szczególnie do zamaskowania wielkiej dziury w suficie, przez którą spada głaz. Zmniejsza ST testu Przeszukiwania koniecznego do odnalezienia kamienia do 14, obniżając podstawowy koszt o -400 sz. Za punkt honoru krasnoludzkiego kamieniarza stawia sobie za to ustalenie ST Unieszkodliwiania mechanizmów na 20. *Modyfikatory podstawowego kosztu wynoszą na razie +1000 sz, a modyfikator SW to +0.*

Toczący się głaz atakuje wręcz, a Baltoi zamierza spać spokojnie, pewna, że trafi – postanawia zatem zwiększyć premię do ataku do +15, dodając +1000 sz do kosztu i +1 do SW. *Modyfikatory podstawowego kosztu wynoszą +2000 sz, a modyfikator SW to +1.*

Głaz jest na tyle duży, że zadaje 6k6 obrażeń, czyli przeciętnie powoduje 21 ran (zwiększając SW o +3), i jest dość szeroki, by jednym uderzeniem zmieścić dwóch intruzów, stojących obok siebie (+1 do SW

za pułapkę wielokrotną). *Modyfikatory podstawowego kosztu wynoszą na razie +2000 sz, a modyfikator SW to +5.*

Krok 4 (koszt): Podstawowy koszt pułapki to 1000 sz. Dodajemy do niego +2000 sz i wiemy już, że

zmodyfikowany koszt podstawowy miążdźcyela Baltoi wynosi 3000 sz. Mnożymy go teraz przez ostatnie wyliczone mnożnik (5), otrzymując cenę rynkową pułapki 15 000 sz.

Krok 5 (wykonanie): W Tabeli 2-5 sprawdzamy podstawową ST dla pułapki o SW 2 – wynosi ona 25. Dodajemy +5 za spust dystansowy, więc ST testu Rzemiosła (tworzenie pułapek) wynosić będzie ostatecznie 30. Baltoi kupuje surowce za 5000 sz (1/3 ceny rynkowej) i bierze się do roboty.

Premia Baltoi do Rzemiosła (tworzenie pułapek) wynosi zwykle +19, w tym jednak przypadku otrzymuje ona premię +2 za to, że pracuje w kamieniu (jest krasnoludem) i dalsze +2 za mistrzowsko wykonane narzędzia. Do rzutu dodawac więc będzie ostatecznie +23. Pierwszy wynik rzutu ST (30) – w tym tygodniu Baltoi stworzyła pułapkę o wartości 1140 sz. MP decyduje, że do pułapki przydałoby się jej pięciu pomocników – a w kryjówce Baltoi mieszka bez mała tyle osób. Pomocnicy podwójną wyprodukowaną kwotę – przy ich współpracy Baltoi wytwarza zatem w pierwszym tygodniu część pułapki o wartości 2280 sz.

Jak widać, zbudowanie takiej pułapki wymaga czasu – jeśli Baltoi będzie rzucać przeciętnie, spędzi nad nią dniem jeszcze siedem tygodni. Może spust dystansowy nie był aż tak dobrym pomysłem...

Pułapki magiczne

Zbudowanie pułapki magicznej jest znacznie prostsze mechanicznie. Obliczanie kosztu opisano w części „Kamienie 4”, wcześniej.

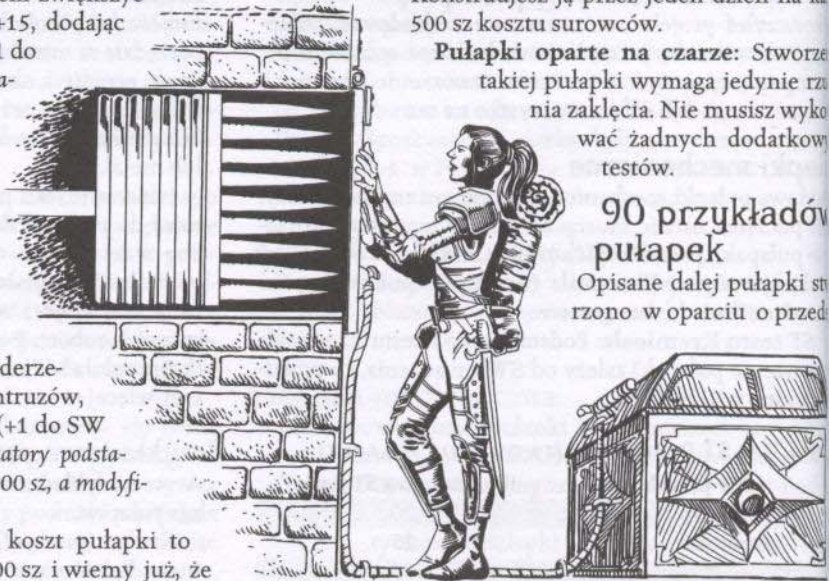
Pułapki oparte na urządzeniu magicznym: Zbudowanie takiej pułapki nie wymaga Rzemiosła (tworzenie pułapek) – nie uda się jednak bez atutu Stworzenie cudownej rzeczy, bo takie pułapki to w gruncie rzeczy zamontowane na stałe cudowne przedmioty, choć kosztują więcej niż zwykle obiekty tego rodzaju. Jeśli posiadasz stosowny atut i możesz rzucić niezbędne czary,

automatycznie udaje ci się zbudować pułapkę. Konstrukujesz ją przez jeden dzień na koszt 500 sz kosztu surowców.

Pułapki oparte na czarze: Stworzenie takiej pułapki wymaga jedynie rzutu ST i zaklęcia. Nie musisz wykonywać żadnych dodatkowych testów.

90 przykładów pułapek

Opisane dalej pułapki stworzone w oparciu o przedmioty magiczne.



wione wcześniej zasady konstrukcji. Nadają się do ochrony podziemi, siedziby gildii kupieckiej czy kompleksu wojskowego. Koszt podany przy pułapkach mechanicznych to ceny rynkowe. W przypadku pułapek opartych na urządzeniu magicznym cena obejmuje tylko surowce. W przypadku pułapek magicznych podajemy też poziom czarującego i klasę, której przedstawiciel rzucił składające się na nie zaklęcia. W przypadku wszystkich pozostałych czarów (na przykład, w mechanizmach spustowych) zakładamy minimalny dla danego zaklęcia poziom czarującego.

SW 1

Deszcz strzałek: SW 1; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; Atak +10 dystansowy (1k4 +1, dziury), wielokrotna (wysztreluje 1k4 strzałek do każdego celu na dwóch sąsiednich polach o boku 1,5 m); Przeszukiwanie (ST 14); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20). *Cena rynkowa:* 500 sz.

Klamka wysmarowana trucizną kontaktową: SW 1; mechaniczna; spust kontaktowy (włączony); przeładowanie ręczne; trucizna (sok mózgowy gnilnego pelzacza, rzut obronny na Wytrwałość [ST 13] neguje, paraliż/0); Przeszukiwanie (ST 19); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 19). *Cena rynkowa:* 900 sz.

Ostry drut w poprzek korytarza: SW 1; mechaniczna; spust miejscowy; bez przeładowania; Atak +10 wręcz (2k6, drut), wielokrotna (pierwsze cele na dwóch sąsiednich polach o boku 1,5 m); Przeszukiwanie (ST 22); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 15). *Cena rynkowa:* 400 sz.

Ostrza w ścianie: SW 1; mechaniczna; spust kontaktowy; przeładowanie automatyczne; ukryty przełącznik pozwalający ją obejść (Przeszukiwanie [ST 25]); Atak +10 wręcz (2k4/x4, kosa); Przeszukiwanie (ST 22); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 22). *Cena rynkowa:* 2500 sz.

Pogłębiany wilczy dół: SW 1; mechaniczna; zamek miejscowy; przeładowanie ręczne; ukryty przełącznik pozwalający ją obejść (Przeszukiwanie [ST 25]); rzut obronny na Refleks (ST 15) pozwala jej uniknąć; głębokość 6 metrów (2k6, od upadku); wielokrotna (pierwsze cele na dwóch sąsiednich polach o boku 1,5 m); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 23). *Cena rynkowa:* 1300 sz.

Prosta wyrzutnia strzał: SW 1; mechaniczna; spust dystansowy; przeładowanie ręczne; Atak +10 dystansowy (1k6/x3, strzała); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20). *Cena rynkowa:* 2000 sz.

Rozkołysany blok: SW 1; mechaniczna; spust kontaktowy; przeładowanie ręczne; Atak +5 wręcz (4k6, kamienny bok); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20). *Cena rynkowa:* 500 sz.

Toczące się kamienie: SW 1; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; Atak +10 wręcz (2k6, kamień); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 22). *Cena rynkowa:* 1400 sz.

Zamaskowany wilczy dół: SW 1; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala jej uniknąć; głębokość 3 metry (1k6, od upadku); Przeszukiwanie (ST 24);

Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20). *Cena rynkowa:* 1800 sz.

Zatrute strzałki: SW 1; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; Atak +8 (1k4 plus trucizna, dziury); trucizna (krwiokorzeń, rzut obronny na Wytrwałość [ST 12] neguje, 0/1k4 Bd + 1k3 Rzt); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 18). *Cena rynkowa:* 700 sz.

SW 2

Cegły spadające z sufitu: SW 2; mechaniczna; spust kontaktowy; przeładowanie wymaga naprawy; Atak +12 wręcz (2k6, cegły); wielokrotna (wszystkie cele na dwóch sąsiednich polach o boku 1,5 m); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20). *Cena rynkowa:* 2400 sz.

Dobrze zamaskowany wilczy dół: SW 2; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie wymaga naprawy; rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala jej uniknąć; głębokość 3 metry (1k6, od upadku); Przeszukiwanie (ST 27); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20). *Cena rynkowa:* 4400 sz.

Łańcuch obalający: SW 2; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie automatyczne; łańcuch pułapek (przewracanie i atak wręcz); Atak +15 dotykowy wręcz (przewracanie), Atak +15 wręcz (2k4+2, kolczasty łańcuch); Przeszukiwanie (ST 15); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 18). *Cena rynkowa:* 3800 sz.

Uwaga: Ta pułapka to, w gruncie rzeczy, dwie pułapki o SW 1 – obalająca i atakująca kolczastym łańcuchem. Jeśli ofiara zostanie przewrócona, do ataku kolczastego łańcucha dolicza się premię +4, ponieważ postać leży.

Pudełko z brunatną pleśnią: SW 2; mechaniczna; spust kontaktowy (otwarcie pudełka); przeładowanie automatyczne; 1,5-metrowa aura zimna (3k6, stłuczenia od zimna); Przeszukiwanie (ST 22); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 16). *Cena rynkowa:* 3000 sz.

Pułapka z płonącymi dłońmi: SW 2; urządzenie magiczne; spust dystansowy (alarm), przeładowanie automatyczne; efekt czaru (płonące dłonie, czarodziej 1. poziomu; rzut obronny na Refleks [ST 11] zmniejsza obrażenia o połowę, 1k4 od ognia); Przeszukiwanie (ST 26); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 26). *Cena rynkowa:* 500 sz, 40 PD.

Pułapka z zadawaniem lekkich ran: SW 2; urządzenie magiczne; spust dotykowy; przeładowanie automatyczne; efekt czaru (zadawanie lekkich ran, kapłan 1. poziomu, rzut obronny na Wolę [ST 11] zmniejsza obrażenia o połowę, 1k8+1); Przeszukiwanie (ST 26); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 26). *Cena rynkowa:* 500 sz, 40 PD.

Wilczy dół z palami: SW 2; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie automatyczne; rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala jej uniknąć; głębokość 6 metrów (2k6, od upadku); wielokrotna (pierwsze cele na dwóch sąsiednich polach o boku 1,5 m); pale (Atak +10 wręcz, 1k4 pale na cel, każdy 1k4+2); Przeszukiwanie (ST 18); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 15). *Cena rynkowa:* 1600 sz.

Wyrzutnia oszczepów: SW 2; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; Atak +16 dystanso-

wy (1k6+4, oszczep); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 18). *Cena rynkowa:* 4800 sz.

Zamaskowany wilczy dół: SW 2; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala jej uniknąć; głębokość 6 metrów (2k6, od upadku); wielokrotna (pierwsze cele na dwóch sąsiednich polach o boku 1,5 m); Przeszukiwanie (ST 24); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 19). *Cena rynkowa:* 3400 sz.

Zatruta igła: SW 2; mechaniczna; spust kontaktowy; przeładowanie wymaga naprawy; zamek pozwala ją obejść (Otwieranie zamków [ST 30]); Atak +17 wręcz (1 plus trucizna, igła); trucizna (błękitny winnis, rzut obronny na Wytrwałość [ST 14] neguje, 1 Bd/utrata przytomności); Przeszukiwanie (ST 22); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 17). *Cena rynkowa:* 4720 sz.

SW 3

Kamienne bloki spadające z sufitu: SW 3; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie wymaga naprawy; Atak +10 wręcz (4k6, kamienne bloki); Przeszukiwanie (ST 25); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20). *Cena rynkowa:* 5400 sz.

Ognista pułapka: SW 3; czar; uruchamiana czarem; brak przeładowania; efekt czaru (ognista pułapka, druid 3. poziomu, rzut obronny na Refleks [ST 13] zmniejsza obrażenia o połowę, 1k4+3 od ognia); Przeszukiwanie (ST 27); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 27). *Koszt:* 85 sz – wynajęcie BN rzucającego czary.

Pułapka z dotykiem ghoula: SW 3; urządzenie magiczne; spust kontaktowy, przeładowanie automatyczne; efekt czaru (dotyk ghoula, czarodziej 3. poziomu, rzut obronny na Wytrwałość [ST 13] neguje); Przeszukiwanie (ST 27); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 27). *Cena rynkowa:* 3000 sz, 240 PD.

Pułapka z kwasową strzałą Melfa: SW 3; urządzenie magiczne; spust dystansowy (alarm); przeładowanie automatyczne; Atak +2 dotykowy na dystans; efekt czaru (kwasowa strzala Melfa, czarodziej 3. poziomu, 2k4 od kwasu/rundę przez 2 rundy); Przeszukiwanie (ST 27); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 27). *Cena rynkowa:* 3000 sz, 240 PD.

Pułapka z płonącymi dłońmi: SW 3; urządzenie magiczne; spust dystansowy (alarm), przeładowanie automatyczne; efekt czaru (płonące dłonie, czarodziej 5. poziomu; rzut obronny na Refleks [ST 11] zmniejsza obrażenia o połowę, 5k4 od ognia); Przeszukiwanie (ST 26); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 26). *Cena rynkowa:* 2500 sz, 200 PD.

Pułapka z wydłużoną plagą: SW 3; urządzenie magiczne; spust dystansowy (wykrycie dobra); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (wydłużona plaga, kapłan 3. poziomu, rzut obronny na Wolę [ST 13] neguje); Przeszukiwanie (ST 27); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 27). *Cena rynkowa:* 3500 sz, 280 PD.

Wahadło sufitowe: SW 3; mechaniczna; spust czasowy; przeładowanie automatyczne; Atak +15 wręcz (1k12+8/×3, wielki topór); Przeszukiwanie (ST 15); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 27). *Cena rynkowa:* 14 100 sz.

Wilczy dół z palami: SW 3; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala jej uniknąć; głębokość 6 metrów (2k6, od upadku); wielokrotna (pierwsze cele na dwóch sąsiednich polach o boku 1,5 m); pale (Atak +10 wręcz, 1k4 pali na cel, każdy 1k4+2); Przeszukiwanie (ST 21); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 21). *Cena rynkowa:* 3600 sz.

Zamaskowany wilczy dół: SW 3; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala jej uniknąć; głębokość 9 metrów (3k6, od upadku); wielokrotna (pierwsze cele na dwóch sąsiednich polach o boku 1,5 m); Przeszukiwanie (ST 24); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 18). *Cena rynkowa:* 4800 sz.

Zatruta strzala: SW 3; mechaniczna; spust kontaktowy; przeładowanie ręczne; zamek pozwala ją obejść (Otwieranie zamków [ST 30]); Atak +12 dystansowy (1k8 plus trucizna, strzala); trucizna (jad dużego ślimaka, rzut obronny na Wytrwałość [ST 18] neguje, 1k6 S/1k6 S); Przeszukiwanie (ST 19); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 15). *Cena rynkowa:* 2900 sz.

SW 4

Glif strzeżenia (wybuch): SW 4; czar; uruchamiana czarem; brak przeładowania; efekt czaru (glif strzeżenia [wybuch], kapłan 5. poziomu, rzut obronny na Refleks [ST 14] zmniejsza obrażenia o połowę, 2k8 od kwasu); wielokrotna (wszystkie cele w promieniu 1,5 metra); Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28). *Koszt:* 350 sz – wynajęcie BN rzucającego czary.

Kosy w ścianie: SW 4; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie automatyczne; Atak +20 wręcz (2k4+8/×4, kosa); Przeszukiwanie (ST 21); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 18). *Cena rynkowa:* 17 200 sz, 500 PD.

Pomieszczenie wypełniające się wodą: SW 4; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie automatyczne; wielokrotna (wszystkie cele znajdujące się w pomieszczeniu o boku 3 m); niechybna; opóźnione działanie (5 rund); wodna; Przeszukiwanie (ST 17); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 23); *Cena rynkowa:* 11 200 sz.

Pułapka z błyskawicą: SW 4; urządzenie magiczne; spust dystansowy (alarm); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (błyskawica, czarodziej 5. poziomu, rzut obronny na Refleks [ST 14] zmniejsza obrażenia o połowę, 30S od elektryczności); Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28). *Koszt:* 7500 sz, 600 PD.

Pułapka z obłożeniem kłatwą: SW 4; urządzenie magiczne; spust dystansowy (wykrycie chaosu); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (obłożenie kłatwą, kapłan 3. poziomu; rzut obronny na Wolę [ST 14] neguje); Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28). *Cena rynkowa:* 8000 sz, 640 PD.

Szeroki wilczy dół z palami: SW 4; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala jej uniknąć; głębokość 6 metrów (2k6, od upadku); wielokrotna (pierwsze cele na dwóch sąsiednich polach o boku 1,5 m); pale (Atak +10 wręcz, 1k4 pali na cel, każdy 1k4+2); Przeszukiwanie (ST 21); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 25). *Cena rynkowa:* 7200 sz.

Wałaca się kolumna: SW 4; mechaniczna; spust kontaktowy (włączony); brak przeładowania; Atak +15 wręcz (6k6, kamienne bloki); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 24). *Cena rynkowa:* 8800 sz.

Wężowa pieczęć mocy w sepit: SW 4; czar; uruchamiana czarem; brak przeładowania; efekt czaru (*wężowa pieczęć mocy w sepit*, czarodziej 5. poziomu, rzut obronny na Refleks [ST 14] neguje); Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28). *Koszt:* 650 sz – wynajęcie BN rzucającego czary.

Zamaskowany wilczy dół: SW 4; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala jej uniknąć; głębokość 12 metrów (4k6, od upadku); wielokrotna (pierwsze cele na dwóch sąsiednich polach o boku 1,5 m); Przeszukiwanie (ST 25); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 17). *Cena rynkowa:* 6800 sz.

Zatruta strzałka: SW 4; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; Atak +15 dystansowy (1k4+4 plus trucizna, dziryt); wielokrotna (1 strzałka na każdy cel znajdujący się na obszarze o boku 3 m); trucizna (trucizna małej stonogi, rzut obronny na Wytrwałość [ST 11] neguje, 1k2 Zr/1k2 Zr); Przeszukiwanie (ST 21); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 22). *Cena rynkowa:* 12 090 sz.

SW 5

Deszcz strzałek: SW 5; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie automatyczne; Atak +18 dystansowy (1k4+1, dziryt), wielokrotna (wysztreliwuje 1k8 strzałek do każdego celu na obszarze 3 na 3 metry); Przeszukiwanie (ST 19); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 25). *Cena rynkowa:* 18 000 sz.

Klamka wysmarowana trucizną kontaktową: SW 5; mechaniczna; spust kontaktowy (włączony); przeładowanie ręczne; trucizna (nitarit, rzut obronny na Wytrwałość [ST 13] neguje, 0/3k6 Bd); Przeszukiwanie (ST 25); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 19). *Cena rynkowa:* 9650 sz.

Ognista pułapka: SW 5; czar; uruchamiana czarem; brak przeładowania; efekt czaru (*ognista pułapka*, czarodziej 7. poziomu, rzut obronny na Refleks [ST 16] zmniejsza obrażenia o połowę, 1k4+7 od ognia); Przeszukiwanie (ST 29); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 29). *Koszt:* 305 sz – wynajęcie BN rzucającego czary.

Pułapka z kulą ognistą: SW 5; urządzenie magiczne; spust kontaktowy; przeładowanie automatyczne; efekt czaru (*kula ognista*, czarodziej 8. poziomu, rzut obronny na Refleks [ST 14] zmniejsza obrażenia o połowę, 8k6 od ognia); Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28). *Koszt:* 12 000 sz, 960 PD.

Pułapka z oparami proszku ungoł: SW 5; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; gazowa; wielokrotna (wszystkie cele w pomieszczeniu 3 na 3 metry); niechybna; opóźnione działanie (2 rundy); trucizna (proszek ungoł, rzut obronny na Wytrwałość [ST 15] neguje, 1 Cha/1k6 Cha +1 Cha [wysączone na stałe]); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 16); *Cena rynkowa:* 9000 sz.

Pułapka z widmowym zabójcą: SW 5; urządzenie magiczne; spust dystansowy (*alarm* obejmujący całe

pomieszczenie), przeładowanie automatyczne; efekt czaru (*widmowy zabójca*, czarodziej 7. poziomu, rzut obronny na Wolę [ST 16] powoduje niedowierzanie, a rzut obronny na Wytrwałość [ST 16] częściowo neguje); Przeszukiwanie (ST 29); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 29). *Koszt:* 14 000 sz, 1120 PD.

Ruchomy posąg kata: SW 5; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie automatyczne; ukryty przełącznik pozwala objeść (Przeszukiwanie [ST 25]); Atak +16 wręcz (1k12+8/×3, wielki topór); wielokrotna (atakuje obydwojma rękami); Przeszukiwanie (ST 25); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 18). *Cena rynkowa:* 22 500 sz.

Wilczy dół z palami: SW 5; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks (ST 25) pozwala jej uniknąć; głębokość 12 metrów (4k6, od upadku); wielokrotna (pierwsze cele na dwóch sąsiednich polach o boku 1,5 m); pale (Atak +10 wręcz, 1k4 pali na cel, każdy 1k4 +4); Przeszukiwanie (ST 21); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20). *Cena rynkowa:* 13 500 sz.

Zamaskowany wilczy dół: SW 5; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala jej uniknąć; głębokość 15 metrów (5k6, od upadku); wielokrotna (pierwsze cele na dwóch sąsiednich polach o boku 1,5 m); Przeszukiwanie (ST 25); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 17). *Cena rynkowa:* 8500 sz.

Zatrute kolce w ścianie: SW 5; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; Atak +16 wręcz (1k8+4 plus trucizna, kolec); wielokrotna (najbliższy cel na każdym z dwóch sąsiednich pól o boku 1,5 m); trucizna (jad średniego pająka, rzut obronny na Wytrwałość [ST 14] neguje, 1k4 S/1k6 S); Przeszukiwanie (ST 17); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 21). *Cena rynkowa:* 12 650 sz.

SW 6

Deszcz włócznie: SW 6; mechaniczna; spust dystansowy; przeładowanie wymaga naprawy; Atak +21 dystansowy (1k8, włócznia), wielokrotna (wysztreliwuje 1k6 włócznie w każdy cel na obszarze 3 na 3 metry); Przeszukiwanie (ST 30); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 30). *Cena rynkowa:* 18 000 sz.

Głif strzeżenia (wybuch): SW 6; czar; uruchamiana czarem; brak przeładowania; efekt czaru (*glif strzeżenia* [wybuch], kapłan 16. poziomu, rzut obronny na Refleks [ST 14] zmniejsza obrażenia o połowę, 8k8 od dźwięku); wielokrotna (wszystkie cele w promieniu 1,5 m); Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28). *Koszt:* 680 sz – wynajęcie BN rzucającego czary.

Kolczaste bloki spadające z sufitu: SW 6; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie wymaga naprawy; Atak +20 wręcz (6k6, kolce); wielokrotna (wszystkie cele na obszarze 3 na 3 metry); Przeszukiwanie (ST 24); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20). *Cena rynkowa:* 21 600 sz.

Pułapka z błyskawicą: SW 6; urządzenie magiczne; spust dystansowy (*alarm*); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (*błyskawica*, czarodziej 10. poziomu, rzut obronny na Refleks [ST 14] zmniejsza obrażenia o połowę, 10k6 od elektryczności); Przeszukiwanie

(ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28). Koszt: 15 000 sz, 1200 PD.

Pałapka z ognistym uderzeniem: SW 6; urządzenie magiczne; spust dystansowy (*wykrycie magii*); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (*ogniste uderzenie*, kapłan 9. poziomu, rzut obronny na Refleks [ST 17] zmniejsza obrażenia o połowę, 9k6 od ognia); Przeszukiwanie (ST 30); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 30). Koszt: 27 750 sz, 1820 PD.

Strzała wywerna: SW 6; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; Atak +14 dystansowy (1k8 plus trucizna, strzała); trucizna (trucizna wywerna, rzut obronny na Wytrwałość [ST 17] neguje, 2k6 Bd/2k6 Bd); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 16). Cena rynkowa: 17 400 sz.

Szeroki wilczy dół: SW 6; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks (ST 25) pozwala jej uniknąć; głębokość 12 metrów (4k6, od upadku); wielokrotna (wszystkie cele na obszarze 3 na 3 metry); Przeszukiwanie (ST 26); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 25). Cena rynkowa: 28 200 sz.

Waląca się ściana: SW 6; mechaniczna; spust dystansowy; brak przeładowania; Atak +20 wręcz (8k6, kamienne bloki); wielokrotna (wszystkie cele na obszarze 3 na 3 metry); Przeszukiwanie (ST 14); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 16). Cena rynkowa: 15 000 sz.

Wirujące zatrute ostrza: SW 6; mechaniczna; spust czasowy; przeładowanie automatyczne; ukryty zamek pozwala ją obejść (Przeszukiwanie [ST 25], Otwieranie zamków [ST 30]); Atak +10 wręcz (1k4+4/19-20 plus trucizna, szylet); trucizna (trucizna purpurowego robala, rzut obronny na Wytrwałość [ST 24] neguje, 1k6 S/1k6 S); wielokrotna (jeden cel na każdym z trzech wcześniej wybranych pól o boku 1,5 m); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20). Cena rynkowa: 30 200 sz.

Zmniejszająca się komnata: SW 6; mechaniczna; spust czasowy; przeładowanie automatyczne; ukryty przełącznik pozwala obejść (Przeszukiwanie [ST 25]); zsuwające się ściany (12k6, miażdżenie); wielokrotna (wszystkie cele w pomieszczeniu 3 na 3 metry); niechybna; opóźnione działanie (4 rundy); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 22); Cena rynkowa: 25 200 sz.

SW 7

Deszcz strzałek z zielonokrwistym olejem: SW 7; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; Atak +18 dystansowy (1k4+1 plus trucizna, dzirynt); trucizna (zielonokrwisty olej, rzut obronny na Wytrwałość [ST 13] neguje, 1 Bd/1k2 Bd); wielokrotna (wystrzeliwuje 1k8 strzałek do każdego celu na obszarze 3 na 3 metry); Przeszukiwanie (ST 25); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 25). Cena rynkowa: 33 000 sz.

Dobrze zamaskowany wilczy dół: SW 7; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie wymaga naprawy; rzut obronny na Refleks (ST 25) pozwala jej uniknąć; głębokość 21 metrów (7k6, od upadku); wielokrotna (pierwsze cele na dwóch sąsiednich polach o boku 1,5 m); Przeszukiwanie (ST 27); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 18). Cena rynkowa: 24 500 sz.

Pomieszczenie wypełniające się wodą: SW 7; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie automatyczne; wielokrotna (wszystkie cele w pomieszczeniu 3 na 3 metry); niechybna; opóźnione działanie (3 rundy); wodna; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 25); Cena rynkowa: 21 000 sz.

Pałapka z barierą z ostrzy: SW 7; urządzenie magiczne; spust dystansowy (*alarm*); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (*bariera z ostrzy*, kapłan 11. poziomu, rzut obronny na Refleks [ST 19] neguje); Przeszukiwanie (ST 31); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 31). Koszt: 33 000 sz, 2640 PD.

Pałapka z czarnymi mackami Evarda: SW 7; urządzenie magiczne; spust dystansowy (*alarm*); brak przeładowania; efekt czaru (*czarne macki Evarda*, czarodziej 11. poziomu, 1k4+7 macek, Atak +7 wręcz [1k6+4, zwrócić] wielokrotny (do sześciu macek na cel na każdą z dwóch sąsiadujących pól o boku 1,5 m); Przeszukiwanie (ST 29); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 31). Koszt: 14 000 sz, 112 PD.

Pałapka z kwaśną mgłą: SW 7; urządzenie magiczne; spust dystansowy (*alarm*); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (*kwaśna mgła*, czarodziej 11. poziomu, 2k6 od kwasu na rundę przez 11 rund); Przeszukiwanie (ST 31); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 31). Koszt: 33 000 sz, 2640 PD.

Pałapka z łańcuchem błyskawic: SW 7; urządzenie magiczne; spust dystansowy (*alarm*); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (*błyskawica*, czarodziej 11. poziomu, rzut obronny na Refleks [ST 19] zmniejsza obrażenia o połowę, 11k6 od elektryczności otrzymuje ofiara znajdującą się najbliżej miejsca mechanizmu spustowego plus 5k6 od elektryczności każdemu z ewentualnych 11 celów drużyny); Przeszukiwanie (ST 31); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 31). Koszt: 33 000 sz, 2640 PD.

Pałapka z oparami palonego othuru: SW 7; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; gazowa; wielokrotna (wszystkie cele w pomieszczeniu 3 na 45 metrów); niechybna; opóźnione działanie (3 rundy); trująca (opary palonego othuru, rzut obronny na Wytrwałość [ST 18] neguje, 1 Bd (wysączony na stałe)/3k6 Bd); Przeszukiwanie (ST 21); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 21); Cena rynkowa: 17 500 sz.

Pałapka z wezwaniem potwora VI: SW 7; urządzenie magiczne; spust dystansowy (*alarm*); brak przeładowania; efekt czaru (*wezwanie potwora VI*, czarodziej 11. poziomu); Przeszukiwanie (ST 31); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 31). Koszt: 3300 sz, 264 PD.

Zamek pokryty smoczą żółcią: SW 7; mechaniczna; spust kontaktowy (włączony); brak przeładowania; trująca (smocza żółć, rzut obronny na Wytrwałość [ST 13] neguje, 3k6 S/0); Przeszukiwanie (ST 27); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 16). Cena rynkowa: 11 300 sz.

SW 8

Dobrze zamaskowany wilczy dół: SW 8; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie wymaga naprawy; rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala jej uniknąć; głębokość 30 metrów (10k6, od upadku); Przeszukiwanie (ST 27); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 18). Cena rynkowa: 16 000 sz.

Pułapka z kwasową strzałą Melfa: SW 8; urządzenie magiczne; spust wzrokowy (*prawdziwe widzenie*); przeładowanie automatyczne; łańcuch pułapek (dwie uruchamiane jednocześnie pułapki z *kwasowymi strzałami Melfa*); Atak +9 dotykowy na dystans, Atak +9 dotykowy na dystans; efekt czaru (*kwasowa strzala Melfa*, czarodziej 18. poziomu, 2k4 od kwasu na rundę przez 7 rund); Przeszukiwanie (ST 27); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 27). *Cena rynkowa:* 83 500 sz, 4680 PD.

Uwaga: Ta pułapka to w gruncie rzeczy dwie pułapki z *kwasowymi strzałami Melfa* o SW 6 każda, uruchamiane jednocześnie i obsługiwane przez ten sam mechanizm spustowy i przeładowania.

Pułapka z mgłą szaleństwa: SW 8; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie wymaga naprawy; gazowa; niechybna; opóźnione działanie (1 runda); trucizna (mgła szaleństwa, rzut obronny na Wytrwałość [ST 15] neguje, 1k4 Rzt/2k6 Rzt); wielokrotna (wszystkie cele w pomieszczeniu 3 na 3 metry); Przeszukiwanie (ST 25); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20); *Cena rynkowa:* 23 900 sz.

Pułapka z odwróceniem grawitacji: SW 8; urządzenie magiczne; spust dystansowy (*alarm*); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (*odwrócenie grawitacji*, czarodziej 13. poziomu, rzut obronny na Refleks [ST 20] pozwala uniknąć obrażeń, 6k6, od upadku [po uderzeniu w sufit pomieszczenia wysokiego na 18 metrów], potem 6k6 obrażeń od upadku [po upadku na podłogę z wysokości 18 metrów, gdy czar przestaje działać]); Przeszukiwanie (ST 32); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 32). *Koszt:* 45 500 sz, 3640 PD.

Pułapka z pryzmatycznym deszczem: SW 8; urządzenie magiczne; spust dystansowy (*alarm*); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (*pryzmatyczny deszcz*, czarodziej 13. poziomu, rzut obronny na Refleks, Wytrwałość lub Wolę [ST 20], zależnie od efektu); Przeszukiwanie (ST 32); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 32). *Koszt:* 45 500 sz, 3640 PD.

Pułapka z trzęsieniem ziemi: SW 8; urządzenie magiczne; spust dystansowy (*alarm*); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (*trzęsienie ziemi*, kapłan 13. poziomu, rzut obronny na Refleks [ST 15 lub 20, zależnie od terenu], promień 19,5 metra); Przeszukiwanie (ST 32); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 32). *Koszt:* 45 500 sz, 3640 PD.

Pułapka ze słowem chaosu: SW 8; urządzenie magiczne; spust kontaktowy; automatyczne przeładowanie; efekt czaru (*słowo chaosu*, kapłan 13. poziomu); Przeszukiwanie (ST 32); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 32). *Koszt:* 46 000 sz, 3680 PD.

Pułapka ze słowem mocy: oszłomienie: SW 8; urządzenie magiczne; spust kontaktowy; brak przeładowania; efekt czaru (*słowo mocy: oszłomienie*, czarodziej 13. poziomu); Przeszukiwanie (ST 32); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 32). *Koszt:* 45 550 sz, 3640 PD.

Pułapka ze zniszczeniem: SW 8; urządzenie magiczne; spust kontaktowy (*alarm*); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (*zniszczenie*, czarodziej 13. poziomu, rzut obronny na Wytrwałość [ST 20] częściowo neguje); Przeszukiwanie (ST 32); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 32). *Koszt:* 45 500 sz, 3640 PD.

Zatruta ostrzem śmierci kosa w ścianie: SW 8; mechaniczna; spust kontaktowy; przeładowanie ręczne; Atak +16 wręcz (2k4+8 plus trucizna, kosa); trucizna (ostrze śmierci, rzut obronny na Wytrwałość [ST 20] neguje, 1k6 Bd/2k6 Bd); Przeszukiwanie (ST 24); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 19). *Cena rynkowa:* 31 400 sz.

SW 9–10

Pułapka z kłatką mocy i wezwaniem potwora VII: SW 10; urządzenie magiczne; spust dystansowy (*alarm*); przeładowanie automatyczne; łańcuch pułapek (jedna z *kłatką mocy*, druga z *wezwaniem potwora VII*, przyzywającym hamatulę); efekt czaru (*klatka mocy*, czarodziej 13. poziomu), efekt czaru (*wezwanie potwora VII*, czarodziej 13. poziomu, hamatula); Przeszukiwanie (ST 32); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 32). *Koszt:* 241 000 sz, 7280 PD.

Uwaga: Ta pułapka to w istocie jedna pułapka o SW 8, tworząca *kłatkę mocy*, i druga, o SW 8, na ten sam obszar przywołująca hamatulę. Jeśli cel padnie ofiarą obu, hamatula pojawia się w obrębie *klatki mocy*. Efekty są niezależne.

Pułapka z wyciem banshee: SW 10; urządzenie magiczne; spust dystansowy (*alarm*); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (*wycie banshee*, czarodziej 17. poziomu, rzut obronny na Wytrwałość [ST 23] neguje); wielokrotna (do 17 istot); Przeszukiwanie (ST 34); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 34). *Koszt:* 76 500 sz, 6120 PD.

Pułapka z wyssaniem energii: SW 10; urządzenie magiczne; spust wzrokowy (*prawdziwe widzenie*); przeładowanie automatyczne; Atak +8 dotykowy na dystans; efekt czaru (*wyssanie energii*, czarodziej 17. poziomu, rzut obronny na Wytrwałość [ST 23] neguje, 2k4 negatywne poziomy na 24 godziny); Przeszukiwanie (ST 34); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 34). *Koszt:* 124 000 sz, 7920 PD.

Pułapka z zapalającą chmurą: SW 9; urządzenie magiczne; spust dystansowy (*alarm*); przeładowanie automatyczne; efekt czaru (*zapalająca chmura*, czarodziej 15. poziomu, rzut obronny na Refleks [ST 22] zmniejsza obrażenia o połowę, 4k6 na rundę przez 15 rund); Przeszukiwanie (ST 33); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 33). *Koszt:* 60 000 sz, 4800 PD.

Spadający sufit: SW 9; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie wymaga naprawy; zjeżdżający sufit (12k6, miażdżenie); wielokrotna (wszystkie cele w pomieszczeniu 3 na 3 metry); niechybna; opóźnione działanie (1 runda); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 16); *Cena rynkowa:* 12 600 sz.

Szeroki wilczy dół z zatrutymi palami: SW 9; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; ukryty zamek pozwala objeść (Przeszukiwanie [ST 25], Otwieranie zamków [ST 30]); rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala jej uniknąć; głębokość 21 metrów (7k6, od upadku); wielokrotna (wszystkie cele na obszarze 3 na 3 metry); pale (Atak +10 wręcz, 1k4 pali na cel, każdy 1k4+5 plus trucizna); trucizna (jad ogromnej osy, rzut obronny na Wytrwałość [ST 18]

neguje, 1k6 Zr/1k6 Zr); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20). *Cena rynkowa: 11 910 sz.*

Szeroki wilczy dół: SW 9; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; rzut obronny na Refleks (ST 25) pozwala jej uniknąć; głębokość 30 metrów (10k6, od upadku); wielokrotna (wszystkie cele na obszarze 3 na 3 metry); Przeszukiwanie (ST 25); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 25). *Cena rynkowa: 40 500 sz.*

Uchwyt szuflady pokryty trucizną kontaktowa: SW 9; mechaniczna; spust kontaktowy (włączony); przeładowanie ręczne; trucizna (ekstrakt z czarnego lotosu, rzut obronny na Wytrwałość [ST 20] neguje, 3k6 Bd/3k6 Bd); Przeszukiwanie (ST 18); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 26). *Cena rynkowa: 21 600 sz.*

Wilczy dół z zatrutymi palami: SW 10; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie ręczne; ukryty zamek pozwala objeść (Przeszukiwanie [ST 25], Otwieranie zamków [ST 30]); rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala jej uniknąć; głębokość 15 metrów (5k6, od upadku); wielokrotna (pierwsze cele na dwóch sąsiednich polach o boku 1,5 m); pale (Atak +10 wręcz, 1k4 pali na cel, każdy 1k4+5 plus trucizna); trucizna (trucizna purpurowego robala, rzut obronny na Wytrwałość [ST 24] neguje, 1k6 S/1k6 S); Przeszukiwanie (ST 16); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 25). *Cena rynkowa: 19 700 sz.*

Zgniatająca komnata: SW 10; mechaniczna; spust miejscowy; przeładowanie automatyczne; zsuwające się ściany (16k6, miażdżenie); wielokrotna (wszystkie cele w pomieszczeniu 3 na 3 metry); niechybna; opóźnione działanie (2 rundy); Przeszukiwanie (ST 22); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20); *Cena rynkowa: 29 000 sz.*

NOWE SPOSOBY WYKORZYSTYWANIA UMIEJĘTNOŚCI

W tej części opisano nowe zastosowania umiejętności Ukrywanie i Kradzież kieszonkowa oraz alternatywne reguły dla Unieszkodliwiania mechanizmów i Upadania.

Szlachetna sztuka ukrywania się

Jeśli jesteś łotrzykiem, znaczną część wypelnionego niezwykłymi przygodami życia spędzasz zapewne w ukryciu. Ta umiejętność pozwala jednak na znacznie więcej, niż krycie się przed czyimś wzrokiem. Dzięki niej możesz kogoś śledzić, podkraść się, zniknąć w tłumie, a nawet służyć za snajpera czy zwiększyć szanse uniknięcia wykrycia, gdy jesteś niewidzialny.

Test Ukrywania jest z sporny z Zauważaniem przeciwnika. Podstawowym warunkiem sukcesu jest zatem znalezienie miejsca, w którym można się ukryć – nieważne, jak jesteś w tym dobry, nie zdołasz skryć się na otwartej przestrzeni, chyba że pozwala ci na to jakaś specjalna umiejętność (jak ukrywanie się na widoku tancerza cieni – patrz: rozdział 2 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Potrzebujesz zatem jakiejś osłony, a wszystko, co zapew-

nia połowę ukrycia, jest dość duże, byś się za tym schował. Możesz zatem skryć się za meblem, krzakiem, a nawet w głębokim cieniu.

Ukrywanie – sytuacje specjalne

Standardowe zastosowanie tej umiejętności zakłada, że znajdujesz sobie jakąś kryjówkę i siedzisz w niej, póki nie zdecydujesz się wyjść. W sensie ogólnym jednak ukrywanie to sztuka bycia niezauważonym, a tej możesz używać na różne sposoby. Ukrywanie pozwala, na przykład, uniknąć zauważenia na początku spotkania (patrz: „Krycie i zauważanie” w rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Wolno ci również spróbować tysiąca innych sposobów, z których część opisaliśmy dalej.

Śledzenie: Umiejętność Ukrywanie zezwala na to, że możesz zatem, jeśli tego chcesz, używać jej w akcji bieżącej odpowiednikiem ruchu lub jako akcji cząstkowej ruchu. Znaczy to, że masz prawo za kimś iść, wykonywać ją co jakiś czas testy Ukrywania, by cię nie zauważył. Częstotliwość wykonywania tych testów zależy od długości tego was dystansu – jeśli trzymasz się w odległości od niego co najmniej 6 metrów, rzucasz co 10 minut (oczywiście, jeśli śledzony nie wie, że za nim idziesz, a ty nie musisz zająć 3 metrów, a więc nie musisz wykonywać testów). Gdy odległość jest mniejsza niż 6 metrów, test wykonujesz co rundę.

Oczywiście, nawet gdy kogoś śledzisz, potrzebujesz stosownego ukrycia, tu jednak dostępny jest często wiele opcji. Jeśli śledzisz kogoś na ulicach miasta, możesz ukrywać się za przechodniami – choć wówczas nie schowasz się przed osobami, za których plecy wskoczyłeś, a wyprzedzisz nie przed śledzonym. Na zatłoczonej ulicy nie ryzykuj kary do testu Ukrywania za krycie się za czyimiś plecami, choć wciąż możesz otrzymać karę wynikającą z opóźnienia (patrz opis umiejętności Ukrywanie w rozdziale 3 *Podręcznika Gracza*).

Kiedy podążasz za kimś, kto jak na złość nie przebiega przez tłum, możesz – zamiast kryć się za przechodniami – przeskakiwać od kryjówki do kryjówki. Tu jednak ma znaczenie ma odległość – z tej opcji możesz skorzystać tylko, jeśli kryjówki znajdują się od siebie w odległości co najwyżej 30 centymetrów na rangę twojego Ukrywania (jeśli posiadasz magiczny przedmiot, który pozwala ci się kryć, jak płaszcz elfów lub szata kameleona, dodaj do tej odległości 30 centymetrów za każdy punkt prędkości, którą przedmiot zapewnia). Kiedy próbujesz pokonać dystans większy niż wyliczony w ten sposób, śledzący cię spostrzeże. Mało tego – test Ukrywania może być pomniejszony o karę wynikającą z ruchu, jeśli próbujesz przeskoczyć z jednej kryjówki do drugiej z więcej niż połową twojej szybkości.

Nawet jeśli nie powiedzie ci się test Ukrywania, śledzony przyłapie cię podczas przeskakiwania między kryjówkami, wciąż możesz próbować testu Ukrywania, nie spornego z jego Wyczuciem pobudek, by sprawdzić, czy zupełnie niewinne wrażenie. Sukces oznacza, że śledzący cię nie wpadł na to, że ty się ukrywasz. W przypadku porażki natychmiast opuszczasz kryjówkę, jakie masz zamiary. Test Wyczucia pobudek może zostać zmodyfikowany zależnie od podejścia śledzonego – modyfikatory znajdziesz w poniższej tabeli.

Śledzony...	Modyfikator
... jest pewien, że nikt go nie śledzi	-5
... nie ma powodu, by coś podejrzewać	+0
... martwi się, czy aby ktoś za nim nie idzie	+10
... martwi się, czy aby ty za nim nie idziesz	+20

Podkradanie się: Podkradając się do kogoś przy użyciu Ukrywania przeskakujesz z kryjówki do kryjówki, wedle procedury opisanej wcześniej przy okazji śledzenia. Jeśli twoja ostatnia kryjówka znajduje się w odległości 30 centymetrów na posiadaną przez ciebie rangę w Ukrywania od celu, możesz podkraść się i zaatakować, nim ofiara cię zauważy.

Znikanie w tłumie: Przy użyciu Ukrywania możesz wtopić się w tłum, znikając jednak jedynie z pola widzenia osoby, która cię wypatruje. Jesteś doskonale widoczny dla przechodniów i jeśli akurat nie są do ciebie dobrze nastawieni, mogą cię wydać. Jeśli nawet nie uda ci się test Ukrywania podczas wtapiania się w tłum, możesz z powodzeniem wykonać test Blefowania, by wyglądać niewinnie (patrz wcześniej, „Śledzenie”).

Strzał snajperski: Jeśli uda ci się skryć przynajmniej 3 metry od celu, możesz wykonać jeden atak dystansowy, a potem zniknąć w kryjówce w akcji ruchu. W tej sytuacji jednak test Ukrywania wykonywany po oddaniu strzału podlega karze z okoliczności -20.

Ukrywanie się będąc niewidzialnym: Możesz uniknąć wykrycia za pomocą czarów takich jak *dostrzeganie niewidzialnego*, wykonując udany test Ukrywania – jeśli oczywiście masz się gdzie schować.

Ukrywanie broni

Opis Kradzieży kieszonkowej mówi, że możesz użyć tej umiejętności, by chować przy sobie jakiś przedmiot – a co, jeśli jest nim sztylet?

Ogólna zasada stanowi, że test Kradzieży kieszonkowej, wykonywany celem ukrycia broni, jest sporny z testem Zauważania obserwatora (jeśli tylko cię widzi) lub Przeszukiwania (jeśli jesteś obszukiwany). Wówczas zresztą obszukujący otrzymuje premię +4 do Przeszukiwania bo nie tak trudno znaleźć ukrytą broń, gdy kogoś w tym celu obmacujesz. Do obu testów doliczyć można nadto kolejne modyfikatory, jak pokazano w tabeli.

Niewyszkolone próby ukrycia broni: Nie możesz używać Kradzieży kieszonkowej, jeśli nie jesteś w niej wyszkolony. Kiedy bohater pozbawiony tej umiejętności próbuje ukryć broń, nie wykonuje się testu spornego. Każdy, kto obserwuje taką postać, wykonuje zamiast tego test Zauważania, a obszukujący ją – Przeszukiwania. Podstawowy ST tego testu wynosi 10 i dolicza się do niego wszystkie wymienione w tabeli modyfikatory, w tym również te, które normalnie wpłynęłyby na test Kradzieży kieszonkowej – zwyczajnie zmień znak przy stosownych wartościach i dolicz je do bazowej ST testów Zauważania i Przeszukiwania.

Wariant: Trudniejsze testy Upadania

Jeśli szukasz bardziej skomplikowanej (i utrudniającej sprawę) mechaniki stosowania testów Upadania podczas

Modyfikator do Kradzieży kieszonkowej	Okoliczność
-4	Za każdą kategorię rozmiaru broni większą niż mała.
+4	Za broń małą.
+2	Jeśli nosisz pelerynę, płaszcz lub inne ciężkie ubranie.
+4	Jeśli masz ukrytą pochwę, kieszeń czy rzemienie, które podtrzymują broń.
+6	Jeśli broń ukryta jest wewnątrz czegoś, co specjalnie po to zaprojektowano (jak laska ze szpadą).
+0	Jeśli masz dobyć broni w akcji standardowej.
-2	Jeśli masz dobyć broni w akcji będącej odpowiednikiem ruchu lub jako część takiej akcji.
-4	Jeśli masz dobyć broni w akcji darmowej, przy użyciu atutu Szybkie wyciąganie broni.

Modyfikatory Zauważania/Przeszukiwania	Okoliczność
-1	Na każde 3 m odległości dzielącej działającego i obserwowanego.
-5	Coś rozprasza uwagę obserwującego.

walki, dalej znajdziesz dwa warianty: kary z okoliczności oraz testy sporne.

Kary z okoliczności: W tym wariantcie podstawowa ST przetoczenia się obok wroga i przez zajęte pole pozostaje niezmienną (odpowiednio, ST 15 i 25), jednak w gorszych warunkach (na przykład, w typowym lochu) kiepskie światło i niepewne podłoże mogą test utrudnić. Stosowne kary znajdziesz w tabeli.

Okoliczność	Kara
Kiepskie światło (pochodni lub podobne)	-2
Zakurzone lub nierówne podłoże	-2
Drobne przeszkody (tu i ówdzie kamyk czy śmieć)	-2
Mokre podłoże	-4
Pokruszone podłoże	-4
Średnie przeszkody (porozrzucane na ziemi)	-4
Wykorzystywanie umiejętności rozpoczynasz lub kończysz w ciemności	-4
Nieobrobiony kamień/jaskinia	-6
Stojąca woda/głębokie kałuże	-6
Poważne przeszkody (jak w dole na śmieci)	-6
Zupełna ciemność	-6

Kary się kumulują, pod warunkiem jednak, że dotyczą różnych okoliczności – dodawaj zatem stosowne pozycje z listy. Na przykład, zakurzona podłoga (-2), na której walają się kości (-4), powoduje w sumie karę z okoliczności -6 do testu Upadania.

Ten wariant znacznie utrudnia toczenie się po podłodze podczas walki, jednak wysokopoziomowi bohaterowie wciąż mogą bezkarnie fikać wokół wrogów.

Sporne testy Upadania: Logicznie rzecz biorąc, trudniej przetoczyć się obok doświadczonego wojownika niż słabszego przeciwnika. Zamiast pozwalać, by udany test Upadania w każdych okolicznościach niwelował szansę na atak okazyjny, pozwól osobie, obok której ktoś się przetacza, na rzut obronny na Refleks (o ST równym wynikowi testu Upadania). Jeśli toczący się chciał przejść przez pole przeciwnika, ten otrzymuje premię +10 do rzutu obronnego. Sukces oznacza, że wróg może wykonać atak okazyjny, a porażka, że korzystającemu z Upadania udało się go uniknąć. Jeśli sam test umiejętności się nie powiedzie, toczący się jak zwykle prowokuje atak okazyjny.

Uwaga: Ten wariant jest bardziej szczegółowy niż opcja „uniemożliwienia użycia upadania” opisana w rozdziale 4 *Mieczy i Pięści: Przewodnika dla mnichów i wojowników*. Mistrz Podziemi posiadający obydwie podręczniki powinien zdecydować, który wariant bardziej mu odpowiada i poinformować o wyborze graczy.

Przyspieszenie walki: Bohater posiadający modyfikator do umiejętności Upadanie +14 i więcej nie musi wykonywać testu, by przetoczyć się obok przeciwników.

ATUTY

Atuty to bardzo ekscytująca część gry D&D. W tej części rozdziału znajdziesz kilka nowych, stworzonych z myślą o lotrzykach i bardach, choć oczywiście skorzystać z nich może każda postać, która spełnia wymagania.

A to echo grało [ogólny]

Echo twojej muzyki bardów brzmi w uszach słuchaczy na długo po tym, jak ucichnie ostania nuta.

Warunki wstępne: Muzyka bardów (właściwość klasowa).

Korzyści: Kiedy używasz muzyki bardów, by podnieść kompetencje, inspirować odwagę lub podnieść pozycję, efekt utrzymuje się dwa razy dłużej niż normalnie.

Brak: Podniesienie pozycji i inspirowanie odwagi trwa, póki bard nie przestanie grać, a potem jeszcze przez pięć rund. Podniesienie kompetencji trwa 2 minuty.

Akrobatyka [ogólny]

Twoje ciało jest zwinne, a ruchy skoordynowane.

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do wszystkich testów Skakania i Upadania

Cień [ogólny]

Potrafisz niezauważenie za kims podążać.

Korzyści: Otrzymujesz premię za biegłość +2 do testów Ukrywania i Zauważania, które wykonujesz, gdy kogoś śledzisz.

Cios pod kolana [ogólny]

Potrafisz tak zranić nogi przeciwnika, by ograniczyć jego ruchliwość.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +4, zdolność wyprowadzania ataków ukradkowych.

Korzyści: Jeśli trafisz atakiem ukradkowym, możesz poświęcić dodatkowe +2k6 obrażeń, by zmniejszyć szybkość poruszania się przeciwnika do połowy. Zdolność

wpływa wyłącznie na chodzenie – inne sposoby poruszania się (latanie, rycie i tak dalej) pozostają bez zmian. Ograniczenie ruchu dobiega końca, gdy przeciwnik zostanie wyleczony (udanym testem Leczenia, czarów leczenia lub inny magiczny sposób). Cios pod kolana spowolnia ruch istot, które są niepodatne na dodatkowe obrażenia ataku ukradkowego, nie mają nóg lub mają więcej niż cztery. Do ograniczenia ruchliwości przeciwnika potrzeba dwóch takich ciosów.

Cios w arterię [ogólny]

Ataki ukradkowe, które wyprowadzasz, mierzą w głowę i w tętno, powodując bardzo krwawiące rany.

Warunki wstępne: Bazowa premia do ataku +4, zdolność wyprowadzania ataków ukradkowych.

Korzyści: Jeśli trafisz atakiem ukradkowym, możesz obniżyć dodatkowe obrażenia o +1k6 i zadać ranę, która nie przestanie krwawić. Każda taka rana powoduje w miejscu gdzie jedno obrażenie. Rany spowodowane przez ukradkowe krotne użycie tego atutu krwawią równie obficie, jak przy normalnym użyciu tego typu atutu. Dwa udane ataki tego typu powodują utratę 2 punktów wytrzymałości na rundę. Niezależnie od liczby ataków, utrata krwi zostaje powstrzymana, jeśli rannemu uda się pomóc przy użyciu testu Leczenia, dowolnego czaru leczenia lub innej metody magicznej. Istot niepodatnych na ataki ukradkowe nie można zranić przy użyciu atutu.

Cios w szczelinę zbroi [ogólny]

Potrafisz wetknąć ostrze dokładnie między blachy zbroi.

Warunki wstępne: Wypiecjalizowanie.

Korzyści: Jeśli poświęcisz akcję standardową na atakowanie przeciwnika, możesz podczas następnego zwyczajnego ataku zignorować połowę jego premii z pancerza (zależnie od rodzaju zbroi). Zmniejszona o połowę zostaje wyliczana faktyczna premia z pancerza, a nie wynikająca z testu premii z usprawnienia zbroi lub przedmiotów magicznych, które podnoszą KP.

Dodatkowa muzyka [ogólny]

Możesz używać muzyki bardów częściej niż normalnie.

Warunki wstępne: Muzyka bardów (właściwość klasowa).

Korzyści: Możesz użyć muzyki bardów cztery razy dziennie.

Brak: Bardowie bez tego atutu mogą używać muzyki bardów tylko raz dziennie na poziom.

Specjalne: Atut ten wybrać można wiele razy.

Drewniane ucho [ogólny]

Twoja muzyka bardów i twoje mistrzowskie popisy są tak silne, że mogą przetrwać na roślinach (zwykle i stworzenia należące do kategorii roślin).

Warunki wstępne: Muzyka bardów (właściwość klasowa), ranga w Występach co najmniej 10.

Korzyści: Możesz tak zmodyfikować każdy swój występ, który wpływa na umysł efekt muzyki bardów i mistrzowskiego popisu, by – poza zwykłymi efektami – oddziaływał również na rośliny.

Brak: Rośliny są niepodatne na wszystkie efekty muzyki bardów.

Kwestia nadgarstków [ogólny]

Potrafisz jednym płynnym ruchem dobyć lekką broń i zadać nią straszliwy cios.

Warunki wstępne: Zr 17+, Szybkie wyciąganie broni.

Korzyści: Jeśli wyciągasz lekką broń i w tej samej rundzie atakujesz także wręcz, przeciwnik będzie nieprzygotowany (tylko na potrzeby tego ataku). Atut ten działa tylko raz w danej walce.

Mistrz taktyki [ogólny]

Doskonale wykorzystujesz swoje umiejętności taktyczne.

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

Korzyści: Atut ten umożliwia ci wykonanie jednego ataku wręcz (lub innej akcji, którą traktuje się jak atak wręcz lub atak dotykowy wręcz, wliczając w to próby rozbrojenia, przewrócenia oraz złapania przeciwnika w zwarcie) wymierzonego w przeciwnika, który jest w twoim zasięgu ataku wręcz i który z jakiejś przyczyny nie może względem ciebie wykorzystywać modyfikatora ze Zręczności do KP. Otrzymujesz dodatkowy atak w swoim momencie inicjatywy – przed lub po zwykłej akcji. Jeśli w zasięgu ataku wręcz znajduje się kilku przeciwników, którzy z jakichś przyczyn nie mogą względem ciebie korzystać z modyfikatora ze Zręczności do KP, możesz ten atut wykorzystać tylko przeciw jednemu z nich.

Najlepszy przyjaciel [ogólny]

Inni odczuwają nieodpartą pokusę, by ci wierzyć.

Warunki wstępne: Sugestywność, Wzbudzanie zaufania.

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do testów Dyplomacji i dodajesz +2 do ST rzutów obronnych przeciwko stosowanym przez ciebie wpływającym na umysł efektom opartym na języku.

Odebranie broni [ogólny]

Możesz rozbroić przeciwnika, a potem złapać jego lecącą w powietrzu broń.

Warunki wstępne: Poprawione rozbrajanie.

Korzyści: Jeśli uda ci się rozbroić przeciwnika i masz wolną dłoń, możesz chwycić jego broń, zanim ta upadnie na ziemię. Jeżeli wolno włączyć ją jedną ręką, możesz natychmiast wykonać nią jeden atak – choć stosuje się do niego wszystkie standardowe modyfikatory za drugi atak bronią dzierzoną w drugorzędnej kończynie.

Brak: Kiedy uda ci się kogoś rozbroić, broń ląduje pod jego nogami, chyba że rozbrajałeś przeciwnika gołymi rękami.

Ognistość [ogólny]

Dobrze ci idzie podpalanie przedmiotów i osób.

Korzyści: Gdy dowolnym sposobem (na przykład, ogniem alchemicznym) podpalisz coś lub kogoś, płomień powodują dodatkowy punkt obrażeń na każdą kostkę,



a ST rzutu obronnego na Refleks, by je ugasić, wzrasta o +5.

Brak: Ogień powoduje zwykle 1k6 obrażeń, a gasi go udany rzut obronny na Refleks (ST 15).

Pamięć do ciekawostek [ogólny]

Jesteś skarbnicą mało znanych wiadomości.

Warunki wstępne: Wiedza bardów (właściwość klasowa).

Korzyści: Otrzymujesz premię +3 do testów korzystania z wiedzy bardów.

Poddźwięki [ogólny]

Twoja muzyka działa również na tych, którzy nie słyszą jej brzmienia.

Warunki wstępne: Muzyka bardów (właściwość klasowa), ranga w Występach co najmniej 10.

Korzyści: Możesz grać tak cicho, że przeciwnicy w ogóle tego nie słyszą, a twoi sojusznicy i tak normalnie korzystają z efektów twojej muzyki. Możesz też wpływać na przeciwników, będących w zasięgu muzyki, a oni – jeśli nie zauważą, że to ty grasz lub w jakiś sposób cię na tym nie nakryją – nie będą mieli pojęcia, skąd bierze się efekt.

Requiem [ogólny]

Muzyka bardów, którą grasz, działa na nieumarłych.

Warunki wstępne: Muzyka bardów (właściwość klasowa), ranga w Występach co najmniej 12.

Korzyści: Twoja muzyka bardów i twoje mistrzowskie popisy działają nawet na nieumarłych. W przypadku tych istot czas trwania muzyki bardów jest jednak dwa razy krótszy niż względem żywych.

Brak: Nieumarli są zwykle niepodatni na efekty wpływające na umysł.

Sugestywność [ogólny]

Sprzedałbyś trollowi kapelusza z krzeszących gałązek.

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do testów Blefowania i Zastraszania.

Szarlataneria [ogólny]

Doskonale oszukujesz i umiesz mówić to, co inni chcą usłyszeć.

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do testów Blefowania i Przebierania.

Szybkie nogi [ogólny]

Jesteś szybszy niż inni przedstawiciele twojej rasy.

Korzyści: Jeśli nosisz lekki pancerz lub wcale go nie posiadasz i niesiesz lekki ładunek, twoja szybkość jest o 1,5 metra większa niż normalnie.

Szybko niczym błyskawica [ogólny]

Twoje dłonie poruszają się tak szybko, że nie sposób dostrzec, co właściwie robisz.

Warunki wstępne: Zręczność 19+.

Korzyści: Kiedy jesteś pod baczną obserwacją, możesz w akcji będącej odpowiednikiem ruchu wykonać test Blefowania sporny z Zauważaniem obserwujących. Jeśli ci się powiedzie, skłaniasz ich, by patrzyli gdzie indziej,

gdy wykonujesz pojedynczą akcję cząstkową. Jeżeli efekt jest wymierzony w kogoś, kto przegrał we wzmianczonym teście, nie może on korzystać z premii Zręczności do KP.

Ukrycie czaru [metamagiczny]

Potrąfisz rzucać czary tak, żeby nikt tego nie zauważył.

Warunki wstępne: Muzyka bardów (właściwość klasowa), ranga w Występach co najmniej 12.

Korzyści: Jesteś mistrzem dyskretnego rzucania czarów – wplatasz komponenty werbalne i somatyczne w wybrany znakomicie, że bardzo trudno cię na tym przyłapać. Zaklęcia ukrytego, podobnie jak wyciszonego i ukrytego chomionego, nie można rozpoznać za pomocą Chłujstwa. Oczywiście, wszyscy w okół widzą, że wyszedłeś – nie zdają sobie jednak sprawy, że rzucasz przy pomocy czary. Póki efekt zaklęcia nie emanuje od ciebie w sposób oczywisty, a widzowie nie mają innych metod, by zidentyfikować jego źródło, nie zorientują się, skąd on pochodzi. Ukryte zaklęcie zajmuje komórkę na czary o poziomie wyższą niż rzeczywisty poziom zaklęcia.

Wielokulturowość [ogólny]

Dobrze dogadujesz się z przedstawicielami innych ras.

Warunki wstępne: Język obcy (wybranej rasy).

Korzyści: Wybierz rasę humanoidalną inną od twojej. Kiedy spotykasz jej przedstawicieli, traktują cię jak swoich – otrzymujesz premię +4 do testów Charyzmy, gdy chcesz zmienić ich nastawienie do siebie (patrz: „Nastawienie bohaterów niezależnych” w rozdziale 5 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI).

Wszechstronność [ogólny]

Podłapałeś to i owo z nawet najbardziej niezwykłych umiejętności.

Warunki wstępne: Poziom postaci 8+.

Korzyści: Możesz używać wszystkich umiejętności niewyszkolonych – nawet jeśli normalnie wymagają wyszkolenia lub są wyłączone dla klasy, do której należysz. Nie możesz jednak zdobywać w nich rang, jeżeli masz prawa ich wybierać.

Wysportowanie [ogólny]

Jesteś sprawny fizycznie i dobrze radzisz sobie w sportach.

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do testów Władzy nad Ciałem i Pływania.

Wzbudzenie zaufania [ogólny]

Nawet obcy chętnie zwierają ci się z sekretów.

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do testów Władzy nad Ciałem, Dبلوماسية i Zbierania informacji.

Zwinne nogi [ogólny]

Biegasz tak zręcznie, że zakręcając nie tracisz impetu.

Warunki wstępne: Zr 15+, Bieg.

Korzyści: Kiedy biegniesz lub szarżujesz, możesz zmienić kierunek o 90 stopni lub mniej. Nie musisz używać tego atutu, jeśli jesteś w średnim i ciężkim ruchu lub gdy niesiesz ładunek cięższy niż lekki.

Brak: Bez tego atutu możesz biegać i szarżować tylko w linii prostej.

ROZDZIAŁ 3: EKWIPUNEK BARDÓW I ŁOTRZYKÓW

Co wart jest bard bez swojego instrumentu albo łotrzyk bez zestawu wytrychów? Podobnie jak ulubiona broń wojownika, takie przedmioty nie tylko są użyteczne – bez nich bohater nie mógłby pełnić w drużynie swojej roli.

W tym rozdziale znajdziesz dodatkowy zwyczajny ekwipunek, uzupełniający ten opisany w rozdziale 7 *Podręcznika Gracza*, oraz nowe przedmioty magiczne, rozszerzające listę przedstawioną w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*. Choć żaden bohater nie zdoła skorzystać ze wszystkich prezentowanych dalej dóbr, szanujący się bard czy łotrzyk z pewnością znajdzie wśród nich rzeczy naprawdę bezcenne, niekiedy zdolne ocalić mu życie.

BARDOWIE I ICH INSTRUMENTY

Instrument to obiekt, wokół którego obraca się sztuka barda i który odróżnia go od zwyczajnego ulicznego grajka. To arcyważny element jego wizerunku. Wybór niezwykłego, a przez to od razu kojarzonego właśnie z nim instrumentu czyni barda osobą wyjątkową nawet pośród przedstawicieli jego klasy.

Wybierając instrument miej jednak na uwadze następujące rzeczy.

- Jeśli nie da się go łatwo transportować, pewnie nie przyda się podczas przygód. Owszem, organy robią wrażenie, na dłuższą metę sprawdza się jednak lepiej lutnia czy harfa.
- Instrument powinien bez trudności znosić złą pogodę i nieodpowiednie traktowanie. Nigdy nie wiadomo, kiedy nadziejesz się na krytyka muzycznego, który postanowi przerobić twój instrument na drzazgi. Na taką okazję warto mieć też w repertuarze czar *naprawa* – albo przynajmniej dołączyć do kart z nutami zwój zawierający to zaklęcie. Poza tym, *naprawa* pomoże ci zachować nieskazitelny wygląd, który zwróci na ciebie uwagę publiczności.
- Instrument nie powinien być też jedynym w swoim rodzaju, znosić musi bowiem nie tylko złą pogodę, ale i inne typowe nieszcześcicia, które spotykają ekwipunek bohaterów. Może się wszak zdarzyć, że utknie on w innym wymiarze czy zniknie na skutek bezpośredniej konfrontacji z zaklęciem *dezintegracji*. Zniszczenie ulubionego instrumentu to dla ciebie cios równie wielki, jak utrata ukochanego miecza dla wojownika. Jeśli jednak nie chcesz złamać sobie w tym momencie kariery, warto zastąpić go innym egzemplarzem. A zwyczajne instrumenty (lutnie, liry i tak dalej) znacznie łatwiej jest zdobyć.
- Pamiętaj wreszcie, że instrument jest obrazem ciebie. Powinien mieć odpowiedni styl i mówić coś o tobie.

Bard niziołek, który podróżuje z bardzo starą mandoliną, robi zupełnie inne wrażenie niż jego kolega pobrzekujący wesoło na banjolele. Używaj zatem instrumentu, który pasuje do twojego wizerunku – muzyka rozrywkowego, artyście, zapalonego instrumentalisty, kompozytora czy beztroskiego wędrowca – bo to właśnie z jego pomocą przekonasz do tego wizerunku innych.

Typy instrumentów

W rozdziale tym znajdziesz opis znacznej liczby niemagicznych instrumentów – przede wszystkim dętych drewnianych, rogów, strunowych i perkusyjnych. Nie wszystkie istnieją w świecie rzeczywistym, a niektóre nieco zmieniliśmy, by dodać im kolorytu. Ponieważ każdy z nich wykonuje się ręcznie, nie zdarzają się egzemplarze identyczne – w obrębie jednego rodzaju mogą różnić się rozmiarem, liczbą dziurek czy strun i tak dalej.

Choć bard zwykle ma jeden ulubiony instrument, nic nie stoi na przeszkodzie, by nie ograniczał się wyłącznie do niego i by dobierał akompaniament zależnie od sytuacji.

Opisy instrumentów

Na znajdującą się dalej charakterystykę instrumentów składa się ich krótki opis oraz informacja, jaka rasa lub rodzaj istot szczególnie lubi dane brzmienie. Największą popularnością wśród bardów cieszą się *clairseach*, lutnia oraz *geśle* – wszystkie stosunkowo łatwo dostępne i pozwalające dobyć najrozmaitsze tony. Bohaterowie niezależni należący do tej klasy posługują się jednak zazwyczaj instrumentami najpopularniejszymi pośród przedstawicieli ich rasy. Fizjologia niektórych gatunków nie pozwala grać na konkretnych instrumentach – na przykład, jaszczurołudzkie nie mają odpowiedniego kształtu warg i języka, by grać na instrumentach dętych, a ich palce nie są dość zręczne i delikatne do strunowych. Podobnie ograniczone są smoki, które zwykle grają wyłącznie na nargilach, chyba że zmieniają kształt. Przyjawszy postać humanoida, gustują w instrumentach subtelnych i skomplikowanych, jak organy, lutnie czy harfy, choć mogą grać, na czym im się tylko zamarzy.

Każdy z instrumentów zapewnia też konkretne usprawnienie muzyki bardów, oczywiście jeśli gra na nim osoba, która tę zdolność posiada. Niektóre z nich zmieniają konkretne efekty muzyki, inne zaś w nowy sposób wpływają na słuchaczy. Jeśli w samej muzyce zachodzi zmiana, podlegają jej tylko wymienione elementy – wszystkie pozostałe składowe efektu pozostają takie same. Nowym efektem podlegają wszyscy, którzy słyszą instru-

Wariant: Wokaliści i instrumentalisci

Bardowie używają zwykle muzyki bardów jednocześnie śpiewając i grając na instrumencie. Można jednakże wprowadzić dodatkowe zróżnicowanie w tej klasie, wprowadzając osoby specjalizujące się tylko w jednym lub drugim. W pełni korzystają one z właściwości barda, choć efekt pieśni uzyskują innymi niż zwykle sposobami. Ponadto zdolności żadnego barda nie powinny być ograniczone z powodu sposobu, w jaki uprawia swoją sztukę. Instrumentalisci, na przykład, nie posługują się mniej potężną muzyką bardów tylko dlatego, że nie śpiewają podczas występu.

Śpiew i gra: Zazwyczaj używając muzyki bardów, postacie śpiewają i same sobie akompaniują. W tym celu posługują się instrumentami, które nie blokują ust – grywają na lutniach, *clairseach* czy *geślach*.

Wokaliści: Tacy bardowie w ogóle rezygnują z instrumentów, a ich muzyka przejawia się wyłącznie w śpiewie *a capella*. Głos takiego trubadura to delikatny instrument, który dość ma mocy, brzmienia i wyrazu, by poruszyć słuchaczy, a nawet – bez pomocy instrumentów – stworzyć efekty dźwiękowe.

Instrumentalisci: Bard, który po mistrzowsku opanował grę na instrumencie, nie potrzebuje nawet otwierać ust, by skłonić osoby o najtwardszym nawet sercu do łez (jeśli powiedzie mu się test *Występów*). Bez słowa, za pomocą samej muzyki, potrafi przekazać najbardziej złożone nawet emocje.

Nieumarli bardowie

Nieumarli bardowie zmagają się z problemami, których ich żywi konfratry nawet sobie nie wyobrażają. Szkielety nie mają warg i języka, nie mogą zatem grać na rogach i instrumentach dętych, zombie nie potrafią zaś zaczerpnąć dość powietrza, by wydać z tych instrumentów najmniejszy nawet dźwięk. Nieumarli pozbawieni ciała w ogóle nie mogą dotykać instrumentów – chyba że ukochane lutnie czy harfy towarzyszą im również po śmierci. Zapewne dlatego opowiada się często o zjawach grających na niematerialnych bębnach czy dudach.

Każdy bard, który całe życie spędził na muzykowaniu, zapewne grać będzie i po śmierci – choć efekty, jakie wywoła muzyka nieumarłego barda z pewnością nie będą korzystne. Minstrel będący zjawą może, oczywiście, używać muzyki bardów jak za życia. Potrafi również manifestować jedną z mocy nieumarłego poprzez niepokojące, upiorne dźwięki swego instrumentu. Nic zatem dziwnego, że przerażający jęk to jedna z ulubionych mocy zjaw za życia będących bardami.

Inni ożywieni muzykanci to rzecz odmienna. Trafiają się nekromanci o tak wynaturzonym guście, że tworzą szkielety i zombie, by zabawiły ich grą na instrumentach. Ci nieumarli są bowiem w stanie wydobywać proste dźwięki z lutni, harfy, skrzypiec czy bębnów. Oceniając efekty takiej gry, w pamięci należy mieć fizyczne i umysłowe ograniczenie muzyków, spodziewany efekt i ogólny wpływ, jaki tego rodzaju występ miałby na scenie.

ment, chyba że w tekście zaznaczono inaczej. Sam efekt zaś utrzymuje się, dopóki instrument gra. Oczywiście, wszystkie nowe efekty niedostępne są dla muzyków nie potrafiących grać muzyki bardów. Ponadto nawet ci, którzy to potrafią, osiągają je wyłącznie, jeśli wykorzystywany instrument jest mistrzowsko wykonany. Za każdym razem, gdy bard gra na takim instrumencie, może wybierać między opisaną właściwością a premią +2 do testów Występów, którą wedle normalnych zasad zapewnią.

Banjolele: Instrument ten składa się z okrągłego, przypominającego tamburyn pudła obciągniętego papierem welinowym, który służy za płytę rezonansową, oraz długiego, prostego gryfu i jeszcze pięciu metalowych strun, nawiniętych na klucze u jego końca. Typowe banjolele ma około czterdziestu pięciu centymetrów długości.

Ten instrument, ukochany przez bardów niziołków, rzadko pojawia się poza ich społecznościami. Niektórzy uważają jego dźwięk za radosny i podnoszący na duchu – inni twierdzą, że łączy wszystkie najgorsze cechy banjo i ukulele.

Muzyka bardów: Jeśli na banjolele gra się inspirowanie odwagi, jego radosny dźwięk podnosi premię z morale do rzutów obronnych przeciwko *strachowi* z +2 do +3.

Bęben: Istnieje niezliczona liczba odmian tego prawdopodobnie najstarszego ze wszystkich instrumentów. Bębniem może stać się zarówno wydrążony pień, w który uderza się kijami, jak i magiczne jezioro o nazwie Tykające Żelazo, na którym „gra się”, skacząc po jego twardym wodnym lustrze.

Zazwyczaj jednak bęben składa się z płata skóry, pergaminu czy podobnego materiału, rozciągniętego mocno na pustym w środku pniaku czy garku. Niektóre bębny mają tylko jeden obciągnięty skórą otwór, inne po kilka. Dźwięk rozbudza się, uderzając w skórę pałeczkami, młotkami czy gołymi rękami.

Bębny są właściwie popularne wśród każdej rasy i kultury – ceni się je za to, że poruszają emocje, wyznaczają rytm tańca i stanowią kontrpunkt dla melodii granej na innych instrumentach. Wyjątkiem są tu niebianie, dla których bębny są zbyt prostackie, oraz elfy, dla których dźwięk bębna jest niezwykle nieprzyjemny i skrajnie drażniący (uprzedzenie to może mieć korzenie w fakcie, że tak wielu wrogów tej rasy wręcz kocha bębny). Proste dźwięki bębna przemawiają za to bezpośrednio do wrażliwości półor-

ków, jaszczoroludzi, troglodytów, trolli, ogrów i innych nieszczególnie lotnych ras. Demony, oczywiście, kochają piekielny hałas, lubią więc grać na bębnach – najlepiej na wielu ich rodzajach na raz.

Muzyka bardów: Gdy na bębnach inspirowanie odwagę, podnoszą one premię z morale do rzutów obronnych

przeciwko efektom *strachu* z +2 do +4, obniżają jed-

premię do rzutów przeciwko efektom *uroku* z +2 do +4. **Bębny bongo:** Małe bębniaki, występujące zawsze w zestawach po dwa – jeden z nich ma około 12 centymetrów średnicy, drugi mniej więcej 17 centymetrów. Grający może albo stawiać bębny na ziemi, albo podczas gry na rzemieniu. Na bongo gra się uderzając w bębniaki końcami palców. Utalentowany muzyk potrafi, raptownie zmieniając bęben, na którym gra, wygrać bardzo złożone rytmy.

W bongo gustują zwłaszcza gobliny, które grają na nich dla przyjemności, zwołują się z ich pomocą na wojny i przesyłają sobie zakodowane wiadomości. Przedstawiciele innych ras rzadko odróżniają te trzy rodzaje muzyki. **Muzyka bardów:** Patrz bęben.

Clairseach: Jest to odmiana harfy, zwykle posiadająca siedemnaście strun – mniejsze instrumenty mają jednak mieć ich dwanaście, a większe dwadzieścia cztery. Wykonuje się je zwykle ze srebra, choć czasem używa się i innych metali. Sam instrument jest zwykle drewniany, niekiedy jednak wytwarza się go z kości zwierzęcej lub słoniowej. Niezależnie jednak od materiału, clairseach bywa najczęściej gładko wypolerowany i często jest to zdobiony. Najpiękniejsze egzemplarze to prawdziwe dzieła sztuki zdobniczej, niezależnie od ich podstawowej funkcji. Większość clairseach mierzy od 60 do 90 centymetrów wysokości i połowę tego szerokości.

Instrument ten ustępuje popularnością jedynie lutni – szczególnie ukochali go bardowie elfów ze względu na swój lekki, kojący dźwięk i miłe dla ucha, szmerzące brzmienie strun. Elfie clairseach przekazywane są z pokolenia na pokolenie i wiele z nich zyskuje w końcu wielką imioną, a na dodatek wiążą się z nimi legendy. Jeśli bard, który posiadać zdolność wiedza bardów ogląda wykonany przez elfy instrument, uzyskuje automatycznie premię +5 do testu rozpoznania tego egzemplarza i identyfikacji jego właścicieli.

Muzyka bardów: Jako jeden z trzech najważniejszych – obok gęśli i lutni – instrumentów bardów, clairseach pozwala utrzymywać jeden efekt muzyki bardów, mistrzowskiego popisu i rozpocząć jednocześnie następny. W ten sposób bard może użyć efektu *fascynacji* na jednym ze słuchaczy i inspirować odwagę innego.

Cymbały: Instrument o płaskim pudle rezonansowym w kształcie trapezu, wzdłuż którego rozciągnięte są pary strun. Ze względu na rozmiary (najczęściej 70-80 centymetrów) zwykle cymbały ustawia się na stole, czasem jednak muzycy kładą je na kolanach. Na cymbałach gra się uderzając szybko w struny za pomocą dwóch małych młoteczków, trzymany w dłoniach.

Muzyka bardów: Patrz cytra.

Cytra: Cytra wygląda jak spłaszczona lutnia, od której odpiłowano gryf i przyklejono go po lewej stronie pudła. Jej pudło rezonansowe jest płaskie i zwykle kwadratowe, choć zdarzają się i inne kształty. Ma dwa zestawy strun wykonanych z metalu lub jelita – jeden rozciągnięty nad pudłem, drugi zaś wzdłuż oznaczonego progami „grzyby” z boku instrumentu.

Cytrę trzyma się zazwyczaj na kolanach lub klęcząc na stole i gra melodie, szarpiąc znajdujące się nad progiem struny specjalnym piórkiem nasadzonym na ko-

Jednocześnie muzyk uderza w drugi zestaw strun, zwykle pałeczką lub młoteczką, tworząc podkład.

Cytra jest popularna wśród ludzi i gnomów, a lekkie, melodyjne dźwięki i skomplikowanie melodii, których wydawanie umożliwiając dwa komplety strun, pociągają też wielu bardów.

Muzyka bardów: Gdy grający na cytrze inspirowane odwagą, podnosi premię z morale od rzutów obronnych przeciwko efektom *uroku* i *strachu* z +2 do +3. Premia z morale do testów obrażeń spada jednak z +1 do +0.

Dudy: Dudy, zwane niekiedy kobzą, składają się z płóciennego lub skórzanego miecha, z którego sterczą trzy drewniane piszczałki basowe, ustnik oraz chanter, czyli piszczałka, na której wygrywa się melodię. Dmuchać w ustnik, dudziarz napęcza miech, a potem wyciska powietrze przez wszystkie cztery piszczałki. Otwory w chanterze pozwalają mu wygrywać melodie – piszczałki basowe wydają jednostajny, niski, buczący dźwięk, zapewniając harmonijne tło muzyce.

Kilka społeczeństw ceni niezwykle dźwięk dud, choć do ich muzyki na pewno trzeba się przyzwyczaić. Gra na nich jest bardzo wyczerpująca, dudziarz musi bowiem wdmuchiwać do miecha dość powietrza, by dobrać dźwięk ze wszystkich piszczałek. Stąd kobziarz, który potrafi zagrać długi utwór, zdobywa niechętny podziw otoczenia niezależnie od tego, co słuchacze sądzą o dudach jako takich.

Muzyka bardów: Grający na dudach potrafi wydobyc z nich nieziemskie jęki, które powodują u słuchaczy karę -1 do testów przeciwko efektom *strachu*. Jest to wpływająca na umysł zdolność nadnaturalna.

Dzwon: Dzwon to większa odmiana dzwonka (patrz dalej), zwykle odlana z brązu lub innego stopu, choć bywają i dzwony kamienne. Instrumenty te nie mają

rączek – zaczepione są na specjalnych sworzniach. Osiągają duże rozmiary, czasem mierzą i kilka metrów, a zwykle ważą grubo ponad tonę. Wewnątrz typowego dzwonu zawieszony jest metalowy pręt zwany sercem.

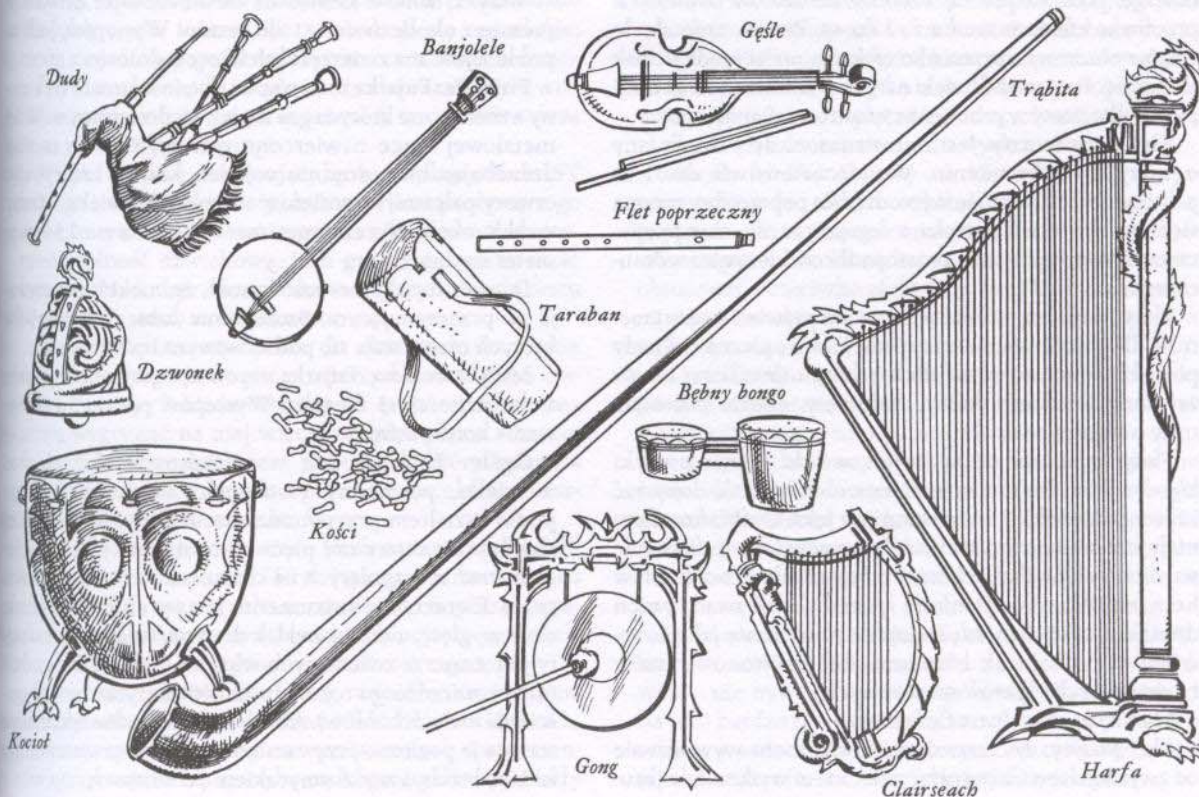
Na dzwonie gra się zwykle kołysząc lub ciągnąc linę przywiązaną do serca, choć można poruszać nim samym. Niekiedy trafiają się też dzwony, które nie mają serca – dźwięk wydobywa się wówczas uderzając w nie drewnianym młotem. W obu przypadkach konkretny dzwon wydaje tylko jeden, określony dźwięk – im większy instrument, tym jest on niższy.

Bicie w dzwon niesie się na wiele kilometrów – zwłaszcza jeśli instrument zawieszony jest na dzwonnicy. Można zatem za jego pomocą bić na alarm, przekazywać sygnały czy obwieszczać upływ czasu (bijąc weń co godzinę, na zmianę warty, w porze modlitwy i tak dalej) albo, po prostu, tworzyć hałas.

Muzyka bardów: Bijąc w wazący co najmniej tonę dzwon, by inspirować odwagą, bard podnosi premię z morale do rzutów obronnych przeciwko efektom *strachu* i *uroku* z +2 do +3. Dźwięk dzwonu sprawia też, że wrogowie otrzymują karę z morale -1 do tych samych testów.

Dzwonek: Jest to pusta w środku, kształtem przypominająca gniazdo pszczoł skorupa, w której zamocowano serce, a na jej końcu – rączkę. Dzwonki zwykle odlewa się z brązu czy innego twardego metalu i są zazwyczaj dość małe (5-30 centymetrów), by podnosić je jedną ręką. Chcąc dobrać z dzwonka dźwięk, muzyk potrząsa nim tak, by serce uderzało o ściany instrumentu. Każdy wydaje tylko jeden dźwięczny ton – im większy instrument, tym głębsze jego brzmienie.

Jeśli ktoś chce grać na dzwonekach muzykę, zwykle wyposaża się w kilka instrumentów – jeśli dzwonić na



nich w stosownej kolejności, wygrać można rozmaite akordy i melodie. Muzyką dzwonek cieszą się szczególnie ludzie, elfy i niebianie.

Na dzwonku magicznym zagrać można tylko, jeśli ma się do niego odpowiednie serce, które może, choć nie musi, być doń dołączone w chwili odnalezienia instrumentu.

Muzyka bardów: Dzwonek zapewnia premię z okoliczności +1 do wykonywania kontrapieśni. Gra na kilku dzwonekach nie zwiększa tej premii.

Fajka wodna: Fajka wodna, czyli nargile, to przedmiot znany rozmaitym ludzkim kulturom, instrumentem muzycznym została jednak dzięki pewnemu spiżowemu smokowi, który zapragnął muzykować, nie przybierając postaci humanoida. Od tamtego czasu niejeden smok nauczył się grać na tym niezwykłym instrumencie.

Gra na nargilach polega na tym samym, co jej palenie – umieszczona w dużym, przypominającym wazę naczyniu woda filtruje wpuszczany do niej dym. W tym jednak wypadku nie idzie o wystudzenie dymu, gdyż w różnych wersjach instrumentu w najrozmaitszy sposób uatrakcyjnia się zwyczajne bulgotanie wody. Niektóre nargile wypełnione są drobkami kryształów, które dźwięczą, uderzając o ściany naczynia podczas wpuszczania do niego dymu. Inne mają kominy czy małe cymbałki zawieszane wewnątrz i uderzające o siebie z każdym podmuchem powietrza.

Smoki traktują grę na fajce wodnej i same instrumenty z niezmiernym entuzjazmem. Czasem całymi latami obmyślają ulepszenia i uzupełnienia swoich nargili. Większość humanoidów uznaje, owszem, smoczą muzykę za kojącą, ale cokolwiek nudną, zdarza się jednak czasem, że jakiś zaklinacz czy kobold uczy się grać na fajce wodnej, by podkreślić związek ze smokami.

Muzyka bardów: Gdy grający na fajce wodnej inspiruje odwagę, podnosi premię z morale do rzutów obronnych przeciwko efektom *strachu* z +2 do +4. Premia z morale do rzutów obronnych przeciwko efektom *uroku* spada jednak z +2 do +0. Ponieważ dźwięki nargili są delikatne, efekt obejmuje tylko istoty w promieniu 9 metrów od grającego.

Flet poprzeczny: Jest to instrument dęty drewniany o najwyższym brzmieniu. W przeciwieństwie do fletu prostego, od którego się wywodzi, flet poprzeczny trzyma się na prawo od ust muzyka, a drgający w nim słup powietrza skierowany zostaje prostopadle od kierunku wdmuchiwania.

Flety poprzeczne miewają od 20 do prawie 70 centymetrów długości (najkrótszy typ nazywa się *piccolo*). Każdy posiada sześć otworów (lub, rzadziej, osiem) oraz otwór zatykany kciukiem, który, zasłonięty, obniża pozostałe nuty o oktawę.

Flety te uważa się za stworzone do grania muzyki łagodnej i sielankowej, można z nich jednak dobywać i żywsze dźwięki, i nieharmonijne jęki. Otchłanne flety mają zawsze nieparzystą liczbę otworów i nie można grać na nich wedle skali i kluczy używanych przez bardów humanoidalnych. Demony potrafią dobywać z nich dźwięki, które dla uszu śmiertelnych brzmią jak pozbawiony jakiegokolwiek harmonii zbiór półtonów, basów i dziwnych efektów minorowych.

Muzyka bardów: Patrz flet prosty.

Flet prosty: Ten starożytny instrument wywodzi się od zwykłej drewnianej piszczałki, która wydawała wibru-

jący dźwięk, gdy ktoś w nią dmuchał. Dodanie do sześciu-ośmiu otworów pozwoliło modulować dźwięk, a dodatkowy otwór przy samym końcu umożliwił obniżenie nut o oktawę. Tak właśnie narodził się flet prosty. Instrument ten może mieć różną długość, zwykle mieści jednak 30 (dla małych muzyków) lub 45 centymetrów (w przypadku muzyków średnich).

Na flecie prostym łatwo grać i w miarę łatwo go wykonać, największą popularnością cieszy się zatem wśród osób, które nie mogą pozwolić sobie lub nie umi opanować gry na bardziej skomplikowanym instrumencie. Niektórzy bardowie uznają prostotę fletu za jego największy atut – twierdzą, że uspokaja słuchacza i zwiększa szansę udanego rzucenia czarów szkoły zaliczania w rodzaju *uspiania* czy *zauroczenia osoby*.

Muzyka bardów: Grając na flecie prostym, bard podnosi u słuchaczy karę z okoliczności -1 do rzutów obronnych przeciwko efektom uroków i przymusów, w tym samym czasie zwiększa efektom muzyki bardów: *fascynacji* i *sugestii*. Jest to wprawdzie niewielka, ale wciąż znacząca zdolność nadnaturalna.

Fletnia Pana: Instrument ten składa się z wielu rur różnej długości, szczepionych w rzędzie od najmniejszej do największej. Gra się na nim dmuchając w rurki górą – brzmi jak wiele małych, drewnianych fletów, grających jednocześnie. Dmuchając w różne piszczałki, można wydobyc z instrumentu różne dźwięki – szybkie przejścia pomiędzy odległymi piszczałkami tworzy miły, doładowany dźwięk, szemrzący efekt, z którego słynie ów instrument.

Fletnię Pana – instrument prosty, acz poruszający – szczególnie względami darzą satyrowie i inne leśne istoty baśniowe, choć jej muzyka podoba się również ludziom i niektórym elfom.

Muzyka bardów: Grając na fletni, bohater otrzymuje premię z okoliczności +1 do testów Występów, jeśli publiczność ma zwierzęta lub istoty baśniowe.

Fujarka: Fujarka to ni róg, ni flet, instrument wykonany z metalu, na którym gra się jak na drewnianym. W metalowej rurce nawiercono otwory. Gra się na niej dmuchając bezpośrednio w jeden koniec i zakrywając otwory palcami, by zmieniać wysokość dźwięku. Mieści zwykle około 30 centymetrów długości, a ma 2,5 centymetra średnicy.

Dźwięk fujarki jest tak wysoki, że niektórzy nazywają go przeszywającym. Szczególnie lubią ją gnomy, których często staje się podstawowym instrumentem.

Muzyka bardów: Fujarka zapewnia grającemu premię z okoliczności +5 do testu Występów podczas wykonywania kontrapieśni.

Gęśle: Ten przodek współczesnych skrzypiec to niewielki, przenośny instrument strunowy, którego kształtem przypomina nieco klepsydrę. Nadaje się do grania w miejscach, gdzie nie ma miejsca na większe instrumenty. Znajduje się cztery czy pięć wykonanych z jelita lub skóry strun naciągniętych na klucze umocowane na końcu gryfu. Elementem instrumentu jest też osobny smyczek, czyli wygięty, cienki kawałek drewna, na którym rozłożony jest sznur ze zwierzęcych włosów. Gęśle mierzą około 40 centymetrów długości (dla istot średniego rozmiaru) do 40 centymetrów (dla małych bardów). Aby dobrać z nich dźwięki, muzyk trzyma je poziomo przy ramieniu, zwykle przytrzymując koniec brodą, i wodzi smyczkiem po strunach.

Gęśle to instrument popularny przede wszystkim wśród bardów, którzy wolą żywiołową muzykę taneczną (do tańców w rodzaju reela czy giga) od spokojniejszej i mniej spontanicznej, „czystej” muzyki. Choć używają go wszystkie rasy, szczególną popularnością cieszy się wśród koboldów, których zwinne palce od wieków biegają po gryfach gęśli (stworzenia te upierają się nawet, że to właśnie one wymyśliły ten instrument, pozostałe rasy jednak w to wątpią). Minstrele koboldów i bardowie niziołków zwykle grając na gęslach tańczą, by pokazać zgromadzonym, jak bawić się przy takiej muzyce. Muzycy innych ras grają zazwyczaj na stojąco lub na siedząco.

Muzyka bardów: Podobnie jak dwa pozostałe podstawowe instrumenty bardów, lutnia i clarseach, gęśle pozwalają grającemu podtrzymywać jeden efekt muzyki bardów lub mistrzowskiego popisu i jednocześnie rozpocząć drugi. W ten sposób bard może jednocześnie grać kontrpieśń jednym słuchaczom i inspirować odwagę w innych.

Gong: Duży, lekko wypukły talerz, który służy za pojedynczy cymbał. Zazwyczaj wykonany jest z brązu i posiada charakterystyczną, wygiętą do wewnątrz krawędź i wybrzuszenie lub lekko wypukły guz w samym środku. Zawieszany jest na drewnianej ramie, by mógł swobodnie wibrować – i zarówno rama, jak i instrument mogą być proste albo bogato ornamentowane.

Dźwięk gongu zawsze przyciąga uwagę. Chcąc go dobrać, grający uderza w instrument specjalnym młotkiem, zazwyczaj owiniętym w filc lub płótno. Każdy gong wydaje tylko jeden dźwięk, rozchodzi się on jednak daleko i brzmi przez 5 rund od uderzenia tak czysto i mocno, że – jak twierdzą miłośnicy gongu – żaden instrument nie może się z nim równać.

Gongi umocowane na stałe ważą zwykle po kilkadziesiąt kilogramów i raczej nie sprawdzają się w podróży, cieszą się jednak popularnością jako instrument ceremonialny i urządzenie do wszczynania alarmu. Prymitywne rasy wieszają zresztą często na ścianach tarcze, które służą im za prowizoryczne gongi.

Muzyka bardów: Rezonujący gong dodaje +5 do ST każdego testu Koncentracji, który wykonuje słyszącą go osoba (w tym ten, kto w niego uderzył). Jest to nadnaturalna zdolność dźwiękowa. Jeśli gra na gongu to część kontrpieśni, dodaje do wykonywanego w tym celu testu Występów premię z okoliczności +5.

Harfa: W przeciwieństwie do clarseach, harfy nie da się łatwo transportować – mierzy bowiem 1,5, a czasem i 2 metry. Posiada czterdzieści sześć strun, można zatem wygrywać na niej więcej niż pięć oktaw. Czasem do instrumentu dołączony jest pedał, który pozwala podnosić i obniżać dźwięk o pół tonu, zwiększając jeszcze możliwości muzyczne harfy.

Pomimo dużych rozmiarów, harfa to instrument delikatny i łatwo ją uszkodzić. W związku z tym koncerty na niej odbywają się zwykle w zamkniętych pomieszczeniach, najczęściej w teatrach i rezydencjach arystokratów, których stać na prywatny przedmiot tego typu.

Koneserzy muzyki harfowej twierdzą, że jest ona bardziej nawet ulotna i subtelna od dźwięków clarseach, choć mistrzowie drugiego z wymienionych instrumentów utrzymują, iż ich muzyka ma bogatszy dźwięk. Harfy

najpopularniejsze są wśród niebian i elfów, jednak i ludzie z przyjemnością słuchają ich brzmienia.

Muzyka bardów: Grając na harfie, muzyk może zapewnić słuchaczom karę z morale –2 do rzutów obronnych na efekty *uroku*. Jest to wpływająca na umysł zdolność nadnaturalna.

Harmonijka: W unowocześnionej wersji fletni Pana (patrz wcześniej) trzcinę zastępują metalowe rurki, zamknięte w niewielkim, prostokątnym pudełku. Chcąc wydobywać z instrumentu rozmaite dźwięki, muzyk dmucha weń w różnych miejscach jego długości. Wysokie, brzęczące tony harmonijki bliskie są przede wszystkim niziołkom i gnomom.

Muzyka bardów: Harmonijka krzepi serca wieśniaków i osób niskiego stanu, więc udany test Występów w takim właśnie towarzystwie zapewnia bardowi na 1k6 godzin po zakończeniu występu premię z okoliczności +4 do testów Błefowania, Dyplomacji, Przebiegania i Zbierania informacji wśród słuchaczy. Ponadto, zmienia nastawienie słuchacza do barda o jeden stopień na jego korzyść (na przykład z przyjaznego na pomocne – patrz: „Nastawienie bohaterów niezależnych” w rozdziale 5 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*), chociaż muzyk otrzymuje karę z okoliczności –4 do testów Zastraszania słuchaczy przez taki sam okres. Efekt ten to wpływająca na umysł zdolność nadnaturalna.

Klawesyn: Choć gra się na nim z pomocą jednej lub więcej klawiatur, klawesyn to w gruncie rzeczy zabudowana harfa. Naciśnięcie klawisza powoduje, że mechanizm instrumentu szarpie strunę, a nie uderza w nią, jak ma to miejsce w klawikordzie. Muzyka klawesynu jest zatem głośniejsza niż we wspomnianym przypadku, grający nie panuje jednak nad natężeniem dźwięku.

Klawesyn charakteryzuje się delikatnym brzemieniem, które miłośnicy instrumentu określają jako „szmerzące”, przeciwnicy zaś – „brzęczące”. Podobnie do organów, jest instrumentem stacjonarnym, na którym gra się we wnętrzach. W związku z tym jego egzemplarze znajdują się właściwie wyłącznie w dużych miastach i w posiadłościach szlachetnie urodzonych melomanów.

Muzyka bardów: Grający na klawesynie utrzymywać może tylko jeden efekt muzyki bardów lub mistrzowskiego popisu na raz, może natomiast nałożyć na słuchaczy, którzy nie są jego sojusznikami, karę z okoliczności –1 do rzutów obronnych przeciwko efektom *uroku* i karę z okoliczności –2 do rzutów obronnych przeciwko czarowi *uśpienie*. Jest to wpływająca na umysł zdolność nadnaturalna.

Klawikord: Ten przodek współczesnego fortepianu posiada klawiaturę niemal identyczną z organami, piszczałki zastępują w nim jednak ułożone poziomo struny. Naciśnięcie klawisza powoduje, że złączony z nim metalowy młoteczek uderza w strunę lub kilka strun, wydając dźwięk. Klawikord wygląda zatem jak płaskie, kwadratowe lub prostokątne pudło szerokie na jakieś trzydzieści centymetrów i długie na około metr. Do gry układa się je zwykle na stole lub innej płaskiej powierzchni.

Instrument ten wydaje miękkie, srebrzyste dźwięki, których natężenie zależy od siły, z jaką uderzy się w klawisz – nie bywa jednak szczególnie głośne. Grać można na nim bardzo różną muzykę, szczególnie popularny jest więc w aranżacjach orkiestrowych oraz w czasie popisowych koncertów w domach bogatych mieszczan.

Muzyka bardów: Używając klawikordu, bard może stworzyć tylko jeden efekt muzyki bardów lub mistrzowskiego popisu na raz. Z racji miękkiego brzmienia, instrument powoduje karę z okoliczności -1 do testów Występów podczas grania kontrpieśni, zapewnia jednak premię z okoliczność +2 do testów Występów na potrzeby *fascynacji* i *sugestii*. Zapewnia ponadto na 1k6 godzin po zakończeniu gry premię z okoliczności +2 do testów Dyplomacji i Zbierania informacji względem osób, które przysłuchiwały się występowi.

Kości: Wbrew nazwie, ten instrument perkusyjny to komplet gładko wypolerowanych klocków wykonanych z drewna, zwykle ciemnego. Kompletny zestaw składa się z dwudziestu do trzydziestu elementów o różnej długości, wgłębionych w części środkowej, by łatwiej było umieszczać je między palcami. Uderzone, kości wydają głuchy pogłos o wysokości zależnej od długości elementu.

Na kościach gra się uderzając o siebie kolejnymi elementami zestawu, by dźwięki złożyły się na melodię. Muzyk musi zatem wiedzieć, które kości wydają jaki dźwięk, jak długo on trwa, jak można je łączyć oraz jak mocno i jak często nimi uderzać – opanowawszy tę wiedzę osiągnąć może bardzo różne efekty.

Kości to ukochany instrument koboldów, a ich bardowie potrafią grać na nich, trzymając po dwa klocki w każdej dłoni i wymieniając je z taką szybkością, że wydają się zonglować podczas gry. Widzowie cenią zresztą na równi z melodią szybkość, z jaką muzyk sięga po kolejne części zestawu.

Muzyka bardów: Głuchy, niesamowity grzechot kości nakłada karę z morale -2 do rzutów obronnych przeciwko efektem *strachu*. Jest to wpływająca na umysł zdolność nadnaturalna

Kotły: Kotły to obciążone skórą jak bębny, wielkie, ciężkie, metalowe naczynia, których wysokość waha się od pół do całego metra. Gra się na nich uderzając w skórę specjalnymi, owiniętymi filcem pałkami. Kotłów jest zwykle co najmniej dwa, niekiedy aż pięć – każdy innej wielkości i wydający inny dźwięk (im większy kocioł, tym głębsze jego brzmienie). Ze względu na wagę, kotły nie należą do instrumentów przenośnych.

Uderzając szybko w kolejne bębny, grający na kotłach potrafi stworzyć potężny, złożony z wielu tonów dźwięk, który brzmi przez kilka chwil. Efekt ten, połączony z narastającym crescendo pozostałych instrumentów, składa się na porywający finał każdego wielkiego dzieła muzycznego.

Kotły popularne są wśród gnolli, które potrafią na nich wygrywać bardzo skomplikowane rytmy. Większość gnolliowych koncertów na kotłach kończy się jednak gwałtownym atakiem publiczności na jakiś dogodny cel.

Muzyka bardów: Patrz bęben

Krumhorn: Prawdziwy krumhorn to instrument o trzech stroikach, tworzony i ukochany przez drzewce. Z grą na nim nie poradzi sobie większość humanoidów. Prawdziwy krumhorn to tuba długa na jakieś dwa metry, wyposażona w od sześciu do ośmiu otworów i zakręgloną czarę głosową. Za ustnik służy niewielki, drewniany element, w którym znajdują się trzy stroiki. Wersja ludzka mierzy około metra i wydaje piskliwy, przytłumiony dźwięk, niepodobny do majestatycznego tembru oryginalnego instrumentu.

Choć na krumhornach grają najczęściej drzewce, ich dźwięk kochają również driady. Zresztą, większość

mieszkańców lasów uznaje brzmienie tego instrumentu za melodyjne, choć nieco smutne.

Muzyka bardów: Krumhorn dowolnego typu zapewnia premię z okoliczności +1 do testów Występów, słuchają go istoty leśne inne niż driady. Nakłada ponadto na takich słuchaczy karę z okoliczności -4 do rzutów obronnych przeciwko wywoływanym przez grającego efektem *fascynacji* i *sugestii*. W przypadku driad modyfikatory się podwajają. Powodowanie kary do rzutów obronnych to wpływająca na umysł zdolność nadnaturalna

Lira: Ta poprzedniczka clarseach to prostszy w budowie instrument, wykonany zwykle ze skorupy żółwia, wygiętej w dwoje wygiętych ramion i rozpiętą pomiędzy nimi poprzeczkę, na którą naciągnięto cztery do sześciu (niekiedy nawet osiem) strun wykonanych ze zwierzęcego ścięgna lub jelita. Grając na lirze, muzyk trzyma ją w jednej dłoni, a drugą szarpie i uderza w struny.

Urok liry leży w jej prostocie – nawet początkujący grajek może uzyskać całkiem znośny efekt. Długo go właśnie – i z powodu nieskomplikowanej techniki produkcji – cieszy się szczególną popularnością wśród zamieszkujących lasy istot baśniowych (zwłaszcza krasnoludów) oraz prostego ludu w ogóle. Zdarza się jednak, że lirę ukocha sobie prawdziwy mistrz (jak legenda o Orfeuszu), zdolny dobyć z niej cudowną muzykę.

Muzyka bardów: Bard grający na lirze otrzymuje premię z okoliczności +2 do testów Występów podczas wykonywania kontrpieśni oraz *fascynacji* i *sugestii* względem słuchaczy będących istotami baśniowymi.

Lur: Ten potężny róg mierzy przynajmniej 2,5 metra długości i waży przy tym około 25 kilogramów. Zakrzywiony niczym kiel mamuta i kończy się płaskim dyskiem z brązu o średnicy około metra, wyrzeźbionym zwykle na podobieństwo potwornego oblicza. Instrument ten składa się z dwóch, występujących zaledwie razem, odmian – prawo- i leworęcznej.

Lur to ulubiony instrument tych gigantów, którzy poważnie traktują muzykę – zwłaszcza chmurowych i rzewnych. A że jego dźwięk jest zarazem uroczy, mentalny i melancholijny, używa się go często podczas ceremonii.

Muzyka bardów: Jeśli grający na lurze inspirowany od sprzymierzonych z nim gigantów, podnosi ich morale do testów ataku i obrażeń z +1 do +2.

Lutnia: Przodek dzisiejszej gitary to instrument dźwiękowy rezonansowym w kształcie gruszki i charakterystycznym, wygiętym do tyłu gryfie, na którym zaznaczono progi. Od początku pudła do końca gryfu ciągnie się cztery do ośmiu strun. Wielkość lutni waha się od 60 do 90 centymetrów, z czego około 3/4 przypada na pudło. Aby dobyć dźwięk, muzyk uderza lub szarpie struny.

Lutnia to instrument bardzo wszechstronny – posiada duży zakres nut i alterację – i choć stosunkowo trudno opanować grę na niej, w rękach mistrza staje się niezmiernie subtelną. Głębokie pudło daje jej bogate, pełne brzmienie, którego nie ma żaden inny instrument strunowy. Z tego powodu żaden inny instrument nie cieszy się taką popularnością wśród bardów, zwłaszcza ludzkich i półelfich.

Muzyka bardów: Ten najpopularniejszy instrument bardów pozwala grającemu natypowywać jeden efekt mistrzowskiego popisu i rozpocząć jedn

śnie następny. W ten sposób bard może inspirować kompetencję u jednego słuchacza i używać sugestii na innym.

Mandolina: Jest to mniejsza wersja lutni – mierzy zwykle od 50 do 65 centymetrów. Jej gryf jest mniej wygięty niż lutni, odchylona pozostaje bowiem wyłącznie końcówka, na której znajdują się klucze, a i to nie we wszystkich egzemplarzach. Mandolina posiada niezwykłą liczbę strun – od czterech do sześciu par (czyli od ośmiu do dwunastu strun), a czasem więcej. Dlatego zwykle gra się na niej piórkami, dzięki czemu muzyk nie zdziera dłoni i może precyzyjnie szarpać struny położone zbyt blisko siebie, by grać na nich palcami.

Brzmienie mandoliny jest łagodniejsze i wyższe niż lutni, gdyż instrument ten ma krótsze struny. Wielka mnogość dźwięków, które można z niej wydobyć, podoba się zwłaszcza małym bardom, szczególnie gnomom i niziołkom, które przedkładają nawet mandolinę nad lutnię.

Muzyka bardów: Patrz lutnia.

Obój: Obój to odmiana szałamaji (patrz dalej) o delikatniejszym brzmieniu. Posiada dodatkowe otwory (w sumie dziesięć lub więcej), klapy i, niekiedy, przypominającą dzwonek czarę głosową na końcu. Klapy zwiększają liczbę możliwych kombinacji otworów instrumentu, a czara głosowa sprawia, że dźwięk oboju jest łagodniejszy i bardziej melodyjny niż brzmienie szałamaji. Stroiki oboju są węższe niż instrumentu, od którego się wywodzi.

Muzyka bardów: Patrz szałamaja.

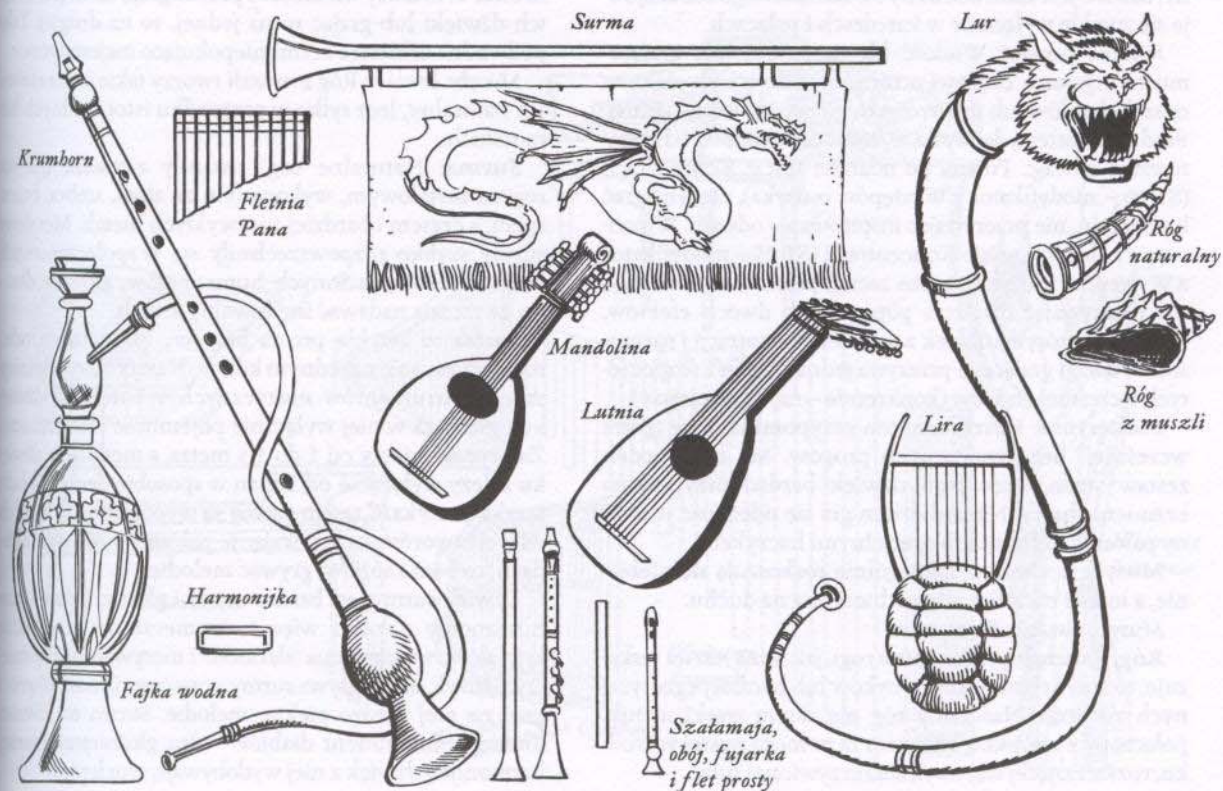
Organy: Potężne, ciężkie i zawsze zamocowane na stałe organy to najbardziej skomplikowany instrument muzyczny. Każde z nich składają się z setek piszczałek, które mierzą od 2 centymetrów do 10 metrów. Większość z nich to ustawione pionowo metalowe rury, dodatkową głębię tonów zapewniają jednak piszczałki drewniane, zwykle o kwadra-

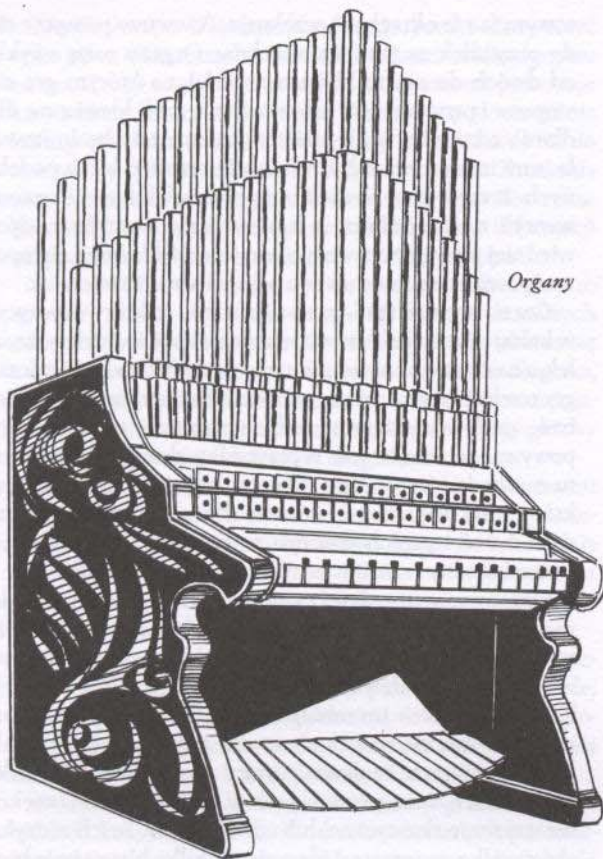
towym (a nie okrągłym) przekroju. Powietrze pompuje się do piszczałek za pomocą miechów. Organy mają zwykle od dwóch do pięciu klawiatur (pedał, na którym gra się stopami i przynajmniej jeden manual, czyli klawiaturę dla dłoni), z których każdą nastroić można tak, by imitowała inny instrument lub kombinację brzmień kilku podobnych. Przepływem powietrza do piszczałek kieruje system wentyli zwany trakturą – umieszczenie wentyla w odpowiedniej pozycji pozwala, po naciśnięciu klawisza, pompować powietrze z miechów do odpowiednich piszczałek.

Gra na organach polega na ustawianiu traktury w pozycji, w której powietrze kierowane jest do odpowiednich piszczałek, a następnie na naciskaniu stosownych klawiszy. Podczas gry trzeba przez cały czas dostarczać do instrumentu powietrze – jeśli muzyk gra na małych organach, może dopompywać je sam, stopą; w przypadku dużego instrumentu niezbędna jest pomoc przynajmniej jednego asystenta, który dmie w miechy. Natężenie dźwięków zależy wyłącznie od ilości przechodzącego przez piszczałki powietrza, wszystkie tony brzmią więc równie głośno lub cicho.

Organy to najbardziej zaawansowany technologicznie instrument muzyczny – potężna liczba piszczałek o różnej długości pozwala operować nieprawdopodobnym wręcz zakresem dźwięków. Ich wysokość zależy od wielkości piszczałki – im mniejsza, tym ton wyższy i odwrotnie. Zdarzają się nawet piszczałki organowe o tak wielkich rozmiarach, że dźwięk, który wydają, jest zbyt niski dla ludzkich uszu (pozwala jednak budować poddźwiękowe wrażenie akustyczne) lub tak małe, że ich muzykę słyszą tylko zwierzęta. Uderzając w kilka klawiszy jednocześnie, można tworzyć pełne, wielonutowe akordy.

Dźwiękiem organów – oraz pokrewnych im instrumentów: klawikordu i klawesynu (patrz wcześniej) –





rozkoszują się przede wszystkim ludzie. Ponieważ instrument ten ma pokaźne rozmiary i bywa bardzo kosztowny, zawsze jest zainstalowany na stałe, dlatego też znajduje się zwykle wyłącznie w katedrach i pałacach.

Muzyka bardów: Wielość klawiatur pozwala grającemu na organach bardowi utrzymywać do trzech efektów muzyki bardów lub mistrzowskiego popisu jednocześnie. Bard może zatem, dajmy na to, rozpocząć koncert od inspirowania odwagi. Potem, po udanym teście Koncentracji (ST 20 – modyfikator z Występów muzyka), zaczyna grać kontrpieśń, nie przerywając inspirowania odwagi. W końcu, po kolejnym teście Koncentracji (ST 25 – modyfikator z Występów muzyka), może zacząć fascynować słuchaczy, nie przerywając działania poprzednich dwóch efektów. Porażka w którymkolwiek z testów Koncentracji i rozproszenie uwagi grającego przerywa jednak jeden z rozpoczętych wcześniej efektów (konkretnie – najwcześniejszy).

Psalterium: Instrument ten przypomina cytrę (patrz wcześniej) bez oznaczonych progów. Ma tylko jeden zestaw strun, więc jego dźwięk bardzo przypomina brzmienie harfy. Na psalterium gra się uderzając w struny palcami, kołcami lub specjalnymi haczykami.

Muzyką psalterium szczególnie rozkoszują się niebiańskie, a ludzie i niektóre elfy podnosi ona na duchu.

Muzyka bardów: Patrz cytra

Róg, naturalny: Pierwotne rogi, jak sama nazwa wskazuje, to autentyczne poroże byków lub bardziej egzotycznych zwierząt. Naturalny róg ma zatem wąską ustnik, połączony z szerokim otworem za pomocą pustej w środku, rozszerzającej się, zwykle zakrzywionej tuby.

Na rogu gra się dmuchając w węższy koniec i, o ile instrument nie posiada otworów, wydaje on tylko jeden dźwięk.

Rogi naturalne miewają rozmałą wielkość, średnie istoty grywają jednak zwykle na instrumentach długości 30 do 60 centymetrów. Większe humanoidy posługują się rogami złowieszczymi, czyli pochodzącymi od złowieszczych zwierząt. Legendy głoszą, że minotaury posługują się rogami oderwanymi od łbów przedstawicieli ich własnego rodzaju, pokonanych w honorowym pojedynku.

Większość magicznych naturalnych rogów pochodzi z głów istot nadnaturalnych, na przykład demoniów czy diabłów. Starożytne podanie twierdzi, że grupa członków pewnego kolegium bardów usiłowała niegdyś wykonać magiczny róg z poroża zrzuconego przez straszliwego Tarrasque'a – i nawet im się to udało. Niestety, okazało się, że dźwięk rogu przyciąga tego potwora, zatem zarówno bardowie jak i jego twórców bardzo szybko spotkał smutny koniec.

Naturalne rogi cieszą się popularnością we wszystkich społeczeństwach pierwotnych – szczególnie upodobały je sobie orkowie i hobgobliny, którym odpowiada głośnie, poruszające, wojownicze brzmienie.

Muzyka bardów: Kiedy grający na rogu inspirowany odwagą, podnosi premię z morale do testów ataku o +1 do +2. Premia z morale do rzutów obrony przeciwnika efektem *uroku* spada jednakże z +2 do +0.

Róg, z muszli: Instrument ten wykonany jest z muszli – kiedy się w nią dmie, wydaje charakterystyczny, jęklivy dźwięk, który może mieć różną barwę, ale zawsze jednak tę samą barwę i wysokość.

Róg z muszli sprawdza się znakomicie do przesyłania sygnałów – zwłaszcza pod wodą, gdzie dźwięk rozchodzi się znacznie szybciej niż w powietrzu. Niektóre podwodne istoty, jak morski lud czy kuo-toa, zbierają muszle rozmaitej wielkości i potem grają na nich, lub też ich dźwięki lub grając to na jednej, to na drugiej, podwodna orkiestra brzmi niepokojąco majestatycznie.

Muzyka bardów: Róg z muszli tworzy takie same efekty jak naturalny, lecz tylko w przypadku istot wodnych i morskich.

Surma: Naturalne rogi ustąpiły z czasem miejsca rogom metalowym, wykonanym ze złota, srebra, brązu, miedzi, spiżu, a czasem i bardziej niezwykłych metali. Metalowe surmy szybko rozpowszechniły się w społeczeństwach ludzi i niektórych innych humanoidów, głównie dlatego, że można nadawać im dowolny kształt.

Surma to zwykle prosta brązowa lub spiżowa tuba rozszerzająca się na jednym końcu. Należy do najgłośniejszych instrumentów muzycznych – natężenie dźwięku ogranicza w niej wyłącznie pojemność płuc gracza. Zazwyczaj mierzy od 1 do 1,5 metra, a modulacja dźwięku zależy wyłącznie od zmian w sposobie dęcia i kształcie języka muzyka. Czasem surmy są wyposażone w trzy lub więcej otworów – zakrywając je palcami w różnych miejscach, trębacz może wygrywać melodie.

Dźwięk surmy jest bardzo czysty i głośnie, ludzie i humanoidy używają więc instrumentu do przesyłania sygnałów, wszczynania alarmów i motywowania żołnierzy. Muzyk, który używa surmy z otworami, może również grać na niej bardzo piękne melodie. Surma to również ulubiony instrument diabłów – im głośniejszy i bardziej harmonijny dźwięk z niej wydobywają, tym lepiej.

Muzyka bardów: Patrz róg, naturalny.

Szałamaja: Dwustroikowy poprzednik oboju wygląda trochę jak odwrócone berło. Ponieważ zaś część instrumentów bywa bogato zdobiona, podobieństwo do elementu regaliów jest tym większe. Zwykle mierzy 65-70 centymetrów i posiada siedem lub osiem otworów.

Szałamaja to instrument zaprojektowany do gry na wolnym powietrzu, więc jego dźwięki są bardzo głośne. Jest ulubionym instrumentem wielu muzykujących arystokratów, ma bowiem charakterystyczne brzmienie i cieszy oko. Dźwiękiem wszystkich rodzajów szalamaji rozkoszują się też drzewce, które jednakże najbardziej lubią krumhorney (patrz wcześniej).

Muzyka bardów: Osoba, która wprawnie gra na szalamaji, budzi szacunek – stąd udany test Występów przed arystokratyczną publicznością zapewnia jej na 1k6 godzin po zakończeniu występu premię z okoliczności +4 do testów Błefowania, Dyplomacji, Przebierania i Zbierania informacji wśród słuchaczy. Ponadto, zmienia nastawienie słuchaczy o jeden stopień na korzyść barda (na przykład, z przyjaznego na pomocne – patrz: „Nastawienie bohaterów niezależnych” w rozdziale 5 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Jednakże muzyk otrzymuje karę z okoliczności -4 do testów Zastraszania słuchaczy przez taki sam okres. Efekt ten to wpływająca na umysł zdolność nadnaturalna.

Taraban: Ten niewielki instrument ma około 30 centymetrów średnicy, 60 centymetrów długości i membranę na każdym końcu. Jest dość lekki, by nosić go na pasku lub szarfie zawieszanej na szyi. Doskonale nadaje się do wybijania rytmu marszu i muzyki wojskowej. Wzdłuż niższej membrany naciągnięte są struny, które wibrują, gdy muzyk uderza w membranę wyższą, i wydają charakterystyczny warkot.

Militarne brzmienie tarabanów szczególnie podoba się krasnoludom, które grają na nich dla przyjemności i by utrzymać krok, gdy maszerują na wojnę.

Muzyka bardów: Patrz bęben.

Trąbita: Ulubionym instrumentem co subtelniejszych ras gigantów jest trąbita – długa, prosta, drewniana tuba, zakrzywiająca się ku górze na samym końcu. Mierzy zwykle do czterech do siedmiu metrów i obłożona jest korą brzożową, której zawdzięcza biały kolor i charakterystyczny, głuchy dźwięk. Grając na trąbicie, muzyk opiera jeden koniec instrumentu o ziemię i dmie w ustnik. Ten instrument nie ma żadnych otworów pozwalających zmieniać dźwięk, wydaje zatem tylko jeden ton.

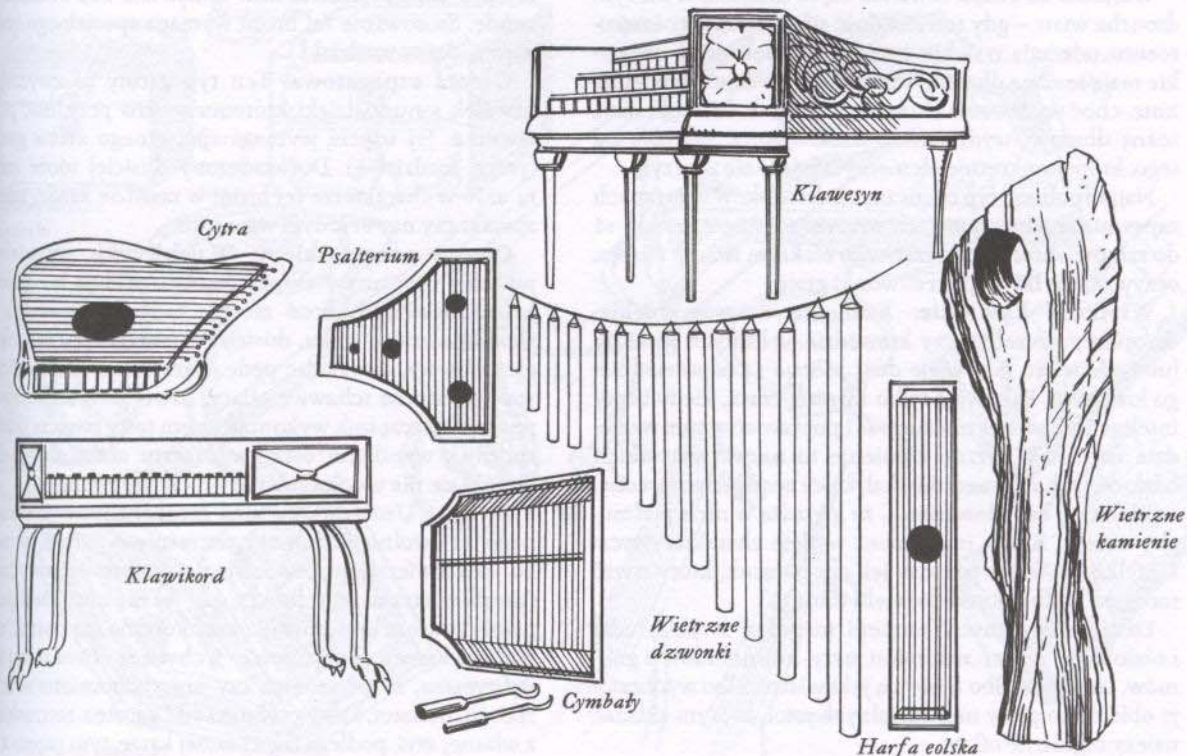
Dźwięk trąbity niesie się daleko, mieszkające samotnie giganty używają więc tych instrumentów, by porozumiewać się z odległymi sąsiadami. Pewien nieprzyjazny krytyk porównywał kiedyś ich brzmienie do sfory wilków wyjących do księżyca, lecz jego spadkobiercy wystosowali wylewne przeprosiny po tym, jak giganci nauczyli go o prawdziwej naturze ich ukochanego instrumentu.

Muzyka bardów: Głuche buczenie trąbity niesie się na 1k10 × 1,5 kilometra. Pozwala to na podniesienie pozycji, kontrpieśń oraz inspirowanie odwagi, nawet jeśli barda od słuchaczy dzieli ogromna odległość.

Samograje

Samograje to instrumenty, które – umieszczone w odpowiednim miejscu – wydają dźwięk bez udziału muzyka. Z tego względu nadają się doskonale do wyzwalania efektów magicznych: w odpowiednich okolicznościach instrument sam zaczyna grać, wyzwalając czar.

Zdarzają się oczywiście zakłete wersje opisanych wcześniej instrumentów, które potrafią grać bez niczyjego udziału. Są to jednak tylko magicznie usprawnio-



ne wersje zwyczajnych instrumentów i nie zaliczają się w związku z tym do opisywanej tu grupy.

Harfa eolska: Choć harfa eolska, zwana też wietrzną, z wyglądu bardziej przypomina cymbały, brzmi bardzo podobnie do prawdziwej harfy. Typowy instrument mierzy około metra długości, 15 centymetrów szerokości i 5 centymetrów grubości. Posiada od dziesięciu do dwunastu strun tej samej długości, różniących się grubością.

Harfę eolską wiesza się zwykle na zewnątrz, a gdy owiewa ją wiatr, zmiany ciśnienia sprawiają, że jedna lub więcej strun – zaczynając od najcieńszych, przy najlżejszym wietrze – zaczyna wibrować. Wydaje wtedy dźwięk, zupełnie jakby ktoś na niej zagrał. Im silniejszy wiatr, tym więcej strun gra. Muzyka cichnie wraz z ucichnięciem wiatru.

Dla niektórych muzyka harfy eolskiej brzmi niesamowicie, inni uznają jej dźwięki za zwiewne. Największą popularnością instrument cisy się wśród ludzi i elfów.

Wielu bardów wytwarza magiczne harfy eolskie, które grają kontrpieśń, póki wieje wiatr, a instrument wydaje dźwięki. Pieśń działa wówczas jak muzyka grana przez barda takiego poziomu i o tylu rangach w Występach, co twórca harfy.

Wietrzne dzwonki: Wietrzne dzwonki wytwarza się z drewna, metalu lub kryształu. W najprostszej postaci składają się z jednakowych kawałków wybranego materiału, zawieszonych jeden obok drugiego. Bardziej zaawansowane wersje instrumentu wykorzystują elementy różnej długości, wiszące w rzędzie, w mniej więcej centymetrowych odstępach. Wersja technologicznie najdoskonalsza – dzwonek chromatyczny – składa się w gruncie rzeczy z dzwonów rurowych, precyzyjnie dobranych i nastrojonych tak, by razem tworzyły pełną skalę muzyczną. Pojedyncze dzwonki mogą mieć od kilkunastu centymetrów do prawie trzech metrów długości.

Wietrzne dzwonki zawiesza się w miejscu, w którym dmucha wiatr – gdy ten jest dość silny, elementy instrumentu uderzają o siebie i wydają dźwięk. Jeśli wszystkie mają tę samą długość, instrument wydaje tylko jedną nutę, choć wydzwania różne rytmy. Jeżeli dzwonki mają różną długość, wydzwania rozmaite tony, zależnie od tego, które konkretnie elementy właśnie się zderzyły.

Najpospolitszy typ magicznych dzwonek wietrznych zapewnia słuchającemu ich muzyki premię z morale +1 do rzutów obronnych przeciwko efektom *strachu* i *uroku*, oczywiście tylko dopóki dzwonki grają.

Wietrzne kamienie: Kamienie miewają niekiedy otwory, szczeliny czy krawędzie, w których gwizdże lub wyje wiatr, gdy wieje dość mocno i z odpowiedniego kierunku. Było więc tylko kwestią czasu, kiedy istoty inteligentne zaczęły naśladować i poprawiać w tym względzie naturę. Wietrzne kamienie to nazwa wszystkich odsłoniętych fragmentów skał, które zostały nawiercone, wyłobione lub ułożone tak, że gwizdzą w nich podmuchy wiatru. Każdy instrument wydaje charakterystyczny tylko dla siebie poświst, jęk czy pomruk, który trwać może od kilku sekund do wielu minut.

Dźwięk wietrznych kamieni niepokoi zwykle ludzi i niziołków, cieszy natomiast uszy krasnoludów i gnomów. Inne rasy albo ignorują jęki wiatru, albo wyobrażają sobie, że to głosy niewidzialnych istot, którym składać należy regularne ofiary.

Bardowie niekiedy tworzą magiczne wietrzne kamienie, które powodują karę z morale –4 do rzutów obronnych przeciwko efektom *strachu* w trakcie grania przez 1k6 minut po zamknięciu. Twórca kamienia niepodatny na ten efekt.

BROŃ

W tym rozdziale znajduje się opis niepospolitych rodzajów broni, które często przydają się bardom, łotrzykom i skrytobójcom.

Nowa broń

Niektóre rzadziej spotykane rodzaje broni szczególnie dobrze nadają się do zastosowania strategii, którą preferują bardowie i łotrzykowie. Oto opis przedmiotów, które MP może udostępnić bohaterom graczy.

Bagnet: Czasem bard może znaleźć się w sytuacji, podczas której w mgnieniu oka musi zacząć bronić własnej skóry. Przyda mu się wówczas zainstalowane na instrumentach bagnet.

Bagnet to długi, wąski sztylet zamocowany na gładkiej powierzchni lutni czy podobnego instrumentu. Przydać się może do obrony przed napastnikiem i nawet zadać mu niewielką obrażenie, jeśli za jego pomocą bohater będzie się przed szarżą. Oczywiście, zachodzi tu niebezpieczeństwo uszkodzenia instrumentu w nagłym uderzeniu (patrz: „Atakowanie obiektu” w dziale 8 *Podręcznika Gracza*).

Garota stalowa: Ta broń to zwyczajny drut z dwoma drewnianymi uchwytami, stosowany – podobnie jak wersja szpagatowa – do duszenia przeciwników. Uchwyt chronią dłoń dusiciela przed pocięciem drutem, a bohater używa stalowej garoty bez uchwytów czy innego rodzaju zabezpieczenia, drut zadaje mu 1k3 obrażeń rundę. Stosowanie tej broni wymaga specjalnego ataku garotą (patrz: rozdział 5).

Garota szpagatowa: Ten typ garoty to zwyczajny kawałek sznura, dzięki któremu można przydusić przeciwnika. Jej użycie wymaga specjalnego ataku garotą (patrz: rozdział 5). Doświadczony dusiciel może użyć ją w charakterze tej broni w zasadzie każdej sytuacji, apaszki czy nawet łodygi winorośli.

Garota z zatrząskiem: W uchwytach tej niebezpiecznej odmiany stalowej garoty znajdują się pęki zatrząsku. Gdy broń zacznie zadawać obrażenia skutkiem udanego ataku, dusiciel może zetknąć i przeciąć uchwyt, zamykając pętle. Utrzymuje ona wówczas nacisk na tchawicę ofiary, nawet jeśli atakujący puści. Nieszczęśnik wykonuje zatem testy zwarcia (karty sporny z wynikiem ostatniego testu ataku dusiciela), dopóki się nie uwolni lub nie straci przytomności.

ST testu Unieszkodliwiania mechanizmów, wynagrodzenie do uwolnienia kogoś z zatrząśniętej garoty, wynosi 10, jeśli otwierający posiada Biegłość w broni egzotyki (garota z zatrząskiem) lub 25, gdy jej nie ma. Jeżeli garota otwiera ktoś inny niż zaatakowana nią postać, podlega karze z okoliczności –5, chyba że ofiara ataku została *wstrzymana*, nieprzynajmniej czy unieruchomiona w sposób. Bohater, który próbuje zdjąć garotę z zatrząskiem z własnej szyi, podlega takiej samej karze, tym razem

TABELA 3-1: BRONŃ

Broń	Koszt	Obrażenia	Krytyk	Przyrost zasięgu	Waga	Typ	Trwałość	pw
Prosta broń – dystansowa								
Średnia								
Kusza z kotwiczką	70 sz	1k3	—	36 m	6 kg	Kłute	10	10
Bełty-kotwiczki (10)	200 sz	—	—	—	4 kg	—	10	1
Broń żołnierska – wręcz								
Mała								
Bagnet	5 sz	1k4	19-20	—	1 kg	Kłute	10	1
Broń egzotyczna – wręcz								
Mała								
Garota stalowa	10 sz	1k8*	18-20	—	0,5 kg	Cięte	7	3
Garota szpagatowa	1 ss	1k6*	19-20	—	1/20 kg	Miażdżone	0	2
Garota z zatrząskiem	100 sz	1k8*	18-20	—	1,5 kg	Cięte	7	4
Rękaw, obciążony**	5 ss	1k4	—	—	1,75 kg	Miażdżone	5	20
Średnia								
Rękaw, obciążony**	5 ss	1k6	—	—	1,75 kg	Miażdżone	5	30
Broń egzotyczna – dystansowa								
Mała								
Kusza zakryta	125 sz	1k4	19-20	9 m	2 kg	Kłute	10	5

*Obrażenia w każdej rundzie udanego zwania.

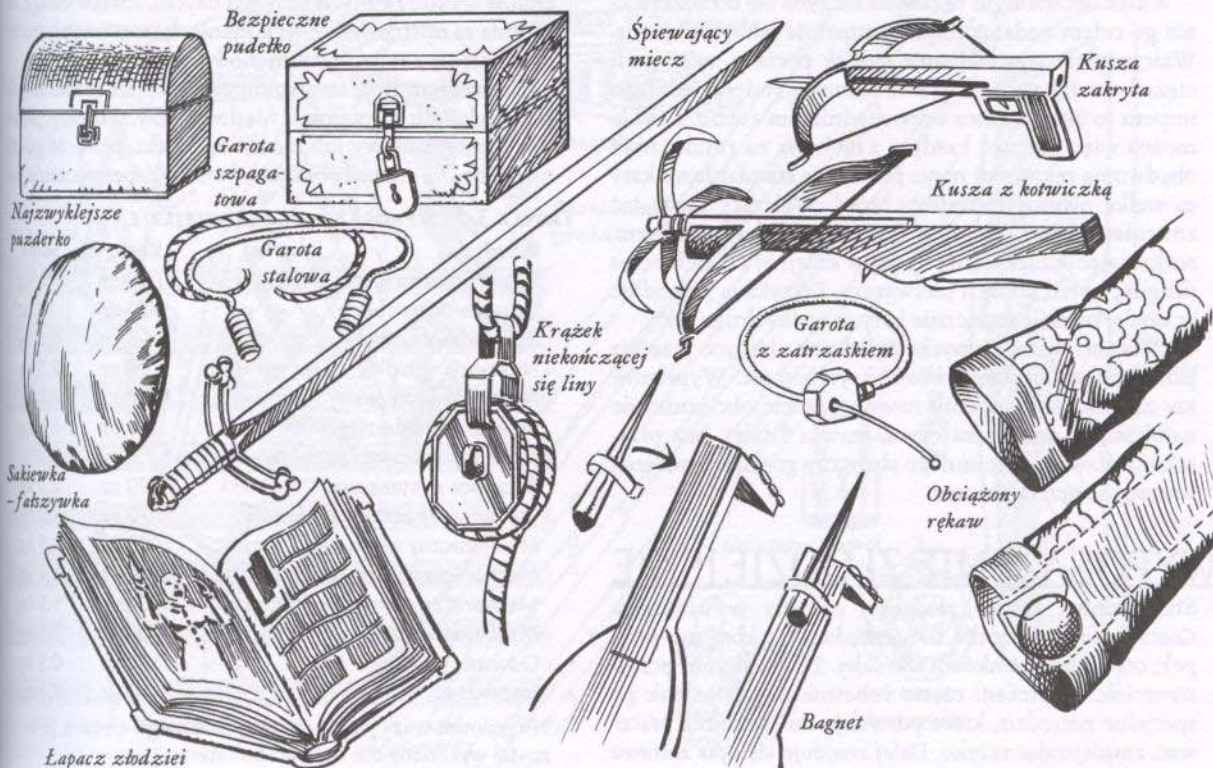
**Dotyczy jednego rękawa. Podano wyłącznie koszt obciążnika – ustalenie właściwej ceny wymaga dodania kosztu ubrania.

cji działania na oślep. Oczywiście, nie może skorzystać podczas tego testu z zasady 10 czy 20, chyba że uwięziony w urzędzeniu jeszcze nie umarł. Próba strzaskania zamka garoty unieruchamia go na zawsze w pozycji zamkniętej.

Kusza z kotwiczką: To urządzenie pomaga poszukiwaczom przygód wspinać się na gładkie ściany, pokonywać przepaści, uciekać w dół stromych klifów i tak dalej. Kusza z kotwiczką to ciężka kusza zmodyfikowana tak, by

wystrzeliwać specjalne pociski w kształcie kotwiczki, za którą ciągnie się 30 metrów cienkiej, lekkiej linki.

Celny strzał do odpowiedniego obiektu (patrz: „Atakowanie obiektu” w rozdziale 8 Podręcznika Gracza) oznacza, że kotwiczka zaczepiła się o coś na tyle mocno, iż bohater może bezpiecznie wspiąć się po linie, jeśli wykona udany test Wspinaczki (ST 15). W przypadku chybienia zajść mogą następujące okoliczności: kotwiczka o nic się nie zaczepi;



zaczepi się, ale na tyle mocno, by utrzymać bohatera; w ogóle nie ma o co się zahaczyć. W pierwszym przypadku wystarczy zwinąć linę i strzelić jeszcze raz. W drugim udany test Stosowania liny (ST 15) pozwoli stwierdzić, że nie trzyma ona dość mocno, nim ktoś zacznie się po niej wspinać. Nie da się wprawdzie na razie odzyskać wystrzelonej kotwiczki, można jednak wystrzelić drugą (jeśli ktoś zacznie wspinać się na zbyt słabo zaczepioną linę, puści ona po przebyciu przez bohatera 1k3 metrów; obrażenia od upadku ustala się normalnie). W trzecim przypadku próby powtórnego wystrzelenia pocisku automatycznie skazane są na porażkę.

Bohater może też zaczepić kotwiczkę ręcznie w stosownej szczelinie lub przyczepić ją do gołej ściany za pomocą haków. Ułatwia ona wówczas schodzenie po stromiznie w sposób zupełnie zwyczajny, bez konieczności oddania strzału.

Kusza zakryta: Łotrzykom często się zdarza, że – dyndając na linach, wspinając się po ścianach i tak dalej – znajdują się w pozycji, która uniemożliwia oddanie strzału z broni dystansowej. Biełt kuszy zakrytej utrzymywany jest na miejscu przez cienką listwę – dzięki temu nie wyslizguje się z łoża nawet, gdy trzymać broń w najdziwniejszej pozycji. Z wyglądu urządzenie to przypomina kuszę samopowtarzalną, wyjąwszy brak zasobnika. Kuszę zakrytą ładuje się od tyłu – znajdować się w niej może tylko jeden biełt na raz.

Rękaw, obciążony: Tej subtelnej broni często używa się do samoobrony, jeśli tylko na danym obszarze modne są długie, luźne rękawy. Składa się ona z kilku metalowych obciążników zaszytych w rękawie. Krawcy, którzy szyją ekskluzywne wersje tej broni, starają się przy tym tak rozłożyć ciężar, by materiał wydawał się wisieć luźno. W wersji dla wieśniaków pojawiają się ukryte w mankietach kieszonki oraz metalowe kulki o wadze pół kilograma każda. Zazwyczaj obciąża się obydwa rękawy stroju.

Walka obciążonym rękawem zaczyna się od rozkręcenia go celem nadania impetu, zupełnie jakby był procą. Walczący nie wystrzeliwiuje jednak pocisku, tylko wali ciężarkiem jak pałką. Nadanie rękawowi odpowiedniego impetu to akcja będąca odpowiednikiem ruchu, zwykle można więc uderzyć każdym z nich raz na rundę. Atak obydwojema rękawami naraz powoduje standardowe kary za walkę dwoma rodzajami broni. Walczący może też zmieniać rękawy – w pierwszej rundzie uderzyć jednym, rozkręcając jednocześnie drugi, w kolejnej zaś zadać cios drugim, a brać zamach pierwszym. Taktyka ta powoduje w każdej rundzie wyłącznie kary za walkę drugą ręką.

Ubrania o obciążonych rękawach będące częścią przebrania to ulubiona broń skrytobójców. Wypełniony zadaniem, taki osobnik może wyrzucić obciążniki do najbliższego śmietnika czy sadzawki i dalej, bez przeszkód, udawać bezbronno sługę czy gościa, nawet jeśli wszyscy są przeszukiwani.

WYPOSAŻENIE ŻŁODZIEJSKIE

Standardowy zestaw złodzieja, opisany w *Podręczniku Gracza*, zawiera wszystko, co niezbędne do rozbrajania pułapek, otwierania zamków i tak dalej. Doświadczeni przedstawiciele tej profesji często i chętnie sięgają jednak po specjalne narzędzia, które pozwalają im spokojnie pracować, zmniejszając ryzyko. Dalej znajduje się opis zestawu

urządzeń, które mają uczynić życie łotrzyka łatwiejszym i, być może, dłuższym. Przedstawiono tu więc zarówno specjalistyczne urządzenia złodziejskie, jak i przedmioty użyteczne na co dzień. Ponadto, lista zawiera kilka obiektów antyłotrzykowskich. Koszt i wagę każdego przedmiotu znajdziesz w Tabeli 3-2: Wyposażenie złodziejskie.

Automatyczna krokownica: Ten sprytny wynalazek gnomów wygląda zupełnie jak dziecięcy wiatraczek – kiedy jednak wprawić go w ruch, przemieszcza się po linii prostej, co kilka sekund wydając charakterystyczny, wyraźnie słyszalny odgłos kroków. Podstawowe zastosowanie urządzenia polega na odwracaniu uwagi strażników, którym ma się wydawać, że ktoś idzie w przeciwną stronę korytarza. Przydaje się jednak również do wykrywania pułapek. Udany test Unieszkodliwiania mechanizmów (ST 25) pozwala ustawić krokownicę tak, by bez szkody dla łotrzyka wpadła w pułapkę ze spustem kontaktowym lub dystansowym.

Dystansowy zestaw złodziejski: Każdy element tego zestawu to specjalnie zmodyfikowana wersja zwyczajnego wytrycha, zamocowana na długiej, cienkiej ręczce. Wytrychy takie pozwalają manipulować przy zasuwach i zamkach, a także sprawdzać pułapki z odległości 1,5 metra i z boku badanego obiektu. Trzydziestocentymetrowe lustro, zamocowane na podobnej ręczce, pozwala złodziejowi widzieć, co robi. Oczywiście, zdarzają się pułapki, które rażą i na taki zasięg, zasięgowy zestaw złodziejski zabezpiecza jednak użytkownika przed częścią niebezpieczeństw – na przykład, zatrutymi igłami czy tryskającym z pułapki kwasem.

Praca przy użyciu narzędzi dystansowych jest, oczywiście, o wiele mniej dokładna i znacznie bardziej czasochłonna niż wykorzystanie rąk. Z tego też powodu zwiększają one o 2 rundy wymagany czas wykonywania czynności oraz nakładają karę z okoliczności –2 do wszystkich testów wykonywanych przy ich użyciu. Zwróć uwagę, że premia za mistrzowskie wykonanie dystansowych narzędzi znosi się z tym ostatnim modyfikatorem.

Impregnat: Pastę impregnującą kupuje się w blaszanych puszkach. Jeśli posmarować nią drewniany, skórzany, papierowy, pergaminowy lub metalowy obiekt, przez 24 godziny nie będzie odnosił obrażeń od wody. Zabezpieczenie jest

TABELA 3-2: WYPOSAŻENIE ŻŁODZIEJSKIE

Przedmiot	Koszt	Waga
Automatyczna krokownica	30 sz	0,25 kg
Ubranie dwustronne	50 sz	4 kg ^a
Rozkładana tyczka	5 sz	0,5 kg
Naszyjnik (gładki)	10 sz	2,5 kg
Naszyjnik (kolczasty)	20 sz	2,5 kg
Skórzany kołnierz (gładki)	2 sz	1-1,5 kg
Skórzany kołnierz (ozdobny)	5 sz	1-1,5 kg
Szczypce dystansowe	20 sz	2,5 kg
Dystansowy zestaw złodziejski	70 sz	1,5 kg
Mechaniczny włamywacz (typ I)	2000 sz	1,5 kg
Mechaniczny włamywacz (typ II)	2500 sz	1,5 kg
Mechaniczny włamywacz (typ III)	3000 sz	1,5 kg
Mechaniczny włamywacz (typ IV)	4000 sz	1,5 kg
Odwrotny zamek	100 sz	0,5 kg
Impregnat	30 sz	0,5 kg

^aPrzedmiot waży jedną czwartą podanego ciężaru, jeśli został wykonany dla małego bohatera.

kompletne – posmarowanemu impregnatem przedmiotowi nie strasza wilgoć, spryskanie wodą, a nawet zupełne w niej zanurzenie. Jedna porcja pasty impregnuje przedmiot wielkości lutni lub pary butów na czas siedmiu dni lub do kontaktu z wodą. Puszka pasty zawiera dziesięć takich porcji. Impregnat szczególnie chwala bardowie, pozwala im bowiem chronić bezcenne instrumenty przed nagłymi zmianami pogody i przypadkowym zamoczeniem.

Mechaniczny włamywacz: Mechaniczny włamywacz to kolejna zabawka gnomów – niewielkie, nakręcane urządzenie, które samo otwiera mechaniczne zamki (nie zdoła jednak sforsować zamków magicznych). Serce przedmiotu stanowi skomplikowany mechanizm, który wypuszcza i chowa metalowe blaszki, dopasowujące się z czasem do układu zamka.

Aby skorzystać z mechanicznego włamywacza, wystarczy go nakręcić i wetknąć w dziurkę od klucza. Urządzenie nie należy do dyskretnych – tyka, zgrzyta i brzęczy, póki nie poradzi sobie z zamknięciem – a zajmuje mu to 1k10 rund.

Jakość przedmiotu określa, jak skomplikowane zamki potrafi otwierać, zgodnie z poniższą tabelą.

Typ	Poziom skomplikowania zamka
I	Bardzo prosty (ST 20)
II	Bardzo prosty (ST 20) lub przeciętny (ST 25)
III	Bardzo prosty (ST 20), przeciętny (ST 25) lub dobry (ST 30)
IV	Bardzo prosty (ST 20), przeciętny (ST 25), dobry (ST 30) lub zdumiewający (ST 35)

Urządzenie należy od czasu do czasu oliwić, chronić od upadków i pilnować, by było suche. Jeśli postępuje się z nim

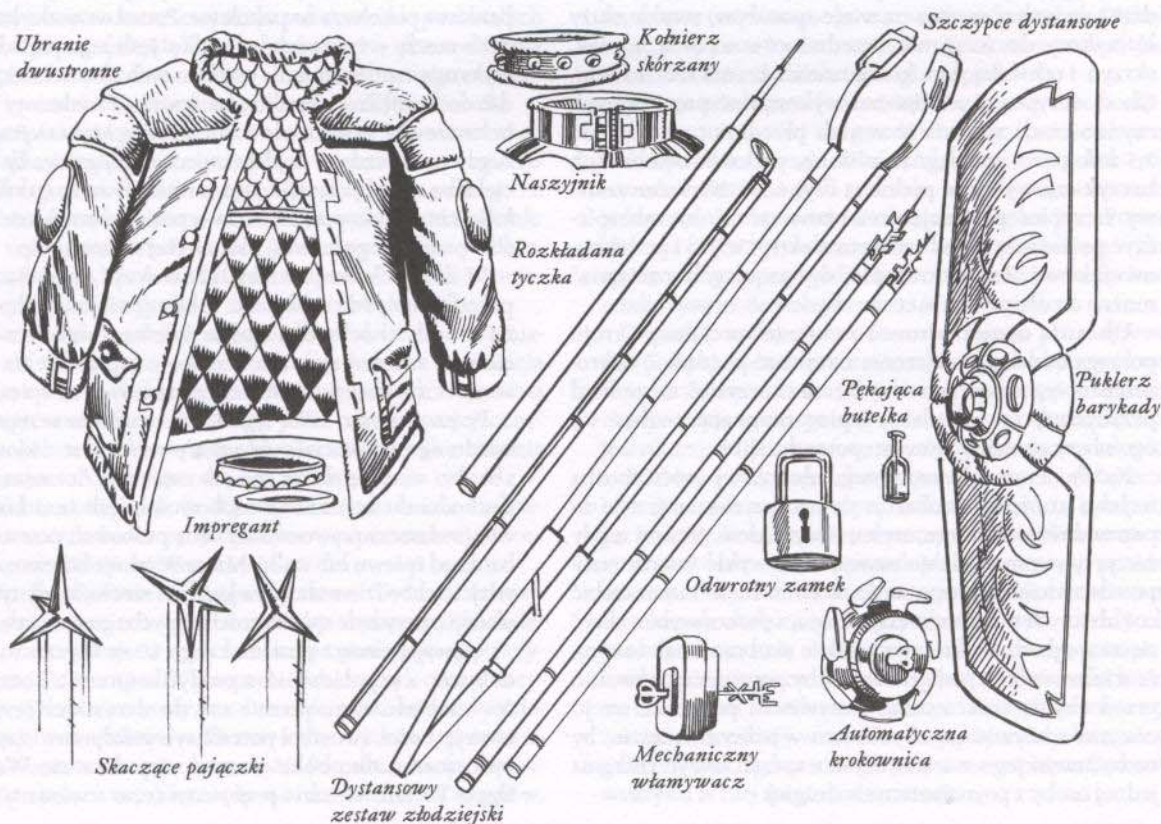
niewłaściwie, przestanie działać aż do naprawy, co kosztuje połowę ceny przedmiotu. Mechaniczny włamywacz otwiera tylko tradycyjne zamki, zamykane na klucz, oraz kłódki.

Naszyjnik: Metalowy kołnierz zapewnia doskonałą ochronę szyi, a więc premię z pancerza +10 przeciwko atakom garotą. Typowy naszyjnik składa się z dwóch półokrągłych, metalowych płyt, które spina metalowa sprzączka, i zwykle stanowi element pełnej zbroi płytowej, można go jednak nosić osobno lub jako część hełmu. Dodanie do naszyjnika kolców podwaja jego koszt i sprawia, że co poniektórzy zastanowią się dwa razy, zanim zaatakują szyję bohatera, nie podnosi jednak premii ze zbroi. Trwałość naszyjnika wynosi 10.

Ponieważ naszyjnik utrudnia oddychanie, jego użytkownik szybciej się męczy. Powoduje on zatem karę z okoliczności –4 przy każdej długotrwałej czynności (jak pływanie, bieganie, wstrzymywanie oddechu i tak dalej), którą noszący go podejmuje.

Odwrotny zamek: To podstępne urządzenie chroni zamknięte za jego pomocą przedmioty przed włamywaczami, doprowadzając ich do szału i frustracji, przez którą rezygnują z próby kradzieży. W pierwszej chwili odwrotny zamek wygląda na zamknięty, jest jednak otwarty. Jeśli bohaterowi uda się go otworzyć – za pomocą testu Otwierania zamków, czarów *otwarcie* czy *kołatka* lub w jakikolwiek inny sposób – urządzenie się zamyka, choć wygląda na otwarte. Kolejna próba sprawia, że zamek wyglądać zaczyna jak zamknięty, choć w rzeczywistości jest otwarty.

Rozkładana tyczka: Rozkładania tyczka to twardy, lecz pusty w środku kawałek bambusa długości trzydziestu centymetrów, zaczopowany na obu końcach. Usuwa-
jąc czopy, można wyciągnąć z każdego końca do pięciu



dotatkowych fragmentów tyczki. Po wyjęciu i przekręceniu w pozycję „zamknięta” (akcja będące odpowiednikiem ruchu), każdy fragment dodaje 30 centymetrów do ogólnej długości przedmiotu. A że z każdego końca wyciągnąć można tyle samo kawalków, tyczkę da się przedłużyć o trzydziestocentymetrowe fragmenty do maksymalnej długości 3 metrów i 30 centymetrów. Najczęstsze ustawienia to 1,5 metra, 2,10 metra, 2,70 metra i 3,10 metra. Złożenie tyczki z powrotem do długości 30 centymetrów wymaga przekręcenia każdego fragmentu, by go odblokować, a potem wsunięcia go w większy kawalek.

Podstawowym zastosowaniem rozkładanej tyczki jest pokonywanie wyrw w mostach czy innych szczelin oraz zaczepianie liny tak, by bezpiecznie zjechać na niej w głąb takiej szczeliny czy szybu. Stopień rozłożenia tyczki określa, jak duży ciężar może ona udźwignąć: przy długości 1,5 metra utrzymuje 75 kilogramów, przy długości 2,1 metra 60 kilogramów, przy 2,7 metra 50 kilogramów i 25 kilogramów przy maksymalnym wydłużeniu. Z tego też powodu niziołki i gnomy uznają rozkładaną tyczkę za nieocenioną pomoc podczas penetrowania podziemi.

Skórzany kołnierz: Ten prosty element stroju chroni szyję, zapewniają premię ze zbroi +4 przeciwko atakom garotą. Zazwyczaj ma od 5 do 10 centymetrów szerokości, dosznurowany jest do ubrania i posiada trwałość 3. Każdy kołnierz robić trzeba na zamówienie i modni bohaterowie często zdobią go koronkami, haftami lub farbują.

Chociaż skórzany kołnierz nie ciśnie tak bardzo, jak naszyjnik, i tak utrudnia długotrwały wysiłek. Powoduje karę z okoliczności -2 do każdej długotrwałej czynności (jak pływanie, bieganie, wstrzymywanie oddechu i tak dalej), którą nosząca go osoba podejmuje.

Szczypcy dystansowe: Choć to wszechstronne narzędzie zastosować można na wiele sposobów, zwykle służy łotrzykom do ściągania przedmiotów z półek, szafek, skrzyń i tak dalej, bez konieczności brania ich do ręki. Choć szczypcami nie można wykonywać precyzyjnych czynności, da się umieść w nich przedmiot o wadze do 2,5 kilograma, odciągnąć zasłonę, podnieść skobel lub haczyk czy wykonać podobną czynność. Niektóre zestawy szczypiec posiadają drewniane rączki, by zabezpieczyć posiadacza przed szokiem elektrycznym i podobnymi efektami. Zestaw szczypiec dystansowych rozciągnąć można do długości 3 metrów.

Ubrania dwustronne: To ubranie specjalnego kroju pomaga oddalić podejrzania i umknąć pogoni. Z dobrodziejstw tego prostego urządzenia skorzystać może bard przydybany po schadzce, szpieg pragnący pozbyć się ogona czy złodziej, któremu potrzeba alibi.

Każdy element dwustronnego ubrania wywrócić można na lewą stronę, która okazuje się strojem różniącym się do poprzedniego kolorem, stylem i wyglądem. Strony nigdy nie przypominają sobie nawzajem i zwykle tworzą szaty przedstawicieli różnego stanu. Bohater może zatem zrobić coś ubrany w pierwszą wersję stroju, a potem szybko skryć się za węglem, zza którego wyjdzie w ubraniu tak innym, że trzeba wielkiej podejrzliwości, by powiązać go tym, kto przed chwilą znikł z oczu. Oczywiście, posiadacz stroju nie może używać go zbyt często w jednym mieście, by co bystrzejsi jego mieszkańcy nie zaczęli łączyć znikania jednej osoby z pojawianiem się drugiej.

Przewrócenie ubrania na lewą stronę i zmiana kilku drobiazgów (fryzury, biżuterii i tak dalej) zajmuje około dwóch minut. Po takiej operacji bohater otrzymuje standardową premię +5 do Przebierania za zmianę drobiazgów. Jeśli postać robi coś ponad to (stosuje czary zmieniające wygląd, zestawy do przebierania, uśiłuje wygląd jak przedstawiciel innej płci, rasy czy klasy), zastosuj odpowiednie modyfikatory testu (patrz opis umiejętności Przebieranie w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*) i odpowiednio zmień wymagany czas wykonywania czynności.

Przedmioty magiczne

Na najbliższych stronach znajdziesz opisy wielu cudownych przedmiotów, a nawet tarczy i mieczy stworzonych z myślą o bardach i łotrzykach.

Magiczna broń i pancerze

Bardowie i łotrzykowie zwykle dobrze radzą sobie w walce, zawsze jednak przydać im się może wsparcie magicznej broni czy pancerza. Jeden z opisanych dalej przedmiotów przeznaczony jest szczególnie dla bardów, drugi przydać się może każdemu.

Puklerz barykady: Odpowiednia jednowyrazowa komenda zmienia ten puklerz +1 w pawęż, która oczywiście nie zapewnia premii do KP jako takiej, daje natomiast osłonę – nawet całkowitą – osobie, która się za nią kryje. Drugie pojedyncze słowo rozkazu zmniejsza puklerz barykady z powrotem do pierwotnej wielkości.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, **powiększenie;** **Cena rynkowa:** 4165 sz; **Waga:** 2,5 kg w postaci puklerza, 22,5 kg w postaci pawęzy.

Śpiewający miecz: Ten inteligentny, *tańczący długi miecz* +2 to broń jedyna w swoim rodzaju, przekazywana przez bardów z pokolenia na pokolenie. Ponad wszystko kocha on dwie rzeczy – śpiew i dobrą walkę. Jeśli jego posiadacz nie wykazuje entuzjazmu dla obydwu tych aktywności, dochodzi do konfliktu charakterów (patrz: „Przedmioty kontra bohaterowie” w rozdziale 8 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMIA*). A gdy już do niego dojdzie, miecz domaga się, by właściciel albo zaczął podzielać jego zainteresowania (zdobywając kilka rang Występów albo nawet poziomów w klasie barda), albo przekazał go komuś, z kim lepiej się zrozumie.

W dłoniach barda, który lubi walczyć, *śpiewający miecz* potrafi naprawdę zabłysnąć. Okazuje się nie tylko potężną bronią, choćby dlatego, że śpiewa w duecie z właścicielem, zapewniając mu premię z usprawnień +6 do wszystkich testów Występów związanych ze śpiewem.

Przez pierwsze kilka tygodni po trafieniu w ręce odpowiedniego właściciela *śpiewający miecz* jest zadowolony i bardzo stara się służyć mu jak najlepiej. Z czasem jednak dochodzi do konfliktów osobowości, jeśli inni bohaterowie (zwłaszcza praworządni) będą próbowali powstrzymać barda od śpiewu lub walki. Miecz oczekuje bowiem, że jego właściciel będzie walczył za każdym razem, kiedy tylko mu okazji, a przy byle sposobności wypycha go na scenę.

Śpiewający miecz posiada rangę 10 w Wyczuciu pobudek, co – w połączeniu z modyfikatorem z Roztropności – zapewnia mu premię +14 do wszystkich testów tej umiejętności. Ponadto, potrafi *wykrywać prawo* i zapewnić walczącemu nim bohaterowi dostęp do atutu Walka tu ślepo. Potrafi wreszcie *przyspieszyć* (czas trwania 10 rund

właściciela raz dziennie. *Śpiewający miecz* ma charakter chaotycznie neutralny, Int 11, Rzt 19, Cha 15 i Ego 19. Mówi we wspólnym i potrafi porozumiewać się telepatycznie z każdą istotą, która włada tym językiem.

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, ożywienie przedmiotu, wykrycie prawa, przyspieszenie; **Cena rynkowa:** 127 855 sz; **Waga:** 2 kg.

Eliksiry

Ten niezwykły eliksir cieszy się szczególną popularnością wśród skrytobójców, łotrzyków i członków Zakonu Żałobników (patrz: rozdział 4).

Fiolka ostatniego tchnienia: Elikwir ten to w gruncie rzeczy uwięzione w butelce i nekromantycznie zakonserwowane ostatnie tchnienie sławnej osobistości. Pozwala bohaterowi czerpać siłę i wiedzę zmarłej istoty. Każdy, kto odkorkuje butelkę i wdychać będzie jej zawartość, otrzymuje 1k8 tymczasowych punktów wytrzymałości, premię z usprawnienia +2 do Siły i premię z olśnienia +4 do testów jednego Rzemiosła, Wiedzy lub Profesji, które posiadał zmarły. Umiejętność, do której doliczać się będzie premia, ustala twórca eliksiru podczas jego warzenia, zwykle jednak wiąże się z tym, w czym specjalizował się nieboszczyk (eliksir nie pozwala na niewyszkolone używanie umiejętności, do których dostęp wymaga wykszolenia. Jeśli zatem wpływa na Wiedzę lub Profesję, której bohater nie posiada, premia przepada). Ponadto, opary zwiększają efektywny poziom czarującego o +1. Wszystkie efekty utrzymują się 10 minut.

Poziom czarującego: 4; **Wymagania:** Warzenie eliksirów, ostatnie tchnienie; **Cena rynkowa:** 6200 sz.

Cudowne przedmioty

Bardowie i łotrzykowie korzystają z cudownych przedmiotów znacznie częściej niż przedstawiciele pozostałych klas. Opisane dalej dobra przeznaczone są albo wyłącznie dla przedstawicieli tych klas, albo do ochrony przedmiotów i postaci o bardzo szczególnych umiejętnościach.

Bezpieczne pudełko: Zawartość tego wzmocnionego pudełka zabezpieczona jest przed większością zewnętrznych zagrożeń. Ścianki skrzynki, wykonane z grubego na pięć centymetrów diamentu, mają trwałość 40 i 80 punktów wytrzymałości. Ponadto, ignorują pierwsze 12 obrażeń od ognia i kwasu, a każdy bezpośredni atak wymierzony w pudełko podlega 50% szansie chybienia.

Bezpieczne pudełka miewają różne kształty i rozmiary – od tub na zwoje po duże kufry. I choć z pewnością nie są tanie, posiadacze przedmiotów, których nie można zastąpić ani powielić, uznają je za warte swojej ceny. Szczególnie bardowie cenią bezpieczne pudełka, chętnie używając ich jako futerałów na instrumenty.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, ochrona przed żywiołami, przemieszczenie; **Cena rynkowa:** 77 500 sz; **Waga:** 5 kg.

Harfa nieśmiertelnego mistrza: To najwspanialsze dzieło twórców instrumentów muzycznych najlepiej funkcjonuje w rękach muzyka posiadającego przynajmniej 15 rang w Występach. Taki muzyk może, dotykając tylko strun harfy, raz dziennie wywołać każdy z następujących efektów – *leczenie krytycznych ran*, *przemieszczenie* oraz *wezwanie potwora V*. Ponadto, harfa zapewnia premię z usprawnienia +6 do testów Występów,

jeśli muzyk na niej gra. Mało tego, można za jej pomocą wykorzystać następujące moce aktywowane raz dziennie słowem rozkazu – *fortissimo* (patrz: rozdział 6), *lewitacja* oraz *magiczny krąg przeciw złu*.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *fortissimo*, *leczenie krytycznych ran*, *lewitacja*, *magiczny krąg przeciw złu*, *przemieszczenie*, *wezwanie potwora V*; **Cena rynkowa:** 60 580 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Lutnia wędrownego minstrela: Ta znakomitej klasy lutnia w rękach osób, które mają w Występach rangę mniejszą niż 10, funkcjonuje jak zwykły, mistrzowsko wykonany instrument o drobnych zdolnościach magicznych. Nawet taka osoba może jednak, wypowiadając odpowiednie słowa rozkazu, skorzystać po raz dziennie z *fortissimo* (patrz: rozdział 6), *lewitacji* oraz *magicznego kręgu przeciw złu*.

Jeśli jednak muzyk posiada co najmniej 10 rang w Występach, może z instrumentu wycisnąć znacznie więcej. Grając na lutni jeden akord, raz dziennie powołuje do istnienia efekty czarów *przyspieszenie*, *szybki odwrót* i *widmowy rumak*. Ponadto, lutnia wędrownego minstrela zapewnia premię z usprawnienia +2 do testów Występów, wykonywanych przy jej użyciu.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *fortissimo*, *lewitacja*, *magiczny krąg przeciw złu*, *przyspieszenie*, *szybki odwrót*, *widmowy rumak*; **Cena rynkowa:** 39 500 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Łapacz złodziei (głodna księga): Ten zdradziecki przedmiot niesie zgubę złodziejom w każdym zakątku świata. Wygląda na zupełnie zwyczajną książkę, a w gruncie rzeczy jest wyrafinowaną pułapką – udany test Przeszukiwania wykonany przez łotrzyka lub inną postać posiadającą wykrywanie pułapek pozwoli odkryć jego prawdziwą naturę (czyli uznać go za magiczną pułapkę). *Wykrycie magii* połączone z udanym testem Czarostwa pozwoli jedynie stwierdzić, że działa tu magia odpychania.

Księga zamknięta jest na *tajemny zamek*, nie da się jej więc otworzyć, póki się go nie obejdzie (patrz opis czaru w *Podręczniku Gracza*). Właściciel księgi może bez trudu otworzyć zamek – jeśli ta sztuka uda się komuś innemu, jednocześnie aktywowana zostanie pułapka. Test Przeszukiwania (ST 30) wykonany przez osobę posiadającą wykrywanie pułapek przy podjęciu próby sforsowania *tajemnego zamka* ujawni, że pułapka wciąż jest na miejscu.

Pierwsza osoba, która otworzy księgę po aktywowaniu pułapki, zostaje przez nią wessana, po czym wolumin zamyka się z trzaskiem. Uwięziony popada w permanentny zastój – zdaje sobie sprawę, co się dzieje dookoła, nie może jednak mówić, poruszać się ani używać żadnych zdolności.

Pochwyćwszy kogoś, księga przestaje być niebezpieczna i test Przeszukiwania nie pozwoli stwierdzić, że była pułapką. Kolejny śmiałek, który otworzy tom, znajdzie na stronie tytułowej ilustrację, z nieprawdopodobną precyzją przedstawiającą ofiarę woluminu. Resztę wypełniają historie o niefortunnych złodziejach, którzy źle skończyli – każdy z bohaterów nosi imię uwięzionego w księdze, wypisane za każdym razem na czerwono. Wszystkie opowiadania kończą się cnotliwym morałem, opisującym korzyści płynące z pozostawienia cudzej własności w spokoju. Gdy księga osiągnie ten stan, *wykrycie magii* połączone z testem Czarostwa wykrywa w niej magię transmutacji.

Ofiarę księgi ocalić można tylko za pomocą *ograniczonego życzenia* lub czaru o podobnej mocy. Jeśli książka zostanie spalona, jej więzień płonie wraz z nią, a wśród popiołów zostaje kupka kości. Łapacza złodziei użyć można tylko raz; jeśli jego ofiara zostanie oswobodzona, tekst pozostaje bez zmian, znika tylko ilustracja ze strony tytułowej i księga przestaje być magiczna.

Łapacz złodziei to przedmiot niesłychanie rzadki – mówi się, że księgi tworzył arcy czarodziej, który stracił o jeden cenny magiczny przedmiot za dużo za sprawą nieustraszonych łotrzyków. Ponieważ, w przeciwieństwie do innych magicznych pułapek, temu nie instaluje się na stałe, uznaje się go za cudowny przedmiot.

Poziom czarującego: 15; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *magiczna aura Nystula, pochwylenie duszy, tajemny zamek*; **Cena rynkowa:** 32 250 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Mandolina cudownego natchnienia: Bardowie – i wszyscy inni muzycy – bardzo wysoko cenią tę precyzyjnie wykonaną lutnię. Jeśli jej posiadacz ma przynajmniej rangę 15 w Występach, może używać raz dziennie *crescendo* (patrz: rozdział 6), *dominacji nad osobą* oraz *emocji* – każdą z tych mocy przywołuje wygrywając odpowiednią nutę. Otrzymuje ponadto premię z usprawnienia +4 do testów Występów wykonywanych za pomocą *mandoliny cudownego natchnienia*.

Mandolina posiada nadto następujące właściwości aktywowane słowem rozkazu: *fortissimo* (patrz: rozdział 6), *lewitacja* i *magiczny krąg przeciw złu*.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *crescendo, dominacja nad osobą, emocja, fortissimo, lewitacja, magiczny krąg przeciw złu*; **Cena rynkowa:** 53 920 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Najzwyczajniejsze puderko: Przedmiot ten wygląda absolutnie przeciętnie i zawsze idealnie pasuje do otoczenia – tak dobrze, że zwykle trudno go zauważyć. Oczywiście przesuwa się po nim, a fakt jego obecności bardzo szybko wymyka się pamięci. Bohaterowie mogą ominąć ten przedmiot, nawet nie zdając sobie z tego sprawy, a gdyby ktoś przyglądał im się z boku, nie zobaczyłby niczego niezwykłego w tym, że nie szli prosto. Próby znalezienia pudełka zawsze kończą się niepowodzeniem, nie emanuje ono również żadną magią. Udany test *Zauważana* (ST 25) pozwala jednak przełamać ochronę przedmiotu i dostrzec go wśród innych. Bez trudu widzi się go również, jeśli zostanie wskazany. Ochrona puderka jest jednak tak silna, że bohater musi wykonać rzut obronny na *Wolę* (ST 25) – nieudany oznacza, że zapomni zabrać go ze sobą, kiedy będzie ruszał w drogę. Jeśli wyjąć z *najzwyczajniejszego puderka* jego zawartość, staje się ono zupełnie zwyczajną skrzynką.

Bogacze, którzy mogą sobie pozwolić na posiadanie takiego pudełka, zwykle trzymają w nim precjoza, kompromitujące dokumenty i inne przedmioty, jakich nikt inny nie powinien oglądać. Pudełko ma zwykle wymiary niewielkiej kasetki, długiej na 45 centymetrów, a szerokiej i głębokiej na 30 centymetrów.

Poziom czarującego: 1; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *odseparowanie*; **Cena rynkowa:** 4552 sz; **Waga:** 5 kg.

Oczy mrocznej aury: Gdy założyć te hebanowe soczewki na oczy, nie ograniczają one widzenia. Mało tego, pozwalają ocenić stan zdrowia wszystkich istot w promieniu 7,5 metra. Za ich pomocą można także określić, czy ktoś nie żyje, czy za

chwile umrze (zostały mu 3 lub mniej punktów wytrzymałości), walczy ze śmiercią (ma 4 lub więcej punktów wytrzymałości), jest nieumarłym lub ni żywym, ni martwym (czyli, na przykład, konstruktem). Przedmiot ten cenią szczególnie członkowie Zakonu Żałobników (patrz: rozdział 4).

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *obserwacja śmierci*; **Cena rynkowa:** 2000 sz.

Pękająca butelka: Butelki eliksirów mają tę niefortunną właściwość, że tłuką się w najmniej odpowiednich momentach. Ten przedmiot stworzono tak, by pękał wyłącznie na rozkaz. Wygląda na zupełnie zwyczajną butelkę wykonaną z drewna, metalu lub bardzo grubego szkła, oplecioną cieszącym oko wzorem z przecinających się linii. Napełniona jest czarem *roztrząskanie*, aktywowanym odpowiednią komendą. Dlatego też, upuszczona, jedynie się odbija, podobnie jak w sytuacji, gdy rzuci się ją w przeciwny kąt pokoju. Wystarczy jednakże wypowiedzieć odpowiednie słowo, a rozpadnie się na części dokładnie wzdłuż wyrysowanych linii, rozlewając zawartość.

Pękające butelki zabezpieczają eliksiry i inne płyny przed rozlaniem, mogą jednak z powodzeniem służyć za granaty czy części składowe pułapek. Wystarczy, na przykład, że bohater napełni takie pojemniki kwasem czy ogniem alchemicznym, ustawi je rzędem na wysokiej półce i poczeka, aż wróg będzie ją miał, by wówczas wypowiedzieć słowo rozkazu – po chwili będzie cieszyć oczy widokiem nieprzyjaciela skąpanego w zawartości butelek.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *roztrząskanie*; **Cena rynkowa:** 150 sz; **Waga:** 50 gram.

Róg triumfu: Ta srebrzysta trąbka przydaje się szczególnie na polach bitew, jej dźwięk podnosi bowiem znacznie zdolności bojowe żołnierzy. Gdy bohater posiadający zdolność muzyka bardów zagra na rogu triumfu, wszyscy jego sojusznicy w promieniu 4,5 metra, którzy tego chcą, otrzymują premię z morale +2 do rzutów obronnych, testów ataku, testów atrybutów i umiejętności oraz testów obrażeń broni. Mało tego, istoty objęte działaniem muzyki otrzymują premię z morale +2 do Siły i Budowy (co odpowiednio wpływa na premię do ataku oraz rzutów obronnych na *Wytrwałość*), podlegają jednakże karze z morale -1 do KP. Muzyka rogu przymusza osoby, na które działa, do walki niezależnie od niebezpieczeństwa.

Efekt muzyki rogu utrzymuje się, dopóki muzyk na nim gra, a bohater znajduje się w odległości 4,5 metra. Jeśli śmiałek nadto się oddali, muzyka przestaje na niego działać, wciąż jednak wywiera wpływ na istoty pozostające w zasięgu. Magiczną fanfarę zagrać można na rogu dwa razy dziennie. Jeżeli jednak jego posiadacz nie ma zdolności muzyka bardów, działa on jak zwykła surma.

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *emocja*; **Cena rynkowa:** 35 380 sz; **Waga:** 1,5 kg.

Sakiewka-fałszywka: Przedmiot ten, zwany czasem sztucznym brzuchem, to mała, płaska, okrągła torebka o średnicy około 25-30 centymetrów i grubości mniej więcej 5 centymetrów. Gdy przycisnąć ją do brzucha humanoida i wypowiedzieć słowo rozkazu, stapia się ze skórą i staje się prawie niewidoczna – dostrzeżenie jej wymaga testu *Zauważania* (ST 30). Przedmiotu tego używają szpiedzy i posłańcy, by przeniósć tajne dokumenty, oraz szlachta i bogacze, dla których jest doskonałą skrytką na złoto. *Sakiewkę-fałszywkę* uwielbiają też skryto-

bójcy i działający po cichu złodzieje, za jej pomocą można bowiem łatwo przesznuć z i do dobrze strzeżonego domu trucizny czy inne cenne drobiazgi.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *zmiana siebie*; **Cena rynkowa:** 1800 sz; **Waga:** 0,5 kg.

Skaczące pajęczki: Ten niezwykle rodzaj zabezpieczenia ma postać drobnych ożywionych przedmiotów, które – wypuszczone z torby – zaczynają skakać po polu o boku 1,5 metra, gdzie zostały umieszczone. Kiedy ktoś próbuje wejść, przejść lub poruszać się po tym obszarze pieszko, skaczące pajęczki starają się znaleźć pod jego stopą. Poruszają się z prędkością do 15 metrów, nie mogą jednak opuścić pola, na którym zostały umieszczone.

Liczba pajęczków, na które nastąpi istota przechodząca przez zabezpieczony teren, zależy od jej prędkości: nadejście cztery, jeśli porusza się z normalną prędkością, dwa przy połowie szybkości i żadnego, jeśli przemieszcza się z 1/4 szybkości (w tym ostatnim przypadku zakłada się, że przesuwa stopy po ziemi, nie podnosząc ich). Przeciwno tym atakom nie liczą się tarcze, pancerze ani premie z odbicia. Jeśli jednak bohater nosi buty czy inne obuwie, otrzymuje premię z pancerza +2 do KP. Szybkość postaci, która odniosła obrażenia podczas ataku pajęczków, zmniejsza się o połowę ze względu na ból w stopach. To ograniczenie należy brać pod uwagę, dopóki nie udzieli się jej pomocy wykonując udany test Leczenia, rzucając nań dowolny czar leczenia czy traktując magicznym leczeniem dowolnej postaci.

Skaczące pajęczki poruszają się przez 11 rund, właściciel może jednak włożyć je z powrotem do torby przed upływem tego czasu. Pajęczki podskakują jednak wyłącznie wówczas, gdy używa się ich po raz pierwszy – potem stają się zupełnie zwyczajne.

➔ **Skaczący pajęczek:** SW 1/4; drobny konstrukt; KW 1/4 k10; pw 1; Inic +3; Szyb 15 m; KP 17 (dotyk 17, nieprzygotowany 14); Atak +7 wręcz (1, przebiecie); Front/Zasięg 15 cm na 15 cm/0 cm; SC cechy konstruktu, używa Zr zamiast S do ataku wręcz; Char N; MRO Wytr +0, Ref +3, Wola -5; S 6, Zr 16, Bd -, Int -, Rzt 1, Cha 1.

Cechy konstruktów: Niepodatny na efekty wpływające na umysł oraz trucizny, *uspianie*, paraliż, otumanienie, choroby, zabójcze efekty, efekty nekromantyczne i wszystkie efekty, które wymuszają rzut obronny na Wytrwałość, chyba że działają na przedmioty; nie leczy obrażeń; nie wpływają nań trafienia krytyczne, stłuczenia, obniżane wartości atrybutu ani wysączenie energii. Ogromne obrażenia nie powodują jego śmierci. Ulega zniszczeniu, gdy pw spadną do 0 lub poniżej; nie może zostać wskrzeszony ani przywołany z martwych; widzenie w ciemności 18 metrów.

Poziom czarującego: 11; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *ożywienie przedmiotu*; **Cena rynkowa:** 150 sz; **Waga:** 1 kg.

Struny czaru: Ten zestaw sześciu katgutowych strun do lutni, mandoliny czy innego instrumentu strunowego obdarzony jest maksymalnie sześcioma poziomami czarów. Wygrywając na nich odpowiednią kombinację nut (akcja standardowa) i wykonując udany test Występów (ST 10), muzyk przywołuje wybrane zaklęcie. Podobnie jak w wypadku różdżki, czarujący nie musi posiadać żadnych komponentów ani kondensatorów, nie płaci też kosztu czaru w PD. Nie istnieje też żadna szansa niepo-

wodzenia czaru wtajemniczeń, rzucając zaklęcie nie wykonuje się bowiem gestów.

Każdy, kto posiada przynajmniej rangę 1 w Występach, może zakląć w strunach dowolne czary pod warunkiem, że suma ich poziomów nie przekracza sześciu. Przy każdej próbie obdarzenia strun czarem wykonuje się test Występów (ST 10 + poziom czaru) – w wypadku porażki zaklęcie pryska bez efektów. Na przykład, bard może zakląć w strunach *ochronę przed dobrem* i *leczenie średnich ran*, a potem przekazać instrument czarodziejowi posiadającemu umiejętność Występy, który zamknie w strunach *kulę ognistą*. Potem każdy bohater posiadający rzeczoną umiejętność będzie mógł rzucić za pomocą strun te trzy zaklęcia.

Chcąc określić, jakie czary posiadają przygodnie znalezione struny czaru, potraktuje je jak zwój. Jeśli wylosujesz zaklęcie, którego poziom przekracza limit sześciu poziomów, zignoruj ten rezultat – oznacza to, że dane struny nie mają aktualnie zaklęć (bo przecież nie wszystkie znalezione właśnie magiczne struny muszą być naładowane).

Poziom czarującego: 7; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *napelnienie zdolnością czarową*; **Cena rynkowa:** 48 600 sz; **Waga:** 0,25 kg.

Szpula niekończącej się liny: Niektórym poszukiwaczom przygód zawsze brakuje sznura. Szpula niekończącej się liny zawiera 90 metrów najlepszej jedwabnej liny i waży raptem 5 kilogramów. Mało tego, wyposażona jest na dodatek w kółeczko, dzięki któremu łatwo zawiesić ją u pasa. Jeden koniec liny przyczepiono szpuli tak mocno, że silne szarpnięcie prędzej przewróci posiadacza przedmiotu, niż zerwie linę.

Aby korzystać z liny, trzeba najpierw odwinąć jej tyle, ile zamierza się użyć – do maksymalnej długości 90 metrów. Potem wystarczy nawinąć ją z powrotem na szpulę (1 rundę na każde 15 metrów, zaokrąglając w górę).

Jeśli część liny zostanie odcięta, reszta bez zmian trzyma się szpuli, choć długość sznura zmniejsza się o obcięty kawałek. Można również przedłużać linę, dowiązując do jej końca dalsze fragmenty – tych jednak nie da się nawinąć na szpulę.

Niektórzy posiadacze szpuli niekończącej się liny lubią instalować ją na kuszach z kotwiczką (patrz: „Nowa broń”, strona 51).

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *sekretny kufer Leomunda*, 5 rang w Stosowaniu liny; **Cena rynkowa:** 2000 sz; **Waga:** 5 kg.

Wężowy flet: Muzyka tego wykonanego z egzotycznego, ciemnego drewna fletu oddziałuje na wszystkie węże. To wpływający na umysł efekt przymusu dźwiękowego, który działa podobnie do *transu zwierzęcego* z tą różnicą, że jego ofiarą mogą paść wyłącznie węże.

Wygrawszy jękliwą sekwencję nut trwającą przez 1 całą rundę, muzyk o randze w Występach przynajmniej 5 może przyzwać 1k4+1 średnie zmije. Pojawiają się one w miejscu wybranym przez flecistę, w promieniu 9 metrów od niego. Węże walczą za muzyka, atakując w jego momencie inicjatywy, i znikają po 9 rundach lub gdy zostaną zabite.

Flet potrafi wprowadzić węża w trans do trzech razy dziennie, a przyzwać węża raz dziennie.

Poziom czarującego: 9; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *wzewanie naturalnego sojusznika V*, *zwierzęcy trans*; **Cena rynkowa:** 15 400 sz; **Waga:** 0,5 kg.

ROZDZIAŁ 4: ORGANIZACJE BARDÓW I ŁOTRZYKÓW

W każdym właściwie mieście, niezależnie od jego wielkości, operuje zorganizowana banda złodziei – tak głosi kanon fantasy. W dużych miastach trafiają się też kolegia bardów, gdzie uczą wirtuozów, a minstrele wymieniają się kompozycjami, opowieściami i doświadczeniem. W tym rozdziale znajdziesz szczegółowy opis dziesięciu gildii złodziejskich i siedmiu kolegiów bardów – możesz ich użyć w swojej kampanii, nie zmieniając opisu lub modyfikując go do swoich potrzeb.

DZIESIĘĆ GILDII ZŁODZIEI

Każda z gildii jest jedyna w swoim rodzaju – to twórcy warunków panujących w mieście oraz czasów, a także charakteru przywódców. Niektóre są potężnymi organizacjami wysoko postawionych osobistości, które potajemnie pociągają za sznurki. Inne składają się głównie ze złodziei, bandytów i rabusiów, którzy działają zawsze tuż poza granicą prawa, łamiąc nawet własne zasady. Niezależnie jednak od rodzaju, każda gildia złodziei to organizacja zrzeszająca łotrzyków najróżniejszego autorytetu.

W tej części znajduje się opis dziesięciu takich organizacji – od typowych do najbardziej niezwykłych. W każdym opisie prezentujemy strukturę, perspektywę awansu, lokalizację, mocne strony, cele organizacji i ewentualne źródła konfliktu, a także zbiór pomysłów na przygody, w które zaangażować się mogą bohaterowie graczy. Nie przywiązuj się przy tym nadmiernie do poszczególnych detali, gdyż łatwo jest połączyć dwie, a nawet więcej opisanych tu organizacji.

Pamiętaj również, że nie każdy złodziej jest łotrzykiem i nie wszyscy należą do gildii. Każdy szanujący się mistrz organizacji zdaje sobie sprawę, jakie atuty zapewnia mu posiadanie w jej szeregach elokwentnego barda, potężnego czarodzieja czy niezwykle twardego wojownika. A niezależni i operujący na własną rękę złodzieje pętają się po wszystkich światach fantasy. Niejednego oszustwa czy włamywacza zaczyna mdlić na samą myśl o oddawaniu części swoich zarobków jakiejś hierarchii.

Tradycyjna gildia złodziei

Gildie złodziei zorganizowane są analogicznie do cechów rzemieślników i choć ich członkowie działają poza prawem, sama struktura jest kłębkiem w kłębku taka sama jak w związku przedstawicieli szerzej akceptowanego rzemiosła. Tak właśnie wygląda najbardziej typowa gildia złodziejska.

Organizacja: Tradycyjne gildie złodziei podzielone są na sekcje zależne od specjalności (kieszonkowcy, włamy-

wacze, bandyci i tak dalej) lub lokalizacji. W obu przypadkach każda sekcja ma własnego zwierzchnika, a to oznacza, że w gildii funkcjonuje jeden mistrz na każdą złodziejską specjalność lub jeden szef na każdą dzielnicę. Największe spośród tych tradycyjnych organizacji posiadają zarówno zwierzchników lokalnych, jak i mistrzów specjalizacji. Taka obfitość pryncypałów zwiększa wprawdzie kontrolę, ale też maksymalizuje biurokrację. Obydwa typy sekcji operują przez większość czasu niezależnie od siebie, ich przywódcy spotykają się jednak i konferują regularnie, formują też złożone z różnych specjalistów wielozadaniowe grupy do wykonywania misji specjalnych.

Przywódcy sekcji specjalizacyjnych i lokalnych tworzą zazwyczaj radę gildii. Niektóre rady faktycznie rządzą gildią, decydując o jej sprawach w głosowaniu, inne służą za ciało doradcze naczelnemu mistrzowi.

W obrębie gildii informacje rozprzestrzeniają się zwykle dość szybko. Zdarza się jednak, że tradycyjna organizacja ma tak wiele sekcji i poziomów, że jedne komórki nie mają pojęcia, czym zajmują się inne. Ponieważ jednak zwierzchnicy takich gildii bardzo poważnie traktują sprawy organizacyjne, zwykle szybko naprawiają takie niedociągnięcia.

Zasady gildii: W tradycyjnych gildiach kontrola jest bardzo ścisła. Członkowie muszą ubiegać się o zgodę, nim wolno im będzie działać na danym obszarze lub okradać konkretne osoby, by nie zagrozić żadnym lukratywnym interesom i nie wchodzić w drogę konfratrom. Złodzieje, którzy nie podporządkowują się tym zasadom, są surowo karani lub usuwani z szeregów organizacji.

Kariera: Awans w szeregach tradycyjnej gildii następuje początkowo bardzo szybko. Na niższych poziomach rządzi merytokracja, zdolniejsi dostają więc bardziej dochodowe zadania. Niektóre gildie tworzą nawet stosowną hierarchię i jej członkowie awansują w poszczególnych specjalnościach – z terminatora na czeladnika kieszonkowca z włamywacza drugiej klasy na kapitana włamywaczy. Trafiają się nawet gildie, w których element awansu stanowi regularne szkolenie, zakończone serią egzaminów. Jednakże uzyskanie pozycji przywódcy jest już znacznie trudniejsze i dużo mniej sformalizowane niż zdobywanie rang w poszczególnych specjalnościach. Ponadto, konkurencja w tym przypadku bywa niezwykle zajadła. Często pójść w górę można wyłącznie wtedy, jeśli kogoś się z niej strąci.

Lokalizacja: Tradycyjne gildie miewają najczęściej stałe, główne miejsce spotkań – zwykle w domu, katakumbach czy innej stałej budowli. Siedziba organizacji jest nieustannie strzeżona, nieustannie przychodzą też do niej złodzieje, by zostawić wieczorne łupy, złożyć raport czy wyszkolić się na wyższy stopień wtajemniczenia. Sama centrala gildii jest albo ukryta, albo działa pod przykrywką legalnego interesu. Zdarzają się jednak szczególnie bezwstydni mistrzowie operujący w miastach, gdzie prawa przestrzega się tylko czasami, którzy tworzą oficjalne miejsca spotkań pośród podobnych budynków należących do cechów rzemieślniczych i kupieckich. Jednak i przybywszy do miasta, w którym gildia działa dyskretnie, przyjezdny łotrzyk nie powinien mieć trudności ze skontaktowaniem się z jej przedstawicielami.

Jeśli tradycyjnej gildii akurat dobrze się powodzi, jej siedziba może być bardzo zyskownym miejscem wyprawy nieustraszonego złodzieja bohatera gracza. Warto jednak pamiętać, że choć w kufrach organizacji czekają nieprzebrane skarby, sam skok jest niewiarygodnie niebezpieczny. Członkowie gildii znakomicie orientują się we wszystkich złodziejskich sztuczkach, bo używają ich każdej nocy. W budynku można też spodziewać się isticie piekielnego zestawu pułapek, alarmów i strażników, którzy bardzo szybko na nie reagują.

Tradycyjna gildia posiada nadto cały szereg dodatkowych lokali – w tym dziuple i miejsca tajnych narad. Mogą być utrzymywane na stałe lub zmieniać się, zależnie od tego, jak bardzo organizacja przejmuję się lokalnymi stróżami porządku.

Mocne strony: Choć przestępcy niełatwo przychodzi przestrzeganie zasad, członkostwo w gildii wiąże się z ogromnymi korzyściami. Koordynując występki, przywódcy organizacji utrzymują w nieświadomości stróżów prawa, a łącząc złodziei różnych specjalności w drużyny adekwatne do wykonania określonego zadania, sprawiają, że kradzieże są tyleż udane, co zyskowne. Efektywność działania członków gildii podnosi również szybko dystrybucja informacji. Kiedy włamywacz planuje drogę ucieczki, na pewno przyda mu się wieść, którymi dachami od tygodni umykają przedstawiciele jego fachu i których sierżantów straży przemysłowej z gildii mają w kieszeni.

Tradycyjna gildia gromadzi zwykle duże bogactwa, pobiera bowiem procent od wszystkich łupów członków. Stopień sformalizowana organizacji znacznie utrudnia działanie na własną rękę czy zaniżanie wartości zdobyczy, co jest nagminną praktyką w słabiej zorganizowanych grupach. Gildia ma jednak również poważne wydatki – planowanie przestępstw wymaga zwykle wręczania pokazywanych łupów, zakupu specjalistycznego sprzętu i innych niebagatelnych opłat.

Cele: Organizacja stawia sobie oczywiście za cel wzbogacenie się – zarówno gildii jako takiej, jak i jej wysoko postawionych członków. Zwykle dba ona również, by w mieście, w którym operuje, zachowane pozostało status quo. Ostatecznie, mistrzowie gildii tyle czasu spędzają na precyzyjnym planowaniu i poszukiwaniu własnej niszy ekonomicznej na mapie finansowej miasta, że niechętnie traktują jakiegokolwiek poważniejsze zmiany.

Przywódcy gildii znają też znakomicie system prawny miasta oraz jego stróżów, a w szeregi tych ostatnich najpewniej ich podwładni dawno już wniknęli. Utrzymują oficerów z dala od spraw ważnych, pozwalają im jednak łapać co jakiś czas tyłu drobniejszych złodziejasków, by zapobiec zmianom w straży. Mistrzowie organizacji mają też oko na potencjalne cele – kupców i szlachtę. Jeśli bowiem seria nieprześlanych napadów doprowadzi kupca do ruiny, ucierpi na tym zamożność całego miasta. I to nie tylko dlatego, że ten konkretny osobnik zeń zniknie, ale dlatego że jego konfratry dwa razy się zastanowią, nim otworzą w mieście nowy interes. W związku z tym gildia dba, by ofiarom kradzieży pozostawało zawsze dość środków, by mogły odtworzyć fortuny, które ponownie można za jakiś czas złupić.

Egzekutorzy gildii bezlitośnie tropią wszelką prywatną inicjatywę – złodziei, którzy chcą działać w mieście na własną rękę. Każdy niezrzeszony osobnik to strata dla organizacji, nie dzieli się z nią bowiem łupem. Ponadto, niezależni rabusie potrafią zniszczyć po mistrzowski uknuty plan, dobierając się do jakiegoś bogacza, nim zrobią to złodzieje gildii, czy drażniąc stróżów prawa na tyle, że zaczynają ścigać wszystkich jak leci. No i wreszcie, członkowie gildii znacznie łatwiej akceptują panujące w organizacji zasady, jeśli wiedzą, że działanie na własną rękę to bezustanna ucieczka przed jej przedstawicielami, trwająca aż po kres bardzo krótkiego życia.

Konflikty: Próba zniszczenia dobrze prosperującej gildii złodziei to dla stróżów prawa zadanie bardzo frustrujące. Niektórzy kapitanowie zwyczajnie się poddają i zgadzają się za odpowiednią opłatą przymykać oko, inni jednak podejmują walkę i chwytają przestępców, kiedy tylko nadarzy się okazja. Czasem jedynym sposobem, by utrzymać złodziei z dala od konkretnej dzielnicy lub pewnego rodzaju aktywności, okazuje się nadmierne utrudnienie danego działania – do tego stopnia, aby przestało być opłacalne.

Zgodną walkę z gildią złodziei podjąć mogą również kupcy i arystokracja, zwykle strzegący swych dóbr własnymi środkami. Kupcy fortyfikują domy, a szlachta zatrudnia ochronę. Sposób myślenia mistrzów gildii rozumieją szczególnie dobrze posiadacze rozmaitych interesów, którzy – bądź co bądź – prowadzą podobne, choć legalne, organizacje. Niektórzy z nich decydują się nawet płacić regularnie za „ochronę” i w ten sposób kupić sobie spokój.

Haczyki na drużynę: Niejeden łotrzyk na początku kariery uczy się od starszego kolegi po fachu wszystkiego, co musi wiedzieć. Taki bohater może zechcieć wrócić na stare śmieci po dalsze przeszkolenie, informacje lub by prosić o innego jeszcze rodzaju pomoc.

Poszukiwacze przygód, którzy dopuszczają się kradzieży w granicach miasta posiadającego dobrze zorganizowaną gildię, ściągają na siebie uwagę. Mistrzowie gildii mogą wydać na nich wyrok śmierci, posłać złodziei, by ukradli ich łup, lub wysłać egzekutorów, by przedstawili im smutne konsekwencje przedłużającego się pobytu w mieście, i namówili do wyjazdu czy natychmiastowego przystąpienia do organizacji.

Bohaterowie, którzy obnoszą się z bogactwem, również ściągają uwagę członków lokalnej gildii. Niezależnie od tego, czy ci zdecydują się zastraszyć śmiałków i obrabować, potajemnie opróżnić im kieszenie czy włamać do ich pokojów, przez jakiś czas studiują zachowanie potencjalnych ofiar i planują zbrodnię. Choć złodzieje są przyzwyczajeni do podejmowania ryzyka, nie pracują dla gildii samobójców – szybko się wycofają, jeśli coś pójdzie nie tak.

Przedsiębiorczy poszukiwacze przygód mogą również zechcieć robić interesy z lokalną gildią. Większość tego typu organizacji ma na przykład całą siatkę paserów, którzy chętnie zakupią niecodzienne przedmioty. Z drugiej strony, drużyna może zechcieć kupić coś, co zdobyć można tylko za pośrednictwem gildii, na przykład plany zamku lorda lub mapę bezpiecznych przejść przez kanalizację miejską.

Przykład: Gildia złodziei z Kamiennej Grzędy

W znakomicie prosperującym wolnym mieście potocznie zwanym Kamienną Grzędą działa potężna gildia złodziei. Należy do niej ponad trzystu złodziei, oszustów i bandytów, staraniem których to właśnie ta organizacja rządzi po zmroku w wielu dzielnicach.

Około setki członków gildii posiada specjalizacje – włamywacza, porywacza karawan czy oszusta. Większość z nich to łotrzykowie, kilku oszustów ma jednak przeszkolenie bardowskie, a większość włamywaczy wyspecjalizowanych w napadach z bronią w rękę to byli wojownicy. Pozostali członkowie organizacji to dobrze zbudowane draby o niesprecyzowanym wyszkoleniu, lecz niezachwianej dyscyplinie.

Jednym z najbardziej pożądanym przez członków gildii z Kamiennej Grzędy tytułów niezmiennie pozostaje złodziej akrobata – sam mistrz, Maurid Attelayan (człowiek Łtr5/złodziej akrobata10/Czar5) zaczynał karierę w tym właśnie fachu. Nie jest już wprawdzie tak zwinny jak kiedyś, otacza się jednak gwardią złożoną z przedstawicieli tej właśnie specjalizacji.

Każdego, kto popełni w Kamiennej Grzędzie przestępstwo, odwiedza „werbownik” gildii. Po odpowiednio długiej inwigilacji spotyka się on z przestępcą i objaśnia mu korzyści płynące z członkostwa oraz fakt, że jest ono obligatoryjne. Jeśli przestępca odrzuci propozycję, werbownik uśmiecha się i grzecznie wycofuje, a potem wraca na czele bandy drabów i tłumaczy swoje stanowisko bardziej zdecydowanie.

➔ **Werbowniczką Garell:** kobieta półelf Łtr4/Wjk1; SW 5; średni humanoid (elf); KW 4k6 plus 1k10; pw 22; Init +3; Szyb 9 m; KP 17 (dotyk 13, nieprzygotowana 17); Atak +7 wręcz (1k6+1/18-20, mistrzowsko wykonany rapier) lub +9 dystansowo (1k6+1/×3, mistrzowsko wykonany potężny [premia z S +1] krótki łuk refleksyjny z mistrzowsko wykonanymi strzałami); SA ukradkowy atak +2k6; SC uchylanie, półelfie cechy rasowe, pułapki, nieświadomy unik; Char N; MRO Wytr +4, Ref +8, Wola +1; S 12, Zr 16, Bd 11, Int 14, Rzt 8, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +10, Nasłuchiwanie +7, Otwieranie zamków +10, Przeszukiwanie +10, Równowaga +5, Skakanie +3, Stosowanie magicznych urządzeń +8, Szacowanie +9, Ukrywanie +10, Unieszkodliwianie mechanizmów +9, Upadanie +10, Wspinaczka +5, Zauważanie +7; Ruchliwość, Uniki, Zogniskowanie broni (rapier).

Półelfie cechy rasowe: Niepodatność na czary i efekty uspienia; premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wole przeciwko czarom i efektom ze szkoły zaklinanie; widzenie w słabym świetle (w słabym świetle widzi dwa razy dalej niż człowiek); premia rasowa +1 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Zauważania (wzięta pod uwagę powyżej).

Nieświadomy unik (zw): Garell korzysta z premii ze Zręczności do KP, gdy jest nieprzygotowana.

Ekwipunek: Mistrzowsko wykonana ćwiekowana skóra, mistrzowsko wykonany puklerz, mistrzowsko wykonany rapier, mistrzowsko wykonany potężny (premia z S +1) krótki łuk refleksyjny, 20 mistrzowsko wykonanych strzał, płaszcz odporności +1, pojemna torba 1, 2 eliksiry lecze-

nia lekkich ran, eliksir skakania, eliksir pajęczej wspinaczki, eliksir widzenia w ciemności.

Mafia

Przywódcy niektórych gildii przywiązują większą wagę do lojalności członków niż do struktury organizacji. Członkowie takich grup koncentrują się często raczej na ogólnie pojętym występku, a nie wyłącznie zagrabianiu mienia. Gildia „mafijna” to zatem kolektyw ściśle związanych ze sobą złodziei, którzy zajmują się nielegalnymi interesami wszelkiego autoramentu – prowadzą podziemne jaskinie hazardu, rozprowadzają zakazane dobra i wymuszają pieniądze za ochronę.

Organizacja: Nie bez przyczyny taka gildia często nazywa się rodziną – choć szeregowi członkowie organizacji wnoszą do niej głównie siłę mięśni i talent, jej przywódcy są zwykle związani pokrewieństwem i powinowactwem, zupełnie jak rody arystokratyczne.

Na czele typowej mafii stoi patriarcha (lub matriarchini), któremu podlegają starsi przywódcy, zazwyczaj spokrewnieni, oraz kilkudziesięciu zaufanych wykształconych złodziei. W przeciwieństwie do zwykłych najemników, których bez oporu się poświęca, owi złodzieje mogą mieć pewność, że gildia wyciągnie ich z więzienia, zadba o ich rodziny w ciężkich czasach, a nawet zatroszczy się, by mieli za co żyć, gdy przejdą na zasłużoną emeryturę.

Tytułatura różni się zależnie od mafii, zwykle jednak nie ma związku z interesami. Część organizacji przyjmuje tytuły rodzinne: na czele stoi zatem „dziadek” lub „babcia”, wyższe rangi to „wujowie” i „ciotki”, niższe – „synowie” i „córki”. W tym układzie najemnicy to, oczywiście, „dzieciaki”. Inne mafie wolą bardziej niezwykle tytuły; zdarzają się zatem organizacje, na czele których stoi „orzeł”, dowodzący „jastrzębiami”, pilnującymi z kolei „sokołów”, „wróbeli” i innej ptasiej drobnicy.

Zasady: Spoiew mafii jest ściśle kodeks wzajemnej lojalności. Wymaga on zwykle okazywania szacunku starszym, milczenia podczas przesłuchania i niekwestionowanego posłuszeństwa rodzinie. Pojawiać się może również aspekt feudalny – złodzieje niskich rang oddają usługi (i często życie) w zamian za opiekę przed przedstawicielami władz, poziom życia, którego sami nie zdołali by osiągnąć, oraz wiele innych korzyści.

Kultura takiej organizacji opiera się na demonstracji lojalności w obliczu pokusy i niebezpieczeństwa. Wydać sekret rodziny to prosić się o śmierć – nawet najniżej postawiony drab wie dobrze, że ci, którzy śpią, milkną na zawsze. Duże mafie zatrudniają nawet zabójców, którzy zajmują się wyłącznie egzekucjami na nielojalnych członkach organizacji. W związku z tym przedstawiciele mafii potrafią zwykle znieść wiele bólu, byle tylko zademonstrować zarówno swoim, jak i obcym, „rodzinną” lojalność.

Kariera: Wielu drabów i łotrów służących mafii na najniższym szczeblu ma nadzieję, że zrobią na przełożonych na tyle duże wrażenie, iż ci uczynią z nich wykształconych złodziei. Dalszy awans wygląda mniej wyświeżającego talentu, by spodobać się zwierzchnikowi, lecz nie przesadzić, wtedy bowiem ów zacznie uznawać podwład-

nego za zagrożenie. Próba zdobycia wysokiego stanowiska jest zawsze niebezpieczna, bo choć związki są tu bardzo silne, konkurencja bywa bezlitosna – ostatecznie, tylko jeden członek mafii może znaleźć się na samym szczycie.

Mocne strony: Mafia koncentruje się na zbrodni codziennej, a nie na kradzieżach, ma zatem bardziej stały dochód niż tradycyjna gildia złodziei. Szefowie mafii nie liczą na „wielki skok”, tylko zarządzają zbrodnią jak zwykłym interesem – pilnują tego, co już mają, i zawsze otwarci są na nowe możliwości.

Stały dopływ złota sprawia, że szefowie mafii żyją w luksusach i lubią obnosić się z bogactwem, a taki styl życia to przy okazji znakomite narzędzie rekrutacyjne, potencjalni członkowie widzą bowiem wyraźnie, do czego dojść można dzięki lojalności i ciężkiej pracy dla organizacji. Ponadto, wielu mafiosów wykształca – czasem zamaskowane pragnienie legalizacji działalności, w czym pomóc im mogą szczególnie przywileje należne szlachcicem.

Lokalizacja: Sprawy mafii załatwia się zwykle w prywatnych rezydencjach jej członków. Przyjęcie czy inna duża uroczystość może być zasłoną dymną dla rzucenia złowieszczej groźby czy załatwienia ważnych interesów. W spokojniejszych chwilach szef może rozważać raporty członków gildii czy omawiać z podwładnymi szczegóły nadchodzącego zadania, siedząc na kapiącym od złota balkonie lub w salonie. W okolicy zawsze znajdują się znakomicie wyszkoleni ochroniarze – czasem zamaskowani lub magicznie ukryci. Wysoko postawieni członkowie mafii przyzwyczajeni są do niespodziewanych aktów przemocy podczas rozmaitych okazji i nigdy nie osłabiają czujności.

Poza tym mafia dba o sieć kryjówek i często zmieniających się miejsc spotkań osób pracujących na ulicach. Szeregowi członkowie dostają zwykle polecenia stawienia się w konkretnym magazynie i oczekiwania na instrukcje. Wyżej postawieni członkowie nie dbają szczególnie o dyskrecję – muszą być czasem widoczni i dostępni, by część interesów szła jak trzeba. Na przykład, wszyscy mieszkańcy dzielnicy powinni wiedzieć, że Durank, sokół z rodziny Gathra, raz w tygodniu je obiad na zapleczu gospody „Pod Popieprzonym Wieprzem”.

Cele: Mafia chce, by jej nielegalne interesy przynosiły stały, wysoki dochód, jej szefowie dbają więc, by w mieście panował spokój. Większość szefów chce poza tym zostać swoim potomkom – naturalnym lub adoptowanym – silną organizacją. Podstawowym celem mafii nie jest zatem wyłącznie zysk – ale i przetrwanie.

Niektórzy szefowie mafii z czasem zaczynają czuć znużenie bezustannym łamaniem prawa i dążą do legalizacji swoich działań. Muszą wtedy porzucić dochodowe i nielegalne interesy oraz zająć się czymś uczciwym, choć daleko mniej ekscytującym. To niebezpieczny kierunek, nie wszyscy bowiem członkowie organizacji chcą rozstać się ze zbrodnią, lokalne władze mogą nie uwierzyć w szczerą nawrócenia, a nawet jeśli w to nie wątpią, część z nich może chować stare urazy.

Konflikty: Ten typ gildii pozostaje w permanentnym konflikcie ze stróżami porządku, którzy chcą rozbić nielegalne interesy, będące podstawowym źródłem dochodu organizacji. Kodeks milczenia, obowiązujący członków mafii, utrudnia przy tym bardzo zdobycie jakiegokolwiek haka na wyżej postawionych jej członków.

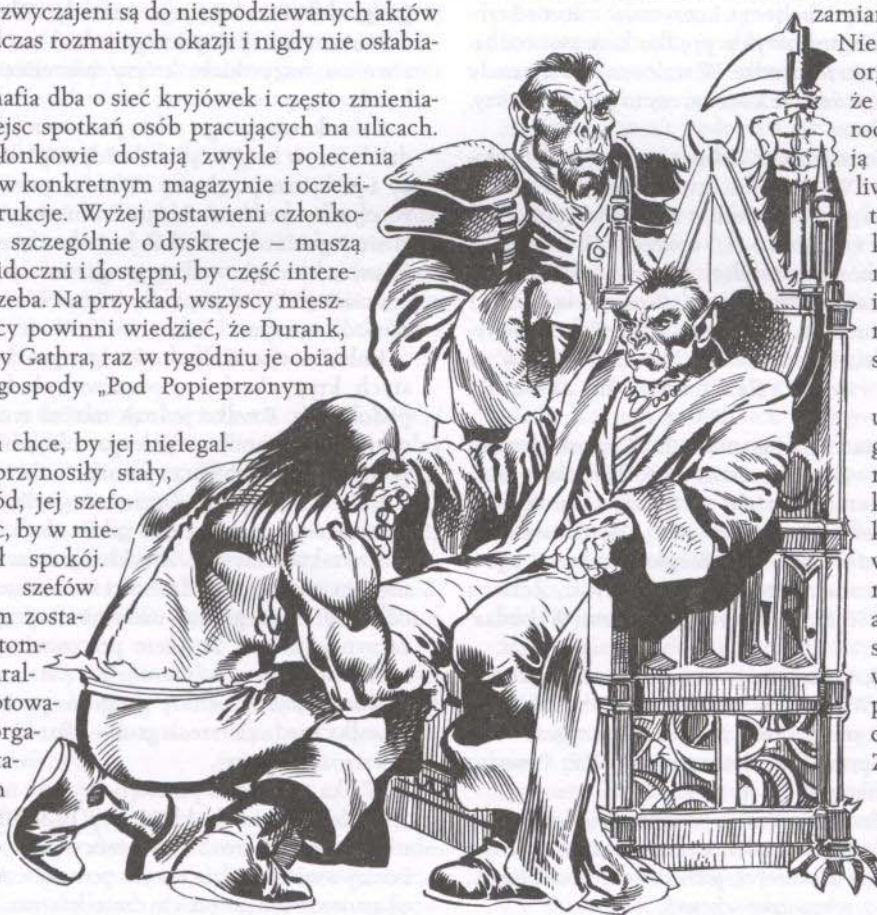
Najlepszą taktyką obrony przed strażą, jaką stosuje mafia (poza, oczywiście, zwyczajowym przekupstwem i zastraszeniem), jest precyzyjne zacieranie śladów za szefami. W związku z tym nawet jeśli straż doskonale zdaje sobie sprawę, że dana osoba odpowiada za jakąś zbrodnię, nie potrafi zdobyć na to żadnych dowodów. W miastach, w których rzadko lub wcale nie bierze się pod uwagę domniemania niewinności, szefowie mafii działają zdecydowanie dyskretniej, i wielu z nich znanych jest wyłącznie pod pseudonimami.

Haczyki na drużynę: Któryś ze śmiałków pracował jako szeregowy zabijaka mafii, zanim wyruszył na poszukiwanie przygód. Teraz organizacja prosi go o przysługę.

Bohater urodził się w rodzinie mafijnej, nie ma jednak zamiaru żyć ze zbrodni.

Niektórzy członkowie organizacji mają żal, że „przynosi wstyd rodzinie”, inni traktują go bardziej pobłażliwie. Wciąż przecież toczy się gra o to, kto zostanie następnym patriarchą, i nawet niechętny mafii pionek może się w niej przydać.

Jeśli drużyna uda się do jakiegoś nielegalnego miejsca (na przykład, podziemnego kasyna), może wejść w drogę mafii. Być może znalazła się akurat w złym miejscu o niewłaściwym czasie, a może posiada coś, czego chce organizacja? Z drugiej strony, mafię rozgniewać może chaos, który często zostawiają za sobą poszukiwacze przygód,



choćby spalenie karczmy, będącej miejscem spotkań członków rodziny.

Bohater praworządny może również otrzymać zlecenie „oczyszczenia miasta”. A może sam podjął się tego zadania po szczególnie nieprzyjemnym spotkaniu z mafią? Rozbicie takiej organizacji nie należy jednak do zadań łatwych – mafia jest bogata i dobrze zorganizowana, a jej członkowie fanatycznie lojalni.

Przykład: rodzina Gathra

Rodzina Gathra trzyma rękę na niemal całym przemyśle, hazardzie i innych nielegalnych interesach w dużym mieście. Jakieś czterdzieści lat temu Iuto Gathra przejął kontrolę nad organizacją, która wówczas była tradycyjną gildią złodziei. Stopniowo odchodził od włamań i napadów do zajęć znacznie mniej niebezpiecznych – teraz macki organizacji sięgają do właściwe każdej części społeczeństwa.

Nielatwo jest jednak być na szczycie. Obecnego orła, Nenosino Gathrę, przytłaczają problemy. Jego kuzyn systematycznie buduje pozycję w rodzinie, przygotowując się do przejścia władzy. Kościół Heironeousa właśnie ogłosił krucjatę, wymierzoną w miejskich „siewców zła”. A rodzona córka Neno, Zaleya, wbrew woli ojca wyruszyła szukać przygód – opuściła dom przed pięcioma dniami, po kłótni z Neno, i od tej pory jej nie widziano.

Z drugiej jednak strony Neno jest gotów stawić czoła kłopotom. Zawsze trzyma w *rękawiczce-schowku* naładowaną kuszę z zatrutym bełtem i, korzystając z atutu Szybkiego wyciągania broni, zwykle prędko kończy z osobami, które stanęły mu na drodze. W walce ma dwie zasady – zawsze ją zaczyna i zawsze kończy, czy to zwyciężywszy, czy dawszy drapak.

➤ **Choteli Nenosino Gathra:** męczyzna człowiek Ary5/Łtr9; SW 5; średni humanoid; KW 5k8+5 plus 9k6+9; pw 61; Inic +5; Szyb 9 m; KP 16 (dotyk 11, nieprzygotowany 16); Atak +11/+6 wręcz (1k4+1/19-20, mistrzowsko wykonany szept) lub +13 dystansowo (1k4+3 plus trucizna ostrze śmierci/19-20, *ręczna kusza* +1 z *bełtami* +2); SA trucizny, ukradkowy atak +5k6; SC uchylanie, pułapki, nieświadomy unik; Char PZ; MRO Wytr +5, Ref +8, Wola +11; S 12, Zr 12, Bd 13, Int 14, Rzt 15, Cha 19.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +23, Czytanie z warg +11, Dyplomacja +27, Fałszerstwo +19, Półśłówka +21, Rzemiosło (warzenie trucizn) +11, Szacowanie +11, Wycucie pobudek +19, Zastraszanie +25, Zauważanie +11, Zbieranie informacji +23; Biegłość w broni egzotycznej (kusza ręczna), Poprawiona inicjatywa, Żelazna wola, Sugestywność, Szybkie wyciąganie broni, Wzbudzenie zaufania.

Trucizna (zw): Ostrze śmierci na bełtach do kuszy. Rzut obronny na Wytrwałość o ST 20, 1k6 Bd/2k6 Bd.

Nieświadomy unik (zw): Nawet nieprzygotowany Neno korzysta z premii ze Zręczności do KP. Ponadto nie można go flankować.

Ekwipunek: Nierozpoznawalna *ćwiekowana skóra* +2, mistrzowsko wykonany szept, *kusza ręczna* +1, 5 *bełtów* +2 pokrytych ostrzem śmierci, *pieścić umysłowej tarczy*, *plaszcz charyzmy* +2, *rękawiczka-schowek*.

Chłopaki z dzielnicy

Nie w każdym mieście funkcjonuje dobrze zorganizowana przestępczość. W wielu działają co najwyżej gangi o zasięgu lokalnym, kontrolujące przestępczość w obrębie kilku przecznic. Członkowie takich band zajmują się wymuszaniem, popełniają przestępstwa i prowadzą wojny z analogicznymi grupami z sąsiednich dzielnic.

Organizacja: Chłopaki z dzielnicy rzadko zbierają się w bandach większych niż pięćdziesiąt osób i organizują się zwykle jak stado drapieżników – słuchają jednego, silnego przywódcy (zwykle najtwardszego członka gangu). W szczególnie dużych grupach trafiają się też porucznicy, którzy pomagają szefowi zarządzać podwładnymi, ale to nie zdarza się często.

W dużych miastach zawiązują się czasem sojusze gangów. Sprzymierzeńcy oczekują wzajemnej pomocy w walce i bezpiecznego przepuszczenia członków przez terytorium sprzymierzeńca. Takie sojusze nie są jednak szczególnie trwałe i w miarę powstawania nowych grup często się zmieniają. Oczywiście, partnerzy rzadko dochowują sobie wierności.

Zasady: Słowo szefa jest prawem. Poza tym hierarchia gangu zależy od siły – każdy członek rozkazuje temu, kogo jest w stanie zmusić do posłuszeństwa.

Kariera: Aby wspinać się po szczeblach hierarchii gangu, trzeba rosnąć w siłę. Zostać szefem można tylko pozbywając się obecnego przywódcy i to najlepiej jak najbrutalniej.

Mocne strony: Mieszkańcy dzielnicy, w której działa gang, dobrze znają jego metody. Zła sława to może dziwaczna korzyść, pomaga jednak wymusić posłuszeństwo na wszystkich, którzy nie chcą zadzierać z całą bandą.

Członkowie gangu znają poza tym jak własną kieszeń dzielnice, w której żyją – każdy zaułek, okno do piwnicy i przejście po dachu. Wiedzą poza tym doskonale, że choćby bednarz Scanu zrobi wszystko, jeśli zagrozi się jego córce, a Kril Żelaznobrody ma żal do milicji. W związku z tym walka z gangiem na jego terenie – albo chociaż zdobycie poparcia mieszkańców dzielnicy – to nie lada wyczyn.

Lokalizacja: Członkowie gangu zbierają się w prostych kryjówkach – opuszczonych budynkach i tym podobnych. Rzadko jednak można tam kogoś spotkać, członkowie bandy zwykle patrolują bowiem ulice lub pobierają od sklepikarzy pieniądze za ochronę.

Cele: Choć gang uliczny zorganizowany jest zupełnie inaczej niż tradycyjna gildia złodziei, ma w gruncie rzeczy takie same cele. Zwykle ogranicza się do czynnych napaści, wyrywania własności i wymuszania pieniędzy za ochronę. Szczególnie uzdolnieni przywódcy gangów zaczynają jednak z czasem pracować nad subtelniejszymi zbrodniami.

Konflikty: Konflikty gangu to prawie zawsze otwarta walka z jedną z trzech grup – ofiarami, innym gangiem lub stróżami prawa.

Walka z ofiarami przestępstwa jest najczęściej krótka. Zwykle właściciel sklepu czy osobnik napadnięty na ulicy ulega po groźbie przemocy (lub pierwszym ciosem) i dalej wszystko idzie już jak po maśle. A jeśli napadnięty okazuje się być potężnym czarodziejem, właściciel sklepu

zaś trzyma na zapleczu grupę wynajętych jako ochroniarze poszukiwaczy przygód, banda bierze nogi za pas, bo nieliczni jej członkowie są gotowi dla paru groszy ryzykować życiem.

Walki gangów to prawdziwe uliczne bitwy, w których nie prosi się o litość i się jej nie okazuje. Podczas bitwy morale jest bardzo wysokie. Ostatecznie, ucieczka po napaści na zbyt potężnego przeciwnika to objaw rozsądku, lecz wycofanie się z walki z gangiem Białego Szczura to już najgorszy rodzaj tchórzostwa.

Gangi nie walczą ze strażą, jeśli nie są pewne zwycięstwa. Unikanie sprawiedliwości dzięki ucieczce przez zaułki jest znacznie łatwiejsze niż oreżny spór z dobrze uzbrojonymi żołnierzami. Często zdarza się też, że mieszkańcy dzielnicy ostrzegają członków gangu o nadciągających strażnikach, dając im jeszcze więcej czasu na zniknięcie.

Haczyki na drużynę: Szary obywatel wynajmuje poszukiwaczy przygód, by strzegli jego sklepu przed wyjątkowo brutalnymi chłopakami z dzielnicy lub by rozprawili się z nimi raz na zawsze. Jeśli gang jest duży, śmiałkowicie muszą najpierw do niego przeniknąć.

W mieście pełnym zła, rządzonym przez złego władcę, ucziwi obywatele polegać mogą wyłącznie na ulicznym gangu. Oczywiście, pobiera on pieniądze za ochronę, ale za to faktycznie chroni przed zakusami pacholków okrutnego despoty.

Bohater, który kiedyś należał do gangu, wołał uciec z miasta, niż stanąć twarzą w twarz z rozwścieczonym szefem. A może śmiałek wraca po latach do rodzinnej dzielnicy i stwierdza, że jest ona w rękach gangów? Z kolei w oczach straży miejskiej członkowie gangu nie różnią się aż tak bardzo od drużyny poszukiwaczy przygód...

Przykład: Chłopak z dzielnicy

Ten półork i jemu podobni pracują wytrwale na reputację swojej dzielnicy. Zwykle działa w nocy, napadając, włamując się i rabując pieniądze, dzięki którym żyje. Czasem uśmiecha się do niego szczęście i ktoś (na przykład, członek tradycyjnej gildii złodziei) wynajmuje go, by naprężył mięśnie gdzie trzeba. Przecież półork, który prosi, by oddać mu sakiewkę, robi zupełnie inne wrażenie niż niziołek.

➔ **Chłopak z dzielnicy:** mężczyzna półork Wjk1/Łtr1; SW 2; średni humanoid (ork); KW 1k10+2 plus 1k6+2; pw 12; Init -1; Szyb 6 m; KP 12 (dotyk 9, nieprzygotowany 12); Atak +4 wręcz (1k10+4, wielka maczuga lub 1k6+3 stłuczeń, tłuk) lub +0 dystansowo (1k4+3/19-20, sztylet w cholewie); SA ukradkowy atak +1k6; SC widzenie w ciemnościach 18 m, pułapki; Char CZ; MRO Wytr +4, Ref +1, Wola -2; S 16, Zr 8, Bd 14, Int 5, Rzt 6, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Wspinaczka +4, Zastraszanie +6; Potężny atak, Zogniskowanie umiejętności (Zastraszanie).

Ekwipunek: Zbroja skórzana, wielka maczuga, tłuk, sztylet w cholewie, 4 ss.

Gildia skrytobójców

Jak na ironię, gildie skrytobójców – organizacje z definicji działające poza prawem – powstają najczęściej w miastach praworządnych. Choć zakrawa to na para-

doks, okazuje się być logiczną konsekwencją zachowania mieszkańców takiego miasta. Jeśli gdzieś panuje chaos, konflikty rozgrywają się na widoku i łatwo określić, kto jest twoim wrogiem – ten, kto cię atakuje. W mieście bezprawia nikt nie potrzebuje skrytobójcy, by wyeliminować konkurencję, gdyż wojownik czy czarodziej sprawdzi się równie dobrze. W miastach praworządnych z kolei intrygi i konflikty toczą się zwykle pod pozorem kultury i poszanowania prawa. W takim środowisku każdy, kto chciałby się zemścić, dobrze zapłaci z zatrute ostrze skrytobójcy.

Organizacja: Gildie skrytobójców posiadają strukturę przypominającą tradycyjną gildię złodziei. Mają zwykle jednego zwierzchnika, który, jeśli są duże, dysponuje pomocnikami zarządzającymi poszczególnymi specjalnościami. Organizacje zabójców są jednak znacznie mniejsze niż rabusiów i nikt spoza ich szeregów nie wie, kto stoi na ich czele, a nawet kto do nich należy.

Większość członków gildii pracuje w ukryciu, niosąc śmierć bez konieczności zdradzania swojego imienia czy twarzy. Nie chcą jednak wypaść z interesu, gildia musi więc opracować sposób, w jaki potencjalni zleceniodawcy mogą się skontaktować z jej przedstawicielami. Czasem za pośrednika służy osoba lub grupa (na przykład, gildia złodziei czy pewien kupiec). Ów kontakt nie ma on zwykle żadnego związku z gildią, ta chroni go jednak w trosce o własne interesy. Pośrednik kontaktuje klienta z przedstawicielem gildii skrytobójców, który sporządza kontrakt, negocjuje cenę i prezentuje umowę (czasem zdarza się przy tym, że agent zgadza się tylko na część zapłaty z góry – skrytobójcy z entuzjazmem egzekwują długi, nie ma więc problemu z zapłatą po wykonanym zadaniu). Podobnie jak sami skrytobójcy, agenci nigdy nie zdradzają zleceniodawcom swoich imion ani wyglądu.

Po przyjęciu kontraktu mistrz gildii zleca go pojedynczemu skrytobójcy lub formuje grupę, w zależności od tego, jak trudno osiągnąć celu. Jeśli wszystko idzie zgodnie z planem, ofiara ginie, zabójca ucieka, a agent załatwia nowe zlecenie dla gildii.

Choć gildie skrytobójców specjalizują się w morderstwach, niektóre realizują również inne zadania, na przykład egzekucje należności, szpiegostwo czy szczególnie ambitne kradzieże. Ostatecznie, umiejętności skrytobójcy wykorzystać można w rozmaity sposób.

Zasady: Podobnie jak tradycyjna gildia złodziei, gildia skrytobójców pobiera procent od kontraktów. W zamian za to zapewnia członkom zlecenia oraz trening, zaplecze i mieszkanie. Jedynym prawem wspólnym dla wszystkich organizacji tego typu jest zasada milczenia – przekazywanie jakiegokolwiek informacji dotyczącej gildii to automatyczny wyrok śmierci, wykonywany przez prawdziwego fachmana.

Kariera: Zdarza się, że mistrz gildii idzie na emeryturę i przekazuje stanowisko następcom, zwykle jednak wymiana kadry dokonuje się w sposób tradycyjny – przez skrytobójstwo dokonane na zwierzchnikach.

Mocne strony: Największą przewagą, jaką posiada gildia, jest przerażający potencjał jej członków. Wszyscy skrytobójcy to straszni przeciwnicy i choć nie ma



ich wielu, nadrabiają zdolnościami bojowymi, mistrzostwem w podkradaniu się, dostępem do egzotycznych trucizn, broni i magii. Sama perspektywa odwetu ze strony skrytobójców zniechęca większość potencjalnych wrogów.

Kolejną przewagą jest dyskrecja. Osoba zdemaskowana jako skrytobójca od razu wędruje na szafot, a jakby tego było mało, członkowie gildii z wielką uwagą pilnują, by działać w tajemnicy. Nieodłączną częścią procedury postępowania gildii są więc skomplikowane hasła, wiadomości pozostawiane w skrytkach i ukryte bazy. Jej członkowie nigdy też nie posługują się prawdziwymi imionami, zarówno klientów, jak i własnymi. Mistrzowie gildii z wielką uwagą sprawdzają też potencjalnych rekrutów, by w jej szeregach nie wniknął szpieg.

Lokalizacja: Największą tajemnicą gildii jest umiejscowienie jej kwatery głównej. Skrytobójcy używają niezmiernie rozbudowanych procedur, by mieć pewność, że nikt nie będzie ich śledził podczas powrotu do bazy, która z równym powodzeniem może być podziemną fortecą, jak i położoną za miastem niewidzialną wieżą. Nawet jeśli ktoś znajdzie kwaterę skrytobójców, nie tak łatwo dostanie się do środka – w końcu zaprojektowały ją osoby, które żyją z zakradania się w różne miejsca, posiada zatem niewiarygodne wręcz systemy obronne (patrz: „Siedziby gildii skrytobójców”, dalej). Agenci i członkowie organizacji wykorzystują też czasem inne miejsca spotkań oraz kryjówki, nigdy jednak nie zbierają się w jednym takim miejscu więcej niż raz. W końcu doskonale wiedzą, jak zdradliwa może okazać się przewidywalność.

Cele: Większość gildii skrytobójców zajmuje się tylko wykonywaniem zleceń, nic zatem dziwnego, że podstawowym celem organizacji jest zachowanie tajności, bogacenie się członków i dbanie o bezpieczną przyszłość organizacji. Bywają jednak gildie, które posiadają własne cele polityczne. Ich członkowie nie przyjmują zleceń na osobistości publiczne, z którymi sympatyzują, a czasami nawet eliminują przeciwników politycznych swoich ulubieńców, i to bez zlecenia i za darmo. Większość osób aspirujących do władzy boi się jednak wchodzić w sojusz z gildią skrytobójców, obawiając się konsekwencji zdrady.

Konflikty: Podstawowa linia konfliktu, w który zaangażowana jest gildia, przebiega oczywiście między skrytobójcą a jego ofiarą. W takiej walce przewagę zwykle ma zabójca, posiada wszak mnóstwo czasu, by poznać zwyczaje ofiary oraz wybrać moment, miejsce i metodę pozbawienia jej życia. Najtrudniejszą częścią zadania jest tu wymknięcie się strażom, żołnierzom i innym poplecznikom, którzy przewracają miejsce zbrodni do góry nogami, byle znaleźć winnego.

Członek gildii, który akceptuje szerszy wachlarz zleceń, może również popaść w konflikt z przedstawicielami władz lub gildią rzemieślniczą czy złodziejską, nie zamierzającą tolerować na swoim terytorium konkurencji. Przywódcy każdej z tych grup zastanawiają się jednak dwa razy, zanim zrobią sobie wroga z gildii skrytobójców.

Haczyki na drużynę: Najbardziej oczywiste i najprostsze rozwiązanie przygody polega na tym, że nieprzyjaciel wynajmuje skrytobójcę do pozbycia się bohatera. Niezależnie od tego, czy atak się powiódł, drużyna może paść rządzą zemsty na całej gildii lub przypuścić szturm na jej kwatery, by dowiedzieć się, kto najął zabójcę.

Bohater, który chce awansować w klasie prestiżowej skrytobójcy, może również skontaktować się z gildią i dołączyć do niej lub nabyć mordercze trucizny i inne narzędzia niezbędne w tym fachu.

W kampaniach politycznych wynajęcie skrytobójcy, by wyeliminował zbyt potężnego przeciwnika, może okazać się najłatwiejszą drogą do zwycięstwa.

Sama gildia również może skontaktować się z poszukiwaczami przygód, by nająć ich do pomocy podczas infiltracji fortecy lub do zwabienia celu. Oczywiście, skrytobójcy nie zdradzą prawdziwych celów – z jakis jednak powodów tajemniczy osobnik w gospodzie bardzo usilnie naciska na zachowanie sekretu.

Siedziby gildii skrytobójców

W przeciwieństwie do domów gildii złodziei, z których wciąż ktoś wychodzi i wchodzi, skrytobójcy zwykle zamieszkują w miejscach odludnych. Jeśli bohater usiłuje odwiedzić siedzibę takiej gildii – czy to celem napaści, czy w misji bardziej pokojowej – szukać go może w następujących miejscach.

Szczyt górski: Wyobraź sobie labirynt, w którym mieszkają wyłącznie skrytobójcy i ich pomocnicy. Podziemny kompleks pasuje jak ulał do tego typu osób, które jak mało kto znają się na pułapkach, truciznach i innych zwyczajnych elementach takiego miejsca. Siedziba autentycznej jedenastowiecznej organizacji, od której

pochodzi nazwa „asasyn”, mieściła się zresztą w górskiej fortecy, a na jej czele stał „Starzec z Gór”.

Kanały: Sieć kanalizacyjna dużych miast to właściwie alternatywna siatka ulic, idealna dla osób chcących pozostać w ukryciu. Jeśli skrytobójcy wydrążyli sobie jamę pod powierzchnią miasta, można się do niej dostać z łatwością – wystarczy odsunąć kratkę ściekową i iść według mapy przez labirynt tuneli, oczywiście unikając po drodze śmiertelnych pułapek i magii ochronnej.

Oberża: W oberżach bywają osoby wszelkiego autoramentu, skrytobójca może się tu więc bez trudu „zameldować” i „odmeldować”, odbierając nowe rozkazy. Chcąc nawiązać kontakt osoby, które potrzebują usług gildii, muszą tylko zadać przy barze właściwe pytanie lub zamówić konkretny pokój. Z drugiej strony, goście, którzy nie wzbudzają zaufania skrytobójców, nie powinni się tu stołować.

Kościół/świątynia: W miastach liberalnych zdarzają się działające otwarcie kultury Nerulla czy Wee Jas. Ich świątynie również mogą służyć za siedzibę gildii skrytobójców. Wierni przychodzą tu modlić się o każdej porze dnia i nocy, łatwo więc wśliznąć się tu i nawiązać kontakt z organizacją.

Inny dom cechowy: Być może gildia skrytobójców działa pod szyldem organizacji zupełnie innego rodzaju. Znakomitą przykrywką jest, na przykład, gildia grabarzy – zwłaszcza że właściwy interes pomaga tu kwitnąć pozornemu. Oczywiście, cech stanowiący przykrywkę bywa również zupełnie niezwiązany ze śmiercią – skrytobójcy mogą podawać się nawet za szewców. I póki odpowiednio wielu członków gildii posiada stosowną liczbę rang w Rzemiośle (szewstwo), przykrywka jest wiarygodna.

Karawana: Czasem najlepiej uniknąć wykrycia, pozostając w ruchu. Dlatego też wielu skrytobójców rusza na szlak, podając się za karawanę handlową. Ponieważ jednak taka baza działa tylko tam, gdzie akurat się zatrzyma, skrytobójcy ograniczają wędrówki do kilku najbliższych miast. Ruchome kwatery główne cieszą się szczególnym wzięciem wśród skrytobójców niziołków, którzy i tak prowadzą koczowniczy tryb życia.

Złodzieje w cieniu tronu

Zdarza się, że gildia złodziei stanie się na tyle potężna, że przestaje ograniczać się do korumpowania stróżów prawa i zaczyna infiltrować, a potem kontrolować struktury władzy. Jeśli przywódcy grupy zasiadają w fotelu burmistrza, obsadzają kilka departamentów czy dowodzą strażą miejską, okazuje się, że nagle balansują między postępowaniem łotra a uczciwego obywatela.

Organizacja: Z początku organizacja gildii infiltrującej władzę niczym nie różni się od tradycyjnej wersji grupy. Prędzej czy później osoby wyznaczone do przeniknięcia w struktury władzy zdobywają jednak olbrzymie wpływy i to również w gildii.

Załóżmy, na przykład, że gildia złodziei chce, by jej członka wybrano na burmistrza. Taki złodziej nagle zyskuje pozycję w organizacji, bo jego konfratry dobrze się namyślą, zanim wejdą w drogę zwierchnikowi straży miejskiej. Z drugiej strony, wsparcie macierzy-

stej grupy bardzo ułatwia wybranemu złodziejowi sprawowanie urzędu – wystarczy, że szepnie słówko mistrzowi i w ciągu jednej nocy aktywność przestępcza w jakiejś części miasta zamiera, a w innej rośnie tak, że paraliżuje uczciwy handel. Mało tego, szpicle z gildii mogą dostarczyć burmistrzowi dowody obciążające jego politycznych przeciwników i ci natychmiast wycofają się z walki o władzę.

Zasady: Zwyczajni przedstawiciele takiej gildii mają takie same prawa i obowiązki, jak w organizacji tradycyjnej. Agenci biorą jednakże na siebie dodatkowe zadania i otrzymują współmierne do nich korzyści.

Kariera: Wnikanie do struktur władzy może się wydawać ambitnym przedstawicielom gildii nawet bardziej pojętne niż szefowanie organizacji. Przyjęcie w szeregi szpiegów wymaga jednak, by kandydat zrobił wrażenia nie tylko na pryncypałach gildii, ale i na innych agentach przenikających do władz.

Mocne strony: Korzyści, które gildia wyciąga ze związania się z władzą, zależą od tego, jaką organizację infiltruje. Złodzieje, którzy przenikną do armii, zdobędą informacje o planowanych ruchach wojsk i dostęp do miejskiego arsenału. Wniknąwszy w szeregi prawników, starają się, by „swoi” złodzieje byli bezkarni, a rywale jak najszybciej trafili za kratki. Jeśli przedstawiciele gildii wejdą do władz cechu kupców, dowiedzą się, z czego okradać potencjalne ofiary, jak to robić oraz jak zwalić winę na innych.

Lokalizacja: Gildie infiltrujące zaczynają działalność w takich samym miejscach, jak tradycyjne, z czasem jednak coraz więcej interesów załatwiają w biurach grupy, w szeregi której przeniknęły. W końcu organizacja może stać się dość bezczelna, by spotykać się w ratuszu po godzinach urzędowania czy sprzedawać kradzione przedmioty wprost w składzie cechu żeglarzy.

Cele: Im bardziej złodzieje korzystają na tajemnej władzy, tym więcej energii poświęcają, by pozostać w ukryciu i umacniać infiltrowaną organizację.

Konflikty: Podstawowym konfliktem związanym z instytucją „szarej eminencji” jest walka o zasoby. Ile środków i energii powinna poświęcić gildia na wspieranie infiltrowanej organizacji, a ile na tradycyjne złodziejstwo? W końcu przecież sekretna władza zacznie wchodzić w drogę statutowej działalności gildii – jeśli, na przykład, burmistrz i złodziej zarazem zakaże kradzieży w konkretnym rejonie, by zdobyć politycznego sojusznika, operujący w nim normalnie rabusie zostaną bez dochodów. Fakt, że nie mogą nawet wziąć odwetu, może doprowadzić do wybuchu konfliktu, który ma dużą szansę rozbić gildię od środka.

Drugi typ konfliktu to starcia między gildią a innymi grupami wpływów w mieście – w szczególności tymi, które, jak na przykład kościoły, trudno jest infiltrować. Niezależnie od tego, czy przywódcy takich organizacji wiedzą, że to złodzieje w tajemnicy rządzą okolicą, często się okazuje, że niszczą precyzyjne plany gildii.

Haczyki na drużynę: Być może gildia złodziei kontroluje urząd burmistrza od tak dawna, że prawie wszystkie siły i zasoby przeznaczają na rządzenie miastem i niemal nie zajmuje się już kradzieżą. W mieście, w którym złodzieje z czasem „poszli w urzędniki”, pojawia się miej-

se dla drugiej gildii. Śmiałek, który spróbuje ją założyć, nie będzie miał jednak łatwego życia.

Rajca lub kapitan straży może wynająć bohaterów, by sprawdzili, kto tak naprawdę pociąga w mieście za sznurki. Z drugiej strony, gildia złodziei może poprosić śmiałków, by podjęli się infiltracji.

Istnieje też inna możliwość – jeden z bohaterów działał w infiltrującej gildii, z czasem jednak zmierziło go politykierstwo i ruszył na poszukiwanie przygód.

Siatka szpiegowska

W niektórych miastach najcenniejszym towarem jest informacja. A ktoś potrafi zdobywać i dzielić się nią lepiej niż grupa utalentowanych, dyskretnych osób, którym niezmiernie zależy na dyskrecji?

Organizacja: Gildia złodziei wyspecjalizowanych w zdobywaniu informacji koncentruje się wokół ich źródeł. Na przykład, jeden oddział takiej organizacji specjalizować się może w penetrowaniu domów szlachty, inny zaś skupiać wokół cechów rzemieślników. Każda grupa ma swojego przywódcę będącego członkiem rady, która albo zarządza gildią, albo doradza jej mistrzowi.

Wysoko postawieni członkowie gildii rzadko zajmują się zdobywaniem informacji – zamiast tego składają i analizują dane dostarczone przez podwładnych, a potem sprzedają rezultaty analiz grupom, które najbardziej na nich skorzystają. Na przykład, jeden z oddziałów może stwierdzić, że pewien kupiec często pokazuje się ostatnio w kasynach, inny zaś odkryć w jego dokumentach podróży zaskakująco niejasne deklaracje. Analityk, dostawszy w ręce obydwie informacje, już wkrótce sprzeda rywalowi kupca wiadomość o pewnym wyjątkowo kiepskim graczu, który wziął się za przemysł, by pokryć długi.

Zasady: Najważniejszą zasadą gildii zbierających informacje jest ich bezwzględne ujawnianie. Członek siatki szpiegowskiej musi donosić o każdym drobiazgu, który wydarzył się w obserwowanym przez niego miejscu i wydał mu się niezwykły, niezależnie od tego, jak mało jest znaczący.

Kariera: Przywódcy gildii formują z nowo przyjętych członków drużyny, dobierając ich zgodnie z umiejętnościami i zainteresowaniami. I choć da się przejść z jednej takiej grupy do innej, większość złodziei pracuje w sekcjach, do których na początku ich przypisano. Jeśli ktoś chce zostać analitykiem, musi najpierw spędzić wiele czasu na pierwszej linii.

Mocne strony: Największym atutem tego typu organizacji jest, oczywiście, informacja. Jej korzyści wynikają również z różnorodności osób, które do niej należą. Wielu członków gildii zaczyna jako łotrzykowie, a potem sięga po klasę prestiżową arcyszpiega. W szeregach siatki pracują jednak również czarodzieje i zaklinacze, a nawet złotouści bardowie. Ponadto, dla gildii pracują zwykle żebracy, rzemieślnicy, kapłani, a nawet szlachta. Ponieważ zaś większość członków siatki nie pasuje do utartego wizerunku złodzieja, gdy zaczynają się kłopoty, zwykle unikają podejrzeń.

Lokalizacja: Informacja jest bez wartości, jeśli nie dotrze do właściwych uszu. W związku z tym organizacja posiada olbrzymia siatkę miejsc spotkań i skrytek

na wiadomości, które sprawić mają, że każda drobinka danych trafi do zwierzchników gildii. Każdy członek grupy zna co najmniej kilka sekretnych alkierzy, pokojów w gospodach, do których można wejść tylko po podaniu odpowiedniego hasła, oraz punktów, w których o północy czeka kontakt. Oczywiście, wie również, kiedy z którego korzystać. Sama siedziba gildii jest zwykle ukryta gdzieś w mieście; znajdować się może zarówno pod jego powierzchnią, jak i na widoku, pod dobrą przykrywką.

Cele: Przetrawianie gildii gwarantują częste wstrząsy, które przeżywa miasto. Ze względu na to tylko informacja, która nie trafiła jeszcze do powszechnej wiadomości, ma jakiegokolwiek znaczenie. Niewielu jest gotowych płacić za coś, o czym wszyscy już wiedzą.

Konflikty: Gildia wchodzi w konflikt z każdym, kto coś ukrywa – czyli, w dużym mieście, z każdą osobą u władzy. Przywódcy siatki rzadko jednak biorą taką rywalizację na poważnie, regularnie sprzedają przecież informacje tym samym osobom, którym je kradną.

Haczyki na drużynę: Bohater, który zaplątał się w politykę, może otrzymać wiadomość, że to właśnie w gildii szukać powinien informacji kompromitujących rywala. W zamian za kompromitujące informacje, szpiegdy mogą zażądać gotówki, innych wiadomości lub usługi – na przykład, infiltrowania jakiejś dziwacznej organizacji.

Jeśli bohaterowie cieszą się pewną sławą, gildia może próbować zdobyć coś i na nich. Wyobraź sobie zaskoczenie śmiałków, gdy odkrywają, że jeden z ich pacholków przepadł, a wrogowie znają każdy czar, który widnieje w ich księdze.

Bard i łotrzyk mogli kiedyś pracować dla siatki szpiegowskiej, a potem opuścić miasto w poszukiwaniu większych tajemnic, na przykład ukrytych w zapomnianych grobowcach i labiryntach.

Kartel przemytniczy

W niektórych miastach handel określonymi dobrami wykluczony został ze względów politycznych, społecznych lub religijnych. W murach konkretnego ośrodka zakazane może być wino, przedmioty magiczne, broń, a nawet słowo pisane. Jeśli jednak istnieje zapotrzebowanie na zabroniony towar, zawsze znajdzie się ktoś, kto podejmie się go dostarczyć. W wielu przypadkach jest to lokalna gildia złodziei.

Organizacja: Kartel przemytniczy składa się zwykle z trzech oddziałów – odpowiedzialnych za zaopatrzenie, przewóz i sprzedaż. Przedstawiciele pierwszego z nich operują poza murami miejskimi, zdobywając zakazane dobra; czasem wystarczy je po prostu kupić poza granicami obowiązywania zakazu, kiedy indziej muszą potajemnie je wytwarzać lub kupować z nielegalnych źródeł. Przewoźnicy dostarczają następnie towar do miasta; to właśnie oni są typowymi przemytnikami, którzy ukrywają zakazane przedmioty w podwójnych dnach beczek lub wnoszą je za mury przez zapomniane kanały. Trzeci oddział organizuje „czarny rynek”, na którym sprzedaje kontrabandę. A nie jest łatwo poinformować klientów, gdzie można kupić zabroniony towar, nie alarmując przy tym stróżów prawa.

Na czele każdego z oddziałów stoi przywódca i jego pomocnicy. To oni dbają, by towar bezpiecznie przechodził od jednego oddziału do drugiego, i wspólnie starają się przewycięzać wszelkie komplikacje. Poza tym kartel może, lecz nie musi, posiadać szefa.

Zasady: Choć członkowie kartelu przemytnicze-go mają konkretne zadania, gildia pozostawia im znaczną swobodę co do sposobu ich wykonania – szczególnie w porównaniu ze zwykłymi gildiami złodziei. Dopóki przemytnik nie wchodzi w drogę pozostałym oddziałom i nie przeszkadza w innych operacjach, liczą się jego wyniki, a nie metody.

Kariera: Nowi członkowie kartelu wybierają zwykle oddział, do którego chcą należeć, często jednak zdarzają się transfery. Awans wymaga, by wykazać się inicjatywą i, na przykład, odkryć nowe, tańsze źródło przemycanego towaru.

Mocne strony: Dobra siatka przemytnicza, która bez problemu unika przedstawicieli władz, to największy atut takiej gildii. Jeśli działa ona sprawnie i bezpiecznie, interes kwitnie. Kiedy jednak przemysł staje się niebezpieczny i kosztowny, przestaje się opłacać.

Atutem jest również dostęp do kontrabandy, jako że przemycane przedmioty są zwykle użyteczne. Jeśli, na przykład, w mieście zakazana jest magia, przemycający ją kartel staje się bardzo potężny – w końcu to on ma dostęp do magicznych przedmiotów, których brakuje innym.

Lokalizacja: W przeciwieństwie do większości gildii, kartele przemytnicze załatwiają większość interesów poza granicami miasta. W związku z tym ich bazy porzucane są z dala od terenów zamieszkałych. W mieście znajduje się jednak zawsze przynajmniej jedna baza – „sklep”, nocny bazar czy pozornie opuszczony magazyn, w którym sprzedaje się gorący towar.

Cele: Przemytnicy bezustannie poszukują nowych źródeł towaru i sposobów przemycenia go do miasta. Nawet jeśli ich kanały są bezpieczne, lubią mieć w zanadrzu plan awaryjny, by interes nie upadł, gdy coś pójdzie nie tak. Ceny czarnorynkowe wynikają z monopolu, dlatego też szefowie karteli bez litości zwalczają wszelką przemytniczą konkurencję.

Konflikty: Gildia pozostaje przede wszystkim w konflikcie ze stróżami porządku – straż miejska może przesłuchiwać schwytanych przemytników, by zdradzili cały łańcuch dystrybutorów, a nawet posyłać tajnych agentów, by kupowali nielegalny towar, namierzając jego dealerów.

Kartel może również stanąć w obliczu niezwykle trudnych problemów z zaopatrzeniem. Zdarza się, że choroba winorośli zagraża dochodowemu szmuglowi wina. A co, jeśli krasnoludy przestaną sprzedawać broń przedstawicielom gildii? Nawet najskuteczniejsza sieć przemytników nie przyniesie zysków, gdy nie ma czego przemycać.

Haczyki na drużynę: Lokalny kartel wynajmuje drużynę do przeszmuglowania czegoś do miasta lub aranżuje taką operację bez jej wiedzy.

Jeśli bohater potrzebuje towaru z przemytu, musi znaleźć kartel, przekonać jego przedstawicieli, że nie jest tajnym agentem, i dokonać transakcji, nie ściągając

uwagi stróżów prawa. Kiedy drużyna potrzebuje wwieźć coś (na przykład, siebie) niepostrzeżenie do miasta, przemytnicy najlepiej jej w tym pomogą.

Bohater może również mieć powiązania z zaopatrzeniowcami kartelu, operującymi poza granicami miasta. Może się zdarzyć, że kupiec, z którym śmiałkowie pozostają w przyjaźni, będzie miał problem z dostarczeniem na miejsce transportów ziół. Śledztwo pozwoli odkryć, że rabuje je postrach mórz, opłacany przez kartel, który następnie przemycza je tam, gdzie posiadać ich nie wolno.

Losowa kontrabanda

Właśnie pokonaliście przemytnika. Co znajdziecie w skrzyniach, które niósł przez kanały?

W poniższej tabeli znajduje się zestawienie towarów, które przemycza się do praworzędnie dobrych i praworzędnie neutralnych miast. Część substancji nie jest właściwie zakazana, a wysoko opodatkowana i sprzedawana pod ścisłą kontrolą. Czarnorynkowi handlarze oferują je więc osobom, które chcą uniknąć podatków i obserwacji, którą pociąga za sobą próba legalnego kupna.

k%	Kontrabanda
01-10	Napoje alkoholowe i podobne substancje
11-20	Broń
21-25	Zbroje
26-30	Eliksiry
31-35	Przedmioty magiczne
36-45	Chaotyczne i/lub złe symbole religijne
46-50	Niewolnicy
51-60	Uchodźcy/poszukiwani
61-65	Traktaty polityczne
66-80	Kradzione przedmioty
81-90	Niebezpieczne potwory
91-95	Ciała zmarłych do eksperymentów nekromantycznych
96-100	Dzieła sztuki, przedstawiające zakazany temat

Dokładny skład i wartość kontrabandy zależy od wyzwania, jakie stawia jej zdobycie, zupełnie jak podczas normalnego spotkania.

Wojna złodziei!

Dlaczego poprzestać na jednej gildii, skoro można mieć dwie i więcej? W niektórych miastach złodzieje dzielą się na wiele frakcji, z których każda posiada własną gildię. I, oczywiście, rzadko koegzystują w pokoju i harmonii. Każda z ich organizacji przysposabia specjalne grupy złodziei, które polują na konkurencję. W efekcie w ciemnych zaułkach i na spadzistych dachach toczy się bezustanna wojna.

Organizacja: Każda z biorących udział w konflikcie gildii ma własną strukturę, tak jak to opisano wcześniej. A że nieczęsto się zdarza, by w tym samym mieście operowały dwie gildie tego samego typu, walczące frakcje przynależą zwykle do różnych typów. Oczywiście, zdarzają się i identyczni przeciwnicy – zwłaszcza jeśli na skutek konfliktu o władze monolityczna niegdyś

gildia się rozpadnie. W tym przypadku obie organizacje mają podobne korzenie, jednak szybko zaczynają się różnić.

Zasady: Najważniejszym przykazaniem podczas wojen gildii jest lojalność. Bo nawet jeśli złodzieje są pod stałą i baczoną obserwacją, bezustannie się zdradzają.

Kariera: Podczas wojny złodziei awans można osiągnąć znacznie szybciej, niż gdy w mieście panuje jedna gildia. Skutkiem walk są straty w szeregach obu organizacji, często zatem nadarza się sposobność zajęcia czyjegoś miejsca. Oczywiście, niektórzy złodzieje usiłują pisać się w górę, zmieniając strony czy sprzedając informacje przeciwnikom, jest to jednak niebezpieczna gra. Zdrajcącom wszak nikt nie ufa.

Mocne strony: Najważniejszą przewagą obydwu stron w wojnie jest uzbrojenie. Każdy z walczących musi wychodzić na ulicę uzbrojony znacznie lepiej niż w czasie pokoju, w przeciwnym bowiem razie jego łup nigdy nie trafi do kufrów gildii. Organizacja musi też ukrywać swoje przedsięwzięcia nie tylko przed stróżami porządku, ale i przed rywalami, którzy bardzo chętnie wszczynają alarmy, usiłując pomieszać szyki gildii. Atakują oni nawet złodziei przeciwnika, jeśli tylko zdybia ich podczas pracy.

Lokalizacja: Jeśli gildie od początku były niezależne, każda z nich posiada takie bazy, jakie miałyby w czasach pokoju. Jeżeli jednak wojna jest wynikiem podziału jednej organizacji, każda z grup szybko znaleźć musi sekretne miejsca spotkań i kryjówek.

Cele: Większość frakcji podczas wojny gildii ma jeden cel – wyeliminować rywali i pozostać jedyną złodziejską organizacją w mieście. Oczywiście, mała grupka niezależnych złodziei może marzyć wyłącznie o przetrwaniu, a frakcja, która właśnie bierze cięgi, próbować przenieść się do innego miasta, gdzie łatwiej jest uprawiać złodziejski proceder (takie przenosiny zaowocują zapewne konfliktem z gildią złodziei w nowym mieście).

Konflikty: Najważniejszy konflikt, w jaki popadają gildie podczas wojny, to zmagania z drugą organizacją. Zdarzają się jednak i mniej typowe kłopoty. Stróżom prawa nie wycofają się tylko dlatego, że złodzieje zaczęli sami się zabijać, a szlachta i kupcy z nie mniejszą niż do tej pory zaciekłością bronią swoich skarbów. Wreszcie, gildia, która raz się rozpadła, rozpadnie się pewnie znowu – sam fakt prowadzenia wojny nie wystarczy, by członkowie frakcji chowali do kieszeni wszystkie zataragi i urazy.

Haczyki na drużynę: Bohaterowie wchodzą w związek (celowo lub nie) z jedną z frakcji podczas wojny złodziei. Oczywiście, druga grupa natychmiast ich atakuje.

Drużyna może też nie zdawać sobie sprawy, że w mieście działa więcej niż jedna gildia złodziei, a gdy opisze zachowanie rabusia łotrzykowi, którego ma za kompana tamtego, może niechętnie spowodować zaognienie konfliktu. I znaleźć się w samym jego środku.

Początkujący śmiałek może również ruszyć na poszukiwanie przygód po tym, jak jego nauczyciele zaczęli przegrywać wojnę złodziei.

Gildia potworów

Gildie złodziei działają nocą, a ich przywódcy rzadko oglądają światło poranka. Dzięki temu organizacja taka może być doskonałym środkiem do realizacji celów dla spektry (czy innego potwora, który chce oddziaływać na mieszkańców miasta). Za tego typu organizację należy też uznać grupę zdominowaną przez przedstawicieli jednej rasy humanoidalnej. Jak wszystkie gildie, tak i ta zrzeszająca potwory charakterem zawdzięczać będzie zwyczajom swoich członków.

Organizacja: Gildia zdominowana przez określoną rasę lub typ potwora może zachować tradycyjną strukturę cechową lub odzwierciedlać zwyczaje społeczne należących do niej istot. Gildie krasnoludzkie, na przykład, organizują się w „klany” pod wodzą dziedzicznych wodzów, a złożone z łupieżców umysłów budują strukturę w oparciu o pozbawionych woli niewolników i uznają przywództwo wielkiego mózgu illithidów.

Zasady: Zakazy i nakazy w gildii tego typu zależą od natury dominującego w niej gatunku i ukrytych motywów przywódców (jeśli takie posiadają).

Kariera: Jak w każdej innej gildii, tak i tu awans zależy od wrażenia, jakie wywarło się na przywódcach. Co w tym celu należy zrobić? To zależy, oczywiście, od celów zaangażowanego w organizację gatunku.

Mocne strony: Najważniejszym atutem gildii potworów są niecodzienne umiejętności jej członków. Cienie, na przykład, nie wydają żadnych dźwięków, mogą więc wnikać do każdego właściwie budynku i podsłuchać wszystkie ważne rozmowy (prawdziwe kradzieże zostawiając jednak innym członkom gildii – w końcu nie mogą niczego podnieść). Gildia złodziei przyjmująca wyłącznie koboldy ma pewnie w szeregach niejednego zaklinacza, a organizacja elfów planuje polityczne posunięcia z cierpliwością złodzieja, który może obserwować miejsce kradzieży przez dziesięciolecia.

Lokalizacja: Niewiele jest miast, w których żyje większa liczba niezwykle istot. Dlatego też przywódcy gildii potworów niemało wysiłku muszą włożyć w zorganizowanie bezpiecznego schronienia, w którym członkowie organizacji spędzać mogą czas wolny od czynnego występku. Wiele potworów najlepiej czuje się pod ziemią, w grę wchodzi jednak w zasadzie dowolne kryjówki. Bywają też istoty (na przykład doppelgangery), które nie potrzebują specjalnych kryjówek, najlepszą przykrywkę zapewnia im bowiem natura. Jeśli gildia zdominowana jest przez jedną rasę, zbierać się pewnie w miejscu, które pasuje do jej charakteru. I tak organizacje niziołków będą pewnie znacznie bardziej mobilne niż tradycyjne złodziejskie grupy. W tym przypadku mistrzowie mogą nawet uczynić kwaterą główną karawanę handlową na jakimś szlaku.

Cele: Większości gildii potworów przyświeca ten sam cel, co organizacjom ludzkim – chcą się bogacić, uniknąć wykrycia i umacniać więzy pomiędzy członkami. Czasem zdarza się jednak, że potworna gildia służy innym celom. Utworzenie, dajmy na to, grupy złodziejskiej szczurołaków może być pierwszym krokiem mrocznego spisku

prowadzącego do zarażenia wszystkich mieszkańców miasta likantropią.

Konflikty: Jeśli prawdziwa natura gildii potworów wyjdzie na jaw, znajdzie się ona w nielichych opałach. Prężna gildia złodziei to dla władz miasta wyjątkowe utrapienie. Gildia, na czele której stoi beholder, stanowi jednak śmiertelne zagrożenie – nawet jeśli sama organizacja nie jest tak aktywna, jak jej tradycyjny odpowiednik.

Gildia zdominowana przez jedną rasę ściera się oczywiście z naturalnym wrogiem danych istot. Jeśli, na przykład, złodziejskim interesem kierują drowy, mogą zostać osaczone przez magicznie zamaskowane dridery, gotowe zabić każdego mrocznego elfa, jakiego znajdują.

Haczyki na drużynę: Bohaterowie przyjęli kilka dochodowych zleceń od lokalnej gildii złodziei. I wreszcie dowiedzieli się, że na jej czele stoi klan wampirów. Teraz muszą zniszczyć całą gildię, zanim krwio pijczy szefowie zatopią zęby w ich szyjach.

Bohaterowie, którzy wśród dzikich ostępów wadzą się z potworami, mogą odkryć, że otrzymują one wsparcie z sąsiedniego miasta. Śledztwo pozwoli im odkryć prawdę o przywódcach tamtejszej gildii złodziei.

Potwór, którego odgrywa gracz, nauczył się żyć wedle „cywilizowanych” norm, pracując jako agent gildii potworów.

Pozostałości starych gildii i gildie nowe

Czasem stróże prawa zwyciężają. Prowadzenie gildii złodziei nie należy do najbezpieczniejszych zajęć, zdarza się więc, że interes podupada. Jednak nawet gdy władze miasta zniszczą gildię, to i owo po niej pozostaje. W rzadkich przypadkach totalnego unicestwienia organizacji znaleźć się może natomiast ktoś z zewnątrz, kto zechce założyć nową gildię.

Organizacja: Pozostałości po starej gildii lub nowa organizacja składa się zwykle z jednego przywódcy i tylu podwładnych, iloma jest w stanie osobiście zarządzać. To mała gildia i zwykle nie bierze się za więcej niż dwie roboty na raz, a wiele skoków angażuje wszystkich jej członków. Zależnie od tego, jak gildia powstała, może, lecz nie musi, posiadać specjalność kryminalną. Jeśli czystkę przetrwali tylko najgłębiej zakonspirowani złodzieje, pozostałość gildii skoncentrować się może na szpiegostwie i handlu informacjami. Członkowie nowo utworzonej organizacji mogą mieć jednak bardzo szeroki wachlarz umiejętności i próbować sił w rozmaitych przestępstwach.

Zasady: Pozostałości starych i nowe gildie nie są zwykle tak restrykcyjne, jak ich lepiej zorganizowane odpowiedniki. W gruncie rzeczy jednak rządzą się takimi samymi prawami, jak duże i dobrze prosperujące grupy o tym samym profilu.

Kariera: W małych gildiach awansuje się tylko, gdy organizacja ma tylu członków, by nowy szef był potrzebny. W związku z tym najszybciej idą w górę ci, którzy prowadzą najbardziej agresywną rekrutację.

Mocne strony: Małe gildie nie rozporządzają taką ilością zasobów, jak duże. Ich przywódcy nie są bogaci, nie mają tak wielu kontaktów w lokalnej społeczności

i brak im podwładnych, by przeprowadzić naprawdę dużą operację. Czasem jednak niewielka liczebność ma swoje plusy. Małą grupę łatwiej ukryć niż dużą, łatwiej też o zaufanie, gdy szef zna osobiście każdego pracownika.

Lokalizacja: Nowa gildia rzadko może pozwolić sobie na tajną kwaterę główną, zwykle więc jej członkowie spotykają się w tawernie, prywatnym domu lub opuszczonym budynku. W miarę jak gildia się rozrasta, jej przywódcy wkładają czas i środki w przygotowanie oraz odpowiednie wyposażenie właściwej kryjówki. Jeśli gildia jest pozostałością niegdysiejszej organizacji, jej członkowie mają zwykle dostęp do wszystkich starych kryjówek. Trzeba jednakże w tej kwestii zachować ostrożność, może się bowiem okazać, iż nie są już one takie tajne, jak kiedyś.

Cele: Głównym celem pozostałości starej oraz nowej gildii jest rekrutacja członków. Zwykle organizacja nie ma dość siły, by stosować taktykę „przyłącz się lub zdychaj”, dlatego też oferuje potencjalnym członkom rozmaite korzyści. Zazwyczaj przywódca gildii znacznie zmniejsza procent łupów, który przypada jej w udziale, by zachęcić nowych złodziei. Potem stopniowo go podnosi, w miarę jak grupa się rozrasta. Niektóre gildie oferują również pomoc doświadczonym wolnym strzelcom. Zgarniają wówczas procent łupu, a działający na własną rękę złodziej rozpoczyna w półświatku pogłoskę o nowej organizacji i, być może, nawet godzi się do niej przystać.

Mała gildia wydaje wszystkie pieniądze, które zarobi, by zdobyć wpływ i wdzięczność stróżów prawa oraz systemu sądownictwa. Zamiast budować podziemne fortece, mistrzowie opłacają cierpliwie sierżantów straży i skupują informacje kompromitujące sędziów. Ulokowane w ten sposób pieniądze dają pewność, że nalot straży nie zaowocuje aresztowaniem i uwięzieniem wszystkich członków organizacji.

Konflikty: Pozostałości po starej gildii i zupełnie nowe organizacje walczą zjadale ze stróżami prawa, by uchronić swoich członków od stryczka. Może się również okazać, że przynależące do grupy osoby zmuszone będą zmagać się z niezależnymi złodziejami, dla których nowa gildia stanowi niechcianą konkurencję. Najgroźniejsze są jednak walki wewnętrzne – konflikty między założycielami doprowadziły do zniszczenia większej liczby gildii niż najgorliwsi nawet stróże prawa.

Haczyki na drużynę: Bohaterowie walczący o swą reputację mogą próbować założyć gildię złodziei w mieście, w którym takowej chwilowo nie ma. Władze miasta mogą ich również nająć, by zdławiли jakąś rosnącą w siłę organizację.

Gdy gildia złodziei z ważnego miasta zostaje rozbita, wraz z nią umiera część jej sekretów. Może się zdarzyć, że bohaterowie, którzy usiłują rozwikłać wyjątkowo drażniący problem lub zagadkę, będą musieli znaleźć pozostałości po gildii i w ten czy inny sposób wyciągnąć z jej członków prawdę.

Nowy bohater może być jedynym ocalałym członkiem gildii złodziei i teraz nieustannie uciekać przed prawem, wciąż niespokojnie oglądając się za siebie.

KOLEGIA BARDÓW

Gildie złodziei ograniczają zwykle działalność do jednego miasta. W przeciwieństwie do nich organizacje zrzeszające bardów przekraczają granice regionów i krajów. Niektóre z nich zakładają ośrodki edukacyjne w największych miastach, by doświadczeni bardowie mogli przekazywać wiedzę młodszym w sposób możliwie formalny i w akademickiej atmosferze. Mniej sformalizowane kolegia preferują natomiast przekazywanie wiedzy poprzez bezpośrednie relacje mistrz – uczeń. Niezależnie jednak od formuły, jaka zdecydowały się przyjąć, takie organizacje pozwalają bardom, których interesuje dana gałąź wiedzy, omawiać najnowsze problemy, dyskutować na tematy sporne i poznawać najnowsze odkrycia.

Nie każdy, oczywiście, bard jest członkiem kolegium, a żadne z nich nie ogranicza się do przyjmowania w szeregi wyłącznie przedstawicieli tej klasy. Większość bardów uczyła się jednak podstaw swojego rzemiosła od kogoś związanego z kolegium. I to właśnie reprezentanci tej profesji zasiadają w ciałach zarządzających kolegiami.

Kolegium Studiów Arkanobiologicznych

W przeciwieństwie do Ligi Rozpowiadaczy, Kolegium Studiów Arkanobiologicznych posiada wąską specjalizację – zajmuje się badaniem potworów kryjących się w najdziwniejszych miejscach świata. Czy to w zaciszu własnego laboratorium, czy w sercu niezbadanych terenów, arkanobiolog stara się dowiedzieć jak najwięcej o najdziwniejszych istotach, jakie stąpają po ziemi.

Przedmiot zainteresowań: Choć kolegium interesuje się każdym potworem niehumanoidalnym, poszczególni jego członkowie zajmują się zwykle jednym rodzajem bestii (na przykład, naga czy sfinks) albo konkretnym aspektem szeroko rozumianych potworów (dajmy na to, budową wewnętrzną czy wyborem legowiska). Część arkanobiologów niemal nie opuszcza laboratorium, gdzie zajmuje się sekcją martwych egzemplarzy i rozmnażaniem żywych, inni podejmują wyprawy, by obserwować ukochany gatunek w środowisku naturalnym.

Organizacja: Kolegium Studiów Arkanobiologicznych składa się z wielu szkół, które poświęcone są różnym specjalnościom, podziałów wprowadzono jednak bez najmniejszego ładu czy składu. Niektóre szkoły zajmują się określonymi aspektami pewnych rodzajów istot, inne badają zachowania wspólne dla wielu gatunków. W związku z tym dwóch niezależnych badaczy – jeden ze szkół badającej chimery, drugi zajmujący się ich rozmnażaniem – może mieć zupełnie różne powody, by w tym samym czasie obserwować leże ciężarnej chimery.

Szkół jest dziesiątki, a zaprowadzić w nich ład usiłuje czternastu regentów, byłych badaczy, którzy nadzorują egzaminy wstępne, decydują o awansach i przenosinach ze szkoły do szkoły oraz pozyskują od szlachty i władców fundusze na badania. Rotacja regentów jest dość częsta – po kilku latach zarządzania większość z nich decyduje się wrócić do laboratorium czy badań terenowych.

Działalność: W przeciwieństwie do pozostałych kolegiów, arkanobiolodzy aktywnie pracują dla szlachty i władców, którzy zawsze chcą wiedzieć więcej o isto-

tach zamieszkujących ich ziemię. Założmy, że szlachcic chce poznać sposób wygnania z pobliskiego lasu wywerłów tak jednak, by ich przy tym nie rozdrażnić, albo pragnie odkryć, dlaczego z Południowej Doliny znika bydło. Zwraca się więc do regentów, którzy przyjmują takie zlecenia, negocjują wynagrodzenie i przydzielają do badań arkanobiologa o stosownej specjalności. Większość członków kolegium realizuje przynajmniej jedno takie zlecenie rocznie.

Wyróżniki: Motto kolegium brzmi: „Poznając ich, poznamy siebie”, lecz większość członków z trudem potrafiłaby je sobie przypomnieć. Arkanobiolodzy noszą zwykle na ramieniu mosiężną opaskę, ozdobioną kilkoma łuskami, piórami czy strzępkami futra istoty, którą badają.

Przyjmowanie członków: Aby wstąpić w szeregi arkanobiologów, trzeba zdać pisemny egzamin, zawierający pytania z szeroko rozumianego przedmiotu i niewymagający wiedzy specjalistycznej. Przejście go wymaga udanego testu Wiedzy (natury) o ST 20. Przystąpienie do egzaminu, który urządzany jest każdego roku na wiosnę, wymaga również wniesienia opłaty w wysokości 250 sz. Przez pierwsze dwa lata po przyjęciu świeżo upieczonym arkanobiolog może, choć nie musi, pracować pod kierunkiem nauczyciela.

Korzyści z członkostwa: Podobnie jak w wypadku większości kolegiów, największym skarbem arkanobiologów jest zebrana w jednym miejscu wiedza. Członkowie kolegium zwykle chętnie dzielą się swoimi odkryciami, bardzo dbają jednak o podkreślanie ich autorstwa. Jeśli, dajmy na to, Orized Młodszy jako pierwszy zaobserwował sposób ostrzenia pazurów przez smoki, ktoś, kto nie wspomni go z nazwiska podczas omawiania tego tematu, poważnie łamie protokół. Co jakiś czas wybuchają więc spory między arkanobiologami przypisującymi sobie to samo odkrycie – to kolejny problem, z którym borykać się muszą regenci.

Składki: Każdy członek kolegium płaci roczną składkę w wysokości 500 sz.

Relacje: Arkanobiolodzy najlepiej dogadują się z członkami pozostałych kolegiów o charakterze akademickim, czyli z poszukiwaczami wiedzy zespolonej i członkami Konserwatorium Cudownego Akordu. Istoty inteligentne, które okazują się przedmiotem badań kolegium, reagują różnie – od rozbawienia po otwartą wrogość. Fasmom, na przykład, zainteresowanie arkanobiologów pochlebia, lamie natomiast usiłują odkryć, z czego składa się ich badacz.

Kolegium Wiedzy Zespolonej

Jest to jedno z największych kolegiów. Jego członkowie zajmują się zdobywaniem sekretnej wiedzy, zwłaszcza dotyczącej kwestii magicznych i historycznych. Z zapalem weryfikują oni zakurzone tomiska, usiłując poznać prawdę o nieistniejących już od wielu lat stowarzyszeniach, dziwnych rytuałach magicznych i innych niecodziennych przedmiotach.

Przedmiot zainteresowań: Chlebem powszednim kolegium jest wiedza historyczna i magiczna. Większość najwybitniejszych historyków świata to członkowie wspierający ową organizację. Należy też do niej wielu potężnych czarodziejów, którzy wstąpili do kole-

gium, chcąc zyskać dostęp do tekstów traktujących o magii. Studia nad historią, które dokonują się w kolegium, mają posmak archeologii. Jego członkowie koncentrują się na próbach zrozumienia języków, architektury, rytuałów czy postępowania wodzów zaginionych cywilizacji.

Organizacja: Na czele kolegium stoi rada trzech zarządców. Każdy z nich należał do organizacji przez co najmniej dziesięć lat i opanował przynajmniej trzy dziedziny badań. Członkowie rady nie są czynni naukowo, a koncentrują się na ocenie odkryć innych, rozprowadzaniu raportów i kontrolowaniu listy członków.

Działalność: Wstępując do kolegium, każdy z członków określa obszar swoich zainteresowań (na przykład, „Drugie Imperium Quirtii” czy „Vordhaviańska magia śmierci”), określając tym samym swoją specjalizację, którą może zmieniać nawet raz do roku. Co roku bowiem administratorzy uzupełniają listę członków oraz ich specjalności i rozsyłają potem wszystkim raport, zwany „księgą doroczną”.

Członkowie pokrewnych specjalizacji otrzymują informacje o wszystkich nowych odkryciach i aktualnych rezultatach badań kolegów. Zatem poszukiwacz wiedzy zespółonej, który specjalizuje się w historii Kreidikanu, może dostać raport z wyprawy do odkrytych właśnie ruin tej cywilizacji, tłumaczenie poematu, w którym wspomina się króla-czarnoksiężnika Kraidikanu, fragment czaru *fontanna krwi*, który był ulubionym zaklęciem tamtejszych czarodziejów – wszystko w jednym miesiącu. Zresztą problem rozprowadzania raportów jest w kolegium przedmiotem zażartej debaty. Niektórzy naukowcy wpadają nawet w szał, że nie otrzymują materiałów, które uznają za kluczowe dla swoich badań. Ponadto, kolegium surowo zabrania udostępniania wyników pracy osobom, które do niego nie należą – przed wiekami polityka prowadzona pod hasłem „wiedza tylko dla uczonych” doprowadziła do rozłamu w kolegium i powstania Ligi Rozpowiadaczy (patrz dalej).

Wyróżniki: Motto kolegium brzmi: „Póki nie zbierzemy wszystkiego”. Poszukiwacze wiedzy zespółonej ubierają się w ciemnoczerwone szaty z białymi pasami wokół rękawów.

Przyjmowanie członków: Kandydat na członka organizacji musi przejść serię egzaminów – każdy test jest unikatowy, ułożony specjalnie przez przedstawicieli tej samej co kandydat specjalności. A ponieważ autorzy bywają zwykle rozrzućeni po dużym obszarze, przygotowanie egzaminu zajmuje długie miesiące, jego ocena zaś trwa jeszcze dłużej. Prawo do oceny kandydata mają wyłącznie autorzy testu, niektórzy małostkowi członkowie kolegium zwykli więc wymyślać niewyobrażalnie trudne pytania, byle tylko trzymać nowych z dala od swojej dyscypliny.

Zdanie egzaminu wymaga wykazania się specjalistyczną wiedzą z zakresu wybranej przez siebie dziedziny. Kandydat musi zatem wykonać trzy kolejne testy: Wiedzy (tajemnej) o ST 25, Wiedzy (historii) o ST 25 oraz Wiedzy (architektury) lub Wiedzy (geografii) o ST 15. Ponadto, musi czytać i pisać w przynajmniej jednym nietypowym języku. Z kolegium można się wprawdzie wycofać, ale wyłącznie w celu zdawania na inną specjalność.

Oplata za egzamin wynosi 500 sz – tyle kosztuje przygotowanie i ocena testu.

Korzyści z członkostwa:

Największą korzyścią płynącą z przynależności do Kolegium Wiedzy Zespółonej jest dostęp do corocznych raportów z postępów prac członków organizacji. Jeżeli badacz nie narobił sobie w organizacji wrogów, może również liczyć na poradę w każdej absolutnie kwestii, jaka wyniknie podczas jego pracy.

Członkowie, którzy stoją przed specyficznym problemem, mogą prosić o pomoc w jego rozwiązaniu badaczy spoza swojej specjalności. Odpowiedź na takie pytanie rzadko dociera jednak do niego szybko, zwłaszcza jeśli nie podał dobrego powodu, dla którego zwraca innym głowę.

Składki: Roczna składka wynosi 250 sz, aktywni członkowie wydają jednak znacznie więcej na badania, korespondencję z kolegami i organizowane od czasu do czasu spotkania badaczy z danego regionu.

Relacje: Kolegium Wiedzy Zespółonej rywalizuje po przyjacielsku z Kolegium Studiów Arkanobiologicznych i całkiem na poważnie z Ligą Rozpowiadaczy. Z całą pewnością organizacja potraktuje bardzo chłodno czarodzieja, który „chce kopiować księgi, żeby rzucić czary, a nie czegoś się nauczyć”.

Konserwatorium Cudownego Akordu

Niektórzy bardowie potrafią cudownie grać, inni znakomicie komponują. Członkowie tego kolegium osiągają mistrzostwo w obu z tych sztuk, nic więc dziwnego, że studenci muzyki na całym świecie marzą, by się tu uczyć. Mówi się wszak, że nauczyciele konserwatorium piszą pieśni zbyt poruszające, by je śpiewać, i grają muzykę zbyt cudowną, by jej słuchać.

Przedmiot zainteresowań: Pasje członków kolegium to kompozycja i wykonywanie utworów. W szeregach organizacji znajdują się mistrzowie wszystkich istniejących instrumentów i stylów muzycznych. Ostatnio konserwatorium przyjmować zaczęło również osoby, które specjalizują się w recytacji poezji epickiej, choć wielu muzyków nie uznaje ich za „prawdziwych” członków kolegium.

Organizacja: Konserwatorium Cudownego Akordu dzieli się na pięć poziomów wtajemniczenia, poczynając od trubadura, poprzez minstrela, mużę i maestro, aż po wirtuoza. Nowi członkowie organizacji zaczynają na



samym dole hierarchii i szybko odkrywają, że starsi kole-dzy są bardzo przywiązani do stopni i uważają, że trubadur to tylko nieco lepszy uliczny grajek.

Aby awansować na kolejny szczebel w hierarchii, należy przejść przesłuchanie przed wyższymi rangą członkami konserwatorium. Udany test Występów (ST 30 dla minstrela, 35 dla muzy, 40 dla maestro i 45 dla wirtuoza) owocuje przyznaniem wyższej rangi. Rang nie można przeskakiwać, z drugiej jednak strony nie istnieje minimalna ilość czasu, jaką spędzić trzeba na danym poziomie, zanim poprosi się o kolejne przesłuchanie. W każdym jednak mieście, w którym znajduje się filia konserwatorium, można odbyć tylko jedno przesłuchanie rocznie, porażka w teście oznacza więc zwykle nie tylko konieczność ćwiczeń, ale i długiej podróży.

Członkowie kolegium, którzy przestali występować i już nie komponują, mogą pracować jako nauczyciele w jednej z filii Konserwatorium, otrzymując za to okazałe wynagrodzenie. Większość takich nauczycieli mieszka w miasteczku uniwersyteckim.

Działalność: Każdy trubadur uczy się zarówno grać, jak komponować. Jeśli nawet bardzo dobrze radzi sobie z lutnią, ale nie potrafi przenieść kompozycji na papier, nie zagrzeje tu miejsca – podobnie jak genialny kompozytor, który nie potrafi śpiewać jak anioł. Większość członków odkrywa jednak w końcu, że studia nad kompozycją podnoszą również umiejętności muzyczne i wokalne, a czas spędzony na graniu wprawek owocuje nowymi kompozycjami.

Wyróżniki: „W harmonii z pierwotnym rytmem” – tak brzmi motto konserwatorium. Członkowie organizacji noszą luźne, błękitne szaty, obrębione drugim kolorem, zależnym od rangi: na białą w przypadku trubadurów, na szaro – minstreli i ciemnoniebiesko u muz. Szata maestro obrębiona jest na srebrno, a wirtuoza na złoto.

Przyjmowanie członków: Każdy, kto zapłaci 100 sz, może uczestniczyć we wstępnym przesłuchaniu. Sukces w teście Występów (ST 25) zapewnia przyjęcie do konserwatorium i rangę trubadura. Osoby, którym się nie powiodło, mogą spróbować ponownie po upływie roku.

Korzyści z członkostwa: Członkowie konserwatorium mogą za darmo dowolnie długo mieszkać na terenie miasteczka uniwersyteckiego. Większość korzysta z tego przywileju, by oszczędzić na gospodarstwie podczas nauki lub współpracy z innymi muzykami. Ponadto, w każdej filii znajduje się sala koncertowa, w której członek organizacji może za darmo występować.

Członkowie w randze maestro i wirtuoza mają ponadto dostęp do magicznych instrumentów, należących do konserwatorium, słynnych ód oraz ballad i wiedzy muzycznej. Mówi się, że mogą ponadto korzystać z „niesamowitych pieśni” – magicznych utworów o niezrównanej mocy.

Składki: Każdy członek konserwatorium, koncertujący w mieście, w którym ma ono filię, musi oddać jej 10% zysków.

Relacje: Konserwatorium Cudownego Akordu utrzymuje dobre stosunki ze wszystkimi pozostałymi kolegiami bardów. Publiczność uwielbia jego członków ze względu na ogromne umiejętności – tylko niektórzy wędrowni bardowie twierdzą, że to niewiarygodne snoby.

Liga Rozpowiadaczy

Kilkaset lat temu część członków Kolegium Wiedzy Zespołonej z przyczyn filozoficznych sprzeciwiło się elitarnemu traktowaniu informacji. Chęć dzielenia się wynikami odkryć z osobami spoza organizacji rozdarła grupę na dwoje – niewierni prawom kolegium członkowie odeszli i założyli Ligę Rozpowiadaczy, walczącą o wolny przepływ informacji. Od tamtych czasów członkowie tej grupy szlifują umiejętności publicznych występów i nie ograniczają się do badań nad magią i historią, w których pograżają się poszukiwacze wiedzy zespołonej (nic dziwnego, że wśród rozpowiadaczy jest wielu bardów). Organizacja chętnie przyjmuje też w swe szeregi osoby władające magią wtajemniczeń, zwłaszcza jeśli przynależą do klasy prestiżowej wirtuoza.

Przedmiot zainteresowań: Liga Rozpowiadaczy gromadzi każdy możliwy rodzaj wiedzy – nie jest tak przywiązana do tradycji akademickich jak Kolegium Wiedzy Zespołonej i nie waha się studiować tak ziemnych tematów, jak zwyczaje różnych kultur.

Organizacja: Ligę oparto na relacji uczeń – mistrz. Nowi członkowie uczą się wszystkiego od nauczycieli, a wreszcie sami przyjmować zaczynają uczniów. Mistrzowie z każdego regionu spotykają się raz lub dwa razy w roku i decydują o sprawach organizacji większością głosów (pilne sprawy nie zdarzają się zbyt często, grupa nie miesza się bowiem w politykę). Po zakończeniu głosowania na spotkanie wpuszczeni zostają pozostali członkowie ligi i zaczyna się wielki festiwal rozprowadzania. Grzeczność wymaga od każdego z obecnych, by podzielił się (w formie opowieści) wiedzą, którą posiadał od ostatniego spotkania. Skrywanie czegoś jest wprawdzie wbrew kodeksowi postępowania ligi, ale jedyną konsekwencją okazuje się być brak tematu na opowieść podczas spotkania. Nawet jeśli członkowie kolegium są zbyt skryci lub sprawiają kłopoty, rzadko usuwa się ich z organizacji – po prostu nie zaprasza się ich na spotkania i koleldzy zaczynają ich ignorować.

Działalność: Zadaniem członków ligi jest zdobywanie wszelkiego rodzaju wiedzy. Nie rozprowadza się jej jednak w postaci akademickich biuletynów, a za pośrednictwem opowieści historycznych i fikcyjnych. Jeśli któryś z członków tego chce, może się specjalizować, wolno mu jednak w każdej chwili zmienić obiekt zainteresowań.

Wyróżniki: „Istotą opowieści jest opowiadanie” – oto motto Ligi Rozpowiadaczy. Członkowie ligi nie noszą specjalnych szat, wielu jednak doszywa do ubrań niebieskie i białe frędzle.

Przyjmowanie członków: Liga Rozpowiadaczy składa się wyłącznie z mistrzów i uczniów, jedynym więc warunkiem przyjęcia w jej szeregi jest znalezienie mentora, który do niej należy. Aby przystać do terminu, opowiedzieć trzeba potencjalnemu nauczycielowi trzy historie, za każdym razem wykonując test Występów (ST 25). Jedną z historii traktować musi o samym kandydacie, drugą o kimś zupełnie mu obcym, trzecią zaś o którymś z jego przyjaciół. Wybór opowieści szczególnie miłej słuchaczowi (wedle uznania MP) przyniesie premię z okoliczności +2 do testu. Jeśli kandydat nie spodoba się nauczycielowi, może zawsze poszukać innego.

Liga i odkrywcy

W szeregach Ligi Włóczykijów znajduje się wielu królewskich odkrywców. Przy okazji najsztywniejszych wypraw badawczych świata rekrutowano ich członków, rozwieszając ogłoszenia po stanicach tej organizacji. W końcu, jeśli ktoś wybiera się na koniec świata, powinien zabrać ze sobą kilku naprawdę wytrawnych wędrowców. W typowej stancji ligi mogą więc wisieć następujące plakaty.

- Wraz z Karilem Minickiem odwiedź lustrzane jaskinie lodu w Suskanie! Zatrudnimy doświadczonych strażników, zwiadowców, uzdrowicieli i badaczy wiedzy tajemnej. 10 sz dziennie plus udział w skarbach, po odliczeniu wydatków. Zbieramy się tutaj pod koniec lata.
- Zaginął: Ahn z Azath, gdzieś w pn-zach Szlaku Płaczek. Nagroda: 5000 sz.
- Masz odwagę, by wejść do Doliny Mostarek? Ja, Duncan Sameth, gotów jestem podzielić się sławą – dzięki mnie śpiewać będą o tobie minstrele, którzy jeszcze się nie urodzili. Spotkanie tutaj, 13 dania miesiąca wypasania.
- Aukcja: Powrócili ocalałi z wyprawy Vinto Uredskiego do Yezelri. Skarby tej niezwykłej krainy oraz nadwyżka ekwipunku zostaną zlicytowane tutaj, 10 dnia miesiąca wypasania. Łupy oglądać można od świtu, aukcja rozpoczyna się w południe.
- Odkrywca na żołądzie króla poszukuje strażników oraz zwiadowców na miesięczną wyprawę w pewne miejsce. Godziwa zapłata.

Relacje: Liga Rozpowiadaczy pogardza Kolegium Wiedzy Zespołonej – przede wszystkim dlatego że jego członkowie „chcą opowiadać najciekawsze rzeczy na świecie wyłącznie w swym niewielkim kręgu”. Z racji częstych podróży członkowie ligi pozostają w serdecznych stosunkach z Ligą Włóczykijów. Lubią ponadto przepytywać poszukiwaczy przygód o niebezpieczeństwa, którym stawiali czoło.

Liga Włóczykijów

Dla członków tego kolegium każda droga to klasa lekcyjna, a każda gospoda – laboratorium. Kochają wędrować dla samego wędrowania i niewiele się uczą, za to zwiedzają własny świat oraz światy leżące poza nim.

Przedmiot zainteresowań: Wszystko, co interesuje wędrowców, interesuje też ligę. Członkowie tego kolegium nie odbywają formalnych studiów akademickich, słyną za to jako przewodnicy i wiadownicy. Wiedzą doskonale, gdzie znajdują się posterunki celne, jak przekroczyć Pustynię Północy i który kościół rządzi teraz w prowincji Armadoru.

Organizacja: Liga Włóczykijów nie ma formalnej organizacji ani władz centralnych, jej członkowie nieustannie się bowiem przemieszczają. Właściwie w każdym większym mieście znajduje się stancja organizacji, w której jej członkowie mogą złożyć raport ze swoich podróży, zaplanować następną wyprawę, napić się z kolegami i opowiedzieć, co widzieli po drodze. Jeśli zdarza się kryzys dotyczący całego kolegium, możliwie duża liczba gospodarzy stancji spotyka się w jednym miejscu i wspólnie ustala, co robić.

Działalność: Każdy członek ligi musi co roku przez miesiąc pomagać w prowadzeniu stancji. Najstarszy stażem członek grupy pracującej w danym miesiącu zostaje jej gospodarzem.

Jeśli członek ligi przybywa do stancji, musi złożyć w niej raport ze wszystkiego, co mu się przytrafiło, odkąd ostatnio odwiedził jedną ze stancji. W raporcie takim znaleźć się powinien opis zagrożeń, pogody, istot, które włóczykij spotkał, oraz wszystkie informacje, które mogą się przydać innym podróżnym.

Zdarza się, że kilku członków ligi zbiera się razem, by wymierzyć sprawiedliwość komuś, kto nosi tatuaż włóczykija (patrz dalej), a nie należy do kolegium. Organizacja płaci za to solidnie, ale większość członków podjęłaby się ukarania oszusta i bez zapłaty, w trosce o reputację związku.

Wyróżniki: Liga Włóczykijów nie posiada motto. W każdej stancji znajduje się jednak jej godło – czerwony symbol podróżnego buta. Taki sam znak każdy członek



Kiedy uczeń zostaje przyjęty w szeregi ligi, proces edukacji toczy się tylko i wyłącznie wedle widzimisię nauczyciela. Nauka trwa zwykle kilka miesięcy, podczas których wychowanek poznaje nowe opowieści i sposoby ich prezentacji, a kończy się przyznaniem tytułu mistrza rozpowiadacza. O jego nadaniu decyduje wyłącznie mistrz. Uczniów brać może wyłącznie rozpowiadacz, który od przynajmniej pięciu lat jest mistrzem.

Korzyści z członkostwa: Największą korzyścią z przynależności do ligi jest dostęp do skarbcza wiedzy rozpowiadaczy. Można zeń czerpać do woli, członkowie organizacji nade wszystko kochają bowiem wymieniać historie o dalekich krainach, tajemnych zagadkach i niezwykłych istotach. W przeciwieństwie do swych akademickich odpowiedników, rozpowiadacze nie katalogują swojej wiedzy. Jeśli więc uczeń pyta o konkretną rzecz, może spotkać się z następującą odpowiedzią: „Kilka lat temu, podczas spotkania na Północy, ktoś wspominał o takiej jadeditowej statuetce. Tyle, że nie pamiętam kto. Może Kardalius, który mieszka w Baselton?”

Rozpowiadacze podróżują zwykle częściej niż poszukiwacze wiedzy i chętnie wymieniają się historiami oraz pomagają konfratrom, których rozpoznają po przyszłych do ubrania białych i niebieskich frędzlach. Chytry gospodarz też zwraca na nie baczną uwagę i nawet chętnie zaferuje rozpowiadaczowi zniżkę, byle ten opowiedział coś wieczorem przy kominku.

Składki: Liga Rozpowiadaczy nie ustanawia żadnych oficjalnych składek – wiadomo jednak o mistrzach, którzy sugerują, iż kosztowne i odpowiednie podarki znacznie przyspieszają proces edukacji.

organizacji ma wytatuowany na lewym ramieniu. Oczywiście, od włóczykiów nie wymaga się noszenia czerwonych butów, większość jednak obszywa cholewy taśmą tej bary. Ponadto, buty każdego z nich mają specjalne karbowane obcasy, przez co zostawiają jedyne w swoim rodzaju ślady.

Przyjmowanie członków: Aby przystać do włóczykiów, potencjalny członek musi podarować gospodarzowi stancy trzynaście rzeczy, wszystkie pochodzące z miejsc odległych o przynajmniej 450 kilometrów. Jednym z nich powinna być skrzynka alkoholu za co najmniej 250 sz, drugim przedmiot wart co najmniej 300 sz, trzecim zaś – wierzchowiec lub rumak bojowy. Jeśli podarunki spełniają wymagania, nowemu członkowi tatuuje się czerwony but i przyjmuje go w poczet włóczykiów podczas szalonej hulanki.

Korzyści z członkostwa: Najważniejszą korzyścią, jaką wędrowiec czerpać może z członkostwa w lidzie, jest dostęp do archiwów raportów z podróży innych włóczykiów. Dostępne w stancy informacje o zagrożeniach, potworach i aktualnych wydarzeniach na szlaku nie są, oczywiście, zawsze pierwszej świeżości, można jednak na nich polegać.

Każdy włóczyki może również za darmo nocować w stancy, oczywiście w dość spartańskich warunkach. W większości schronień znajdują się też składy, w których posiadacz czerwonego tatuażu kupić może rzeczy przydatne w podróży o 20% taniej, a konia – za pół ceny. Zwyczajni karczmarze i kramarze również oferują włóczykiom zniżki, mając nadzieję na przychylną opinię o ich przybytku w najbliższym raporcie.

Składki: Za przynależność do ligi płaci się 500 sz rocznie, podczas miesiąca spędzanego w stancy.

Relacje: Liga Włóczykiów nie zadaje się zwykle z pozostałymi kolegiami. Jej członkowie zawsze chętnie wymieniają się natomiast plotkami z napotkanym rozpowiadaczem. Każdy, kto żyje z podróży, dobrze odnosi się do posiadacza czerwonego tatuażu, mając nadzieję, że włóczyki będą dzięki temu odwiedzać go częściej.

Oczekujący świtu

Członkowie tego kolegium zajmują się przedmiotem dość egzotycznym – badają apokalipsy. Szukają znaków końca świata i przegryzają się przez starożytny prorocstwo, by znaleźć sposób uniknięcia nieuchronnej zagłady.

Przedmiot zainteresowań: Oczekujący świtu byli początkowo grupą uczonych badających apokaliptyczne mity różnych kultur. Potem zaczęli zajmować się mechanizmami upadku dawnych cywilizacji, rolą bogów w końcu świata i tym, jak potężna musiałaby być magia, by spowodować masową zagładę.

Organizacja: Kolegium Oczekujących Świata dzieli się na piętnaście rang (patrz ramka), rzadko jednak wiąże się z nimi jakiegokolwiek obowiązki – tworzą one wyłącznie hierarchię i podkreślają status danej osoby. Awans jest wynikiem odkrycia nowych informacji o końcu świata lub zasług w odwiekaniu kataklizmu.

Światowa kwatera główna kolegium znajduje się w cytadeli wzniesionej na szczycie odległej góry. Rezyduje tam pięć zakapturzonych postaci, zwanych wielką radą, którzy doradzają w kwestiach istotnych i decydują o polityce kolegium. Ze względu jednak na to, że rada znajduje się tak daleko, o sprawach zwyczajnych decyduje się na poziomie regionalnym.

Działalność: Oczekujący świtu nie ograniczają się do badania, jak skończy się świat. Aktywnie usiłują zapobiec wydarzeniom, które mogą doprowadzić do zniszczenia całej cywilizacji. Dziesięć lat temu, na przykład, grupa oczekujących zniszczyła Klucz Churik-Va, który mógł sprowadzić plagę pożerających całe światy międzywymiarowych insektów. Nawet teraz drużyna złożona z członków organizacji bada zwoje opisujące „nieugaszoną falę czarnego ognia”, druga zaś stara się wyłapać wampiryczne jednorożce, których przeznaczeniem jest zabić ostatnie żyjące dziecko elfów.

Ostatnio w szeregach oczekujących powstała tajna grupa, której członkowie wierzą, że na gruzach zniszczonego świata odrodzi się nowy. W związku z tym usiłują przyspieszyć, a nie zapobiec apokalipsie. Jeśli uda im się osiągnąć cel, z pewnością doprowadzą do rozpadu tego, co pozostanie potem z kolegium.

Wyróżniki: Motto kolegium brzmi: „To się nie zdarzy”. Członkowie organizacji są zwykle dyskretni, by się rozpoznawać używają więc fraz o tajnym znaczeniu, języka gestów i sekretnych uścisków dłoni.

Przyjmowanie członków: Kandydaci na członków kolegium muszą stanąć przed wielką radą i w jej górskiej cytadeli przejść szereg testów. Wystarczająco trudno jest znaleźć szczyt, na którym wznosi się cytadela, a jeszcze trudniej się na niego wspiąć, zbocza roją się bowiem od potworów i wszelkich niebezpieczeństw. Po dotarciu na miejsce kandydat przystępuje się do ustnego egzaminu z wiedzy tajemnej, historycznej, religijnej lub o planach. Udany test określonej dziedziny Wiedzy (ST 20) zapewnia mu członkostwo.

Korzyści z członkostwa: Od członków tej grupy oczekuje się, że wezmą aktywny udział w odwiekaniu apokalipsy na świecie i w swoim regionie. Cel ten tworzy szczególnie mocne więzy koleżeństwa między osobami należącymi do organizacji, każdy zatem spodziewa się wszelkiej możliwej pomocy od pozostałych.

Członkowie kolegium mają ponadto dostęp do ogromnych zbiorów wiedzy na temat końca świata. Jeśli dolożą do niego swoją cegiełkę, otrzymują awans i dodatkowe wynagrodzenie.

Składki: Każdy oczekujący płaci za przywilej członkostwa 1000 sz rocznie.

Relacje: Relacje Kolegium Oczekujących Świata z pozostałymi kolegiami są serdecznie, choć nieco chłodne. Jeśli zaistnieje pilna potrzeba, organizacja może liczyć na pomoc wielu potężnych kapłanów, czarodziejów i przywódców politycznych, a biorąc pod uwagę charakter zajęcia kolegium, miewa ono wyłącznie pilne potrzeby.

Zakon Żałobników

Członkowie tego kolegium badają problem śmierci: sposoby przygotowywania się do odejścia, sam moment

Rangi oczekujących świtu

Oto nazwy rang Kolegium Oczekujących Świata, od najniższej do najwyższej.

Spokojny Wśród Burzy
Stały Wobec Chaosu
Siewca Nowego Ziarna
Strażnik Dnia, Który Nadejdzie
Świeca w Ciemności
Wpatrzony w Nieskończoność
Zguba Zgub
Niosący Pocieszenie
Miara Przeznaczenia
Tarcza Nieznanego
Kwiat Wśród Ruin
Złakniony Jutra
Stąpający Tajemną Ścieżką
Pasterz Wszystkiego
Nieugięty

umierania i obyczaje żałobne. Niektórzy z nich ograniczają się do obserwacji, czekając na dogodną chwilę, by analizować największą tajemnicę życia. Inni podchodzą do rzeczy radykalniej, przyspieszając koniec osób, które mają zamiar badać. To dzięki tym ostatnim kolegium cieszy się nie najlepsza reputacja.

Przedmiot zainteresowań: Kolegium powstało jako związek muzyków, zajmujących się tworzeniem i wykonywaniem pieśni żałobnych, a jego członkowie przemierzali wiele krain, zawsze gotowi układać treny i śpiewać peany na cześć zmarłych. W końcu jednak zaczęli badać naturę śmierci, mając nadzieję, że większe jej zrozumienie stanie się inspiracją dla ich muzyki. Z czasem jednak badania stały się ważniejsze od pieśni i wielu współczesnych członków kolegium nie posiada żadnych umiejętności muzycznych.

Organizacja: Osoby spoza kolegium nie ufają jego członkom do tego stopnia, że żałobnicy ukrywają tożsamość swojego przywódcy. Na czele organizacji stoi zatem tajemniczy osobnik zwany Lordem Całunów, a wspiera go grupa zarządzających regionami Lordów Popiołów, którzy zajmują się przekazywaniem wiadomości, możliwości zatrudnienia i nowych pieśni członkom zakonu z danego obszaru. Dalsza hierarchia to cztery poziomy wtajemniczenia żałobników. Są to, od najniższego: Współczujący, Balsamiści, Bolejący i Poczieszyciele. Rangi te mają jednak znaczenie wyłącznie podczas podziału zadań (patrz dalej). Pod rozkazami każdego z Lordów Popiołów pracuje też grupa podwładnych, którzy przyjmują od bogaczy zamówienia na treny i pieśni żałobne, a zlecenia przekazują następnie konkretnym żałobnikom, którzy sami negocjują cenę.

Działalność: Członkowie kolegium mogą podejmować każdy rodzaj zadań związanych z przedmiotem badań. Większość osób należących do organizacji interesuje się szczególnie tym, jak różne istoty reagują na śmierć i jak czyjeś odejście wpływa na przyjaciół, rodzinę, współpracowników i wrogów. Dlatego też żałobnicy potrafią pokonać ogromną odległość, byle tylko być obecnym przy śmierci kogoś ważnego, a niektórzy przyłączają się do żołnierzy, poszukiwaczy przygód i innych grup, które na co dzień spotykają się ze śmiercią. Niektórzy członkowie kolegium posuwają się nawet do zdrady czy otrucia, byle tylko mieć okazję do obserwowania chwili zgonu. Inni starają się przeniknąć zasłonę śmierci, by odkryć zagadkę nieśmiertelności czy przywrócić do życia ukochaną osobę.

Wyróżniki: Motto żałobników brzmi: „Patrzymy”.

Przyjmowanie członków: Przyjęcie do kolegium wymaga zdania aż trzech egzaminów. Pomyślne przejście Próby Poczieszenia, podczas której trzeba napisać i zaśpiewać własny tren, wymaga udanego testu Występów (ST 30). Próba Śmiertelnej Bładości zmusza z kolei do zwalczania wstrzykniętego jadu wywerna bez pomocy magii. Próba Wiecznego Czuwania polega na dokładnym opisie fizjologicznych aspektów śmierci i wymaga udanego testu Leczenia (ST 30). Plotka mówi też o czwartej próbie, podczas której przysły żałobnik musi zamordować osobę publiczną, żaden członek zakonu nigdy jednak nie przyznał, że taki egzamin istnieje.

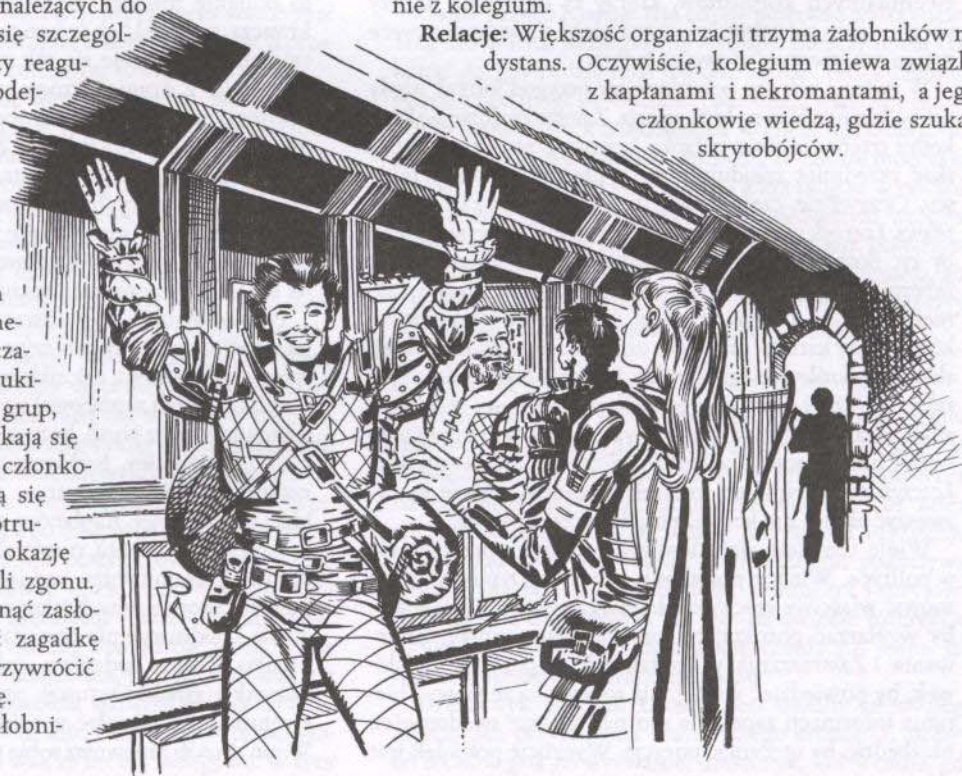
Podjęcie każdej próby kosztuje 1500 sz. Wycofać się można bez żadnych konsekwencji za taką samą opłatą.

Korzyści z członkostwa: Żałobnicy mają dostęp do całej wiedzy o śmierci i związanych z nią relikwiotów będących w posiadaniu zakonu, w tym do wielu śmiertelnościowych czarów i magicznych przedmiotów. Korzystać mogą również z rozmaitych trucizn oraz magii nekromantycznej. Wszyscy członkowie szkoleni są w używaniu trucizn, nigdy więc nie ryzykują, posługując się toksynami (patrz: „Trucizna” w rozdziale 3 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI).

Członkowie kolegium dokładają wszelkich starań, by ich konfratry, którzy zmarli na skutek wypadku czy nieszczęśliwej przygody, zostali wskrzeszeni i mogli przekazać kolegom nabytą wiedzę o doświadczeniu śmierci.

Składki: Żałobnicy oddają kolegium 20% pieniędzy, które zarobili, komponując pieśni. Ponadto, zdarza się, że przełożony zleca członkowi zakonu jakąś misję. Niekiedy ma ona niewinną postać – choćby ułożenie trenu – a kiedy indziej okazuje się złowroga – może to być nawet zabójstwo. Sukces gwarantuje awans i zapłatę z rąk wyżej postawionego żałobnika. Porażka oznacza wydalenie z kolegium.

Relacje: Większość organizacji trzyma żałobników na dystans. Oczywiście, kolegium miewa związki z kapłanami i nekromantami, a jego członkowie wiedzą, gdzie szukać skrytobójców.



ROZDZIAŁ 5: TY I ŚWIAT WOKÓŁ CIEBIE

*Świat to moja ostryga, która nawet nie ma pojęcia,
że już sprzedałam perłę.*

– Lidda

W tym rozdziale rozważymy miejsce łotrzyków i bardów w świecie, w którym toczy się kampania, oraz ich relacje z innymi bohaterami. Ponadto, zaprezentujemy szerokie ujęcie specjalnych opcji walki, które szczególnie odpowiadają przedstawicielom tych dwóch klas.

ŁOTRZYK

Łotrzyk posiada znacznie większy wachlarz umiejętności niż jakakolwiek inna postać. Może się dzięki temu niewiarygodnie elastycznie rozwijać i na nieskończoną liczbę sposobów przyczyniać do sukcesów drużyny.

Rola w kampanii

Uważa się zwykle, że łotrzyk to odszczepieniec, który żyje poza społeczeństwem. Choć niektórzy przedstawiciele tej klasy faktycznie starają się sprawiać takie wrażenie, nie ma w tym ani odrobiny prawdy. Oczywiście, niewiele jest kultur (na przykład niziołków), które otwarcie doceniają mieszaninę sprytu, szybkości i szczęścia, gwarantujące łotrzykowi powodzenie. Z drugiej jednak strony, poszukiwacze przygód szybko uczą się cenić ewentualnych kompanów, którzy są naprawdę dobrzy w tym, czym się zajmują – a szanujący się łotrzyk zawsze osiąga mistrzostwo w swoim fachu.

W świecie pełnym poszukiwaczy przygód łotrzyk nigdy nie będzie narzekał na brak zajęcia. Zawsze znajdzie się ktoś, komu trzeba rozbroić pułapkę, otworzyć zamek czy odzyskać przedmiot znajdujący się w nieodpowiednim miejscu. Oczywiście, część takich zleceń wiąże się z łamaniem prawa. Łotrzyk wcale nie musi jednak paruć się występkiem, by żyć dostatnio. Może, na przykład, radzić klientom, jak zabezpieczyć dom przed włamaniem i czerpać z tego wcale niezły dochód. I w rzeczy samej, zaskakująco wielu łotrzyków kończy karierę, uzyskując urząd burmistrza, rajcy miejskiego czy królewskiego doradcy. Kariera taka wynika z charakterystycznej dla tego typu osób umiejętności szybkiego analizowania sytuacji i znajdowania najkorzystniejszego – choć niekoniecznie najbardziej bezpośredniego – wyjścia. Łotrzyk nie zasypia też gruszek w popiele, zawsze gotów zwęszyć okazję, a to kolejna pożądana cecha wodza.

Wiele umiejętności klasowych łotrzyka przydaje się w polityce. Władcy potrzebują przecież Dyplomacji, by mówić właściwe rzeczy o właściwym czasie, Występów, by wygłaszać poruszające, przekonujące mowy, Błefowania i Zastraszania w kontaktach z opozycją, Półśłówki, by powiedzieć więcej, niż to wynika ze słów. Zbieranie informacji zapewnia mu najświeższe wiadomości, niezbędne, by utrzymać pozycję. Wycucie pobudek jest

wręcz niezastąpione podczas układów z innymi przywódcami – mistrzami okolicznych gildii czy zagranicznymi ambasadorami. Czytanie z warg, Odcyfrowywanie zapisów czy Stosowanie magicznych urządzeń pozwala zdobyć informacje, które inni mają za dobrze ukryte. Z kolei stosowane oszczędnie Falszerstwo pozwoli zaopatrzyć się w niezbędne uprawnienia i ujawnić sfalszowane papiery, którymi posługują się inni. Łotrzyk, który skoncentruje się na rozwoju tych właśnie umiejętności skupiających się na interakcji, może zdobyć bogactwo i potęgę, nie postawiwszy nawet stopy w lochach.

Jednak to właśnie w lochach zdolności łotrzyka lśnią najjaśniej. Przeszukiwanie i Unieszkodliwianie mechanizmów pozwala mu znaleźć i rozbroić pułapkę, zanim wpakuje się na nią reszta drużyny. Dzięki Zauważaniu i Nasłuchiowaniu pierwszy się dowie, że zbliża się straż i, by uniknąć zauważenia, posłuży się Ukrywaniem i Cichym poruszaniem. Otwieranie zamków pozwala mu dostać się do miejsc, które uchodzą za niedostępne, a Kradzież kieszonkowa uzyskać coś od osób, które niekoniecznie chcą się czymś podzielić. Dzięki Równowadze, Wspinaczce, Pływaniu, Skakanii i Stosowaniu liny łotrzyk może dostać się praktycznie wszędzie, a za pomocą Wyzwalania się i Upadania – również się stamtąd wydostać.

Przetrawianie drużyny zależy więc może od umiejętności jej łotrzyka – ciąży zatem na nim brzemień odpowiedzialności. Musi być samowystarczalny, gdy prowadzi zwiad, cały czas działać jednak w najlepszym interesie grupy. Nie wolno mu zdekoncentrować się podczas walki, by nie stracić szansy na wyprowadzenie ukradkowego ataku. Musi wreszcie wysilać umiejętności społeczne, by skłonić do współpracy napotkanych BN.

Jeśli łotrzyk traktuje swoje obowiązki poważnie, drużyna szybko uczy się w pełni na nim polegać. Czasem to zaufanie rozciąga się i inne na aspekty życia poszukiwacza przygód, aż w końcu łotrzyk zostaje przywódcą drużyny – dzieje się tak zresztą częściej, niż można by sądzić. Z drugiej strony, chciwy i samolubny osobnik tego typu pewnie nie obejmie przywództwa. Bohater, który nie przykładła się do pracy, nie chce prowadzić zwiadu lub złapany zostanie z kieszeniami pełnymi precjozów, o których nie powiedział drużynie, o jakimkolwiek zaufaniu grupy może zapomnieć. A gdy precjoza okażą się własnością członków grupy, ci podejmą stosowne kroki, by zapomnieć można było i o łotrzyku.

Podsumowując, poszukiwacz przygód, który ma w głowie dość oleju, żeby mu szyja nie skrzypiała, zdaje sobie sprawę, jak cennym członkiem drużyny może być łotrzyk – zwłaszcza jeśli zapracował na swoje w niej miejsce. Albo, jak to ujął Mistrz Nuth, łotrzyk słynący ze śmiałych wyczynów: „Wojownicy, barbarzyńcy i mnisi uznają walkę za najoczywistsze rozwiązanie, ponieważ to ona właśnie idzie im najlepiej. Kapłanów, paladynów i druidów (oraz, w mniejszym stopniu, tropicieli) zawsze kusi, by przedkładać cel, któremu służą, nad interes drużyny. Czarodzieje, gdy są w kropce, natychmiast zaczynają rzucać czary, a bardowie i zaklinacze nie potrafią wybrać między negocjacją a magią. Twoim zadaniem, młodzieńcze, jest dostrzegać wszystkie aspekty sytuacji, przygotowywać się na każdą ewentualność i działać w najdogodniejszym momencie. W ten sposób zapewnisz sobie powodzenie”.

Rola w grze

Odziany w lekki pancerz i obdarzony umiejętnością wykonywania ukradkowych ataków łotrzyk potrafi zadać całkiem poważne obrażenia. Może jednak poważnie oberwać, jeśli da się zaskoczyć. W przeciwieństwie do przedstawicieli klas, których przeznaczeniem jest walka, łotrzyk nie może rzucić się na nieprzyjaciela, mając nadzieję, że przełamie jego obronę, nim uda się to napastnikowi. Musi więc szczegółowo wszystko zaplanować, by osiągnąć podczas walki możliwie najlepsze rezultaty. Potyczka w wydaniu wojownika przypomina warcaby, prowadzona przez łotrzyka podobna jest do szachów, bo to precyzyjne manewry, a nie bezpośrednie ataki, przynoszą w niej zwycięstwo.

W tej części rozdziału znajdziesz kilka uwag o strategii i specjalne sztuczki taktyczne, które pomogą każdemu łotrzykowi wykorzystać wszelkie opcje, jakie istnieją w walce. Osiem przedstawionych dalej prawideł funkcjonuje pod wspólną nazwą praw Nutha.

Pierwsze prawo Nutha: Z wyczuciem decyduj, kiedy okazać cierpliwość, a kiedy podjąć obliczone ryzyko. Staraj się też, by każde ryzyko, na jakie się wystawiasz, było wzięte pod uwagę. Planowanie i wykorzystywanie szans, gdy się nadarzą, pozwolą ci uniknąć wielu nieprzyjemnych doznań.

Drugie prawo Nutha: Nie pchaj się do walki z liczniejszym przeciwnikiem – ostatnia rzecz, której ci trzeba, to okrażenie. Choć często dane ci będzie działać szybciej, niż pozostali, zduś w sobie chęć szarży. Nich wojownicy, barbarzyńcy czy mnisi zwiążą wroga walką, byś widział, skąd możesz flankować. Wtedy, korzystając z umiejętności Upadanie, wskocz na właściwe miejsce i wyprowadź ukradkowy atak. Jeśli to nie wystarczy, by uśmiercić wroga, wycofaj się – nie chcesz wszak, by ktoś zaszedł cię z flanki. Przez resztę bitwy staraj się dochodzić na pozycję i atakować ukradkiem. Mądrze jest przy tym wstrzymać akcję, póki wróg nie wykorzysta ataków okazjnych przeciwko twoim lepiej opancerzonym towarzyszom.

Trzecie prawo Nutha: Strzeż się broni zasięgowych – to za ich przyczyną zginął niejeden niedoświadczony łotrzyk. Jeśli chcesz poradzić sobie z kimś uzbrojonym w taki właśnie oręż, zastój jedną z dwóch strategii. Po pierwsze, pamiętaj, że tacy przeciwnicy są jak koń szachowy – zwykle nie mogą zaatakować kogoś, kto jest tuż przy nich. Jeżeli uważasz, że dzięki umiejętności Upadanie możesz pokonać obszar zasięgu broni i podejść bliżej, zrób to natychmiast. A jeszcze lepiej, stój z tyłu i zasyp nieszczęsnego wroga bełtami z kuszy. Wszak za pomocą oręża zasięgowego również możesz wyprowadzić ukradkowy atak, jeśli nie znajdujesz się dalej niż 9 metrów od celu, czyli daleko poza polem rażenia zwykłej broni zasięgowej.

Czwarte prawo Nutha: Spróbuj wykonywać ataki ukradkowe bronią zasięgową. Zawsze, kiedy zagrażasz przeciwnikowi podczas walki wręcz, a po drugiej stronie nieprzyjaciela znajduje się twój sojusznik, otrzymujesz premię z flankowania i możesz zaatakować ukradkiem. Oręż zasięgowy zwiększa twój obszar zagrożenia (patrz: „Flankowanie” w rozdziale 6 *Podręcznika Gracza*), a większość wrogów nie zdaje sobie sprawy, że są flankowani, jeśli nikt nie stoi tuż przy nich. Szczególnie paskudna sztuczka polega na tym, że w tej samej rundzie dwóch łotrzyków atakuje przeciwnika z dwóch stron, a każdy walczy bronią zasięgową. W tym

bowiem przypadku obydwaj otrzymują premie wynikające z flankowania i na dodatek mogą atakować ukradkiem, a żaden nie znajduje się obok nieprzyjaciela.

Piąte prawo Nutha: Kiedy tylko możesz, pracuj z partnerem. Jeśli działasz sam, cały zysk przypada wprawdzie tobie, ale wtedy nikt nie wyciągnie cię z kłopotów.

Jeżeli twoim partnerem będzie ktoś biegły w walce, może on odwrócić uwagę przeciwnika w czasie, gdy ty okrążysz go i wykorzystasz ukradkowy atak. Towarzysz rzucający czary zapewni ci mnóstwo przydatnych magicznych usprawnień – choćby *kamienną skórę*, *lot*, *niewidzialność*, *odporność żywiołową*, *pajęczą wspinaczkę*, *wspomożenie*, *wytrzymałość żywiołową*. Tropiciel potrafi być prawie tak dyskretny jak ty, a jego obycie z głuszą znakomicie uzupełnia się z twoją wiedzą o pułapkach i zamkach. Najlepszym jednak wyborem jest najprawdopodobniej zawiązanie przymierza z innym łotrzykiem. Wyobraź sobie zaskoczenie przeciwnika, który właśnie ustawił się tak, byś nie mógł go flankować, a tu twój kompan atakuje go ukradkowo! Sama myśl o dwóch łotrzykach, którzy atakują ukradkiem z dwóch stron, każdego powinna przyprawić o drżenie. Uważaj jednak – jeśli nieprzyjaciel widział już tę sztuczkę, gotów rzucić się najpierw na pierwszego z łotrzyków, a potem wykończyć drugiego.

Szóste prawo Nutha: Korzystaj z Upadania szybko i często. Im większej liczby ciosów unikniesz, tym mniej razy dostaniesz. A jeśli jesteś tak zwinny, że sfrustrowani przeciwnicy zaczynają atakować inne, łatwiejsze cele, tym lepiej (przynajmniej dla ciebie).

Siódme prawo Nutha: Kluczem do znajdowania się we właściwym miejscu o właściwym czasie jest zwrotność. Pamiętaj, że istnieją magiczne przedmioty, które czynią cię szybszym i zwrotniejszym. Zdobądź je przy pierwszej sposobności – uczciwie lub podstępem.

Ósme prawo Nutha: Nie bój się przerwać walki i uciec. Ten, kto ucieka, może potem wytropić nieprzyjaciela i pokonać go, gdy będzie miał większe szanse. Ten, kto zostaje i ginie, choć mógł się wycofać, pada ofiarą własnego uporu. A jeśli kiedykolwiek znajdziesz się w miejscu, z którego nie ma ucieczki (a *co myślałeś?*), pamiętaj, że zawsze możesz się poddać – w końcu na pewno masz kilka rang w Wyzwaniu się, prawda? A jeśli walczysz z nieprzejednanym wrogiem w miejscu, z którego nijak się nie wydostaniesz, postaraj się chociaż skrzywdzić go tak poważnie, jak tylko umiesz. Kto wie? Może będziesz miał fart i przynajmniej ten nieprzyjaciel się zawaha, zanim znów się z tobą spróbuje.

Motywacja

Spójrzmy wprawdzie w oczy: zwiad w korytarzach lochów, znajdowanie i rozbrajanie pułapek oraz przetaczanie się pomiędzy przeciwnikami z ledwie lekkim pancerzem na grzbiecie nie są szczególnie bezpieczne. Cóż zatem sprawia, że ktoś w ogóle zostaje łotrzykiem i ryzykując życie, stara się przezwyciężyć trudności oraz pokonywać wrogów dzięki umiejętnościom, zwinności i sprytowi? Istnieje tyle odpowiedzi, ilu jest na świecie łotrzyków, zwykle jednak na ich motywację składa się jeden lub więcej z opisanych dalej elementów.

Dreszczyk emocji: Łotrzyk jest dumny ze swojego zajęcia, jak przystało na prawdziwego artystę. Z lochów do lochów gna go wyzwanie; dreszczyk, który czuje, gdy

– licząc wyłącznie na swoje umiejętności – zмага się z największym nawet niebezpieczeństwem. Sama myśl, że oto zetknie się z nowym rodzajem zamka, niespotykaną pułapką czy nierozwiązaną zagadką to pokusa nie do odparcia. Jeśli ktoś nie rozumie tego uczucia, uważa je zwykle za uzależnienie od ryzyka; ten pochopny sąd nie trafia jednak w sedno. Łotrzyk czuje, że żyje, tylko jeśli może dzięki swym umiejętnościom pokonywać trudności, podobnie jak szachista, który żyje po to, by rozumem zwyciężać innych. Jeśli taki poszukiwacz przygód musi przy tym ryzykować życiem – niech i tak będzie.

Imperatyw moralny: Poszukiwanie przygód jest dla łotrzyka tylko środkiem prowadzącym do celu – cały czas walczy on o większą sprawę. Być może usiłuje odrzeć z nieuczciwie zdobytych bogactw kogoś, kto kiedyś skrzywdził jego rodzinę – jeśli trzeba, sakiewka po sakiewce. Może wysłała skradzione pieniądze do ubogiej wioski, w której przyszedł na świat, by dzięki nim wieśniacy kupili żywność i wszystko, co niezbędne. A może jest skruszonym łotrem i chciwcem, który usiłuje naprawić zło, które kiedyś wyrządził.

Niektórzy łotrzykowie rezygnują z celów osobistych i zaczynają postępować wedle wskazań filozofii, zwanej dystrybucjonizmem. Jej fundamenty określił mędrzec imieniem Orlogue. Pierwsze i jedyne założenie brzmi: „Jedni mają za dużo, a inni za mało”. Łotrzyk Ashmore Tuck dodał do tego: „A ja coś z tym zrobię!”. Zwolenników tej szkoły filozoficznej nazywa się dystrybucjonistami.

Dystrybucjoniści nie tworzą organizacji, by nawracać innych na swoje przekonania; zdobywają zwolenników dzięki sile plotki. Dajmy na to, łotrzyk, który usłyszał gdzieś o tej filozofii, stara się przestrzegać jej zasady. Inny łotrzyk, przejeżdżając przez teren, na którym działa ten pierwszy, słyszy o jego postępowaniu i zaczyna czynić tak

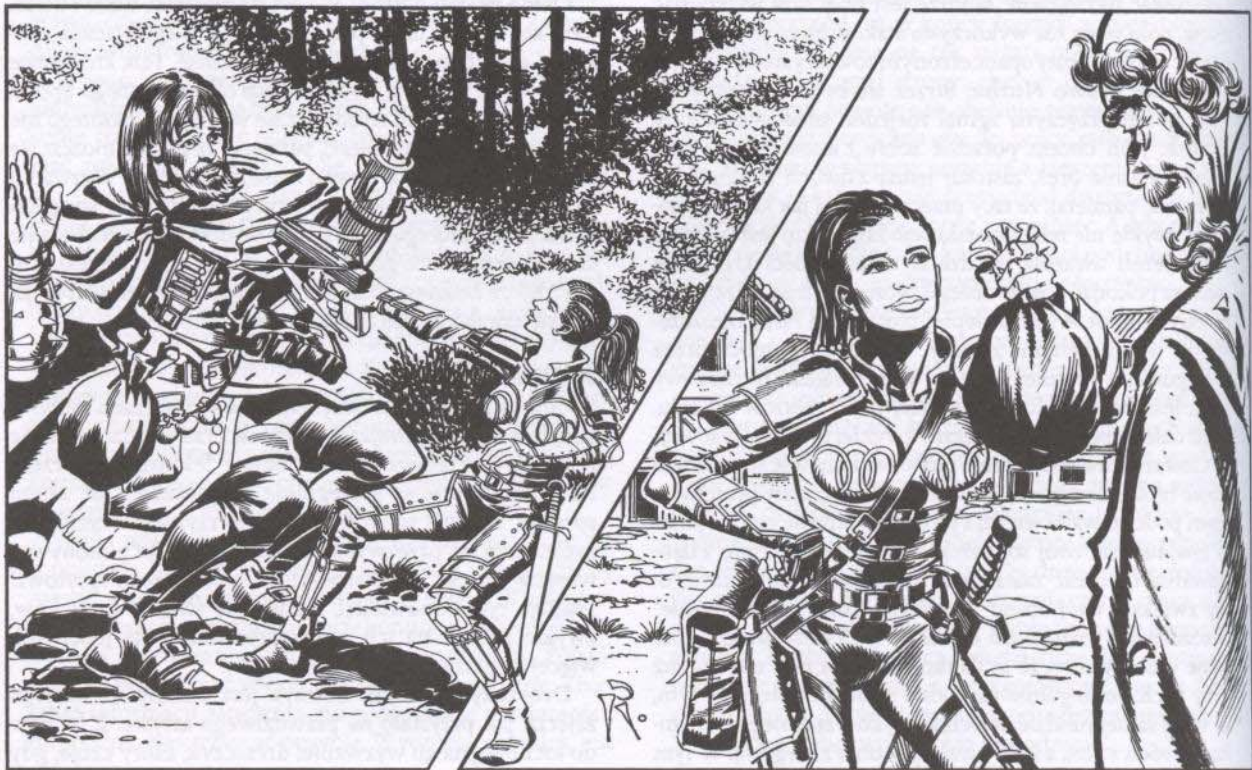
samo w swojej okolicy. Tak właśnie rozrasta się idea dystrybucjonizmu. A służby porządkowe nie potrafią w związku z tym skutecznie go wykorzystać (nieszczęsny filozof, który zapoczątkował ruch, został wykurzony ze swojej wieży przez nie tak bogate jak kiedyś, wściekle ofiary dystrybucjonistów. Na szczęście, pewien łotrzyk ukradł akt własności innej wieży i wkrótce potem obdarował nią mędrca).

Dystrybucjonista rzadko obnosi się ze swoimi przekonaniem, by bogaci posiadacze nie wyznaczili nagrody za jego głowę. Okrada za to najbogatszych i przekazuje większość łupów ubogim. Oczywiście, jeśli łup nie ma formy gotówki, łotrzyk stara się najpierw go spieniężyć, by obdarowani nie popadli w konflikt z prawem. Pieniądze przekazuje zwykle anonimowo, tak z ostrożności (jeżeli ktoś nie wie, kim jesteś, nie może cię wydać), jak i chcąc uniknąć rozgłosu (w końcu robi to z potrzeby serca, a nie by zyskać sławę). Oczywiście, dystrybucjoniści są bardzo popularni wśród tych, którym dają, i ekstremalnie niepopularni wśród osób, którym zabierają.

Chciwość: Zupełnym przeciwieństwem dystrybucjonisty jest łotrzyk, którego interesują wyłącznie pieniądze. Najprawdopodobniej od dziecka żywi on przekonanie, że należy mu się od życia wszystko, co najlepsze, i uznaje swój fach za znakomity sposób, by to sobie zapewnić.

Zaden skarb nie jest dla takiego łotrzyka za duży, a żadna kwota, którą drużyna wydaje – dość niska. Zawsze schowa do kieszeni wszystkie cenne drobiazgi, jakie znajdzie podczas zwiadu, i będzie sobie wmawiał, że przecież nie były warte aż tyle. Może nawet zwędzić szczególnie łakomy kęs któregoś z towarzyszy, jeśli tylko znajdzie kozła ofiarnego, żeby zwalić na niego winę.

Chciwy łotrzyk może jednak działać na korzyść drużyny, póki jego interesy pozostają zbieżne z dążeniami pozostałych. Jeśli, na przykład, desperacko pragnie dostać



się do skarbcza, z pełnym przekonaniem zaangażuje się w zmagania z wszelkimi niebezpieczeństwami, jakie się po drodze napatoczą. Jeżeli pozostali zdają sobie sprawę z obsesji łotrzyka, mogą nawet nawiązać z nim długotrwałą współpracę, kusząc go za każdym razem większym skarbem, który znajdzie pod koniec następnej wyprawy. Jeśli jednak drużyna nie zdoła wcielić słowa w czyn, pewnego dnia obudzi się i stwierdzi, że ów osobnik ulotnił się z kilkoma precyzyjnie wybranymi, drogocennymi przedmiotami, które poszukiwacze przygód posiadali.

Wpływ środowiska: Zdarza się i łotrzyk, który zajął się tą profesją, ponieważ przez całe dzieciństwo słuchał o wyczynach wuja Odo pod Kościanym Wzgórzem albo wyprawach kuzyna Tanangera do grobowca Acereraka. Zwłaszcza niziołki zwykły uznawać złodziejstwo za honorowy i korzystny wybór drogi życiowej. Oczywiście, wpływa na to fakt, że najczęściej okradają oni przedstawicieli innych ras, a bardzo rzadko swoich.

Dzieci innych ras również dorastać mogą w środowisku, które bardzo serdecznie traktuje łotrzyków. Zdarzają się na przykład głowy ludzkich rodów, które uważają taką czy inną formę łotrostwa za rodzinny interes, i liczą na to, że przyszłe pokolenia będą podtrzymywać tradycję. Członkowie takich rodzin starają się wyrzucić wpływ na przyszłych łotrzyków, płatając potomkom szczególnego rodzaju figle lub wyzywając ich, by pobili złodziejskie dokonania starszych.

Mieszkańcy niektórych wiosek uważają dobrze wyszkolonych łotrzyków za materiał eksportowy. Młodzi przedstawiciele tego fachu wyruszają więc szukać szczęścia w świecie, a jeśli przeżyją, na starość wracają, by osiąść w rodzinnych stronach. Ich skarby sprawiają, że miasteczko się bogaci, a kolejni młodzieńcy wybierają się na poszukiwanie fortuny.

Z drugiej strony, niektóre kultury i religie z założenia potępiają łotrzyków. Większość przedstawicieli tej klasy, gdy spotka się z takimi uprzedzeniami, używa zwykle swoich zdolności, aby utrzcć nosa nieprzychylnym – dzięki temu zyskują oni powód, żeby nie lubić łotrzyków jeszcze bardziej. Czasami zdarza się jednak, że nonkonformistyczny członek takiej społeczności zostaje łotrzykiem, buntując się przeciw swojemu wychowaniu.

Relacje z innymi klasami

Choć członkowie poszczególnych klas różnią się między sobą, mają pewne wspólne cechy. Jeśli grasz łotrzykiem, z następnymi paragrafów dowiesz się, jak traktować pozostałych członków drużyny.

Barbarzyńcy: Barbarzyńców niecierpliwi zwykle wrodzona ci ostrożność. Nie znaczy to, że masz ich traktować jak wrogów, ale że czasem ciągniecie w przeciwną stronę. Jeśli jesteś łotrzykiem specjalizującym się w pracy na łonie natury, na przykład jako zwiadowca, dogadasz się z barbarzyńcą prędzej, niż kiedy znasz się głównie na penetrowaniu podziemi. Nawet wówczas postawisz jednak na wypracowane, dyskretne sposoby działania tropiciela, a nie właściwą barbarzyńcom skłonność rzucać się głową naprzód w każdą awanturę. Schodź zatem z drogi byczej szarzy barbarzyńcy i wykorzystaj jego brawurę do odwracania uwagi przeciwników, gdy skradasz się ku nim, by zabić.

Bardowie: Masz tyle wspólnego z drużynowym bardem, że bez problemu się z nim dogadasz. Tak jak ty stara się

on, by wrogowie go nie doceniali, a jeśli właściwie używa swoich zdolności, potrafi być naprawdę niebezpieczny. Różni was tylko to, że on uwielbia światła rampy. Musisz więc tylko zadbać, by bard wiedział, kiedy śpiewać, a kiedy siedzieć cicho, a współpraca pójdzie wam jak po maśle.

Czarodzieje: Jeśli chodzi o styl poszukiwania przygód, czarodziej jest twoim pełnym i dokładnym przeciwieństwem. Ty idziesz z przodu, szukając ewentualnych niebezpieczeństw, a on wlece się w najbezpieczniejszym miejscu kolumny. Ty zapuszczasz się w lochy w poszukiwaniu skarbów, on zaś pożąda większej jeszcze ilości magii. Bez czarodziejów, którzy tworzą magiczne pułapki, twoja robota byłaby znacznie prostsza; choć z drugiej strony, skarby byłyby mniej ciekawe. Jedna rzecz, która łączy cię z czarodziejem, to strategiczne myślenie. Obydwaj szukacie sposobów, by jak najefektywniej realizować się w czasie walki. W twoim przypadku chodzi głównie o ukradkowe ataki, on musi zdecydować, kiedy rzucić dany czar. I właśnie dlatego tak dobrze się wam razem pracuje i znakomicie się uzupełniacie.

Druidzi: Zdolności druida nie mają nic, ale to nic wspólnego z twoimi, choć obaj powinniście darzyć się wzajemnym szacunkiem. Rzadko chodzi wam o to samo. Dlatego właśnie prawie nigdy nie wchodzić sobie w drogę. Postaraj się zatem o stosunki serdecznie, ale niezbyt bliskie. Jeśli jednak szlak przygód zawiedzie cię w dzikie ostępy, trzymaj się druida – jego wiedza o ziołach i zagrożeniach, jakie czają się w puszczy, może ocalić i twoje życie. A kiedy trafisz na ożywione rośliny, których nie możesz przecież zaatakować ukradkowo, pozwól mu się z nimi uporać. Patrz i siedź cicho.

Kapłani: Zawsze kiedy uruchomisz pułapkę, którą rozbrajałeś, a próba ataku ukradkowego skończy się zupełnie nie po twej myśli, najlepszym przyjacielem staje się dla ciebie kapłan. Staraj się zatem pozostawać z nim w dobrej komitywie, by w razie czego pospieszył ci na ratunek. A jeśli się okaże, że w podziemiach aż roi się od nieumarłych, przyklej się do niego jak rzep. Tylko nie pozwól mu nabrać przekonania, że może pouczać cię w kwestiach moralnych. Przypominaj mu, że ponieważ ty go szanujesz, on powinien szanować ciebie.

Mnisi: Jeśli o ciebie chodzi, to mnisi są zwyczajnie dziwnymi. Wasze umiejętności powinny się świetnie zająć, dzieli was jednak głęboki rów braku porozumienia. Zdajesz sobie zapewne sprawę, że nie obchodzi go ani skarby, ani uczucia. Jest zręczny, potrafi walczyć i byłby świetnym łotrzykiem, ale interesuje się bardziej własnym rozwojem duchowym niż wszystkimi pięknymi przedmiotami, które mógłby ukraść. Pewnie, czasem dobrze jest mieć pod ręką mnicha, ale w kontaktach z nim nigdy nie wiesz, na czym stoisz.

Paladyni: Paladyni są super – naprawdę super! Walczą jak nikt, lekką ręką uzdrawiają, w dodatku interesuje ich co najwyżej sprawiedliwy udział w skarbach. Z paladynem może ci się świetnie pracować pod warunkiem, że ustalisz pewne zasady. Niech wie, że jesteś tu z własnej woli i wcale nie jest twoim zwierzchnikiem – no, chyba że akurat jest. W tym przypadku musisz postępować bardzo ostrożnie za każdym razem, kiedy chcesz zrobić coś, co nie spodobałoby się paladynowi.

Tropiciele: Z żadnym członkiem drużyny nie masz tyle wspólnego, co z tropicielem. Obydwaj wiecie, jak ważna jest dyskrekcja, dobry zwiad i że czasem lepiej działać po cichu,

niż poszukiwać chwały z okrzykiem na ustach. Dzieli was chyba tylko to, że jemu nie przeszkadzają niewygody, a ty czerpiesz z życia co najlepsze. Tak czy inaczej, możesz mu ufać, bo nie ważne jak, ale zawsze wywiąże się z zadania.

Wojownicy: Jak można nie kochać wojownika? Walczy na pierwszej linii, żebyś mógł podkraść się i ukradkiem zaatakować. Przyjmuje na siebie obrażenia, które inaczej przypadłyby tobie. Wywala drzwi, kiedy

czasem braknie ci subtelności, by je otworzyć. I zawsze przybiegnie na ratunek, jeśli podczas zwiadu trafisz na coś, z czym sobie nie poradzisz. Gdyby nie wojownik, miałbyś znacznie cięższe życie, klepnij go więc czasem po przyjacielsku w ramię – zawsze się wtedy rozkleja i czuje, że go doceniasz. Gdyby jeszcze tylko robił mniej hałasu!

Zaklinacz: Fajnie mieć w drużynie zaklinacza, może jednak sprawiać problemy – nigdy nie wiadomo, czy czegoś nie ukrywa. Jednym można ufać, a innym nie. Dranie są jednak tak sprytni, że nie rozgryziesz ich, póki nie będzie za późno. Staraj się więc często i jasno dawać zaklinaczowi do zrozumienia, że żywy przydasz mu się bardziej niż martwy. Ciesz się jego towarzystwem i niech drużyna korzysta z jego mocy. Nie ufaj mu jednak bardziej, niż musisz.

BARD

To mi przypomina piosenkę... leciała jakoś tak...

– Devis

Rola w kampanii

Bard to przyjaciel wszystkich i najbardziej przystępny spośród rzucających czary – nie jest ani tak wyobcowany jak czarodziej ani tak niebezpieczny jak zaklinacz. I choć posiada wiele umiejętności lotrzykowskich, nikt nie wiąże go z półświatkiem. Zwykle albo wita się go z otwartymi ramionami (potrafi bowiem znakomicie bawić), albo przynajmniej uznaje za stosunkowo nieszkodliwego. Bard to jedyna chyba postać, która swobodnie czuje się na wszystkich szczeblach drabiny społecznej i pośród prawie wszystkich humanoidów. Lutnia i krzykliwe ubranie to paszport do każdego miejsca, którego mieszkańcy lubią posłuchać dobrej muzyki – tak do lasu elfów, jak i gniazda goblinów.

Fakt, że jest tak szeroko akceptowany, czyni z barda świetnego posłańca, który może zbierać i przekazywać informacje wszędzie, gdzie go szlak przygody zaniesie. Tylko szaleniec albo dureń zabije taką osobę, zanim się dowie, jakimi dysponuje informacjami. A kiedy da się już bardowi szansę, by mówił, jeśli tylko coś sobą reprezentuje, przekona wrogów, by go oszczędzili, i skłoni, by sami opowiedzieli mu o swoim

życiu. Oczywiście, musi się bardzo starać, by nie zawieść tak zdobytego zaufania – jeśli bandyci pozwolą mu żyć, najlepiej, by nie próbował poderżnąć im w nocy gardła ani nie ściągał do ich kryjówki oddziału milicji. Gdyby tak postąpił, nara-

ziłby wszystkich bardów, bo takie wieści rozchodzą się bardzo szybko.

Z tego właśnie powodu bardowie z wielkim zaaranżowaniem puszczażą w obieg historię o nieszczęściu, spadającym na wszystkich, którzy źle traktują przedstawicieli tej klasy. Niejeden troll słyszał więc balladę o krewniaku, który zżarł barda, a potem chwyciły go straszne boleści i w końcu umarł. Większość ogrów zna zaś historię o bardzie, którego z niewoli wykupiono za wcale pokąźną sumkę. Oczywiście, trafiają się humanoidy tak tępe, że nie kojarzą wywijającego lutnią osobnika, któremu właśnie odrywają głowę, z egzotycznym wyrazem „bard”, który pojawia się w tych opowieściach, bardom dają one jednak szansę wypłatania się z kłopotów. Dlatego właśnie bardowie ze wszystkich stron świata tak bardzo starają się utrzymać przy życiu mit, jakoby przynosili szczęście.

W większości kampanii bard będzie zatem albo występującym na scenie pięknoduchem, albo zaufanym pośrednikiem. Nie jest zatem niczym niezwykłym przedstawiciel tej klasy, służący w charakterze szlacheckiego herolda, a nawet ambasadora, skoro tak dobrze potrafi reprezentować swoich mocodawców. Choć nie zdarza się to często, bardowie kończą też czasem jako burmistrzowie, najczęściej zaś jako najlepiej znane i najbardziej lubiane osoby w mieście. Zwykle jednak członkowie tej klasy unikają tego typu zajęć, ograniczają one bowiem swobodę podróży i możliwość poznawania nowych przyjaciół. A jeśli idzie o wędrowki w nowe (czasem bardzo odległe) miejsca i zapoznawanie się z osobnikami najrozmaitszego autoramentu, nic nie może zaferować więcej niż poszukiwanie przygód.

Rola w grze

Bard jest niezmiernie wszechstronny. Najjaśniej jego talent lśni w sytuacjach, które nie wymagają walki, kiedy jednak przyjdzie co do czego, potrafi sprawdzić się i w boju, zwłaszcza jeśli posiada atut Finezji w broni, a posługuje się orężem lekkim i szybkim.

Jeśli jesteś bardem, nie powinieneś zbyt gorliwie angażować się w walkę – lepiej sprawiaj wrażenie niegroźnego. Inteligentni przeciwnicy starają się zwykle wyeliminować najpierw największe zagrożenie, czyli czarownika i zaklinacza, by uniemożliwić rzucanie czarów, kapłana, który uzupełnia punkty wytrzymałości, wojownika, barbarzyńcę, paladyna czy mnicha, bo to oni zadają największe obrażenia, a nawet łotrzyka, jeśli mają złe doświadczenia z atakami ukradkowymi. A kiedy uwaga wroga zwrócona jest w inną stronę, możesz zrobić więcej, niż do Ciebie należy. Twoja muzyka podniesie morale przyjaciół i siac będzie zamieszanie w zwartych szeregach przeciwnika. Kontrczarując uratować zaś możesz skórę całej drużyny. A kiedy już przyjdzie Ci włączyć się do potyczki, potrafisz radzić w niej sobie i magią, i mieczem.

A zatem, żeby wszystko było jasne – bard w szeregach drużyny zawsze podnosi jej możliwości. Jego muzyka zwiększa potencjał wszystkich sojuszników, zapewniając premię z morale podczas walki i za biegłość podczas eksploracji, a wiedza zapewnia ostrzeżenia i wskazówki – listę tę można ciągnąć w nieskończoność. Bard może też pełnić w drużynie różne funkcje. Rzuca czary wtajemniczeń, może więc wesprzeć czarodzieja czy zaklinacza. Radzi sobie w walce, stanowi zatem wsparcie podczas szczególnie zajadłych starć. Jego wiedza bardów i zdolność zbierania informacji uzupełnia wieszczenia kapłana. Choć nie potrafi otwierać zamków i rozbrajać pułapek, jest niezłym zwiadowcą i przydaje się, gdy trzeba przekraść się do przodu i sprawdzić, co dzieje się z łotrzykiem.

Obiegowa mądrość mówi, że standardowa drużyna poszukiwaczy przygód składać się powinna z kapłana, wojownika, łotrzyka i czarodzieja. Ma wówczas możliwość leczenia ran, zdolności bojowe, zwiad oraz magiczną artylerię. Jeśli jednak do takiego składu dodać trzeba piątą osobę, najlepszym wyborem jest bard. Jasne, barbarzyńca czy mnich wzmocni możliwości bojowe drużyny, a zaklinacz liczbę dostępnych czarów. Pewnie, paladyn może stać na pierwszej linii, a na dokładkę leczy swoich kompanów, tropiciel sprawdza się w walce i wie wszystko o dzikich ostępach, a druid, którego wiedza o puszczy nie ustępuje tropicielowi, potrafi również leczyć. Ale tylko bard posiada zdolności czterech podstawowych typów bohatera („czterech najważniejszych rodzajów paszy potworów”, jak mawiają bardowie). Rzuca zaklęcia wtajemniczeń jak czarodziej, skrada się jak łotrzyk, walczy jak wojownik i leczy niczym kapłan. Oczywiście, każdy z podstawowej czwórki bije barda na głowę, w czymś się bowiem specjalizuje, nie zmienia to jednak faktu, że wyłącznie bard potrafi zapewnić wsparcie im wszystkim. Jest drugim czarodziejem, całkiem wprawnym zwiadowcą i ustępującym tylko kapłanowi uzdrowicielem, a na dodatek dobrze radzi sobie w walce. To wcale nieźle, jeśli pamiętać, że tylko bard tak wiele potrafi.

Z tej właśnie przyczyny bardowie sprawdzają się najlepiej w czasie przygód jednoosobowych. Każdy z czterech podstawowych rodzajów bohatera specjalizuje się tylko w jednym, a bard łączy ich najmocniejsze strony. To następny powód, by uczynić go posłańcem. Wędrujący samotnie bard ma znacznie większą szansę pomyślnego ukończenia misji niż jakakolwiek inna postać na tym samym poziomie.

Poza muzyką i szerokim wachlarzem zdolności klasowych tego typu postać ma w rękawie jeszcze jednego asa.

Wiedza bardów może dostarczyć informacji niezbędnych do rozwiązania każdej zagadki i problemu, przed którym stanie grupa. Oczywiście, bohaterowie muszą pójść za otrzymaną w ten sposób wskazówką – nie można wszak oczekiwać od MP, że opowie całą intrygę przygody w nagrodę za kilka udanych testów. Bardowie potrafią jednak znajdować fragmenty układanki, analizować je z rozmaitych perspektyw i określać, w które miejsce tajemnicy najlepiej je wpasować.

Wiedza bardów to poza tym wygodny sposób na wprowadzenie graczy w scenariusz, a i sam przedstawiciel rzeźzonej klasy może spowodować zwrot w fabule, zadając odpowiednie pytanie. Spozstrzegawczy MP może dzięki temu określić, jaki typ przygód najbardziej bawi jego graczy.

Motywacja

Najmniejszą stroną barda jest elastyczność. Wszędzie, od najpotężniejszego zamku po najędźniejszą lepiankę, przyjuje się go z otwartymi ramionami. Musi zatem dobrze dostosować się do miejsca, w którym się znalazł. Wszędzie gdzie się pokaże, może wysłuchać nowych piosenek, wypróbować lokalne instrumenty, podpytać świadków istotnych wydarzeń (które mogły mieć miejsce równie dobrze w zeszłym tygodniu, co dwa pokolenia temu) – słowem: bywać. Ostatecznie, włączy wszystko, czego się dowiedział, do swojego repertuaru, który rośnie przez całe życie. Niech krytycy sarkają na jego sztukę, że jest „szeroka jak morze, ale płytka jak kałuża” – taka ocena i tak nie trafia w sedno sprawy. Bo idzie o to, że bard w gruncie rzeczy lubi innych, a oni również darzą go sympatią.

Niektórzy bardowie mają się za spadkobierców wielkiej tradycji. Starają się zbierać i zachowywać stare pieśni, by dziedzictwo dawnych wieków przetrwało i znalazło nowych odbiorców. Inni mają duszę twórców i bezustannie szukają nowych źródeł inspiracji. A jeszcze inni uznają muzykę za pożyteczne narzędzie, które otwiera wszelkie drzwi, pozwala poznawać nowe osoby i słuchać ich fascynujących historii. Przedstawione dalej zestawienie bliżej analizuje motywacje bardów.

Kompozytor: Muzyka jest, zdaniem takiego barda, najdoskonalszą formą ekspresji, sztuką, która łączy osoby najróżniejszego pochodzenia, rasy i kultury. Dzięki jej uniwersalnemu językowi można pokazać wszystkim mieszkańcom tego tak bardzo przecież podzielonego świata, jak wiele ich łączy. W powszechnej opinii bard ten jest skupiony na sobie i pragnie wyłącznie przekazywać swe najgłębsze uczucia wszystkim w zasięgu słuchu. Mylą się jednak ci, którzy tak sądzą – kompozytor bada własne wnętrza tylko po to, by znaleźć płaszczyznę porozumienia z całym światem. Zawsze szuka sposobności, by dzielić się z innymi rozkoszami muzyki.

Kompozytor próbuje pozostawić świat bogatszym, niż go zastał – to niezwykła motywacja jak na poszukiwacza przygód. A poszukuje ich dlatego, że dzięki nim ma okazję spotykać osoby, którym zaprezentować może swoje utwory. Boli go i zdumiewa, jeśli publiczność nie wpada w zachwyt, nie poddaje się jednak i bezustannie szuka kogoś, kto dzieli z nim poglądy na sztukę.

Uczony: Taki bard to poszukiwacz i zbieracz zaginionych melodii, nieustannie szukający pieśni, których jeszcze nie słyszał. Gdy dokądś przybywa, od razu prosi miej-

scowych, by zaśpiewali mu wszystkie piosenki, jakie znają. Czasem udaje mu się nawet odtworzyć zapomnianą balladę z fragmentów zasłyszanych w różnych regionach świata. Interesuje go również historia i z tego też powodu tworzy bez przerwy nowe utwory, dzięki którym przyszłe pokolenia pamiętać będą obecne wydarzenia.

Uczony, który jest przeciwieństwem chodzącej biblioteki, to także niezrównany mistrz zdobywania informacji. Jego wiedza jest niezwykle rozległa – zna wypadki, które zainspirowały najnowszą satyrę na księcia Kroten; i ostatnie słowa cesarzowej Suel, które wypowiedziała, zanim pochłonął ją Deszcz Bezbarwnego Ognia. Nie ma rzeczy, której by się nie dowiedział, ani odległości, której by nie pokonał, byle tylko nauczyć się nowej piosenki czy odtworzyć zaginioną sagę.

W przeciwieństwie do mędrca, uczony nie gromadzi wiedzy wyłącznie dla siebie – chętnie dzieli się z nią z każdym, kogo napotka. Wydaje się, że jego głowa jest tak pełna pieśni, że wylewają się z niej przy byle okazji. Pewien poeta napisał o takim bardzie: „Chętnie się uczy i chętnie naucza”.

Idol: Oczywiście bywają też bardowie, którym chodzi wyłącznie o chwałę i uwagę. Nieważne, gdzie znajdują się te tak zwane gwiazdy – i tak zawsze są „na scenie”.

Idol jest, oczywiście, niemożliwie zarozumiały, często w tak rozbijającą prostoduszny sposób, że inni chcąc nie chcąc wybaczą mu wszelkie ekscesy (fakt, że jest niezmiernie charyzmatyczny, nie pozostaje w tej sytuacji bez znaczenia). Wszystko, co robi, jest precyzyjnie obliczone na zwracanie uwagi.

Wielu takich bardów ma naprawdę wielki talent, z czego znakomicie zdają sobie sprawę. Niektórych uszczęśliwia megalomania – naprawdę wydaje im się, że są pepkiem świata. Inni czują się zagrożeni, są więc kapryśni i wiecznie rżądni pochwał. Wszyscy jednak odznaczają się niezachwianą wiarą we własny talent. Idol może naprawdę uprzykrzyć życie pozostałym członkom drużyny, jeśli zacznie grymasić. Nie można jednak kwestionować ani jego talentu, ani zaangażowania.

Plotkarz: Do tej kategorii zalicza się większość bardów poszukujących przygód. Oczywiście, sami nie nazwą się w ten sposób, choć jest to najtrafniejsze określenie tego, czym się zajmują.

Plotkarz szybko znajduje przyjaciół. Spędzwszy jeden dzień w nieznanym mieście, będzie wiedział o nim więcej niż niejeden stały jego mieszkaniec. Plotkarzowi łatwo się zwierzyć dlatego, że jest autentycznie zainteresowany twoim życiem, w dodatku bez zażenowania opowiada o sobie. A łącząc twoje troski z odpowiednimi numerami ze swojego repertuaru, pozwoli ci wierzyć, że inni też przechodzili przez problemy, które cię czekają. W ten sposób wywołuje u słuchaczy poczucie jedności z tymi, którzy odeszli, i tymi, którzy dopiero nadejdą.

Wiedza barda plotkarza jest bardzo wyrzykowa – wie właściwie wszystko o miejscach, w których bywał, a bardzo niewiele o tym, czego jeszcze nie widział. Potrafi jednak zwykle znaleźć cechy wspólne sytuacji, z którą właśnie się zetknął, i wydarzeń z przeszłości, czy to sprzed miesiąca, czy sprzed tysiąclecia.

Zdobywszy zaufanie tak wielu osób, plotkarz staje się przenikliwym obserwatorem charakterów. Zachowuje ponadto niesamowitą dyskrecję w sprawach, o których zakazano mu mówić, ceną zaufania jest bowiem wierność

danemu w tym względzie słowu. Wędrowny tryb życia pozwala plotkarzowi spotykać nieznanymi i regularnie wpadać na starych przyjaciół.

Relacje z innymi klasami

Choć każdy bard ma własną opinię o innych klasach, można postawić kilka wniosków wspólnych dla nich wszystkich. Jeśli więc zdecydowałeś się na tę klasę, z przedstawionych dalej opisów dowiesz się, jak postępować z pozostałymi członkami drużyny.

Barbarzyńcy: Barbarzyńca bardzo ceni sobie muzykę, w szczególności pieśni wojenne, lamenty i sagi o dawnych bohaterach. I bardzo dobrze. Szkoda tylko, że tak szybko niecierpliwi się zachowaniem przedstawicieli innych kultur. Co może znaczyć, że rzuci się na grupę nieznanymi z toporem, zanim zdąży się z nimi przywitać.

Czarodziej: Czarodziej ma największą moc, płaci za nią jednak zbyt wysoką cenę. Całe to planowanie, studia, rezygnacja ze spontaniczności – na samą myśl dostajesz dreszczy! Doceniasz fachowość czarodzieja – ostatecznie, zna więcej czarów, niż ty nauczysz się do końca życia – bolejesz jednak nad jego ograniczeniami. Bylebyś tylko nigdy tego nie okazał.

Druidzi: Natura pełna jest cudownych dźwięków – ptaszki śpiewają trele, liście szeleszczą, wiatr zawodzi, odległy grom huczy, a fala szemrze. Im prostsza jest twoja muzyka, tym bardziej podoba się druidowi. Niestety, choć fascynuje cię jego spojrzenie na świat, nie macie ze sobą wiele wspólnego.

Kapłani: Muzyka liturgiczna i pochwalne hymny to kluczowy element wiary każdego właściwie kapłana. Niestety, twój towarzysz z drużyny uważa zwykle, że podniosła muzyka jest sprawą drugo-, jeśli nie trzeciorzędą i nie jest niezbędna – choć nikomu nie przeszkadza, jeśli tylko z nią nie przesadzać. Masz nadzieję udowodnić mu, że się w tym względzie myli.

Łotrzykowie: Stary! Jeśli ci się nie poszczęściło i nie możesz zostać bardem, ucz się na łotrzyka. Masz z takim kumpłem wiele wspólnego – obaj posiadacie dryg do skradania się i słuszne przekonanie, że walki lepiej unikać. No dobra, nigdy nie załapałeś, o co chodzi z atakiem ukradkowym, ale on z kolei nie potrafi czarować, grać i gorzej wygląda. To jasne, że takich trzech, jak was dwóch, to nie ma ani jednego. Lubisz przeżywać w jego towarzystwie przygody, niezależnie od miejsca i czasu akcji – łotrzyk wszak potrafi wpakować się w ciekawsze sytuacje (i w większe kłopoty) niż reszta drużyny razem wzięta.

Mnisi: Mnich fascynuje cię, co nie znaczy, że choć trochę go rozumiesz. Zamiast muzyki jego głowę wypełnia cisza, dzięki której łatwiej przychodzi mu skupić się na własnej duszy. Zamiast szukać kontaktów z innymi, zamyka się w sobie. Nie ustajesz jednak w wysiłkach, by go trochę ucywilizować. Wszak napiszesz cudowne pieśni, jeśli opowie ci w końcu o swojej ojczyźnie i legendach związanych z zakonem!

Paladyni: Czy paladynom nie dają wolnego? Paladyn to najmiłszy, najsympatyczniejszy, najładniejszy i w ogóle najfajniejszy facet, jakiego spotkałeś – oczywiście, nie licząc innych bardów. Szkoda, że nie zna umiaru! Stała czujność ma swoje uroki, ale nawet paladyn powinien od czasu do czasu wziąć wolny weekend i trochę odsapnąć. A zanim się zdecyduje, postarasz się sprawić mu przyjem-

ność, grając jedną z marszowych, chwytliwych, zagrzewających do boju piosneczek.

Tropiciele: Lasy są bardzo fajne tam, gdzie są, ale można oszaleć, jeśli siedzi się w takim przez całe życie! Druid to ma przynajmniej jakieś wytłumaczenie – musi opiekować się żyjątkami i roślinkami. Jednakże tropiciel po prostu lubi nie wychodzić z krzaków. Pewnie, że go szanujesz – wielu twoich najlepszych przyjaciół to tropiciele – ale biedaczek musiał kiedyś dostać kręcka.

Wojownicy: Wojownik to sól tej ziemi. Gdyby nie on, wiele razy tobie oderwano by głowę, a twojej bezcennej lutni ukręcono szyjkę. Wojownik to osobnik prostoduszny, który zajmuje się niewdzięcznym zadaniem dzień po dniu i labirynt po labirynt. Okazujesz mu wdzięczność, w kółko grając jego ulubioną piosenkę.

Zaklinacze: W jakimś sensie ty i zaklinacz należycie do tego samego gatunku. Obydwa macie silną osobowość, choć ty wolisz mówić na to „urok osobisty”. Wygląda jednak na to, że niektórzy zaklinacze są równie zadowoleni, gdy inni się ich boją, jak i wówczas, gdy ich lubią. Pewnie dlatego trochę ci ich szkoda. Szanujesz jednak tę klasę i gdyby stało się niewyobrażalne i musiałbyś zrezygnować z bardostwa, poważnie byś się nad nią zastanawiał.

SPECJALNE OPCJE PODCZAS WALKI

W tej części rozdziału znajdziesz opis trzech opcji walki, którymi często posługują się łotrzykowie i skrytobójcy: flankowania, garotowania i ataków ukradkowych. Zasady używania garoty są zupełnie nowe – pozostałe dwie opcje rozszerzają opis znajdujący się w *Podręczniku Gracza*.

Niecodzienne zachodzenie z flanki

Zwykle zajście z flanki jest proste – wystarczy umieścić dwóch bohaterów po przeciwnych stronach nieprzyjaciela. Cóż jednak zrobić, jeśli wróg zajmuje więcej niż jedno pole? Albo gdy jeden z atakujących używa broni zasięgowej? Znajdujące się dalej diagramy prezentują takie właśnie niezwykle flankowanie.

Szczególnie dużo zamieszania wprowadzają bohaterowie posługujący się bronią zasięgową. Po pierwsze, musisz ustalić, z którego pola wyprowadzony został atak. Zwykle jest to pole rozdzielające atakującego i jego cel, sprawa jest więc zazwyczaj oczywista – w razie niejasności wyznaczyć należy linię pomiędzy środkiem atakującego i obrońcy. O flankowaniu decyduje się potem tak, jakby atakujący stał na polu, z którego wyprowadzany został atak.

Znajdź środek pola

Jeśli podczas gry używasz planszy, najłatwiej ci będzie określić, czy bohater flankuje, łącząc środek pola, które zajmuje, ze środkiem pola, na którym stoi jego sojusznik. Jeśli linia przechodzi przez przeciwne boki atakowanej istoty, flankujesz. Jeżeli przechodzi przez boki sąsiadujące, do flankowania nie dochodzi. Łotrzyk w pozycji Ł1 na planie oznaczonym „Znajdź środek pola” flankuje centaury, jeśli jego sojusznik znajduje się w pozycji A1, ponieważ łącząca ich linia przechodzi przez oba dłuższe boki żetonu przedstawiającego centaury. Jeśli sojusznik znajdzie się w pozycji B1, do flankowania nie dojdzie,

gdyż linia przechodzi wówczas przez dłuższy i sąsiadujący z nim krótszy bok (tył) żetonu.

Zazwyczaj, gdy chcesz zająć przeciwnika z flanki, sojusznik musi stać na ściśle określonym polu. Jeśli jednak wróg zajmuje więcej niż jedno pole, sojusznik może wybierać. Łotrzyk, oznaczony na mapie jako Ł2, flankuje centaury, gdy jego sojusznik znajduje się w pozycji A2 lub B2, ponieważ w obu przypadkach odpowiednie linie przechodzą przez przeciwne boki nieprzyjaciela. A zatem, na potrzeby zachodzenia z flanki obydwa te pola uznaje się za położone „dokładnie naprzeciwko”.

Flankowanie dużych istot

Znacznie łatwiej jest zająć z flanki istotę dużą niż małą. Łotrzyk, oznaczony na planie „Flankowanie dużych istot” jako Ł1, flankuje bulette, jeśli jego sojusznik znajduje się w pozycji A1, B1, C1 lub D1. Mało tego – sojusznicy znajdujący się na tych polach otrzymują, dzięki pozycji łotrzyka, premię z flankowania – tak właśnie jeden bohater, umieszczony za plecami wroga, może zapewnić premię wielu towarzyszom.

Jeśli ty lub twoi sojusznicy zajmujecie więcej niż jedno pole, stosuje się tę samą zasadę, z tą tylko różnicą, że linie rysuje się od środka postaci, a nie centrum pola. Łotrzyk centaur w pozycji Ł2 nie flankuje bulette z sojusznikiem w pozycji A2, lecz centaury B2, C2 i D2 zapewniają mu już premię. Linia łącząca centaury ani razu nie wychodzi z centrum pola – wszystkie linie rozpoczynają się w gruncie rzeczy na linii dzielącej kwadraty, ale to niczemu nie przeszkadza.

Flankowanie za pomocą broni zasięgowej

Wojownik walczący giewią, oznaczony na planie „Flankowanie za pomocą broni zasięgowej” jako A1 z całą pewnością zapewnia premię z flankowania któremuś z łotrzyków na pozycjach Ł1, Ł2 i Ł3 – tylko któremu? Chcąc to określić, wyznacz linię łączącą centrum wojownika z A1 oraz środek celu (na razie nie wyznaczasz linii do sojuszników). Sprawdź, z którego pola linia wchodzi na pole zajmowane przez nieprzyjaciela – to właśnie z niego wyprowadzony jest atak. Potem, za pomocą standardowej procedury, określ, kto kogo flankuje, używając pola, z którego wyprowadzony jest atak, zamiast faktycznej pozycji wojownika. W tym zatem przypadku, łotrzyk Ł3 otrzymuje premię, a pozostali nie.

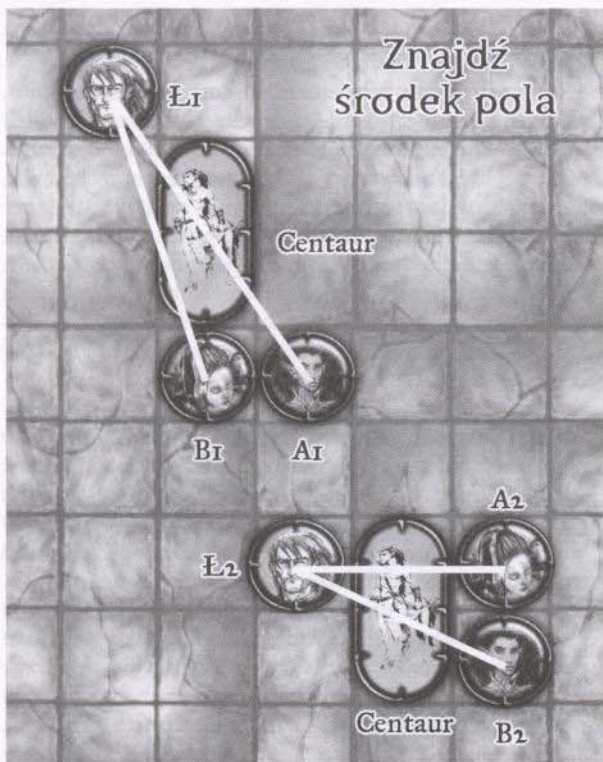
Przekątne i flankowanie

Jeśli linia łącząca sojuszników przechodzi przez przeciwległe rogi atakowanej istoty, flankują oni wroga. Na planie „Przekątne i flankowanie” postaci A1 i B1 zachodzą dridera z flanki, ponieważ łącząca je linia przechodzi przez lewy górny i prawy dolny róg obszaru, który zajmują.

A oto jeszcze dziwniejszy przypadek zastosowania tej zasady – sojusznik w pozycji A2 zapewnia premię z flankowania łotrzykom Ł1, Ł2 i Ł3, linia łącząca go z łotrzykami Ł1 i Ł3 przechodzi bowiem przez przeciwne boki obszaru zajmowanego przez nieprzyjaciela. W przypadku łotrzyka Ł2 linia biegnie przez przeciwległe rogi tegoż obszaru – prawy górny i lewy dolny (tak naprawdę jest to ten sam róg, który raz pełni rolę prawego górnego, a raz lewego dolnego).

Ataki ukradkowe

Ogólna zasada ataków ukradkowych głosi, że łotrzyk otrzymuje wynikającą z nich premię do obrażeń „zawsze, gdy



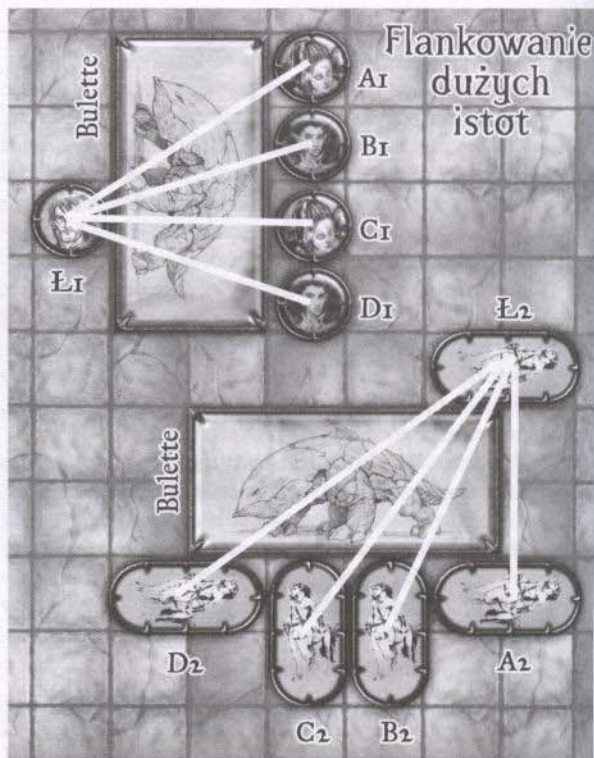
cel pozbawiony jest premii ze Zręczności do KP (niezależnie od tego, czy w ogóle ma premię za Zręczność, czy nie) albo przy flankowaniu". Oto spis specjalnych okoliczności, które umożliwiają zadanie dodatkowych obrażeń.

- Podczas rundy zaskoczenia, jeśli wróg nie może działać w tej rundzie lub jeszcze nie zadziałał.
- Podczas pierwszej rundy walki, jeśli wróg jeszcze nie zadziałał.
- Gdy flankujesz przeciwnika.
- Gdy jesteś niewidzialny i wróg nie może cię dostrzec.
- Gdy wróg jest ślepy.
- Gdy wróg jest z kimś innym w zwarcu.
- Gdy wróg wspina się, balansuje na linie lub z innych powodów nie może złapać równowagi.
- Gdy wróg biegnie.
- Gdy wróg jest otumaniony.
- Gdy wartość jednego z atrybutów wroga spadła do 0 (jeśli to Budowa, odpuść sobie ukradkowy atak – nieprzyjaciel nie żyje).
- Gdy wróg jest skulony.
- Gdy wróg jest sparaliżowany lub *wstrzymany*.
- Gdy wróg śpi, jest związany lub nieprzytomny.

Pamiętaj przy tym, że jeśli przeciwnik jest niepodatny na ataki ukradkowe ze względu typ lub z innych powodów, wszelkie próby podejścia go i tak spalą na panewce, więc nawet jeśli zachodzi jedna z powyższych okoliczności, nie otrzymasz premii do obrażeń wynikających z ataku ukradkowego. Pozostałe, wynikające z części z nich przewagi, stosuje się normalnie.

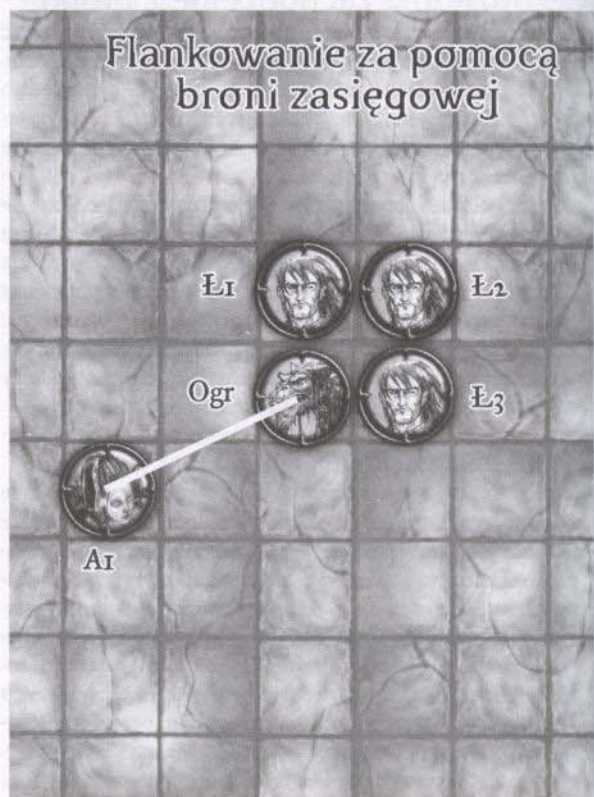
Ataki garotą

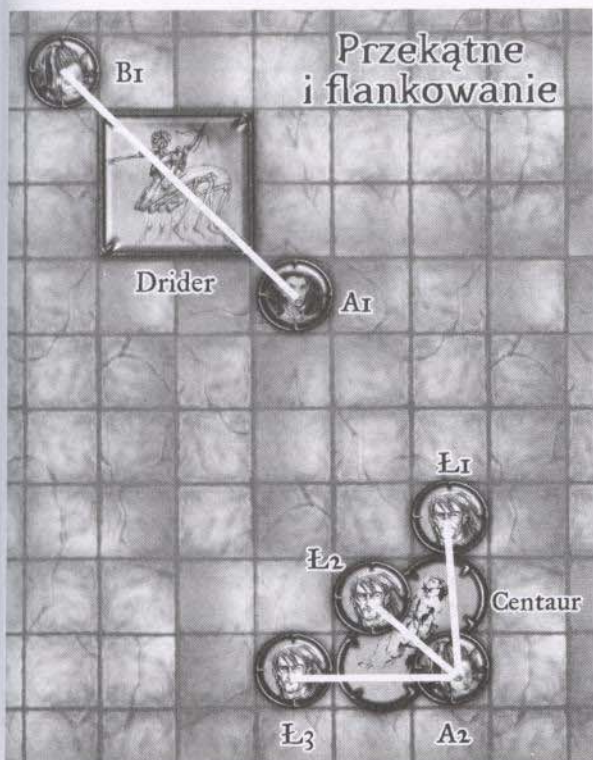
Trudniej posługiwać się garotą niż wieloma innymi rodzajami broni, atak trzeba bowiem przeprowadzić



bardzo precyzyjnie, by w ogóle się powiodł. Atak garotą wykorzystuje zasady walki w zwarcu, opisane w rozdziale 8 *Podręcznika Gracza*.

Ataki okazyjne: Próbując zgarotować wroga, prowokujesz atak okazyjny. Jeśli zada ci on obrażenia, atak garotą automatycznie się nie udaje.





Pochwycenie: Atakując garotą, musisz zwinąć ją w pętlę, którą zarzucisz przeciwnikowi na głowę, by objęła szyję. Warunkiem jest tu więc możliwość sięgnięcia głowy nieprzyjaciela – co znaczy, że nie możesz zgarotować przeciwnika większego od ciebie o dwie lub więcej kategorie rozmiarów, chyba że ten siedzi lub leży, albo jeśli atakujesz go z góry.

Jeśli sięgasz głowy przeciwnika, musisz wykonać udany atak dotykowy wręcz, by go złapać. W przeciwieństwie jednak do zwykłych ataków dotykowych wręcz, nie możesz zignorować pancerza przeciwnika – jeśli jego szyja jest osłonięta, atak może się nie powieść. Chcąc określić Klasę Pancerza przeciwnika, którego atakujesz garotą, użyj modyfikatora z jego rozmiaru (patrz: „Statystyki walki” w rozdziale 8 *Podręcznika Gracza*) oraz stosownych specjalnych modyfikatorów pancerza.

Typ pancerza	KP przeciwko atakom garotą
Naturalny pancerz	Zapewnia normalną ochronę (równą premii z naturalnego pancerza)
Pełna zbroja płytowa	Premia z pancerza +4
Skórzany kołnierz	Premia z pancerza +4
Naszyjnik	Premia z pancerza +10

Jeśli atak dotykowy wręcz się nie powiedzie, atak garotą się nie udaje. Jeśli masz prawo wykonać kilka ataków w rundzie, możesz próbować pochwycić przeciwnika garotą kilka razy pod rząd, stosując odpowiednie, coraz niższe, bazowe premie do ataku.

Duszenie: Wykonaj test zwania (patrz: „Zwanie” w rozdziale 8 *Podręcznika Gracza*). Jeśli ci się uda, zaczynasz dusić przeciwnika – natychmiast zadajesz 1k6 lub 1k8 obrażeń, zależnie od rodzaju garoty. Dolicz się do nich modyfikator z Siły; jeśli posiadasz premię z tego atrybutu, pomnóż ją przez 1,5, gdyż w tym ataku używa się obu rąk.

Jeśli test zwania się nie powiedzie, nie zaczynasz dusić przeciwnika, a więc nie zadajesz mu obrażeń. Przeciwnik wymyka się z pętli i przerywa zwanie. Test zwania nie zostaje automatycznie uznany za nieudany, jeśli wróg jest o dwie lub więcej kategorii rozmiaru większy od ciebie, co miałyby miejsce w przypadku normalnego zwania. Jeśli test ci się uda, takiego przeciwnika należy traktować, jakby był w zwarciu.

Podjęcie: Jeżeli nie używasz garoty z zatraskiem, aby utrzymać zwanie, musisz wejść na pole wroga. Poruszanie, jak zwykle, prowokuje okazyjny atak od zagrażających wrogów, ale nie ze strony twojego celu.

Utrzymywanie ataku garotą: Jeśli pochwyciłeś przeciwnika garotą szpagatową lub stalową, udał ci się test zwania i wszedłeś na pole wroga, możesz zadawać dalsze obrażenia za pomocą kolejnych testów zwania, przeprowadzanych tak często, jak to tylko możliwe. Jeśli możesz atakować kilka razy w rundzie, za każdym razem masz możliwość zadania obrażeń garotą – o ile tylko udawać ci się będą testy zwania, zadajesz obrażenia, zmodyfikowane przez Siłę. Garota zaciska się na szyi ofiary, póki jej nie uwolnisz lub ona sama nie przełamie trzymania (patrz: „Zwanie” w rozdziale 8 *Podręcznika Gracza*).

Jeśli nie używasz garoty z zatraskiem, uznaje się, że ty i twój cel pozostajecie w zwarciu, póki go dusisz. Podczas ataku garotą nie możesz próbować chwycić przeciwnika ani zaatakować go inną bronią.

Gdy cię garotują: Pochwycenie za pomocą garoty różni się od zwania wyłącznie faktem otrzymania normalnych obrażeń. Możesz próbować wyrwać się napastnikowi, wykonując udany test zwania w swoim momencie inicjatywy. Jeśli możesz atakować wiele razy, wolno ci wielokrotnie się wyrwać. Możesz również zaatakować napastnika bronią lekką, trudno ci jednak będzie rzucić czar, nie możesz bowiem używać komponentów werbalnych (W) ani somatycznych (S), a zaklęciami wymagającymi wyłącznie komponentu materialnego lub kondensatora posłużyć się możesz, o ile masz pod ręką odpowiednie przedmioty. Jeśli rzuciłeś czar, gdy zaczęto cię dusić, musisz wykonać test Koncentracji (ST 20 + poziom czaru), by go nie stracić.

Za pomocą Atakowania obiektu możesz wprawdzie przeciąć duszącą cię garotą, jest to jednak trudne. Garota należy do broni małej, posiada zatem Klasę Pancerza 11 – a że do tego wbita jest w twoją szyję, otrzymuje premię do KP z osłony +10, co w sumie daje KP 21. Ty natomiast otrzymujesz karę z okoliczności –4, starsz się bowiem nie uszkodzić szyi. Nie możesz też użyć akcji rozbrajania przeciwko przeciwnikowi, którego garota właśnie cię dusi.

Strategia: Garota to broń, która sprawdza się podczas niespodziewanych ataków na pojedynczy, łatwy do zaskoczenia cel – dlatego właśnie posługują się nią głównie skrytobójcy, szpiegowie i działający po cichu złodzieje. Nie nadaje się do walki z wieloma przeciwnikami, atakujący jest bowiem wystawiony na ciosy przyjaciół ofiary, gdy stoi za jej plecami, zaciska garotę i czeka, aż cel się uduśi. Garoty z zatraskiem, choć rzadkie, znakomicie nadają się do odwracania uwagi, przyjaciele zaatakowanego wola bowiem zwykle oswobodzić duszącego się, niż ścigać napastnika.

ROZDZIAŁ 6: CZARY

Muzyka to najważniejsza rzecz w życiu barda – tak ważna, że wplata ją we wszystko, czym się zajmuje. Nie dziwi zatem, że wiele nowych czarów barda, opisanych w tym rozdziale, ma nie tylko muzyczną nazwę, ale i naturę.

Skrytobójcy natomiast mają znacznie bardziej praktyczne podejście do magii. Dla nich czary to kolejne narzędzie – jak garoty, trucizny czy dmuchawki. Nowe zaklęcia skrytobójcy, przedstawione dalej, znakomicie pasują do *modus operandi* przedstawicieli tej klasy.

NOWE CZARY BARDÓW

0-poziomowe czary barda (sztuczki)

Dwa do dwóch. Pozwala w mgnieniu oka liczyć i oceniać odległość.

Perkusja. Tworzy iluzoryczną sekcję rytmiczną.

Strojenie. Zmienia instrument w mistrzowsko wykonany; +2 do testów Występów.

1-poziomowe czary barda

Kołysanka. Ofiara staje się śpiąca; –2 do testów Zauważania, Nasłuchiwania oraz rzutów obronnych na Wolę przeciwko *uśpieniu*.

Piosnka przy pracy. Zwiększa koncentrację; +1 do testów ataku lub wybranych umiejętności.

Podkład. Muzyka barda brzmi jak inny rodzaj dźwięku.

Radosny hałas. Neguje magiczne *milczenie*.

2-poziomowe czary barda

Crescendo. Zapewnia rosnącą premię do testów ataku.

Fortissimo. Podwaja natężenie dźwięku; +2 do ST rzutów obronnych i +1k6 do obrażeń dźwiękowych.

Wezwanie instrumentu. Przyzywa ulubiony rodzaj instrumentu rzucającego ten czar.

Zespół. Wielu bardów łączy umiejętności, by dać jednemu tymczasowe rangi w Występach.

3-poziomowe czary barda

Hymn pochwalny. Zwiększa o +1 poziom czarującego postaci posługującej się magią objawień o dobrym charakterze.

Piekielny lament. Zwiększa o +1 poziomu czarującego postaci posługującej się magią objawień o złym charakterze.

Stąpienie oręża. Zmniejsza o połowę bazowe obrażenia od broni tnącej i kłującej.

Zdrowy sen. Podwaja szybkość naturalnego leczenia.

4-poziomowe czary barda

Allegro. Podwaja szybkość i maksymalny dystans skoku.

Chórki. Tworzy iluzoryczny zespół; +2 do testów Występów.

Harmonijny duet. Zwiększa ST rzutów obronnych przeciwko czarom rzuconym przez podmiot o 1k4+1 i zadanym przez nie obrażenia o +1 na kostkę.

Oręż cienia. Tworzy na wpół realną broń.

Strefa ciszy. Uniemożliwia ciekawskim podsłuchiwać rozmowy.

Szpiegowska moneta. Pozwala podsłuchiwać na odległość.

Za twoim przewodem. Sprawia, że 1 KW na poziom istot podąża za rzucającym ten czar.

5-poziomowe czary barda

Improwizacja. Dodaje +2 punkty na poziom premii ze szczęścia do wybranych testów lub ataków.

Jęk żalości. Zmusza ofiary do ucieczki; 1k4 obrażeń na poziom czarującego, kara –2 do rzutów obronnych.

Pieśń niezgody. Zmusza ofiary do atakowania się nawzajem.

Wesoły taniec Otto. Zmusza słuchaczy do tańca; kara –2 do KP, rzutów obronnych na Wolę, testów Koncentracji oraz Czarostwa.

6-poziomowe czary barda

Fanfara. Otumania i pozbawia ofiary słuchu; zadaje 4k6 obrażeń istotom i 2k6 przedmiotom.

Podopieczny. Zapewnia innej istocie zdolności barda.

Pozytywne vibracje. Zadaje 1k10 obrażeń na rundę wolnostojącym budowlom.

Zdradliwa melodia. Zmusza ofiarę do powtarzania w myślach melodii; kara –4 do testów umiejętności opartych na Intellekcji; wymusza test Koncentracji podczas rzucania czaru.

NOWE CZARY SKRYTOBÓJCÓW

1-poziomowe czary skrytobójcy

Sprężynowa pochwa. Automatycznie dobywasz broń.

2-poziomowe czary skrytobójcy

W nogi. Pościg w 50% przypadków gubi drogę.

3-poziomowe czary skrytobójcy

Wchłonięcie oręża. Ukrywa broń pod skórą ręki.

4-poziomowe czary skrytobójcy

Strzelec wyborowy. Zapewnia *widzenie w ciemnościach*, dystansowe ataki ukradkowe na odległość 18 metrów, zabójczy atak bronią dystansową i premię +15 do testów Zauważania.

NOWE CZARY

Czary podano w porządku alfabetycznym.

Allegro

Transmutacja

Poziom: Brd 4

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 3 metry

Obszar: Istoty w rozprysku o promieniu 3 metrów i środkiem w tobie

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Wytrwałość neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak

Zaklęcie przydaje tobie i twoim towarzyszom niezmierną chyżość, podwajając szybkość i maksymalną odległość skoku każdego z was (traktowane jak premia z usprawnienia). Istoty, na które działa czar, zachowują premię, póki trwa zaklęcie, nawet jeśli opuszczą jego oryginalny obszar działania.

Komponent materialny: Pióro z ogona drapieżnego ptaka.

Chórki

Iluzja (Wzorzec) [Wpływający na umysł]

Poziom: Brd 4

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

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

Efekt: Trzech iluzorycznych muzyków

Czas trwania: Koncentracja + 4 rundy

Rzut obronny: Wola powołuje niedowierzanie (patrz opis)

Odporność na czary: Nie

Czar ten tworzy widmową orkiestrę – jej członkowie wyglądają jak zwyczajne humanoidy dowolnej rasy (wybiera rzucający zaklęcie), które pomagają bardowi w występie, akompaniując, tańcząc, śpiewając i robiąc to, czego sobie zażyczy osoba korzystająca z tego zaklęcia. Mogą też wchodzić w ograniczoną interakcję: uśmiechają się, przytakuja, opowiadają na pytania za pomocą kilku podstawowych zdań, pozwalają się prosić do tańca i tak dalej. Iluzoryczne wsparcie zapewnia dzięki temu bardowi na czas trwania czaru premię z okoliczności +2 do testów Występów.

Chórki to wzorzec, a nie uluda, więc osoby, które zdają sobie sprawę z iluzoryczności wywołanych za pomocą zaklęcia postaci wciąż je widzą. Jednak udany rzut obronny na Wolę nie tylko pozbawia barda premii z usprawnienia, lecz powoduje też karę z okoliczności -2 do analogicznych testów podczas trwania czaru.

Kondensator: Instrument rzucającego zaklęcie.

rescendo

Wywoływanie

Poziom: Brd 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 9 metrów

Cele: Rzucający czar oraz jego sojusznicy w sferze o promieniu 9 metrów

Czas trwania: 4 rundy

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Czar ten tworzy wojskową fanfarę, która staje się coraz głośniejsza i głośniejsza, inspirując kompanów do czynów dowodzących wielkiej waleczności. Podczas pierwszej rundy działania czaru, słuchać odległe rogi i surmy, poza tym jednak nic się nie dzieje. W rundzie drugiej muzyka staje się wyraźniejsza, a wszyscy objęci zaklęciem otrzymują premię z morale +1 do testów ataku. Premia ta wzrasta do +2 w rundzie trzeciej i do +3 w rundzie czwartej – przez cały ten czas muzyka gra coraz głośniej.

Sojusznicy, którzy oddalą się od ciebie na więcej niż 9 metrów, tracą premię, odzyskują ją jednak na jej aktualnym poziomie, jeśli znów znajdą się w zasięgu działania zaklęcia.

Dwa do dwóch

Transmutacja

Poziom: Brd 0

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 runda

Rzut obronny: Brak (patrz opis)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Ten drobny efekt magiczny zdecydowanie ułatwia liczenie i szacowanie. Z łatwością ustalisz dzięki niemu liczbę sztuk złota w stosie, szerokość rozpadliny, przez którą masz przeskoczyć, liczbę szarżujących na ciebie wrogów i tak dalej, a wszystko to w mgnieniu oka. Aby coś dzięki temu zaklęciu oszacować, wykonujesz test Występów (ST 15) – sukces oznacza, że pomyliłeś się najwyżej o 10%, porażka to pomyłka o 20% i więcej. Dokładny błąd zależy od MP.

Fanfara

Wywoływanie

Poziom: Brd 6

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 30 metrów

Obszar: Stożek

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wytrwałość neguje

Odporność na czary: Tak

Fanfara wywołuje tak głośny odgłos surmy, że zatrząść się odeń mogą budynki, a armia zatrzymać w pół kroku. Każda istota na obszarze działania czaru wykonuje rzut obronny na Wytrwałość – sukces oznacza, że jest otumaniona na 1k4 rund i nic nie słyszy przez drugie tyle. Przy porażce otrzymuje ponadto 4k6 obrażeń. Każdy przedmiot wykonany ze szkła, drewna, kamienia lub metalu,

który znajdzie się w stożku, otrzymuje 2k6 obrażeń, niezależnie od trwałości.

Komponent materialny: Małeńki, blaszany róg.

Fortissimo

Wywoływanie

Poziom: Brd 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 metrów + 3 metry/poziom)

Cel: Jedna istota lub przedmiot

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Fortissimo podwaja natężenie dźwięku, wybranego przez rzucającego czar. Bardowie posługują się nim często, by ich muzyka docierała do większego audytorium lub by swobodnie rozmawiać w gwarnej tawernie.

Rzucając ten czar na żywą istotę, bard może wybrać przedmiot, który niesie, lub część jej stroju – jego odgłos również zostanie zwielokrotniony. Jeśli, na przykład, rzucić *fortissimo* na śpiewaka i włączyć w efekt jego lutnię, zarówno pieśń, jak i akompaniament zabrzmi dwukrotnie głośniej.

Jeśli istota, na którą działa czar, wykonuje atak dźwiękowy lub oparty na mowie – na przykład czar rozkaz, śpiew harpii, *fascynacja* wywołana muzyką bardów czy *róg jerychoński* – ST rzutu obronnego przeciwko takiemu atakowi wzrasta o +2. Jeśli atak dźwiękowy zadaje obrażenia (jak krzyk), ich liczba wrasta o +1k6.

Fortissimo kontruje i rozprasza *milczenie*, a ono kontruje i rozprasza *fortissimo*. Jeśli rzucić zaklęcie na cel, na który działa *milczenie*, neguje ono jego efekt wyłącznie dla objętej *fortissimo* istoty lub obiektu.

Harmonijny duet

Transmutacja

Poziom: Brd 4

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Jedna żywa istota

Czas trwania: Koncentracja, do 1 rundy/poziom (P)

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak

Harmonijny duet pozwala ci zwiększyć możliwości innej postaci rzucającej czary. W czasie trwania zaklęcia ST rzutów obronnych przeciwko zaklęciom rzucającym przez tę osobę wzrasta o 1k4+1. Jeżeli czar zadaje obrażenia, rosną one o +1 na kostkę – jeśli, na przykład, rzucisz *harmonijny duet* na czarodzieja 9. poziomu, który rzuci następnie *kulę ognistą*, ST rzutu obronnego na *Refleks wzroście* o 1k4+1, a zadawane przez czar obrażenia będą wynosić 9k6+9. Inne zmienne aspekty czaru (zasięg, czas trwania i tak dalej) nie ulegają zmianie.

Efekty wielu *harmonijnych duetów* kumulują się tylko, jeżeli rzuca je różne osoby.

Komponent materialny: Kamerton.

Hymn pochwalny

Wywoływanie [Dobro, Dźwiękowy]

Poziom: Brd 3

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 runda

Zasięg: Średni (30 metrów + 3 metry/poziom)

Obszar: Sfera o promieniu równym zasięgowi z tobą w środku

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Potrąfisz zaintonować porywający, dodający ducha hymn, który tymczasowo zwiększa o +1 poziom czarującego wszystkich znajdujących się w zasięgu dobrych postaci rzucających zaklęcia objawień. Wprawdzie nie zwiększa on liczby dostępnych czarów, podnosi jednak moc wszystkich zaklęć, których działanie oparte jest na poziomie czarującego. Ponadto wywołuje efekt identyczny jak *poświęcenie*, jeśli idzie o odganianie i karcenie nieumarłych – każdy znajdujący się w zasięgu rzucający czary objawień bohater o dobrym charakterze otrzymuje uświęconą premię +4 do testów Charyzmy podczas odganiania nieumarłych, a rzucająca zaklęcia objawień postać o charakterze złym otrzymuje uświęconą karę -4 do testów Charyzmy na potrzeby karcenia nieumarłych.

Kondensator: Instrument rzucającego czar.

Improwizacja

Transmutacja

Poziom: Brd 5

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 runda/poziom

Dzięki *improwizacji* bohater otrzymuje „pulę” punktów premii, którą może wykorzystać do zwiększenia szansy powodzenia rozmaitych zadań. W puli znajdują się 2 punkty na każdy poziom i możesz rozdzielać je dowolnie pomiędzy testy ataku, umiejętności i atrybutów – ich liczbę trzeba zadeklarować przed wykonaniem rzutu. Zużyte punkty odejmuje się od puli, a punkty niewykorzystane w momencie zakończenia działania czaru przepadają. Na potrzeby kumulowania się premii traktuj je jak premię ze szczęścia.

Na przykład, bard 14. poziomu przerywa pościg za kieszonkowcem, by rzucić *improwizację*, dzięki czemu w ciągu następnych 14 rund dodać może +8 do testu *Zauważania*, +6 do testu *Wspinaczki* i +7 do dwóch testów ataku.

Komponent materialny: Dwie kostki do gry.

Jęk żałości

Wywoływanie [Dźwiękowy]

Poziom: Brd 5

Komponenty: W

Czas rzucania: 1 akcja

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

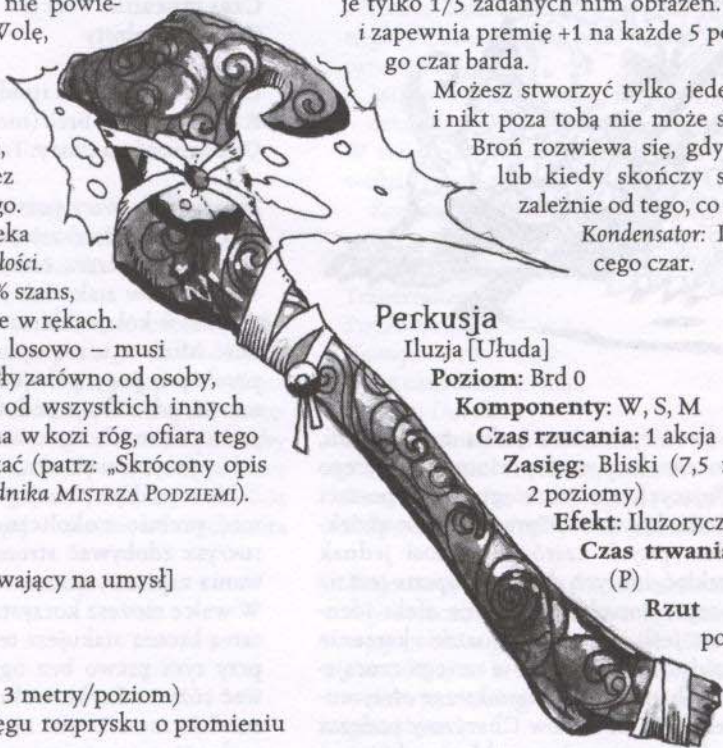
Obszar: Stożek

Czas trwania: Chwilowy (patrz opis)

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Każdy, kto znajdzie się w stożku, nie tylko cierpi nieznośny ból, lecz ulega również zniechęceniu i degrengoladzie. Każda istota, której nie powiedzie się rzut obronny na Wole, otrzymuje 1k4 obrażeń na poziom czarującego, podlega też karze z morale -2 do rzutów obronnych, która utrzymuje się przez rundę na poziom czarującego. Przez cały ten czas ofiara ucieka od osoby, która rzuciła *jęk żalości*. Kiedy zaś umyka, istnieje 50% szans, że upuści wszystko, co niesie w rękach. Droga ucieczki ustalana jest losowo – musi jednak oddalać podającego tyły zarówno od osoby, która rzuciła zaklęcie, jak i od wszystkich innych niebezpieczeństw. Zapędzona w kozi róg, ofiara tego czaru kuli się, zamiast uciekać (patrz: „Skrócony opis stanów” w rozdziale 3 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI).



Perkusja

Iluzja [Ułudą]

Poziom: Brd 0

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

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

Efekt: Iluzoryczny dźwięk

Czas trwania: 5 minut/poziom (P)

Rzut obronny: Wola powoduje niedowierzanie (jeśli nastąpi interakcja)

Odporność na czary: Nie

Perkusja wypełnia najbliższe otoczenie dźwiękiem bębnow, werbli i innych instrumentów perkusyjnych – może to być zarówno delikatne bicie jednego bębna, jak i warkot wielu kotłów. Rzucając czar, ustalasz tempo bębnienia, natężenie dźwięku oraz wybijany rytm – potem możesz je zmienić, koncentrując się przez rundę.

Bardowie najczęściej posługują się tym zaklęciem, by tworzyć podkład rytmiczny dla swoich pieśni i muzyki. Dźwięk nie jest głośniejszy, niż byłby zwyczajny bęben, i dość realistyczny, by oszukać każdego, kto nie widzi, że na scenie nie ma perkusistów.

Komponent materialny: Dwa gładkie patyki, które trzeba skrzyżować, rzucając czar.

Piekielny lament

Wywoływanie [Dźwiękowy, Zło]

Poziom: Brd 3

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 runda

Zasięg: Średni (30 metrów + 3 metry/poziom)

Obszar: Sfera o promieniu równym zasięgowi z tobą w środku

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Kołysanka

Zaklinanie (Przymus) [Wpływający na umysł]

Poziom: Brd 1

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 metrów + 3 metry/poziom)

Obszar: Żywe istoty w zasięgu rozprysku o promieniu 4,5 metra

Czas trwania: Koncentracja (patrz opis) plus 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Rzucający czar gra delikatną melodię usypiającą czujność wszystkich, którzy ją słyszą. Każda istota na obszarze działania czaru, której nie uda się rzut obronny na Wole, staje się śpiąca i nieuważna. Póki działa *kołysanka*, podlega karze z okoliczności -2 do testów Zauważania i Nasłuchiwanie oraz karze z okoliczności -2 do rzutów obronnych przeciwko *uśpieniu*.

Wielu bardów łączy to zaklęcie z *podkładem* albo z ukryciem czy wyciszeniem czaru, by zmniejszyć szansę wykrycia źródła senności.

Kondensator: Instrument rzucającego czar.

Oreż cienia

Iluzja (Cień)

Poziom: Brd 4

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Efekt: Jedna broń

Czas trwania: Do 1 rundy/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie



Potrafisz zaintonować rytmiczną, pełną mocy pieśń, która tymczasowo zwiększa o +1 poziom czarującego wszystkich znajdujących się w zasięgu złych postaci rzucających zaklęcia objawień. Wprawdzie nie zwiększa ona liczby dostępnych czarów, podnosi jednak moc wszystkich zaklęć, których działanie oparte jest na poziomie czarującego. Ponadto, wywołuje efekt identyczny jak *przeklęcie*, jeśli idzie o odganianie i karcenie nieumarłych – każdy znajdujący się w zasięgu rzucający czary objawień bohater o złym charakterze otrzymuje bluźnierczą premię +4 do testów Charyzmy podczas karcenia nieumarłych, a rzucająca zaklęcia objawień postać o charakterze dobrym otrzymuje bluźnierczą karę -4 do testów Charyzmy na potrzeby odganiania nieumarłych.

Kondensator: Instrument rzucającego czar.

Pieśń niezgody

Zaklinanie (Przymus) [Wpływający na umysł]

Poziom: Brd 5

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 metrów + 3 metry/poziom)

Obszar: Istoty w sferze o promieniu 4,5 metra

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Zaklęcie sprawia, że znajdujące się w jego zasięgu istoty zwracają się przeciw sobie, zamiast walczyć z wrogiem. Każda z zaklętych postaci ma w każdej rundzie 50% szans, że zaatakuje najbliższy cel (zachowanie owych stworzeń w tej rundzie ustalaj losowo w ich momencie inicjatywy, przed wykonaniem akcji). Jeśli ofiara nie atakuje najbliższej istoty, może w tej rundzie działać, jak jej się podoba.

Istoty zmuszone przez czar do atakowania sojuszników wykorzystują wszystkie dostępne im metody, rzucają najbardziej zabójcze zaklęcia i stosują najkorzystniej-

sze taktyki walki – nie dobijają jednak postaci, które padły nieprzytomne.

Piosnka przy pracy

Odpychanie

Poziom: Brd 1

Komponenty: W

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: Do 5 rund/poziom (P)

Rzut obronny: Brak (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Piosnka przy pracy pozwala ci ignorować wszystko, co przeszkadzałoby w zajęciu, którym się właśnie trudnisz. Po rzuceniu czaru otrzymujesz premię z okoliczności +1 do testów ataku lub jednej umiejętności czy atrybutu, póki w kolejnych rundach wykonujesz tę samą czynność. Możesz się nią zajmować pomimo podśpiewywania *piosenki przy pracy*, póki jednak zaklęcie działa, nie możesz mówić, gdyż aby je podtrzymać, nucisz pod nosem. Jeśli przez całą rundę zajmować się będziesz czymś innym niż do tej pory, czar przyska.

Możesz, dajmy na to, użyć *piosenki przy pracy*, by otrzymać premię z okoliczności +1 do *Wspinaczki*, nim ruszysz zdobywać stromą ścianę, lub do *Odcyfrowywania zapisów*, nim zaczniesz czytać starożytne runy. W walce możesz korzystać z premii do ataku, dopóki tą samą bronią atakujesz tego samego przeciwnika. Masz przy tym prawo bez ograniczeń się poruszać i stosować różne taktyki; wolno ci, na przykład, w pierwszej rundzie zaszarżować na potwora, w drugiej spróbować rozbroić go rapierem, a w trzeciej po prostu go zaatakować. Jeśli jednak uderzysz na innego potwora, zmienisz broń lub przez całą rundę nie będziesz atakować przeciwnika, zajmując się czymś innym, stracisz ową premię.

Podkład

Iluzja (Zwid)

Poziom: Brd 1

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty (patrz opis)

Cel: Ty

Czas trwania: 1 minuta/poziom (P)

Rzut obronny: Wola powoduje niedowierzanie

Odporność na czary: Nie

Zaklęcie to upodobnia dźwięk niezbędny do wytworzenia muzyki bardów do odgłosów tła. Osoby, które słyszą zamaskowaną w ten sposób muzykę bardów, nie rozpoznają jej, choć oddziałują na nie wszystkie jej efekty. Możesz więc, na przykład, sprawić, że pieśń podnosząca kompetencje brzmień będzie jak cykanie świerszczy, szelest liści lub trzask płonących drewnianek.

Sam decydujesz o brzmieniu *podkładu*, dźwięk ten musi jednak pasować do otoczenia. Wszyscy, którzy wykonają rzut obronny na *Wolę*, zorientują się, że oto

gra przekształcona muzyka i zaczną słyszeć jej prawdziwe brzmienie.

Komponent materialny: Fragment tego, co wydaje naśladowany dźwięk – wymienione powyżej efekty wywołane zatem noga martwego świerszcza, zeschnięty liść czy zwęglone bierwiono.

Podopieczny

Wywoływanie

Poziom: Brd 6

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 3 rundy

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta istota

Czas trwania: 1 minuta na poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Dzięki temu zaklęciu możesz obdarzyć zdolnościami barda wybraną istotę. Może ona posługiwać się wiedzą i muzyką barda na poziomie równym połowie twojego, nie zyskuje jednak zdolności rzucania czarów ani dostępu do zaklęć. Podczas testów Występów oraz na potrzeby ustalenia wymagań dla muzyki bardów postać, na którą rzuciłeś *podopiecznego*, posługuje się własną wartością umiejętności lub połową twojej – zależnie od tego, która wartość jest wyższa.

Kondensator: Instrument rzucającego czar.

Pozytywne wibracje

Wywoływanie [Dźwiękowy]

Poziom: Brd 6

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 10 minut

Zasięg: Dotykowy

Cel: Jedna wolnostojąca budowla

Czas trwania: Do 1 rundy na poziom

Rzut obronny: Wola neguje (patrz opis)

Odporność na czary: Tak

Zestroiszysz się z wolnostojącą budowlą – domem, mostem czy tamą – możesz wprawić ją w niszczycielskie wibracje. Zadają one budowli w każdej rundzie drżenia 2k10 obrażeń. W chwili rzucenia czaru możesz ustalić czas jego trwania – jeśli tego nie zrobisz, wibracje trwają przez 1 rundę na poziom. Jeśli rzucić zaklęcie na obiekt, który jest z czymś połączony, na przykład na zbocze wzgórza, otaczające je skały wchłaniają drżenie i wibracje nie powodują uszkodzeń.

Za pomocą *pozytywnych wibracji* nie można zranić istoty żywej. Budowla nie wykonuje rzutów obronnych, konstrukty mogą jednak wykonać rzut obronny na Wole, by oprzeć się drżeniu.

Komponent materialny: Kamerton.

Radosny hałas

Odpychanie

Poziom: Brd 1

Komponenty: S, K

Czas rzucania: 1 runda

Zasięg: 3 metry

Cel/Efekt/Obszar: Emanacja o promieniu 3 m i środku w tobie

Czas trwania: Koncentracja (patrz opis)

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Uderzając w struny, bębniąc czy gwizdząc, negujesz na obszarze działania czaru magiczne *milczenie*. Ta strefa negacji przesuwa się wraz z tobą i utrzymuje, póki nie przerwiesz gry.

Milczenie nie zostaje rozproszone, ale zawieszono – działa poza obszarem oddziaływania *radosnego hałasu*. W związku z tym czaru tego używa się zwykle, by wyprowadzić grupę ze strefy *milczenia*.

Kondensator: Instrument rzucającego czar.

Sprężynowa pochwa

Transmutacja

Poziom: Skr 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Efekt: Jedna pochwa, kłamra lub pętla

Czas trwania: 10 minut/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy, przedmiot)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy, przedmiot)

Za pomocą tego czaru możesz zmienić zwyczajną pochwę w pożyteczny przedmiot magiczny. Każdy wykonany w jej pobliżu gwałtowny ruch dłonią (akcja darmowa) powoduje, że broń sama wysuwa się i wskazuje do ręki – efekt jest analogiczny do działania atutu Szybkie wyciąganie broni.

Choć czar ten rzuca się zwykle na pochwę miecza, działa równie dobrze na wszelkie rapcie, pętla, a nawet kieszenie, w których znajduje się broń. Możesz nawet rzucić *sprężynową pochwą* na kłamrę plecaka, którą zwykle zatykasz łuk, by ten sam wskakiwał ci w rękę.

Stępienie oręża

Transmutacja

Poziom: Brd 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 metrów +3 metry/poziom)

Obszar: Każda broń kłuta i tnąca na obszarze rozprysku o promieniu 6 metrów

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Wytrwałość neguje

Odporność na czary: Tak

Zaklęcie to zmniejsza efektywność pewnych rodzajów broni, sprawiając, że stają się półmaterialne. Poddany działaniu tego czaru oręż wydaje się skrzyć lub znajdować w cieniu, ale tylko bardzo dokładne oględziny (akcja będąca odpowiednikiem ruchu) pozwalają dostrzec właściwy efekt. Oręż taki zachowuje wszelkie premie z usprawnienia oraz ewentualne zdolności magiczne, ale jego podstawowe obrażenia zmniejszają się o połowę.

Oręż będący w rękach jakiejś istoty broni się przed czarem, używając rzutu obronnego na Wytrwałość tejże

istoty. Broń magiczna otrzymuje przy tym premię w wysokości premii z usprawnienia.

Czar działa wyłącznie na wyprodukowany oręż tnący lub kłujący; nie wpływa na broń naturalną. Strzały i wszelka broń miotana pozostają stępione nawet, gdy opuszczają obszar działania czaru.

Strefa ciszy

Iluzja (Zwid)

Poziom: Brd 4

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 runda

Zasięg: Promień 1,5 metra

Obszar: Emanacja o promieniu 1,5 m i środku w tobie

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak

Rzucając *strefę ciszy*, manipulujesz falami dźwiękowymi w swojej bezpośredniej bliskości w taki sposób, byś mógł spokojnie konwersować z towarzyszami, lecz wasze głosy i wszelkie wydawane przez was dźwięki były kompletnie niesłyszalne poza obszarem działania zaklęcia. Efekt koncentruje się wokół ciebie i przemieszcza wraz z tobą – ktokolwiek wejdzie w strefę jego oddziaływania, zostaje nim natychmiast objęty, a kto ją opuści, staje się słyszalny. Pamiętaj jednak, że udany test Czytania z warg wciąć może wydrzeć sekret waszej konwersacji.

Kondensator: Instrument rzucającego czar.

Strojenie

Transmutacja

Poziom: Brd 0

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Jeden instrument

Czas trwania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Czar ten sprawia, że zwyczajny instrument brzmi w rękach rzucającego czar jak mistrzowsko wykonany – póki zaklęcie trwa, zapewnia premię z okoliczności +2 do testów Występów lub właściwy swojemu typowi efekt alternatywny, jak opisano w rozdziale 3. *Strojenie* nie wywiera żadnych efektów na instrumenty mistrzowsko wykonane.

Kondensator: Cel czaru.

Strzelec wyborowy

Transmutacja

Poziom: Skr 4

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Efekt: Osobisty

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

To zaklęcie magicznie wyostrza twoje zmysły, czyniąc cię śmiertelnie niebezpiecznym strzelcem. Rzucając *strzelca wyborowego*, zyskujesz:

- *Widzenie w ciemnościach* (zdolność czaropodobna) na cały czas trwania zaklęcia.
- Zdolność wykonania ukradkowego ataku dystansowego przeciwko celom odległym maksymalnie o 18, a nie 9 metrów.
- Zdolność wykonania zabójczego ataku bronią dystansową przeciwko celom odległym maksymalnie o 9 metrów.
- Premię za biegłość +15 do testów Zauważania.

Strzelec wyborowy zestrza cię z punktem obserwacyjnym, który zajmowałeś, rzucając czar. Instynktownie wyczuwasz wszelkie zmiany w ruchu powietrza i precyzyjnie dostrzegasz każdy kąt padania promieni słońca i cień. Jeśli jednak przemieścisz się o więcej niż 1,5 metra od punktu obserwacyjnego, stracisz korzyści, które daje *strzelec wyborowy*, póki nie powrócisz na miejsce.

Komponent materiałny: Szkła powiększające.

Szpiegowska moneta

Wieszczenie

Poziom: Brd 4

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Patrz opis

Efekt: Magiczny czujnik

Czas trwania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Dzięki temu zaklęciu możesz zmienić dwie zwyczajne monety w urządzenie do podsłuchu – jedna nadaje, a druga odbiera. Rzuciwszy czar, podrzuć komuś lub ofiaruj monetę-nadajnik, a przyciskając do ucha odbiornik i wykonując test Nasłuchiwanie usłyszysz wszystko, co dzieje się w pobliżu nadajnika. Jeśli znajduje się on w kieszeni, sakiewce lub torbie, ST wzrasta o +5, chyba że dźwięk jest wystarczająco głośny.

Monety działają niezależnie od tego, jak daleko od siebie się znajdują, milkną jednak, jeśli dostaną się na różne plany. Ekranowanie ołowiem i magiczne zabezpieczenia (jak *pole antymagii*, *znieczulenie umysłu* czy *niewykrywalność*) blokują przekazywanie dźwięku.

Każda istota o Intellekcji 12 lub więcej może zauważyć, że moneta jest nadajnikiem, jeśli wykona udany test Wróżenia (lub Intelaktu) o ST 20. Nadawanie można rozproszyć.

W nogi

Zaklinanie [Wpływający na umysł]

Poziom: Skr 2

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Obszar: Do 1 kwartału miasta/poziom

Czas trwania: 10 minut/poziom

Rzut obronny: Wola neguje Odporność na czary: Tak

Czar ten pomaga umknąć pogoni – skłania ścigających, by wbiegali w ślepe uliczki, skręcali w złą stronę na skrzyżowaniach i ignorowali najwyraźniejsze nawet ślady, wskazujące kierunek ucieczki. Jeśli prowadzący pościg straci cię z oczu i nie wykona udanego rzutu obronnego na Wole, ma 50% szans, że skręci nie tam, gdzie trzeba, czy pobiegnie w złą stronę, nawet jeśli natrafi na oczywiste ślady twojej ucieczki (jak dyndająca lina czy otwarte drzwi).

Komponent materialny: Ogon lisa.



Potrąfisz zagrać tak porywającą melodię, że każdy, kto ją słyszy, zaraz puszcza się w tany. I właśnie to się dzieje, jeśli ofiara nie wykona udanego rzutu obronnego na Wole. Tańczący podlega karze

z okoliczności –2 do Klasy Pancerni, rzutów obronnych na Wole, testów Koncentracji oraz Czarostwa, póki melodia nie ucichnie.

Kondensator: Instrument rzucającego czar.

Wchłonięcie oreża

Transmutacja

Poziom: Skr 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Efekt: Dotknięta broń, której nie posiada inna istota

Czas trwania: 1 godzina/poziom (P)

Rzut obronny: Wola neguje (przedmiot)

Odporność na czary: Tak (przedmiot)

Zaklęcie umożliwia bezbolesne zespolenie dowolnej lekkiej broni, której dotykasz (nawet jeśli jest zatruta), z ręką – o ile broń ta nie znajduje się w posiadaniu innej istoty. Zespolony z ramieniem oręż nie ogranicza swobody ruchów i nie można go wyczuć pod skórą, nawet podczas najbardziej drobiazgowego przeszukania, chociaż *wykrzycie magii* ujawni obecność magicznej aury. Jedynym śladem po orężu jest jasna plama na skórze, która z grubsza przypomina go kształtem. Kiedy dotkniesz tego miejsca (to odpowiednik akcji dobywania broni) lub gdy działanie czaru dobiegnie końca, ukryta broń pojawi się w twojej dłoni, a zaklęcie przestanie działać. Inteligentny oręż magiczny wykonuje rzut obronny przed tym zaklęciem – na wszystkie inne rodzaje oręża działa ono automatycznie.

Wesoły taniec Otto

Zaklinanie (Przymus) [Wpływający na umysł]

Poziom: Brd 5

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cele: Jedna żywa istota na poziom

Czas trwania: Koncentracja (patrz opis)

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Wezwanie instrumentu

Przyzywanie (Wezwanie)

Poziom: Brd 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Efekt: Jeden instrument muzyczny

Czas trwania: Koncentracja plus 1 runda/poziom (P)

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Czar ten przyzywa ulubiony instrument osoby, która go rzuciła. Jego jakość może być bardzo różna – rzuć 1k6: kiepska (1), przeciętna (2-5) lub mistrzowska (6). Każdorazowo pojawia się tylko jeden instrument i nie można zamienić go od razu na inny. Oczywiście, rzucający czar może pozbyć się instrumentu, po prostu przerywając działanie zaklęcia.

Przyzwany instrument to przedmiot zupełnie realny, przeniesiony z innego miejsca, a nie wynik działania ułudy czy tworzenia. Stąd dobry zwyczaj karze umieścić w nim drobną sumę, zanim odeśle się go tam, skąd przybył.

Za twoim przewodem

Zaklinanie (Przymus) [Dźwiękowy, Wpływający na umysł]

Poziom: Brd 4

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Średni (30 metrów + 3 metry/poziom)

Obszar: Istoty żywe mające mniej niż 5 KW

Czas trwania: Koncentracja, do 1 minuty/poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Jak szczerołał z legendy, potrafisz grać melodię tak cudowną, że każdy, kto ją usłyszy, czuje, iż musi iść za tobą w tanecznych podskokach. Możesz w ten sposób poprowadzić do 1 KW istot na każdy poziom barda, jaki posiadasz, do maksimum 10 KW. Stworzenia o najmniejszej liczbie KW ulegają ci jako pierwsze. Gdy już wyczerpiesz limit istot, twoja muzyka nie zaczaruje kolejnych. Ofiary mogą się bronić, lecz nie rozpoczną walki. Jeśli prowadzisz je ku pewnej śmierci, każda może wykonać dodatkowy rzut obronny na Wolę, by przełamać zaklęcie, nim rzuci się z klifu, wejdzie na głębię czy wykona inna destrukcyjna czynność.

Kondensator: Instrument rzucającego czar.

Zdradliwa melodia

Zaklinanie (Przymus) [Wpływający na umysł]

Poziom: Brd 6

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 3 rundy

Zasięg: Średni (30 metrów + 3 metry/poziom)

Cel: Jedna istota

Czas trwania: 1 godzina na poziom

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Rzucający czar gra chwytliwą, prościutką melodyjkę wpadającą w ucho każdej osoby, której nie uda się rzut obrony na Wolę. Nuci ją ona potem lub ciągle słyszy, co zdecydowanie utrudnia rzucanie zaklęć, rozbieranie pułapek czy zajmowanie się jakkolwiek czynnością wymagającą skupienia. W związku z tym ofiara podlega karze z okoliczności -4 do wszystkich testów umiejętności opartych na Intelkcie i za każdym razem, gdy czaruje, musi wykonywać test Koncentracji (ST = ST rzutu obronnego na *zdradliwą melodię* + poziom zaklęcia, który zamierza rzucić).

Kondensator: Instrument rzucającego czar.

Zdrowy sen

Przyzywanie (Leczenie)

Poziom: Brd 3

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 10 minut

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

Cele: Żywe istoty w zasięgu

Czas trwania: 1 dzień

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Zdrowy sen podwaja szybkość naturalnego leczenia się osoby, na którą został rzucony. Każdego dnia regeneruje ona dwa razy więcej punktów wytrzymałości niż normalnie, oczywiście wciąż zależnie od poziomu.

Kondensator: Instrument rzucającego czar.

Zespół

Wywoływanie

Poziom: Brd 2

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 3 rundy

Zasięg: Dotykowy

Cele: Do 4 bardów (w tym rzucający czar), z których żaden nie może znajdować się dalej niż 3 metry od dowolnego z pozostałych

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

To zaklęcie pozwala bardom w liczbie od 2 do 4 łączyć moce, gdy grają w zespole. Rzucający czar wybiera, który bard będzie liderem grupy – pozostali grają jako jego wsparcie. *Zespół* zapewnia następnie liderowi premię z okoliczności +1 za każde trzy poziomy bardów grających jako wsparcie przez cały czas trwania zaklęcia.

Kondensator: Instrument rzucającego czar.



PIEŚŃ I CISZA

Przewodnik dla bardów i łotrzyków

Finezja i wszechstronność to potężni sojusznicy

Bardowie i łotrzykowie polegają na swoich rozlicznych umiejętnościach – to właśnie one dają im przewagę nad przeciwnikiem. W książce tej znajdziesz tysiące opcji, dzięki którym stworzysz najniezwyklejszą nawet postać – w tym:

- Nowe atuty, klasy prestiżowe, broń, czary, przedmioty magiczne i ekwipunek.
- Kompletne zasady tworzenia pułapek i 90 przykładów ich zastosowania.
- Opisy wielu gildii złodziei i kolegów bardów.
- Precyzyjne zasady atakowania z flanki.

Gracze i Mistrzowie Podziemi, którzy chcą urozmaicić postacie bardów i łotrzyków, znajdą w tej książce niewyczerpane morze inspiracji.

Podręcznik Gracza, Przewodnik MISTRZA PODZIEMI oraz Księga Potworów są niezbędne, aby Mistrz Podziemi mógł wykorzystać ten dodatek. Graczowi wystarczy sam Podręcznik Gracza.

ISBN 83-7418-000-5



9 788374 180009
Cena detaliczna: 29,00 zł



Odwiedź strony:

www.wizards.com/dnd

www.isa.pl