



KSIĘGA I KREW

Przewodnik dla czarodziejów i zaklinaczy



Bruce R. Cordell i Skip Williams

KSIĘGA I KREW

Podręcznik dla czarodziejów i zaklinaczy

Bruce R. Cordell i Skip Williams

Wykonanie

Dodatkowy materiał i dobre rady: Andy Collins, Duane Maxwell, John D. Rateliff

Redaktor: Jennifer Clarke Wilkes

Dyrektor kreatywny: Ed Stark

Ilustracja na okładce: Todd Lockwood

Ilustracje wewnętrzne: Wayne Reynolds

Kartografia: Dennis Kauth

Typografia: Angelika Lokotz

Projekt graficzny: Dawn Murin

Dyrektor artystyczny: Dawn Murin

Zarządzanie projektem: Anthony Valterra

Kierownik projektu: Justin Ziran

Kierownik produkcji: Chas DeLong

Specjalne podziękowania: Michael Donais

Oparte na nowym podręczniku **FORGOTTEN REALMS®** Campaign Setting napisanym przez Eda Greenwooda, Seana K Reynolds, Skipa Williamsa, Roba Heinsoo; *Magic of Faerûn* Angela Leigha McCoya, Seana K Reynolds, Duane'a Maxwella; **PLAYER'S OPTION: Spells & Magic** Richarda Bakera, *College of Wizardry* Bruce'a R. Cordella.

Postać maga krwi oparto na „hematomancie” Jennifer Clarke Wilkes, postać pieśniarza klingi zaczerpnięto z *Complete Book of Elves* Andy'ego Collinsa, a smoczego potomka zasugerował James Wyatt. Wiele czarów i przedmiotów magicznych stworzono dzięki sugestiom Johna D. Rateliffa i Duane'a Maxwella.

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, and LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496



620-T11845

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

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 83-88916-78-5

Wydawca ISA Sp. z o.o.
Tłumaczenie: Tomek Kreczmar
Korekta: Aleksandra
Gietka-Ostrowska
Skład: Magdalena
i Maciej Byczyński

Logo DUNGEONS & DRAGONS, D&D, MISTRZ PODZIEMI, FORGOTTEN REALMS i Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc.

Logo d20 jest znakiem handlowym należącym do Wizards of the Coast, Inc.

Wszystkie postacie z Wizards of the Coast, imiona i wyrażne do nich podobieństwa są znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc.

Produkt ten jest chroniony polskim i międzynarodowym prawem autorskim. Jakiegokolwiek jego powielanie lub nieautoryzowany użytek jego zawartości 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, 2003 Wizards of the Coast, Inc. Na licencji Hasbro Consumer Products. Wszelkie prawa zastrzeżone.

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

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



SPIS TREŚCI

Benay Ahollow	35	Tworzenie przedmiotów magicznych	73
Airees Ahollow	36	Za kulisami: wycena przedmiotów magicznych	73
Wstęp	3	Nowe przedmioty magiczne	75
Co znajdziesz, a czego nie w tej książce	3	Opisy beret	75
Jak korzystać z tej książki	3	Opisy lasek	77
Rozdział 1: Wiedza tajemna	4	Opisy cudownych przedmiotów	78
Stworzenie postaci skutecznie posługującej się magią	4	Tworzenie golema	78
Podstawy	4	Rozdział 5: Czary	79
Wybór atutów	4	Magiczne sztuczki	79
Dobór czarów	5	Zaklęcia działające podobnie do oręża	79
Wybór magicznych przedmiotów	7	Zabawa kuglarstwem	79
Ramka: Zwiększanie możliwości specjalistów	7	Czas rzucania czaru	80
Tylko dla czarodziejów: specjalizacja w szkole	8	Opracowywanie nowych czarów	81
Chowańce: prawdziwi przyjaciele	10	Czy nowy czar jest wykonalny?	81
Pozyskiwanie chowańca	10	Za kulisami: ocena czarów	83
Zdolności chowańca	10	Lista nowych czarów	83
Odprawienie chowańca	12	Nowe czary a ciągłość	84
Śmierć chowańca	12	Opisy czarów	85
Śmierć pana	12	Tabele	
Chowańce dla pana o nietypowej kategorii rozmiaru	13	1-1: Chowańce dla małego i mniejszego pana	13
Potężniejsze chowańce	15	1-2: Chowańce dla wielkiego i większego pana	14
Chowańce w walce	18	2-1: Atuty	38
Uwagi na temat umiejętności	19	2-2: Potężniejsze chowańce	40
Którą umiejętność wykorzystać?	19	2-3: Alternatywne potężniejsze chowańce	40
Czarostwo	19	3-1: Klasy prestiżowe	43
Wiedza (tajemna)	20	3-2: Akolita skóry	45
Ramka: Uwaga dla MP: Przypominanie informacji	20	3-3: Czarownik krwi	45
Czarodzieje i zaklinacze a świat, w którym żyją	20	3-4: Czarownik miecza	49
Jak zostać czarodziejem	21	3-5: Ksenomanta	50
Jak zostać zaklinaczem	21	3-6: Mag z Mistycznego Bractwa	52
Organizacje: nieliczni i dumni	22	3-7: Mistrz żywiołu	55
Badacze Potworów	22	3-8: Mistyczny sztukmistrz	56
Czarownicy Mieczy	22	3-9: Pan szarosinych	59
Królestwo	24	3-10: Pieśniarz klingi	61
Liga Wieszczów	24	3-11: Prawdziwy nekromanta	62
Mistrzowie Płomienia	24	3-12: Przewodnik podróży	63
Mistyczne Bractwo	25	3-13: Smoczy potomek	65
Ramka: Osobliwe elementy magicznego laboratorium	25	3-14: Tkacz losu	66
Wróżący	27	3-15: Zaklinacz świec	68
Ramka: Brosza wróżącego	27	3-16: Zniewalacz umysłów	70
Złamane Różdżki	28	4-1: Przedmioty zwykłe	72
Złowroga Akademia	28	4-2: Przedmioty specjalne	72
Związek Podróżników	28	4-3: Obliczanie wartości przedmiotów magicznych w złocie	74
Pustka: siedziba magów	29	4-4: Przedmioty magiczne	75
Jak bardzo typowa jest Pustka?	29	4-5: Berła atutów metamagicznych	76
Położenie	31	Plany	
Budynek i jego wyposażenie	31	Plan 1: Mistyczne Bractwo	26
W Pustce	32	Plan 2: Pustka: siedziba magów	30
Ramka: Osobliwe elementy siedziby maga	32		
Rozdział 2: Atuty	37		
Zdobywanie atutów	37		
Atuty zastępcze	37		
Atuty i zaklęcia działające podobnie do oręża	37		
Nowe atuty	38		
Bliźniaczy czar	38		
Czar pracowni	39		
Długotrwały czar	39		
Dodatkowa komórka	39		
Dodatkowy czar	39		
Łańcuchowy czar	39		
Mistyczna obrona	39		
Opóźnienie czaru	39		
Potężniejszy chowaniec	40		
Powiększenie czaru	40		
Powtórzenie czaru	40		
Przygotowanie zaklęcia	40		
Rozdzielenie promienia	41		
Specjalizacja w czarze	41		
Udoskonalone wezwanie	41		
Wrodzony czar	41		
Wspólny czar	41		
Wymieszanie energii	42		
Ramka: Wymieszanie i zamiana energii	42		
Wyrzeźbienie czaru	42		
Wyzbycie się surowców	42		
Wzmocnione przenikanie czaru	42		
Wzmocnione zogniskowanie czaru	42		
Zamiana energii	42		
Zamiana na stłuczenia	42		
Rozdział 3: Klasy prestiżowe	43		
Zdobywanie klasy prestiżowej	43		
Opis klas prestiżowych	43		
Akolita skóry	43		
Czarownik krwi	45		
Czarownik miecza	48		
Ksenomanta	49		
Mag z Mistycznego Bractwa	52		
Mistrz żywiołu	54		
Mistyczny sztukmistrz	56		
Pan szarosinych	57		
Pieśniarz klingi	60		
Prawdziwy nekromanta	61		
Przewodnik podróży	62		
Smoczy potomek	63		
Tkacz losu	65		
Zaklinacz świec	67		
Zniewalacz umysłów	69		
Rozdział 4: Narzędzia	71		
Przedmioty zwykłe	71		
Przedmioty specjalne	72		
Przedmioty magiczne	73		

WSTĘP

Magia to niezwykle element, który ożywia fantastyczne światy i który niewątpliwie jest jednym z fundamentów gry Dungeons & Dragons®. Niewiele klas postaci wzbudza takie zainteresowanie jak czarodziej czy zaklinacz, a już na pewno żadna z nich nie jest ciekawsza. Bohaterowie należący do tych klas korzystają z mocy, której prawdziwe źródło pozostaje nieznanne. Wielu próbowało je odkryć, jednak wszyscy zawiedli, magia jest bowiem siłą wykraczającą poza wszelkie poznanie.

Pomimo wspomnianej tajemniczości – a może właśnie z jej powodu – magia to wrota do krainy, w której wszystko jest możliwe. Niech członkowie nastawionych bojowo klas wykorzystują siłę fizyczną... Czarownicy zajmujący się magią wtajemniczeń znają słowa-klucze i mistyczne rytuały, które uwalniają moc tkwiącą w samej strukturze rzeczywistości. Potężnych magów, którzy nieustannie zgłębiają wiedzę tajemną, ogranicza wyłącznie własne sumienie. Niektórzy z nich zyskują moc, dzięki której stają się równi bóstwom.



CO ZNAJDZIESZ, A CZEGO NIE W TEJ KSIĄŻCE

Wszystkie zawarte tu materiały są zupełnie nowe i oparte na regulach ostatniego wydania DUNGEONS & DRAGONS. Znajdziesz tu nowe zasady, atuty i klasy prestiżowe oraz wiele rad, dzięki którym twój czarodziej lub zaklinacz (przedstawiciele obu klas nazywamy czasem po prostu magami) wzniesie się na wyżyny swoich możliwości.

Zawarte w tym dodatku zasady rozszerzają reguły opisane w Podręczniku Gracza, Przewodniku MISTRZA PODZIEMI i Księdze Potworów.

Książka ta zawiera nowe opcje – pamiętaj: opcje, nie ograniczenia – które możesz wykorzystać podczas gry w D&D®.

Zanim zaczniesz korzystać z tych reguł, skonsultuj się ze swoim Mistrzem Podziemi i zapytaj go o zgodę. Oczywiście, tworząc bohaterów niezależnych, prowadzący grę może również korzystać z wymienionych tu atutów, czarów czy klas postaci. Wykorzystaj to, co ci odpowiada, zmień, co ci denieruje, resztę zaś zignoruj. Baw się dobrze!

IAK KORZYSTAĆ Z TEJ KSIĄŻKI

Książka ta ma jeden podstawowy cel – dać ci narzędzia potrzebne do stworzenia nietypowego, unikalnego, odpowiadającego twoim potrzebom czarodzieja lub zaklinacza o możliwościach, dzięki którym jego rola w drużynie poszukiwaczy przygód znacznie wzrośnie.

Informacje zawarte w tym dodatku przeznaczone są zarówno dla graczy jak i dla MP. Poza zupełnie nowym materiałem znajdziesz tu także rady i uzupełnienia dotyczące spraw nie-

zwykle istotnych dla rzucających czary postaci.

Rozdział 1: Wiedza tajemna zawiera wyjaśnienia, rady oraz uzupełnienia tych kwestii związanych z magią, które już są elementem gry. Zajęliśmy się tu takimi kwestiami jak: wybór specjalizacji, dobór metamagicznych atutów oraz dogłębne i karmienie chowańców.

Rozdział 2: Atuty poświęcono specjalnym atutom, takim jak na przykład: Czar pracowni czy Zamiana energii, które zwiększą możliwości twojego bohatera.

Rozdział 3: Klasy prestiżowe pozwoli ci rozwinąć bohatera w nowy, ekscytujący sposób – będzie mógł stać się choćby panem szarosinych czy mistrzem żywiołu.

Rozdział 4: Narzędzia zawiera opis przedmiotów przeznaczonych przede wszystkim dla postaci rzucających czary, ale nie tylko.

Rozdział 5: Czary przede wszystkim rozszerza wybór zaklęć wtajemniczeń każdego poziomu (od 0. do 9.). Znajdziesz tu również rady dotyczące opracowywania nowych czarów oraz uzupełnione, oficjalne i ostateczne wersje polimorfowania kogoś oraz polimorfowania siebie (reguły dotyczące tych dwóch zaklęć są nadrzędne względem podanych w Podręczniku Gracza).

ROZDZIAŁ I: WIEDZA TAJEMNA

Talent to dar. Trening czyni mistrza.

– Mialec

Jak najlepiej wykorzystać magiczne talenty postaci? Czy powinieneś rozważyć pozyskanie potężniejszego chowańca? Jak zaprojektować siedzibę? W tym rozdziale zajmiemy się tymi i podobnymi kwestiami dotyczącymi zarówno czarodzieja jak i zaklinacza.

STWORZENIE POSTACI SKUTECZNIE POSŁUGUJĄCEJ SIĘ MAGIA

Zawarte w tej części książki sugestie pomogą ci stworzyć możliwie najpotężniejszego zaklinacza czy czarodzieja. Oparcie je na doświadczeniu autorów, niemniej – jak wszelkie porady – są subiektywne. Mimo to stanowią doskonały fundament, dzięki któremu będziesz mógł wykreować idealnego bohatera odpowiadającego wszystkim twoim potrzebom.

Podstawy

Oto kilka spostrzeżeń dotyczących podejmowanych wcześniej decyzji, które później mogą mieć istotne znaczenie.

Wartość atrybutów

Typowy bohater na 1. poziomie rozpoczyna grę z atrybutami o następującej wartości: 15, 14, 13, 12, 10 i 8. Pierwszy odruch nakazuje przyporządkować najwyższą liczbę cesze, która decyduje o magicznej mocy (Intelekt w przypadku czarodzieja, Charyzma u zaklinacza). Jest to niewątpliwie decyzja słuszna i to z kilku powodów. Po pierwsze, rozpoczynasz grę z najwyższym możliwym ST rzutów obronnych na twoje zaklęcia. Po drugie, otrzymujesz premie czary. Po trzecie wreszcie, wolno ci rzucić zaklęcia wyższych poziomów. Ponadto wysoki Intelekt zapewnia więcej punktów umiejętności.

Trzeba jednak zauważyć, iż nie jest to jedyna opcja. Najwyższą wartość możesz również przyporządkować temu atrybutowi, który pozwoli ci przeżyć na tyle długo, byś mógł rzucić potężne zaklęcia. Problem polega na tym, iż należy umiejętnie zrównoważyć długoterminowe plany i krótkoterminową kwestię przetrwania. Kompromis, który wydaje się nam sensowny, to przyporządkowanie drugiej co do wielkości liczby cesze odpowiadającej za zdolności magiczne, najwyższej zaś – innemu atrybutowi. Istnieje bowiem możliwość, że zwiększysz Intelekt czy Charyzmę awansując na 4. poziom (i co każde cztery poziomy). Jeśli jednak jesteś zdecydowany postawić na długoterminowe plany, najlepiej przyporządkuj drugą co do wielkości liczbę cesze, która pomoże ci przetrwać.

Właśnie – jaka to cecha? Budowa to oczywisty i słuszny wybór, gdyż jednocześnie zwiększa punkty wytrzymałości i rzut obronny na Wytrwałość, który nie zalicza się do najwyższych (czarodziej i zaklinacz otrzymują najwyższą premię do rzutu obronnego na Wolę). Koniec końców, twojemu bohaterowi na początku brakuje przede wszystkim punktów wytrzymałości, prawda?

Zręczność wydaje się być równie rozsądnym wyborem jak Budowa, choć wymaga odrobinę więcej wiary. W ten sposób możesz zwiększyć rzut obronny na Refleks (również nie najwyższy), dzięki czemu unikniesz większej liczby czarów i obrażeń powodowanych przez pułapki, a przy okazji zwiększysz swoją Klasę Pancerza. Odnosząc mniej ran, możesz natomiast pozwolić sobie na pewien luksus, czyli mniej punktów wytrzymałości. Ponadto wysoka Zręczność zwiększa skuteczność ataków dystansowych, które wykonujesz, rzucając pewne zaklęcia. Jeśli dysponujesz dużą ilością czarów, które wymagają testów ataków dystansowych, wysoka Zręczność bardzo ci się przyda.

Dobór chowańca

Chowańce zapewniają swojemu panu różne zdolności, poświęć im więc nieco czasu i dobrze pomyśl, w jaki sposób najlepiej je wykorzystać. Trudno nie zauważyć, iż latający chowaniec – kruk czy sowa – to opcja niezwykle kusząca, zwłaszcza że możesz dzięki niemu korzystać z czarów dorykowych. Nie odrzucaj jednak od razu zwykłej ropuchy, która zapewnia modyfikator +2 do wartości twojej Budowy, co nie tylko pozytywnie wpłynie na słaby rzut obronny na Wytrwałość, ale również obdarzy cię niezwykle istotnymi dodatkowymi punktami wytrzymałości na każdym poziomie – a te kilka punktów może zadecydować o życiu lub śmierci. Patrząc na wszystko z perspektywy poszukiwacza przygód, łatwo dostrzec, że ropucha daje znaczne (jeżeli nie największe) korzyści. I podobnie, dobrze jest wybrać szczura lub łasicę, które zapewnią ci modyfikator +2 do słabych rzutów obronnych (odpowiednio: na Wytrwałość i Refleks).

Wypożyczenie

Rzucająca czary postać wcale nie jest bezradna, kiedy już wykorzysta wszystkie zaklęcia, jakimi dysponuje. Jeśli niechętnie posługujesz się bronią do walki wręcz, zawsze możesz sięgnąć po oręż dystansowy. Jeżeli twój czarownik jest elfem, posiada wrodzoną biegłość posługiwania się łukami i ma niezłą Zręczność, powinieneś więc rozważyć zakup długiego łuku. Nawet zwykła kusza może spowodować znaczne obrażenia, choć pewnie zniechęci cię fakt, iż trzeba poświęcić czas na jej ładowanie.

Kiedy odłożysz już nieco pieniędzy, zainwestuj w „granaty”, czyli kilka butelek kwasu, alchemicznego ognia czy święconej wody – wszystkie doskonale nadają się do przeprowadzenia ataku dystansowego. Oczywiście, dotyczy to osób, które posiadają wysoką wartość Zręczności i dzięki temu będą stosunkowo często trafiać do celu. Poza tym, życie mogą ocalić ci inne narzędzia eliminowania lub spowalniania pogoni, takie jak kamienie grzmotów, błyskacze (patrz: Rozdział 4: Narzędzia) czy worki płaczące nogi – oczywiście dopiero, gdy wykorzystasz już swój magiczny arsenał.

Nieodzownym przedmiotem jest także kosz dla chowańca (patrz: Rozdział 4: Narzędzia), w którym możesz przechowywać swego cennego towarzysza.

Wybór atutów

Wszystkie atuty są ważne, każdy ma jakieś zastosowanie, a uzyskanie atutu jest równie istotne jak jego wybór. Zła decyzja może ci bowiem poważnie przeszkadzać w karierze.

Najpierw najważniejsze

Czarodziej otrzymuje za darmo Zapisanie zwoju, zawsze może więc przygotować magiczne pergaminy – jeśli tylko ma na to czas, pieniądze i potrzebne materiały. Zwoje z zaklęciami niskich poziomów są stosunkowo tanie i stanowią doskona-

Je zaplecze, ponieważ dzięki nim możesz rzucić dziennie więcej czarów, niż zezwala na to poziom twojej postaci. Zaklinacz natomiast nie otrzymuje na początku gry żadnego darmowego atutu, dziennie może jednak rzucać wiele czarów, toteż lepiej nie wyposażać go w Zapisanie zwoju. Bardzo przydadzą mu się atuty zwiększające magiczną efektywność – na przykład Zogniskowanie czaru.

Dodatkowe atuty najlepiej spożytkować tak, by wzmacniały zaklęcia. Temu właśnie służą atuty metamagiczne, lecz większość z nich tak znacznie podnosi poziom czarów, że praktycznie nie sposób ich wykorzystać na początku rozgrywki. Dlatego też najpierw sięgnij po atuty ogólne.

Doskonałym atutem dla czarodzieja i zaklinacza jest Zogniskowanie czaru, które zwiększa ST rzutu obronnego na zaklęcia z określonej szkoły, oraz otwiera drogę do Wzmocnionego zogniskowania czaru (patrz: Rozdział 2: Atuty). Im wyższa ST rzutu obronnego, tym większa szansa, że twoje zaklęcia zadziałają na przeciwników. Zogniskowanie czaru jest znacznie bardziej użyteczne niż Przenikanie czaru, które przydaje się wyłącznie w walce z istotami posiadającymi odporność na czary. Dlatego też lepiej sięgnij najpierw po pierwszy z wymienionych atutów, zwłaszcza jeśli twój czarodziej jest specjalistą. Przenikanie czaru zostaw sobie na potem – prędzej czy później staniesz twarzą w twarz z wrogiem obdarzonym odpornością na czary, a wtedy przyda ci się każde wsparcie.

Istnieje jednak możliwość, iż korzystasz z zaklęć, które wymagają udanego testu ataku dotykowego na dystans. W tym przypadku ST rzutu obronnego jest mniej ważna niż trafienie, toteż najbardziej przyda ci się wysoka Zręczność oraz Bezpośredni strzał lub Precyzyjny strzał. Ponieważ tego rodzaju zaklęcia działają podobnie jak broń dystansowa, oba wspomniane atuty mają na nie wpływ (patrz: Zaklęcia działające podobnie do oręża w Rozdziale 5: Czary). Co ciekawe, owe atuty przydadzą ci się również, gdy będziesz używał łuku lub kuszy.

Następny krok

Kiedy pokonasz już kilka poziomów, nadejdzie czas na wybór kolejnego atutu ogólnego. Chyba każdej postaci, a zwłaszcza czarodziejowi, trudno nie pokusić się o wybór Warzenia eliksirów. Umiejętność kreowania przedmiotów magicznych, które każdy może wykorzystać (i które, niestety, przy okazji ulegają zużyciu), za połowę ceny rynkowej naprawdę warta jest zachodu (podobnie rzecz się ma ze wszystkimi atutami tworzenia przedmiotów). Równie przydatne może okazać się Stworzenie różdżki, dostępne od 5. poziomu (wtedy czarodziej otrzymuje pierwszy dodatkowy atut). Dla czarodzieja jest to niezwykle istotny atut, choć powinien go wziąć pod rozwagę również zaklinacz. W wielu przypadkach samodzielnie stworzona różdżka okazuje się ostatnią deską ratunku, gdy skończą się zaklęcia.

Czarodziej

Wielką zaletą klasy czarodzieja są przysługujące mu dodatkowe atuty (metamagiczne, tworzenia przedmiotów, Mistrzostwo w czarach). Metamagiczne atuty to twój najlepszy przyjaciel, wybieraj je jednak ostrożnie, szczególnie na początku. Pierwszy nie powinien podnieść zaklęcia o więcej niż jeden czy dwa poziomy – dzięki temu będziesz mógł go wykorzystać od razu, rzucając niskopoziomowe czary.

Kiedy jednak awansujesz na wyższe poziomy, z powodzeniem możesz sięgnąć po ciekawsze atuty w rodzaju Przyspieszenia czaru czy Maksymalizację czaru. Który z nich jest lepszy? Maksymalizacja czaru powoduje wzrost komórki tylko o trzy poziomy – możesz więc mieć na podorędziu całą ster-

tę niezwykle przydatnych zmaksymalizowanych magicznych pocisków. Z kolei Przyspieszenie czaru przydaje się jako as w rękawie – przyspieszona pajęcza wspinaczka z pewnością ułatwi ci ucieczkę z „niezręcznej” sytuacji, na wyższych poziomach natomiast nieocenione przysługi oddadzą ci zapewne przyspieszone wymiarowe drzwi czy przyspieszony lot.

Zaklinacz

W przypadku zaklinacza najstosowniejsze są atuty ogólne. Ponieważ może on te same zaklęcia rzucać raz po raz, niewątpliwie najlepiej wybrać dla niego Zogniskowanie czaru. Jeśli odpowiada ci taka filozofia gry, sięgnij po wspomniany atut, oczywiście decydując się na inną szkołę. Potem dodaj do niego Wzmocnione zogniskowanie czaru w jednej lub większej liczbie szkół oraz Przenikanie czaru, a także atuty wpływające na ataki dotykowe na dystans przy użyciu zaklęć i broni. Prym pośród tych ostatnich wiedzie Specjalizacja w czarze (patrz: Rozdział 2: Atuty), która w połączeniu z Bezpośrednim strzałem pozwoli ci za pomocą zaklęć wymagających ataku dotykowego na dystans zadawać o +3 obrażenia więcej.

Zaklinacz musi dobrać metamagiczne atuty bardzo ostrożnie i uważnie, gdyż kiedy z nich korzysta, rzucenie czaru staje się akcją całorundową (patrz: Czas rzucania w rozdziale 5: Czary). To z kolei oznacza, że w danej rundzie nie będzie mógł się poruszyć, co w walce może być bardzo ryzykowne. Wybór Przyspieszenia czaru jest oczywisty. Przydaje się również Maksymalizacja czaru, choć atut ten zaczyna być efektywny dopiero na 8. poziomie (dopiero na tym poziomie masz szansę uzyskać pierwszą komórkę na zaklęcie 4. poziomu). Warto zauważyć, że zaklinacz dysponuje ograniczoną liczbą czarów, dlatego też należy wykorzystać atuty metamagiczne do zwiększenia ich tak pożądanej wszechstronności i elastyczności – szczególnie gdy chodzi o zaklęcia ofensywne. Na przykład, na 8. poziomie jesteś w stanie rzucić czar 4. poziomu co najmniej trzy razy dziennie, choć znasz tylko jedno zaklęcie. Decydując się na niezwykle przydatne polimorfowanie siebie, wymiarowe drzwi czy zwiększoną niewidzialność, rezygnujesz z potężnych czarów ofensywnych, jak choćby burzy lodowej. Wynagrodzą ci to jednak zmaksymalizowany magiczny pocisk, wzmocniona kwasowa strzala Melfa, tudzież poszerzona bądź podniesiona kula ognista lub błyskawica.

Dobór czarów

To czary decydują o tym, kim jest mag.

Istnieje bardzo wiele niezwykle różnych zaklęć wtajemniczeń, dzięki którym możesz odgrywać w drużynie różne role. Towarzysze liczą przede wszystkim na twoją siłę ogniową oraz – od czasu do czasu – iż rozwiążesz ich problemy za pomocą magii. Przez większość podróży będziesz jedynym członkiem drużyny, który zdołałby zranić lub zniszczyć kilku przeciwników naraz (nie tracąc przy okazji, jak kapłan, potężnych czarów leczących), a po drodze napotkacie wiele sytuacji, w których przyda się odpowiedni czar. Często zaklęcie zadecyduje o porażce lub zwycięstwie.

Zaklęcia niskiego poziomu

Niemal wszyscy zaklinacze i czarodzieje wybierają magiczny pocisk, choć niektórzy nie ulegają temu stereotypowi. Dlaczego miałoby być inaczej? W końcu jest to ofensywne zaklęcie 1. poziomu, które nie wymaga testu ataku, a w dodatku nie pozwala przeciwnikowi na rzut obronny. Zaklinacz, który ma dostęp do ograniczonej liczby czarów, dobrze zrobi, decydując się na magiczny pocisk.

Kolejne istotne zaklęcie – szczególnie w przypadku czarodzieja – to zbroja maga. Zaklinacz może poczekać z wyborem te-

go czarzu, gdyż wielokrotne rzucenie go niewiele mu daje. Jeżeli jednak drużynie towarzyszy mnich, możesz liczyć na specjalne względy, jeśli przed każdą przygodą rzucisz na niego zbroję maga, która zapewni mu premię kumulującą się z jego KP.

Możliwość uzyskania większej liczby czarów 1. poziomu zachęca, by bliżej przyjrzeć się czarom, które pozwalają rozstrzygnąć spotkanie bez rozlewu krwi. Wymienić tu należy *zauroczenie osoby* (zaciekle wróg staje się przyjacielem – przynajmniej na jakiś czas) i *zmianę siebie* (podręczny zestaw do przebierania się). *Uśpienie* to z kolei spektakularny sposób na wyłączenie z gry dużej grupy słabych przeciwników. Wobec niezbyt potężnych istot *deszcz kolorów* przynosi właściwie ten sam efekt, działa jednak również na stworzenia, na które *uśpienie* nie wpływa.

Kiedy tylko twój mag uzyska dostęp do czarów 2. poziomu, wybierz jeden lub dwa spośród tych, które zwiększają atrybuty. Wszak od ich wartości zależy między innymi to, ile obrażeń zdołasz przetrwać i ile potrafiś ich zadać. *Kocia gracia* i *wytrzymałość* wesprą każdą postać, toteż zaklinacz powinien jeden z tych czarów wybrać możliwie jak najszybciej, pamiętając o ograniczonej liczbie dostępnych dla siebie zaklęć. Postaciom rzucającym czary mniej przydaje się *Bycza siła*, jeżeli jednak zwiększysz w ten sposób Siłę nastawionych na walkę członków drużyny, w starciu wręcz sam zyskasz lepszą ochronę.

Zarówno czarodziejowi jak i zaklinaczowi nieocenione usługi odda za to inny czar 2. poziomu – *niewidzialność*, przydatna zwłaszcza gdy w drużynie jest łotrzyk. Wiele zyskuje również czarodziej, który szybko sięgnie po *dostrzeganie niewidzialnego*, jednak mniej wszechstronny zaklinacz powinien zostawić je sobie na później. Potem, gdy będziesz już miał dostęp do większej liczby czarów 2. poziomu, pomyśl o *lewitacji* i *hipnotycznym wzorze* (który przydaje się, gdy trzeba wyłączyć przeciwników z walki lub rozproszyć uwagę potencjalnych wrogów bez wyrządzania im krzywdy).

Żadna postać rzucająca czary nie poradzi sobie bez *rozproszenia magii* – niewątpliwie powinien być to jeden z twoich pierwszych czarów 3. poziomu. Zaklinacz może najpierw wybrać *błyskawicę*, *kulę ognistą* lub *lot*, ale wspomniany czar winien być następny w kolejce. *Rozproszenie magii* ma szeroki wachlarz zastosowań. Dzięki niemu możesz utrzcę nosa przeciwnikom, którzy w walce korzystają z zaklęć, negując wzmocnienia ich atrybutów czy niszcząc magiczne ochrony, a nawet pozbawić ich antymagii (jeśli uda ci się rzut). Inne ciekawe czary 3. poziomu – tym razem takie, które ułatwiają rozwiązywanie różnych problemów – to *sugestia*, *kula niewidzialności* i *języki*. Możesz również zastanowić się na tym, czy nie warto byłoby sięgnąć po zaklęcia wzmacniające drużynę, takie jak choćby niesamowite *przyspieszenie*.

Zaklęcia wysokiego poziomu

Kiedy już ustaliś repertuar zaklęć 1., 2. i 3. poziomu, stanie się jasne, jaką postać odgrywasz. Trzymaj się idei, która ci przyświeca, i zgodnie z nią dobieraj czary wyższych poziomów. Oczywiście zawsze możesz zmienić nieco obszar swoich zainteresowań.

Czarodziej

Jeśli jesteś czarodziejem, który zwykł miażdżyć adwersarzy zaklęciami ofensywnymi, nie możesz narzekać na ograniczony wybór. Czary *burza lodowa*, *ściana ognia*, *zabójcza chmura*, *stożek zimna*, *kwaśna mgła*, *łańcuch błyskawic*, *kula ognista* z opóźnionym zapłonem, *pryzmatyczny deszcz*, *ohydne usychanie*, *zapalająca chmura* czy *rój meteorów* (najpotężniejsze, najbardziej spektakularne zaklęcie w grze) pozwolą ci zadawać ogromne obrażenia.



Możesz również rozważyć alternatywne sposoby atakowania przeciwników. Czasami lepiej szybko pokonać jednego potężnego przeciwnika, niż jednocześnie zranić kilku. *Polimorfowanie kogoś*, *widmowy zabójca*, *odesłanie*, *dezintegracja*, *różne słowa mocy* – to czary przeznaczone do eliminowania pojedynczych wrogów.

Podstawowe bojowe zaklęcia niskich poziomów (*magiczny pocisk*, *kula ognista*, *błyskawica*) dalej będą ci dobrze służyć. Rzucające czary postaci, które interesuje nie tylko walka, mogą jednak sięgnąć również po zaklęcia zapewniające im większą elastyczność. Dzięki nim zdołają dokonać czynów, na jakie nie zdobyłyby się żaden inny bohater. Przydatne w tej sytuacji zaklęcia to: *polimorfowanie siebie*, *wymiarowe drzwi*, *przeście w ścianie*, *magiczny ślój*, *fazowe drzwi*, *różnorodne dłonie Bigby'ego* oraz dwa najpotężniejsze czary w grze, które można wykorzystać na wiele sposobów – *ograniczone życzenie* i *życzenie*.

Postacie, które poszukiwanie przygód traktują bardziej subtelnie lub przedkładają obronę nad atak, wśród zaklęć wysokiego poziomu także znajdą coś dla siebie. Doskonałą, wszechstronną osłonę zapewni im *kamienna skóra*, zwłaszcza jeśli połączą ją z *tarczą* i kilkoma służącymi defensywie przedmiotami. *Ściana mocy* to z kolei najlepszy sposób fizycznej ochrony, przed magią natomiast równie skutecznie broni *pole antymagii*. Nie przecocz też *ewentualności*, *zawrócenia czar* czy *znieczulenia umysłu*.

Jeżeli lubisz finezję i starasz się zawsze znaleźć jakies sprytnie rozwiązanie, pomyśl o następujących zaklęciach: *zauroczenie potwora*, *wstrzymanie potwora*, *dominacja nad osobą*, *wstręt* i *dominacja nad potworem*. Istnieją jeszcze czary służące

do zbierania informacji, o których również powinieneś pamiętać – *wróżenie, tajemne oko, analiza dweomeru, wiedza o legendach, większe wróżenie oraz wizja* pomogą ci przygotować się do nadchodzących wydarzeń.

Zaklinacz

W przypadku zaklinacza dobór czarów ma znacznie większe znaczenie. W tej klasie nie ma miejsca na kaprysy czy dziwaczne wymysły. Każdy czar, którego nauczy się zaklinacz, oznacza zarazem rezygnację z innych. Raz dokonany wybór wpływa – dobrze lub źle – na całą karierę, gdyż nie można go już zmienić. Dlatego też przemyśl dokładnie każdą decyzję i nie obawiaj się, że marnujesz w ten sposób czas.

O potędze zaklinacza decyduje fakt, iż może on rzucić ten sam czar raz po raz. Cała sztuka polega na tym, by mieć pod ręką odpowiednie zaklęcie. Tutaj decydują umiejętności zaklinacza.

Odpowiada ci pozycja pomocnika? Jeśli tak, weź pod uwagę zaklęcia, dzięki którym przemieszczać się może cała drużyna – na przykład *pajęczary wspinaczkę, lewitację, lot, wymiarowe drzwi i teleportację*. Takie czary przydadzą się wszystkim bohaterom graczy, co jednak nie oznacza, że będą cię satysfakcjonować. Strzelająca z palców *błyskawica* silniej działa na wyobraźnię niż latanie tam i z powrotem, choć to ostatnie da się przecież wykorzystać w wielu sytuacjach. Jeśli chcesz, twój zaklinacz może przypominać ruchomą platformą artyleryjską. Nikt nie broni ci również najpierw sięgnąć po czary ofensywne, a dopiero potem po wspierające.

Awansując na kolejne poziomy i kompletując podstawowy zestaw czarów, wybieraj te zaklęcia, które zapewnią ci największą elastyczność. Pamiętaj, że każdy czar musisz wykorzystywać do maksimum, ponieważ dysponujesz ich dość ograniczoną liczbą. Zwróć więc uwagę – na przykład – na zaklęcia ze szkoły iluzji, które pozwolą ci stworzyć wszystko, co sobie zażyczysz (dotyczy to przede wszystkim czarów z określnikiem „cień”). Zarówno w obronie jak i w ataku przydadzą się również wszelkiego rodzaju *ściany*. W walce dobrze jest sięgnąć po *wezwanie potwora*, pamiętaj jednak, że jeśli posiadasz również *języki* lub po prostu znasz odpowiednią mowę, przyzwana istota może wykonać dla ciebie wiele innych zadań – począwszy od wywarzania drzwi, a skończywszy na uruchamianiu pułapek. Radzimy też przy pierwszej okazji wybrać *polimorfowanie siebie*, które zwiększa mobilność, zdolności obronne, a także potencjał ofensywny postaci (zależnie od wybranego kształtu).

Wstrzegaj się kolekcjonowania czarów, które należą do jednej grupy. Czarodziej może sobie pozwolić, na przykład, na wszystkie *wezwania potwora* – ty już nie. Jeżeli poziom tych zaklęć niewiele od siebie odbiegają (choćby *wezwanie potwora I* oraz *wezwanie potwora II*), ich siła również nie jest zbyt różnicowana. Dlatego też decydując się na więcej niż jeden taki czar, postaraj się, by znacznie różniły się one potencjałem. Z tego samego powodu nie potrzebujesz równocześnie *zmiany siebie* i *przekształcenia siebie*. Awansując na wyższe poziomy, staraj się dokonywać wyboru między zaklęciami o podobnych mocach, takimi jak choćby: *sugestia* i *zauroczenie potwora*, *wymiarowe drzwi* i *teleportacja*, *wstrzymanie osoby* i *wstrzymanie potwora*, *masowa sugestia* i *masowy urok*. Zawsze sprawdzaj, co oferuje ci kolejny poziom, i decyduj, jakiej zdolności potrzebujesz natychmiast, a na jaką możesz jeszcze poczekać.

Wybór magicznych przedmiotów

Nie bój się używać magicznych przedmiotów. Gromadzenie ich i oszczędzanie nie ma sensu, skoro w każdej chwili możesz zginąć. Tworząc lub kupując jednorazowe bądź trwałe

przedmioty – a więc eliksiry, zwoje i różdżki – zwiększasz efektywność swojej postaci oraz całej drużyny.

Jeśli już zdecydowałeś się na któryś z atutów tworzenia przedmiotów, wykorzystuj go. Tworzenie zwojów na 1. i 2. poziomie, eliksirów na 3. i 4. oraz – co najcenniejsze – różdżek na 5. sprawi, że cała drużyna będzie miała większe szanse na przeżycie, a poza tym oszczędzi sporo gotówki. Po co wydawać duże sumy pieniędzy, skoro odpowiedni atut pozwala osiągnąć to samo za połowę ceny? Na przykład, typowa postać 5. poziomu powinna posiadać przedmioty i gotówkę wartą w sumie około 9000 sz. Stworzenie różdżki z czarem 3. poziomu kosztuje 5625 sz – połowę tego, ile trzeba by za nią zapłacić w razie zakupu. A to oznacza, że zaoszczędzisz gotówkę na inne potrzebne ci przedmioty.

Rozważ zakupienie lub stworzenie zwojów *przyspieszenia, niewidzialności* i *kamiennej skóry*. Te trzy czary – w połączeniu z innymi wybranymi przez siebie zaklęciami – zamienią twój bohatera w ruchomą twierdzę (oczywiście, przeciwnicy zapewne zastosują podobną sztuczkę, zawsze miej więc pod ręką *rozproszenie magii* – na zwoju, w różdżce czy przygotowane w inny sposób). Zwoje – zwłaszcza jeśli potrafisz je tworzyć – przydają się przede wszystkim w przypadku rzadko używanych czarów, na które szkoda marnować komórki, ale które czasem są wprost niezbędne. Warto tu wymienić *dłoń maga*, *dryfujący dysk Tensera*, *kamień w ciało*, *kołatkę*, *magiczną broń*, *ścianę mocy*, *sztuczkę z liną*, *tajemny zamek*, *usunięcie klątwy*, *widmowego rumaka*, *widzenie w ciemnościach*, *większą magiczną broń*, *większe rozproszenie*, *wymiarową kotwicę* czy *zlokalizowanie przedmiotu*.

Jeśli możesz pozwolić sobie na stworzenie różdżki, rozważ wybór *kwasowej strzały Melfa* – najlepszej, jeśli potrzebujesz czaru ofensywnego. Bardzo prawdopodobne, że towarzysze z drużyny pożyczą ci pieniądze, byś stworzył różdżkę z *wytrzymałością*, *byczą siłą* czy *kocią gracją* – oczywiście po to, by potem rzucać na nich te czary. Nie trzeba ci chyba przypominać, że im większy potencjał bojowy ma cała grupa, tym większe są twoje szanse przeżycia.

Istnieje też inny rodzaj przedmiotów, które mogą uratować ci życie i które warto zawsze mieć przy sobie. Chodzi oczywiście o eliksiry lecznicze – tych nigdy dosyć. Zastanów się również, czy nie przydałby ci się *eliksir wytrzymałości*. Nie wahaj się go używać, nawet gdyby miało się okazać, że poszedł na marne. Dodatkowe punkty wytrzymałości zawsze są cennym nabytkiem. Inne przydatne i niezbyt kosztowne przedmioty to: *buty szybkości*, *brosza osłony*, *rękawiczki zręczności*, *różnorodne kamienie Ioun* czy *wisiorek odporności na trucizny*.

Zdobywając doświadczenie i fundusze, będziesz mógł pozwolić sobie na pewne trwałe przedmioty, które również są niezbędne. Wśród nich powinien znaleźć się podstawowy sprzęt ochronny, a więc *karwasze pancerza*, *piersień ochrony*, *amulet naturalnego pancerza* czy *wreszcie płaszcz odporności*. Zawsze wybieraj najpotężniejszy przedmiot, na który cię stać, postaraj się jednak najpierw skompletować cały zestaw, złożony nawet z mniej potężnych przedmiotów (pamiętaj, że ich moce zwykle się kumulują). Nie tylko jest to rozwiązanie tańsze, ale i bardziej bezpieczne niż pokładanie nadziei wyłącznie w jednym, choć potężnym, przedmiocie. W ten sposób utrata jednej rzeczy nie zmniejszy znacznie obrony, o jaką się postarałeś.

Zwiększanie możliwości specjalistów

Oto sprytny sposób, dzięki któremu można obejść nakładane na specjalistę ograniczenia w używaniu magicznych przedmiotów. Powinieneś wziąć przynajmniej poziom w klasie zaklinacza, który ma dostęp do wszystkich szkół magii. Nie będziesz mógł rzucać zaklęć ze szkoły (lub szkół), która jest dla ciebie zakazana, ale uzyskasz prawo używania przedmiotów ukończenia czy uruchomienia czaru (oczywiście jako zaklinacz i jeśli będzie to magia wtajemniczeń).

Niewątpliwie takie rozwiązanie pociąga za sobą pewne koszty. Każdy uzyskany poziom zaklinacza oznacza poziom czarodzieja mniej, a to z kolei powoduje, iż dostęp do potężnych czarów uzyskujesz nieco później.

Kiedy już zapewnisz sobie należyłą ochronę, możliwe szybko wzmocnij swoją zdolność czarowania – za pomocą obręczy intelektu czy płaszcza charyzmy (w tym przypadku musisz zamienić płaszcz odporności na kamizelkę odporności, gdyż możesz nosić tylko jeden płaszcz). W ten sposób zwiększysz nie tylko liczbę zaklęć, ale też ST związanego z nimi rzutu obronnego. Nie przepuść również okazji na zdobycie innych przedmiotów, które wpłyną na twoje zdolności rzucania czarów – choćby pierścienia czarodziejstwa czy perły mocy.

Na wyższych poziomach możesz pozwolić sobie na kosztowniejsze przedmioty, ale ponieważ wolno ci korzystać jedynie z ich ograniczonej ilości, koncentruj się na takich, które nie dublują zdolności, jakie zapewniają ci już czary. Jeśli stać cię na laskę, możesz zyskać dostęp do przydatnych zaklęć wielokrotnego użytku, często potężniejszych od tych zawartych w różdżce. *Laska płomieni* czy *laska mrozu* znacznie zwiększy twoją zdolność ataku, zwłaszcza jeśli zdobędziesz je obie. Z kolei *laski ziemi* i *skaly* zwiększą twoją mobilność, a *laska uroków* pozwoli ci bez hałasu wyeliminować przeciwników. Pamiętaj, by trzymać oczekiwania na wodzy: *laska przemieszczania* i *laska potęgi* to potężne oraz wszechstronne przedmioty, ale niezwykle kosztowne – nie spodziewaj się, że przypadkowo natkniesz się na takie cudenka.

Oczy zauraczania, nieszczęścia czy petyfikacji pozwalają wykonywać ataki wzrokowe i mogą okazać się niezwykle skuteczne w starciach z kilkoma przeciwnikami, którzy za bardzo się do ciebie zbliżą. Jeśli posiadane czary zapewniają ci dużą siłę ofensywną, skorzystasz wybierając przedmioty defensywne lub funkcjonalne, takie jak choćby *szaty kameleona*, *szaty wielu barw*, *oczy orła* czy *okulary widzenia szczegółów*.

Jeżeli nie posiadasz wielu zaklęć ze szkoły wieszczenia, informacje pomoże ci zebrać *kryształowa kula* (wypada jednak, byś miał wysoką wartość Wróżenia). Przydać ci się może również *hełm telepatii* czy *medalion wykrywania myśli*, choć by ich używać, będziesz musiał zdjąć *amulet naturalnego panterza*.

Różnorodne posążki cudownej mocy zapewnią ci transport, walecznych sprzymierzeńców lub oba naraz. Jeśli jednak zależy ci wyłącznie na szybkim przemieszczaniu się, nic nie dorówna *latającemu dywanowi* czy *latającej miotle*.

Tylko dla czarodziejów: specjalizacja w szkole

Specjalizacja umożliwia czarodziejowi przygotowanie dziennie jednego zaklęcia (z wybranej szkoły) więcej na poziomie. Ponadto otrzymuje on modyfikator +2 do testów Czarostwa dotyczących zaklęć ze szkoły specjalizacji, co przydaje się zwłaszcza podczas nauki nowych czarów (patrz: Dodawanie czarów do księgi czarodzieja w *Podręczniku Gracza*, strona 155). Liczba posiadanych zaklęć decyduje oczywiście o potędze czarodzieja. Testy Czarostwa mają również znaczenie, gdy postać używa *wykrycia magii* do rozpoznawania magicznej aury, próbuje kontrczarować lub czyta po raz pierwszy zapisane na zwoju zaklęcie.

Nie należy jednak zapominać o kosztach specjalizacji. Chcąc opanować wybraną szkołę, musisz zrezygnować ze wszystkich zaklęć z przynajmniej jednej innej szkoły. Nie możesz ich zapisywać w swojej księdze, przygotowywać dla kogoś, a nawet rzucać z magicznych przedmiotów ukończenia (zwoje) i uruchomienia (różdżki oraz laski) czaru. Ponadto otrzymujesz karę -5 do testów Czarostwa, gdy masz do czynienia z zaklęciami należącymi do zakazanej szkoły.

Pamiętaj, że o specjalizacji musisz zdecydować w chwili tworzenia postaci, zanim rozpoczniesz grę, i nie wolno ci już

zmienić decyzji. Nawet wieloklasowość nie pozwala na posiadanie więcej niż jednej specjalizacji. Bez względu na wybraną specjalizację, zawsze pozostajesz czarodziejem. Nie możesz więc, na przykład, stać się wywoływaczem 3. poziomu/iluzjonistą 1. poziomu.

Jeżeli zdecydujesz się na specjalizację, przy pierwszej możliwej okazji powinieneś wybrać atut Zogniskowanie czaru w danej szkole. Ponieważ najprawdopodobniej często będziesz rzucał zaklęcia z tej szkoły, postaraj się, by ST obrony na nie była możliwie najwyższa.

Za i przeciw szkołom

Teraz kilka słów o tym, jak wybór szkoły specjalizacji wpływa na twoją postać (patrz: Szkoła specjalizacji w *Podręczniku Gracza*, strona 32).

Iluzja

Zaklęcia zaliczane do tej szkoły są bardzo różnorodne i wszechstronne – można za ich sprawą ranić (lub zabijać), ukrywać, oszukiwać, a nawet tworzyć. Wada iluzji polega jednak na tym, że tego rodzaju czary – podobnie jak te ze szkoły zaklania – nie sprawdzają się w przypadku beznamiętnych przeciwników. Ponadto wiele zaklęć iluzyjnych nie rani i nie przeszkadza w sposób bezpośredni. Musisz więc być na tyle sprytny, by oszukać przeciwników.

Chcąc specjalizować się w tej szkole, musisz zrezygnować z: (1) odpychania, przyzywania, transmutacji, wywoływania lub zaklania bądź (2) wieszczenia oraz nekromancji.

Wieszczenie – umożliwiające zdobywanie informacji – jest antytezą iluzji, naturalne więc wydaje się odrzucenie tej szkoły. Ponieważ jednak iluzje nie najlepiej radzą sobie z nieumarłymi, być może zechcesz zachować czary nekromancji. Wolno ci to zrobić, pamiętaj jednak, że decydując się na ten krok, musisz zachować również wieszczenie. Warto też zauważyć, że rezygnując z wglądu w różne kwestie, jakie zapewniają czary wieszczenia, stajesz się łatwą ofiarą dla innych iluzjonistów – a to będzie ci o najmniej krępujące. Lepiej więc zrezygnuj z przyzywania, wywoływania, transmutacji lub zaklania. To, z której z tych szkół zrezygnować, zależy od twojego charakteru i podejścia do magii. Przyzywanie i wywoływanie powołują do istnienia rzeczywiste (i zabójcze) efekty, przez co stoją w sprzeczności z subtelną iluzją. Niemniej jednak wymienne stosowanie zaklęć z tego rodzaju przynosi ciekawe rezultaty. Niektórzy iluzjoniści uznają, że najmniej odpowiada im zaklania, jako że już dysponują czarami, które powodują zakłopotanie i wprowadzają zamęt w głowach przeciwników. Inni uważają natomiast, iż te dwie szkoły znakomicie się uzupełniają. Jeżeli twój iluzjonista to krzykliwa, ekstrawagancka postać – lepiej zrezygnuj z zaklania. Jeśli natomiast preferujesz subtelniejsze metody działania, odrzuć przyzywanie lub wywoływanie.

Nekromancja

Kiedy trzeba szybko pokonać dużą liczbę przeciwników, czary zaliczane do tej szkoły nie olśniewają rezultatem. Ich niszcząca siła objawia się natomiast w starciu z niewielką liczbą żywych wrogów. Nekromancja to specjalizacja odpowiednia dla osób, które lubią wcielać się w postaci wywołujące u przeciwnika gęsią skórę.

Chcąc specjalizować się w tej szkole, musisz zrezygnować z dowolnej innej. Koszty wyboru nekromancji są więc równie niewielkie jak w przypadku wieszczenia. Najlepiej zrezygnować ze wspomnianego wieszczenia, iluzji lub zaklania. Jeśli spodziewasz się częstych starć z nieumarłymi, odrzuć którąś z dwóch ostatnich szkół.

Odpychanie

Jeśli cenisz sobie skuteczną ochronę, wybierz odpychanie. W szkole tej znajdziesz również kilka potężnych zaklęć ofensywnych, te jednak mają pewne istotne ograniczenia. Dobrym przykładem jest niezwykle skuteczne *wygnanie* – straszliwa broń w rękach łowcy demonów.

Chcąc specjalizować się w tej szkole, musisz zrezygnować z: (1) iluzji, przyzywania, transmutacji, wywoływania lub zaklęcia bądź (2) nekromancji oraz wieszczenia.

Szczególnie kuszące wydaje się odrzucenie wieszczenia i nekromancji, gdyż zaklęcia z tych szkół na niskich poziomach nie należą do najpotężniejszych. Niemniej jednak czary wieszczące bywają przydatne, choć może niezbyt imponujące. Z kolei niektóre z zaklęć nekromancji budzą grozę przeciwników (traktuj je podobnie do *wygnania*). Lepiej więc chyba zrezygnować z jednej z zakazanych szkół. Wybór przyzywania wydaje się najbardziej oczywisty – czary z tej szkoły całkowicie przeczą bowiem założeniom odpychania (sprowadzają do ciebie przedmioty i istoty, zamiast je odsyłać). Warto rozważyć również rezygnację z iluzji, która zajmuje się głównie zjawiskami irracjonalnymi, chociaż pociąga to za sobą zrzeczenie się niezwykle przydatnej *niewidzialności*. Największe straty powoduje jednak odrzucenie transmutacji, ponieważ w szkole tej znajduje się wiele przydatnych czarów, w tym te, które zwiększają zdolności postaci i obdarzają ją różnymi mocami. Nie warto również zrezygnować z potężnych zaklęć wywoływania – niektóre z nich bowiem (przede wszystkim *ściana ognia*, *ściana lodu* i *ściana mocy*) tworzą bariery doskonale uzupełniające efekty czarów z twojej szkoły.

Przyzywanie

Szkola ta oferuje ciekawą i skuteczną mieszankę zaklęć ofensywnych i defensywnych. Warto się na nią zdecydować, jeśli pragniesz otoczyć swą postać nimbem tajemnicy lub egzotyki. Na wyższych poziomach przyzywanie staje się znacznie ciekawsze – możesz wówczas nie tylko sprowadzić istotę z innego planu, ale również poprosić ją, a nawet wymóc na niej konkretną przysługę.

Chcąc specjalizować się w tej szkole, musisz zrezygnować z: (1) wywoływania, (2) dwóch szkół spośród iluzji, odpychania i zaklęcia, (3) transmutacji bądź (4) dowolnych trzech szkół.

Wywoływania to potężne zaklęcia bojowe, zapewne więc najchętniej byś się ich nie pozbywał – pamiętaj jednak, że specjalista w przyzywaniu również dysponuje wieloma możliwościami skutecznego ataku. Z kolei odpychanie jest wprawdzie zaprzeczeniem zasad przyzywania, ale nie rezygnuj z niego zbyt pochopnie. Dlaczego? Ponieważ tym samym stracisz niezwykle istotne *rozproszenie magii* oraz dostęp do zaklęć, dzięki którym mógłbyś pozbyć się przywołanych istot na wypadek, gdybyś stracił nad nimi kontrolę. Najrozsądniejszym wyjściem wydaje się więc rezygnacja z iluzji i zaklęcia. Transmutacja to przydatna szkoła z wieloma zaklęciami – można ją poświęcić tylko pod warunkiem, że z jakichś powodów musisz zachować wywoływanie. Jeżeli zdecydujesz się zrezygnować z trzech dowolnych szkół, wybierz: wieszczenie, nekromancję oraz iluzję lub zaklęcie.

Transmutacja

Do szkoły tej zalicza się najwięcej czarów, więc specjalizacja w niej zagwarantuje ci dostęp do sporej liczby zaklęć. Część z nich (*przyspieszenie* czy *teleportacja*) to podstawowe zaklęcia czarodzieja – jego „źródło utrzymania”. To doskonały wybór, jeśli chcesz mieć dostęp do kilku innych ciekawych czarów lub jeżeli zamierzasz stworzyć archetypicznego maga.

Chcąc specjalizować się w tej szkole, musisz zrezygnować z: (1) przyzywania, (2) wywoływania, (3) dwóch szkół spośród iluzji, odpychania i zaklęcia bądź (4) dowolnych trzech szkół.

Przyzywanie i wywoływanie to szkoły z potężnymi zaklęciami bojowymi, lecz ogromny wachlarz czarów oferowanych przez transmutację z pewnością wynagrodzi taką stratę, toteż swobodnie możesz zrezygnować z którejś z tych szkół. Z drugiej strony, obie doskonale uzupełniają twoją specjalizację, więc wszystko znów sprowadza się do stylu walki, jaki preferujesz. Transmutacja umożliwi ci dużą ruchliwość, jeśli więc zamierzasz „skakać” po polu walki i kolejno eliminować przeciwników, możesz zrezygnować z przyzywania. Jeżeli z kolei zdecydowałeś się na transmutację ze względu na jej elastyczność, odrzuć wywoływanie. Nie rezygnuj z odpychania – trudno sobie bez niego poradzić. Możesz za to pozwolić sobie na życie bez iluzji i zaklęcia. Inna ciekawa alternatywa to rezygnacja z trzech szkół, przy czym najlepiej odrzucić iluzję, nekromancję oraz wieszczenie.

Wieszczenie

Warto posiadać większość czarów z tej szkoły, choć korzystanie z nich nie jest specjalnie ekscytujące. Jeżeli jednak lubisz być osobą, która zna odpowiedź na każde (niemal) pytanie, wieszczenie jest dla ciebie stworzone.

Chcąc specjalizować się w tej szkole, musisz zrezygnować z jednej z pozostałych szkół. To chyba największa zaleta związana z tą specjalizacją – wybierając ją, niewiele tracisz. Najlepiej poradzisz sobie bez nekromancji, z innych szkół raczej nie warto zrezygnować.

Wywoływanie

To szkoła, do której zalicza się najpotężniejsze ofensywne zaklęcia w grze, najchętniej wybierają ją więc postaci, które lubią zostawiać za sobą dymiące zgłiszcza. Pamiętaj jednak, że wszystko ma swoją cenę.

Chcąc specjalizować się w tej szkole, musisz zrezygnować z: (1) przyzywania, (2) dwóch szkół spośród iluzji, odpychania i zaklęcia, (3) transmutacji bądź (4) dowolnych trzech szkół.

Najłatwiej zrezygnować z przyzywania – nie potrzebujesz ofensywnych zaklęć, skoro dysponujesz *blyskawicą*, *burzą lodową* czy *kulą ognistą*. Lepiej nie porzucaj odpychania i niezwykle istotnego *rozproszenia magii*. Wybór specjalizacji w szkole wywoływania skłania do przypuszczeń, że niszczysz wrogów, więc iluzja i zaklęcie to nie twoja branża – subtelne zagrania po prostu do ciebie nie pasują. Niemniej jednak zdarzają się czarodzieje, którzy uważają połączenie wywoływania i iluzji za niezwykle potężną kombinację. Jeśli będziesz rzucał kolejno po sobie zaklęcia to z jednej, to z drugiej ze wspomnianych szkół, wrogowie zapewne stracą głowę, próbując odróżnić rzeczywiste efekty od iluzji. Decydując się na takie rozwiązanie, rezygnuj z przyzywania lub trzech szkół: nekromancji, wieszczenia i zaklęcia.

Zaklęcie

To subtelna szkoła, a przy tym niezwykle potężna, trzeba ją tylko umiejętnie wykorzystywać. Za sprawą czarów zaklęcia uda ci się pokonać przeciwników i uciec, zanim ktokolwiek się zorientuje, co zaszło. Niestety, w niektórych sytuacjach szkoła ta na niewiele się zdaje – zwłaszcza kiedy masz do czynienia z nieumarłymi, konstruktami lub robactwem.

Chcąc specjalizować się w tej szkole, musisz zrezygnować z: (1) iluzji, odpychania, przyzywania, wywoływania lub transmutacji bądź (2) nekromancji oraz wieszczenia.

Wywoływanie i transmutacja to szkoły z wieloma potężnymi zaklęciami, rezygnacja z nich jest więc zbyt wysoką ce-

na, której chyba nie warto płacić. Jeśli jednak wybrałeś zaklęcie, ponieważ lubisz subtelny lub stonowany styl gry, najprawdopodobniej wywoływanie i tak ci nie odpowiada. Rezygnacja z odpychania pozbawi cię bardzo ważnego *rozproszenia magii* – a to nie najlepszy pomysł. Jeżeli nie potrafisz żyć bez walki, poradzisz zaś sobie bez magii dostarczającej informacji, najlepiej więc odrzuć nekromancję i wieszanie.

CHOWAŃCE: PRAWDZIWI PRZYJACIELE

Niewiele inwestycji przynosi równie dobre rezultaty jak czas i pieniądze poświęcone na zdobycie chowańca – towarzysza na całe życie, stróża, szpiega, sługi oraz najlepszego i najwierniejszego przyjaciela. Każdy z chowańców potrafi wykonywać zadania, na które w innym przypadku jego pan musiałby poświęcić cenny czar: może przenosić niewielkie przedmioty, zaglądać za węgiel, podsłuchiwać czy czuć nad snem maga. Ponadto chowaniec obdarza swego pana specjalnymi zdolnościami – jak choćby „przenoszenie” dotykowych zaklęć – które zależą od natury chowańca i stopnia zaawansowania postaci.

Chowańca warto chronić nie tylko dlatego, że to cenny sprzymierzeniec – należy pamiętać, że bohater wiele traci wraz ze śmiercią tej istoty (patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 54).

Pozyskiwanie chowańca

Najpierw musisz znaleźć interesującą cię istotę – nie może ona być przywołana, poza tym jednak poszukując chowańca, jego przyszły pan może wykorzystywać dowolne sposoby. Nic nie stoi na przeszkodzie, byś w mieście udał się do sklepu i kupił odpowiednie zwierzę. Jeżeli posiadasz atut Potężniejszy chowaniec (patrz: Rozdział 2: Atuty), możesz pozyskać potężniejszą istotę, choć znalezienie jej będzie zapewne wymagało większego wysiłku.

Kiedy już wybierzesz przyszłego chowańca, musisz sprawić, by znalazł się w zasięgu twoich ramion i pozostał w nim na czas całodziennego rytuału, który zwiąże was ze sobą. Jeśli dopisze ci szczęście, natrafisz na przyjaźnie nastawioną istotę, która nie sprawi ci kłopotów. Może się jednak zdarzyć, iż niechęć kandydata zmusi cię do zamknięcia go w klatce lub spętania (w przeciwnym razie zwierzę po prostu ci ucieknie).

Rytuał się nie powiedzie, jeżeli niedoszły chowaniec będzie wobec przyszłego pana nastawiony nieprzyjaźnie lub wrogo. Widać więc, że już na wstępie owa istota o Intelkcie wartości 3 lub więcej (przed modyfikacją wynikającą z faktu stania się chowańcem) musi być przyjaźnie do ciebie nastawiona. Warto też zaznaczyć, że rytuał się nie uda, jeśli zwierzę będzie pod wpływem jakiegoś uroku lub przymusu. Masz jednak pełne prawo wpływać na nastawienie przyszłego chowańca niemagicznie – stosując testy Charyzmy czy przekupstwo.

W tym samym czasie wolno ci mieć tylko jednego chowańca, ten zaś może należeć tylko do jednego pana. Istota raz związana z jakimś magiem nie może już służyć innemu.

Zdolności chowańca

Chowaniec posiada wszystkie zdolności właściwe dla jego rodzaju oraz różne moce wstępnie opisane na stronie 54 *Podręcznika Gracza*. Zachowuje te moce, dopóki obaj – ty i on – żyjesz, chyba że zdecydujesz się go odprawić.

Większość zwierząt żyje krócej niż ludzie i nieludzie, chowaniec jednak starzeje się z taką samą szybkością jak jego

pan, a nie zgodnie ze standardem własnego gatunku. Oczywiście, odprawiony znów wraca do normalnego tempa starzenia, ale nie od razu odczuwa skutki zaawansowanego wieku. Jeżeli chowaniec starzeje się wolniej niż jego pan, prędkość starzenia nie ulega zmianie.

Mimo iż chowaniec posiada nietypową dla jego gatunku inteligencję oraz dodatkowe umiejętności, stanowi jakby przedłużenie ręki swego pana i nie żyje na własny rachunek. Nie może wybrać klasy postaci ani niezależnie rozwijać umiejętności czy zdolności.

Poziom pana

To, jakie zdolności posiada chowaniec, zależy od poziomu jego pana, a konkretnie: od poziomu klasy, która pozwala na jego pozyskanie. Jeżeli masz dwie klasy, które to umożliwiają, ich poziomy należy zsumować. Na przykład, czarodziej 10. poziomu/wojownik 5. poziomu to na użytek określania zdolności chowańca postać 10. poziomu, ponieważ druga z wymienionych klas nie pozwala na jego pozyskanie. Natomiast czarodziej 5. poziomu/zaklinacz 5. poziomu w tej samej sytuacji powinien być traktowany jak bohater 10. poziomu, ponieważ obie te klasy umożliwiają posiadanie chowańca. Niektóre klasy prestiżowe zapewniają dodatkowe zaklęcia lub poziomy czarującego, to jednak nie ma wpływu na zdolności chowańca.

Negatywne poziomy, jakie uzyskujesz, nie wpływają na twojego chowańca. Jeśli jednakże utracisz poziom, jego zdolności należy odpowiednio obniżyć. Jeżeli posiadasz atut Potężniejszy chowaniec, a twój poziom spadnie poniżej wymaganego minimum, nadal możesz posiadać magicznego towarzysza, ten jednak traci pewną część swojej mocy.

Jeśli natomiast negatywny poziom zostanie nałożony na chowańca, otrzymuje on odpowiednie kary (patrz: *Przewodnik MISTRZA PODZIEMI*, strona 75). Po utracie poziomu zaczyna być traktowany jak chowaniec bohatera niższego poziomu. Na przykład, Mialec jest czarodziejką 9. poziomu, której chowańcowi nie powiodł się rzut obronny na Wytrwałość i w wyniku wysączenia energii stracił poziom. Od tej chwili magicznego towarzysza Mialec należy traktować jak chowańca bohatera na 8. poziomie. Stan taki trwa do chwili, gdy chowaniec odzyska utracony poziom.

Kości Wytrzymałości: W przypadku efektów zależnych od Kości Wytrzymałości (jak choćby czar *uspianie*), bierz pod uwagę własny poziom lub liczbę KW chowańca – zależnie od tego, które z nich ma wyższą wartość.

Punkty wytrzymałości: Chowaniec otrzymuje połowę twoich punktów wytrzymałości, zaokrąglając w dół, lub przynależną mu zwykle ich liczbę – zależnie od tego, co jest wyższe.

Każdy permanentny wzrost twoich punktów wytrzymałości (uzyskanie poziomu w klasie czy stałe zwiększenie wartości Budowy) automatycznie zwiększa pw chowańca. Magiczny towarzysz nie zyskuje jednak dodatkowych pw wraz z tymczasowym wzrostem twoich – rosnących na przykład w wyniku *wspomożenia*, tymczasowego wzrostu Budowy (szal barbarzyńcy, *wytrzymałość* lub różowy równoległościenny kamień *Ioun*) czy tymczasowego uzyskania Kości Wytrzymałości (moc barda: podniesienie pozycji). Jeśli utracisz na stałe punkty wytrzymałości (utrata poziomów, wysączenie Budowy), liczba pw chowańca również odpowiednio spadnie.

Zmiana wartości Budowy chowańca ma wpływ na jego normalne punkty wytrzymałości, lecz nie na ich aktualną liczbę (czyli połowę pw pana). Należy tylko pamiętać, że magiczny towarzysz korzysta z modyfikatora ze swojej Budowy podczas rzutów obronnych na Wytrwałość (patrz: *Rzuty obronne*, dalej).

Chowaniec może otrzymywać dodatkowe punkty wytrzymałości za sprawą zaklęć i innych efektów. Na przykład, dzięki podniesieniu pozycji bard może obdarzyć twego magicznego towarzysza 2k10 tymczasowymi punktami wytrzymałości (i innymi dodatkowymi mocami).

Ataki: Chowaniec korzysta ze swojej bazowej premii do ataku, zmodyfikowanej o Zręczność lub Siłę. Modyfikator ze Zręczności stosuje się przy atakach dystansowych, oczywiście jeśli magiczny towarzysz może je wykonywać.

Chowaniec posiada tę samą broń naturalną co zwykły przedstawiciel jego gatunku i zadaje normalne obrażenia.

Rzuty obronne: Chowaniec korzysta z twoich premii do rzutów obronnych, jeśli są one wyższe niż jego, ale modyfikatory wynikają z jego atrybutów.

Umiejętności: Chowaniec wykorzystuje umiejętności własne oraz twoje pod warunkiem, iż jest to fizycznie możliwe (kot czy wąż zapewne nie będą w stanie użyć Rzemiosła). Magiczny towarzysz korzystający z twojej umiejętności otrzymuje premię do testu równą uzyskanej przez ciebie randze plus modyfikator z odpowiedniego atrybutu. Jeśli obaj posiadacie umiejętność, a chowaniec nie wykorzystujący twoich rang ma w niej wyższą wartość, użyj tej właśnie lepszej premii.

Specjalne zdolności

Większość zdolności chowańców zależy od poziomu jego pana (patrz: *Podręcznik Gracza*, Tabela 3-19). Dalej znajdziesz nieco podstawowych informacji na ten temat.

Naturalny pancerz: Chowańce są niezwykle odporne, dlatego też wartość ich naturalnego pancerza ulega zwiększeniu wraz z twoim awansem na kolejne poziomy. Nie jest to modyfikator z usprawnienia do istniejącego naturalnego pancerza – chowaniec po prostu ma tym lepszy pancerz, im wyższy jest poziom, na którym się znajdujesz.

Intelekt: Intelekt chowańca zależy od twojego poziomu, zawsze jednak używa on wyższej wartości – własnej wrodzonej lub uzyskanej w wyniku awansu pana.

Czułość: Zyskujesz ten atut, jeśli chowaniec znajduje się w promieniu 1,5 metra od ciebie i łączy was nieprzerwana linia efektu.

Poprawione uchylanie: Zdolność nadzwyczajna działająca analogicznie do klasowej mocy mnicha. Chowaniec może korzystać z poprawionego uchylania, nawet gdy jest nie przygotowany lub gdy w inny sposób utraci premię ze Zręczności (w tym jednak przypadku jest mało prawdopodobne, by wykonał udany rzut obronny).

Wspólne czary: Każdy czar, który rzucasz na siebie, może również działać na twojego chowańca, przy czym celem takiego wspólnego zaklęcia musisz być ty. Nie możesz w ten sposób wykorzystywać czarów mających efekt lub działających na jakiś obszar. Zaklęcia o zasięgu dotykowym mogą być wspólne tylko pod takim warunkiem, że rzucasz je sam na siebie.

Zaklęcie może stać się wspólne dla ciebie i twojego chowańca, nawet jeżeli normalnie nie działałoby ono na stworzenia danego typu (czyli zwykle na magiczną bestię). Wspólny czar nie musi być zaklęciem wtajemniczeń. Każdy czar, który rzucasz na siebie, może również zadziałać na twojego chowańca. Wspólne mogą być także zdolności czaropodobne i nadnaturalne pod warunkiem jednak, iż ty jesteś ich celem, oraz efekty działania magicznych przedmiotów, lecz tylko jeśli są to działające na ciebie czary lub zdolności czaropodobne. Na przykład, zarówno Hennet jak i jego chowaniec mogą skorzystać z czaru *zbroja maga* rzuconego z różdżki, ale premia do pancerza zapewniana przez *karwasze pancerza* nie będzie już wspólna.

Warunkiem rzucenia wspólnego czaru jest również dzielący was dystans – chowaniec powinien znajdować się w odległości 1,5 metra od ciebie. Ponadto musi was łączyć nieprzerwana linia efektu. Jeśli czas trwania czaru jest inny niż chwilowy, chowaniec musi cały czas znajdować się we wspomnianej odległości, połączony z tobą nieprzerwaną linią efektu – w innym przypadku zaklęcie przestaje na niego działać. Jeśli tak się stanie, musisz rzucić czar raz jeszcze, aby chowaniec mógł ponownie korzystać z jego efektów.

Podczas określania efektów działania czaru chowańca i jego pana traktuje się jak jedną istotę. Na przykład, jeżeli Hennet decyduje się rzucić *teleportację* na siebie i chowańca, ten ostatni nie wlicza się do limitu wagi czaru. Analogicznie, jeśli wspólne będzie *oddychanie pod wodą*, to obaj skorzystają z maksymalnego czasu działania zaklęcia – chowańca nie uznaje się za istotę dotkniętą. Wspólny *lustrzany obraz* powoła do istnienia kopie pana i chowańca, które ulegną zniszczeniu po udanym ataku wymierzonym w jednego z nich. Wspólna *ochrona przed żywiołami* chroni zarówno pana jak i chowańca, lecz wszystkie obrażenia wynikające z działania energii, które otrzyma jeden z nich, zmniejszają całkowitą liczbę ran, jaką czar absorbuje.

Pomimo tego, w niektórych aspektach działania czarów pan i chowaniec pozostają odmiennymi istotami. Posiadają choćby różną liczbę punktów wytrzymałości, więc w przypadku rzucenia zaklęcia *leczenie ran* odzyskuje je tylko jeden z nich. Jeżeli jednak uleczonych zostanie więcej punktów wytrzymałości niż potrzeba, nadwyżka może wpłynąć na drugiego z zainteresowanych. Podobnie rzecz ma się z wartościami atrybutu – pan i chowaniec mają różne, niezależne cechy, dlatego też zwiększająca je magia wpływa tylko na jednego z nich.

W niektórych przypadkach wszystkie efekty czaru dotyczą i pana, i chowańca, w innych natomiast część efektów oddziałuje tylko na jednego z nich. Na przykład, *wspomożenie* obdarza postać 1k8 tymczasowymi punktami wytrzymałości i zapewnia premię z morale +1 do testów ataków i rzutów obronnych na strach. Jeśli będzie to wspólny czar, tylko pan lub chowaniec zyska tymczasowe punkty wytrzymałości, ale obaj otrzymują premię z morale.

Na chowańca możesz również rzucić każdy czar o zasięgu osobistym jak czar dotykowy. W tym przypadku nie jest to zaklęcie wspólne, taki czar wpływa jednak na chowańca, dopóki nie skończy się jego czas działania – bez względu na to, gdzie stworzenie uda się po rzuceniu zaklęcia.

Więź empatyczna: Ty i twój chowaniec możecie się komunikować telepatycznie, jeżeli dzieli was odległość nie przekraczająca 1,5 kilometra. Jest to zdolność nadnaturalna, zatem gdy któryś z was znajduje się w *polu antymagii*, telepatyczna komunikacja nie może dojść do skutku.

Pamiętaj, że nie macie z chowańcem wspólnych zmysłów, a jedynie potraficie się mentalnie porozumiewać. Telepatyczna komunikacja pod względem trudności nie różni się od mówienia, ale nie wymaga ani wypowiedzania słów, ani znajomości wspólnego języka.

Intelekt i Roztropność chowańca oraz jego wielkość i gatunek wpływają na przekazywane ci informacje. Wszystkie chowańce są równie sprytnie jak przeciętni ludzie, ale zwykle nie dorównują szczególnie inteligentnym osobom. Mają oczywiście pewną świadomość upływu czasu oraz przeszłości, teraźniejszości i przyszłości, potrafią policzyć co najmniej do 100, rozpoznają też czynności, istoty i przedmioty, z którymi stykają się na co dzień. Uwagę chowańców będących zwierzętami – zwłaszcza gdy mają Intelekt wartości 9 lub mniej – często przykuwa znajdujące się w pobliżu jędrzenie, inne zwierzęta czy duże i niebezpieczne stworzenia

(a gdy jest się malutkim, wszystko staje się naprawdę ogromne). Dlatego też takiemu chowańcowi będziesz musiał stale przypominać, jakie ma zadanie.

Chowaniec, który nie zna danego języka, nie będzie w stanie zdać relacji z jakiegokolwiek zasłyszanej rozmowy. Może natomiast opisać dyskutujące osoby, określić, która z nich mówi najwięcej oraz jaki panuje między nimi nastrój. Bez względu na wartość Intelaktu chowańca nie potrafią czytać i pisać, więc żaden z nich nie zdoła ani skopiować dokumentu, ani przekazać ci, co się w nim znajduje. Oczywiście twój chowaniec może jednak dostarczyć ci rzeczony dokument.

Chowaniec jest jakby przedłużeniem twojej świadomości, więc gdy znajdujesz się w jakimś miejscu lub gdy czegoś doświadczasz, i tym masz z tym pewien kontakt. Dlatego też możesz, na przykład, *teleportować* się do pokoju, w którym był twój chowaniec, traktując pomieszczenie tak, jakbyś sam się w nim wcześniej znalazł. Analogicznie, jeśli twój chowaniec widział jakąś rzecz, masz prawo za pomocą *zlokalizowania przedmiotu* wykryć ją tak, jakbyś zobaczył ją na własne oczy.

Dotknięcie: Począwszy od 3. poziomu możesz sprawić, że chowaniec „przekaze” rzucone przez siebie zaklęcie dotykowe. Warunek jest jeden – w chwili czarowania musicie się dotykać. Taki czar dotykowy chowaniec wykorzystuje tak, jak ty byś to zrobił, i dotyczy go identyczne ograniczenia. Zaklęcie nie musi być czarem wtajemniczeń – chowaniec może „przekazać” każdy czar, który zdołasz rzucić.

Przekazując czar, chowaniec wykonuje albo dotykowy atak wręcz, albo zwykły atak wręcz – pod uwagę należy wziąć ten, który daje większą szansę na sukces. W drugim przypadku chowaniec musi pokonać normalną Klasę Pancera ofiary, ale zadaje wtedy obrażenia wynikające z ataku oraz przenośi efekt czaru. Jeżeli atak chybi celu, nie traci zaklęcia.

Niektóre dotykowe zaklęcia mają po rzuceniu pewne istotne efekty, które wpływają na chowańca. Na przykład, *oziębły dotyk* sprawia, że rękę rzucającego czar otacza błękitna poświata. Jeżeli z mocy tego zaklęcia korzysta chowaniec, to on (lub jego kończyzna) zyskuje niebieskawą aurę.

Rozmowa z właścicielem: Począwszy od 5. poziomu potraficie się z chowańcem porozumiewać werbalnie, używając własnego, specyficznego języka. Inne istoty nie będą was rozumieć, chyba że skorzystają z magii.

Rozmowa ze zwierzętami własnego rodzaju: Począwszy od 7. poziomu chowaniec będący zwierzęciem może porozumiewać się ze zwierzętami o podobnym do własnego typie (wliczając w to złowieszcze odmiany). Komunikację tę ogranicza jednakże wartość Intelaktu istoty, z którą twój magiczny towarzysz rozmawia.

Potężniejsze chowańce zyskują podobną zdolność, dotyczącą innych stworzeń należących do ich typu i podtypu. Na przykład, pseudosmok może rozmawiać z istotami zaliczanymi do typu smok, mały żywiołak ziemi ze stworzeniami żywiołów o podtypie ziemia, a imp z przybyszami o podtypie praworządny i zły. Większość potężniejszych chowańców posługuje się również co najmniej jednym językiem.

Odporność na czary: Na 11. poziomie magiczny towarzysz otrzymuje odporność na czary o wartości równej twojemu poziomowi +5. Niektóre potężniejsze chowańce już mogą ją posiadać. W tym jednak przypadku dwie odporności na czary się nie kumulują – pod uwagę bierze się tylko wyższą wartość.

Wrózenie: Począwszy od 13. poziomu możesz raz dziennie wykorzystać *wrózenie*, którego podmiotem będzie twój chowaniec (analogicznie do czaru *wrózenie*, rzuconego na chowańca). Jest to zdolność czaropodobna zależna od twojego poziomu czarującego.

Ponieważ bardzo dobrze znacie się z chowańcem, bazowa ST testu *Wrózenia*, który należy wykonać, wynosi 5. Chowa-

niec to jakby przedłużenie twojej świadomości – można więc uznać, że dosłownie masz w sobie część podmiotu *wrózenia*. Takie powiązanie zapewnia ci modyfikator +10 do testów *Wrózenia*. Sukces jest więc niemalże pewny, nawet jeżeli chowaniec znajduje się na innym planie.

Odprawienie chowańca

Może się zdarzyć, iż pan zapagnie uwolnić się od chowańca – choćby dlatego że marzy o nowym albo że stworzenia zapadło na jakąś ciężką chorobę. Odprawienie chowańca wymaga zerwania łączącej was więzi – jest to akcja całorundowa, którą musisz podjąć z własnej inicjatywy.

Decyzja o odprawieniu chowańca nie należy jednak do najłatwiejszych. Przede wszystkim, jest to czyn co najmniej bezduszny, ponieważ przez dłuższy czas łączyła was bliska więź, co nie powinno być ci obojętne i przynosi określone konsekwencje. Natychmiast po odprawieniu chowańca tracisz punkty doświadczenia, o czym wspomniano na stronie 54 *Podręcznika Gracza*. Ponadto przez rok i dzień nie możesz przywołać następnego chowańca. Uwolniona istota natomiast natychmiast traci wszystkie moce chowańca i staje się zwykłym przedstawicielem swojego gatunku. Nie pada jednak ofiarą żadnych innych negatywnych efektów.

Śmierć chowańca

Śmierć chowańca to dla jego pana bardzo bolesne przeżycie. Tracisz wówczas punkty doświadczenia (jak wspomniano wcześniej) oraz przez rok i dzień nie możesz przywołać następnego magicznego towarzysza. Na szczęście, większość chowańców można przywołać z martwych, choć w przypadku istot zaliczanych do typu żywiołak lub przybysz trzeba wykorzystać w tym celu *życzenie* lub *aud*. Nie dotyczy to jednak konstruktów – jak choćby homunkulusów – które nie mogą zostać ani przywołane z martwych, ani wskrzeszone.

Przywołanie chowańca z martwych odwarza łączącą was więź. Inaczej natomiast działa *reinkarnacja*, która obdarza stworzenie zupełnie nowym bytem, w wyniku czego magiczny towarzysz przestaje być chowańcem.

Bez względu na sposób, w jaki chowaniec powraca do świata żywych, ty nie odzyskujesz punktów doświadczenia, jakie straciłeś w wyniku jego śmierci. Magiczny towarzysz, który zostanie w jakiś sposób wskrzeszony, nie traci ani poziomu, ani wartości Budowy. Jeżeli jednak w tym czasie spadł twój poziom, zdolności chowańca także należy odpowiednio zmniejszyć (patrz: *Zdolności chowańca*, wcześniej).

Śmierć pana

Jeśli zginiesz, a twój chowaniec pozostanie przy życiu, przetrwa w nim część ciebie. W tym przypadku straci on wszystkie dodatkowe punkty wytrzymałości i umiejętności, które zyskał dzięki tobie, ale za to zachowuje większość zdolności chowańca. Należy go traktować tak, jakby jego pan znajdował się na poziomie o dwa stopnie niższym (minimum to 1. poziom). Jeżeli po jakimś czasie właściciel powróci z martwych, więź łącząca go z chowańcem zostanie automatycznie odtworzona, a stworzenie to zyska wszelkie moce zależne od aktualnego poziomu pana.

Na przykład, chowaniec 11-poziomowego Henneta jest kot. Śmiałkowi nie powiódł się rzut obronny na zabójczą truciznę. Jego kot staje się zatem magiczną bestią o 1/2 KW i 2 punktach wytrzymałości (przeciętna dla 1/2 k8) i posiada specjalne zdolności chowańca postaci 9. poziomu, a więc: naturalny pancerz +5, Intelpekt 10, rozmowa z kotowatymi (po-

zostałe zdolności chowańca nie mają znaczenia podczas nieobecności właściciela). Jeżeli Hennet powróci do życia, będzie 10-poziomowym zaklinaczem, a jego kot uzyska wszystkie moce chowańca pana o tym właśnie poziomie.

Chowańce dla pana o nietypowej kategorii rozmiaru

Chowańce, o których mowa w *Podręczniku Gracza*, opisano z myślą o panu rozmiaru od małego do dużego. Większy i mniejszy czarodziej oraz zaklinacze mogą jednak również mieć zwierzęcych przyjaciół odpowiednio dostosowanych do ich rozmiaru.

Chowańce dla malutkiego i mniejszego pana

Pan rozmiaru poniżej typowego będzie miał proporcjonalnie mniejszego chowańca, o czym dalej.

TABELA 1-1: CHOWAŃCE DLA MALUTKIEGO I MNIEJSZEGO

PANA	
Chowaniec	Specjalne
Drozd	Mówi jednym językiem
Fretka	Pan otrzymuje modyfikator +2 do rzutów obronnych na Refleks
Jeź	Pan otrzymuje premię +1 z naturalnego pancerza
Krogulec	—
Mysz	Pan otrzymuje modyfikator +2 do testów Cichego poruszania
Nietoperz	—
Ropucha	Pan otrzymuje modyfikator +2 do wartości Budowy
Ryjówka	Ugryzienie powodujące zatrucie
Sowa uszata	Widzi w słabym świetle; pan otrzymuje modyfikator +2 do testów Cichego poruszania

Statystyki

Oto podstawowe statystyki chowańców wymienionych w Tabeli 1-1. Podane współczynniki zakładają, że pan znajduje się na 1. poziomie. Nie uwzględniono też dodatkowych premii do ataków oraz rzutów obronnych, wynikających z klasy czy rasy.

Udzielane moce: Każdy chowaniec zapewnia swojemu panu na 1. poziomie specjalne zdolności oraz obdarza go atutem Czujność, sam zyskując poprawione uchylanie. Ponadto łączy ich więź empatyczna i mogą korzystać ze wspólnych czarów (patrz wcześniej).

➤**Drozd:** SW –; drobna magiczna bestia; KW 1; pw 1/2 pw pana; Inic +2; Szyb 3 m, latanie 12 m (przeciętna); KP 17 (dotyk 16, nieprzygotowany 15); Atak –; Front/Zasięg 30 cm na 30 cm/0 cm; SC mówi jednym językiem, udzielane moce; Char dowolny; MRO Wytrw +2, Ref +4, Wola +4; S 1, Zr 15, Bd 10, Int 6, Rzt 14, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +6, Zauważanie +6 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa).

➤**Fretka:** SW –; drobna magiczna bestia; KW 1; pw 1/2 pw pana; Inic +2; Szyb 4,5 m, wspinanie 4,5 m; KP 17 (dotyk 16, nieprzygotowana 15); Atak +6 wręcz (1k2–4, ugryzienie); Front/Zasięg 30 cm na 30 cm/0 cm; SA węż, zapewnia modyfikator +2 do rzutów obronnych na Refleks, udzielane moce; Char dowolny; MRO Wytrw +2, Ref +4, Wola +3; S 3, Zr 15, Bd 10, Int 6, Rzt 12, Cha 5.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +9, Równowaga +10, Ukrywanie +13, Wspinaczka +11, Zauważanie +4 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Finezja w broni (ugryzienie).

Wczepienie (zw): Po ugryzieniu (udany atak) w każdej rundzie zadaje automatycznie obrażenia wynikające z ugryzienia, ale KP spada do 15.

➤**Jeź:** SW –; drobna magiczna bestia; KW 1; pw 1/2 pw pana; Inic +0; Szyb 4,5 m; KP 17 (dotyk 15, nieprzygotowany 16); Atak +5 wręcz (1k3–4, ugryzienie); Front/Zasięg 30 cm na 30 cm/0 cm; SA zatrucie; SC zapewnia premię +1 z naturalnego pancerza, udzielane moce, obronna kulka; Char dowolny; MRO Wytrw +2, Ref +3, Wola +3; S 3, Zr 12, Bd 10, Int 6, Rzt 12, Cha 5.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +5, Ukrywanie +17, Zauważanie +5 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Finezja w broni (ugryzienie).

Zatrucie (zw): Kiedy korzysta z mocy obronna kulka (patrz dalej), zatrute kolce ranią dotykających go przeciwników; rzut obronny na Wytrwałość (ST 10); początkowe i drugorzędne obrażenia – tymczasowa utrata 1k2 punktów Zręczności.

Obronna kulka (zw): Zwija się w kulkę – akcja standardowa – otrzymując modyfikator z okoliczności +2 do rzutów obronnych i KP. Rozwinięcie się to akcja darmowa.

➤**Krogulec:** SW –; drobna magiczna bestia; KW 1; pw 1/2 pw pana; Inic +3; Szyb 3 m, latanie 15 m (przeciętna); KP 18 (dotyk 17, nieprzygotowany 15); Atak +7 wręcz (1k3–3, szpony); Front/Zasięg 30 cm na 30 cm/0 cm; SC udzielane moce; Char dowolny; MRO Wytrw +2, Ref +5, Wola +4; S 4, Zr 17, Bd 10, Int 6, Rzt 14, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +6, Zauważanie +6/+8 w dziennym świetle (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Finezja w broni (szpony).

➤**Mysz:** SW –; filigranowa magiczna bestia; KW 1; pw 1/2 pw pana; Inic +0; Szyb 3 m, wspinanie 3 m; KP 19 (dotyk 18, nieprzygotowana 19); Atak –; Front/Zasięg 15 cm na 15 cm/0 cm; SC węż, zapewnia modyfikator +2 do testów Cichego poruszania, udzielane moce; Char dowolny; MRO Wytrw +2, Ref +2, Wola +3; S 1, Zr 11, Bd 10, Int 6, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności: Ciche poruszanie +12, Równowaga +8, Ukrywanie +20, Wspinaczka +10 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa).

➤**Nietoperz:** SW –; drobna magiczna bestia; KW 1; pw 1/2 pw pana; Inic +2; Szyb 1,5 m, latanie 12 m (dobra); KP 17 (dotyk 16, nieprzygotowany 15); Atak –; Front/Zasięg 30 cm na 30 cm/0 cm; SC ślepowidzenie 36 m, udzielane moce; Char dowolny; MRO Wytrw +2, Ref +4, Wola +4; S 1, Zr 15, Bd 10, Int 6, Rzt 14, Cha 4.

Umiejętności: Ciche poruszanie +6, Nasłuchiwanie +9, Zauważanie +9 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa).

Ślepowidzenie (zw): Otrzymuje premię +4 do testów Nasłuchiwania i Zauważania (modyfikator wzięto pod uwagę powyżej), którą neguje czar *milczenie* (zasięg wzroku 3 m).

➤**Ropucha:** SW –; drobna magiczna bestia; KW 1; pw 1/2 pw pana; Inic +1; Szyb 1,5 m; KP 16 (dotyk 15, nieprzygotowana 15); Atak –; Front/Zasięg 30 cm na 30 cm/0 cm; SC zapewnia +2 do Budowy, udzielane moce; Char dowolny; MRO Wytrw +2, Ref +3, Wola +4; S 1, Zr 12, Bd 11, Int 6, Rzt 14, Cha 4.

Umiejętności: Nasłuchiwanie +5, Ukrywanie +21, Zauważanie +5 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa).

➤ **Ryjówka:** SW –; filigranowa magiczna bestia; KW 1; pw 1/2 pw pana; Inic +3; Szyb 4,5 m, wspinanie 4,5 m; KP 22 (dotyk 21, nieprzygotowana 19); Atak +11 wręcz (1k2–5 i zatrucie, ugryzienie); Front/Zasięg 15 cm na 15 cm/0 cm; SA zatrucie; SC węch, udzielane moce; Char dowolny; MRO Wytrw +2, Ref +5, Wola +3; S 1, Zr 17, Bd 11, Int 6, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +8, Równowaga +11, Ukrywanie +23, Wspinaczka +12, Zauważanie +8 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Finezja w broni (ugryzienie).

Zatrucie (zw): Ugryzienie; rzut obronny na Wytrwałość (ST 11); początkowe i drugorzędne obrażenia – tymczasowa utrata 1k2 punktów Budowy.

➤ **Sowa uszata:** SW –; drobna magiczna bestia; KW 1; pw 1/2 pw pana; Inic +3; Szyb 3 m, latanie 9 m (przeciętna); KP 18 (dotyk 17, nieprzygotowana 15); Atak +7 wręcz (1k2–3, szpony); Front/Zasięg 30 cm na 30 cm/0 cm; SC zapewnia modyfikator +2 do testów Cichego poruszania, udzielane moce; Char dowolny; MRO Wytrw +2, Ref +5, Wola +4; S 4, Zr 17, Bd 10, Int 6, Rzt 14, Cha 4.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +20, Nasłuchiwanie +14, Zauważanie +6/+8 w półmroku i ciemności (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Finezja w broni (szpony).

Chowańce dla wielkiego i większego pana

Pan rozmiaru przewyższającego typowy będzie miał proporcjonalnie większego chowańca, o czym dalej.

TABELA 1-2: CHOWAŃCE DLA WIELKIEGO I WIĘKSZEGO PANA

Chowaniec	Specjalne
Kruk (mały)	Mówi jednym językiem
Lampart	Pan otrzymuje modyfikator +2 do testów Cichego poruszania
Nietoperz (mały)	—
Ogr. jaszczurka	Pan otrzymuje modyfikator +2 do wartości Budowy
Orzeł (średni)	—
Rosomak	Pan otrzymuje modyfikator +2 do rzutów obronnych na Refleks
Sowa (średnia)	Widzi w słabym świetle; pan otrzymuje modyfikator +2 do testów Cichego poruszania
Szczur, złowieszczy	Pan otrzymuje modyfikator +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość
Żmija (średnia)	Ugryzienie powodujące zatrucie

Statystyki

Oto podstawowe statystyki chowańców wymienionych w Tabeli 1-2. Podane współczynniki zakładają, że pan znajduje się na 1. poziomie. Nie uwzględniono też dodatkowych premii do ataków oraz rzutów obronnych, wynikających z klasy czy rasy.

Udzielane moce: Każdy chowaniec zapewnia swojemu panu na 1. poziomie specjalne zdolności oraz obdarza go atutem Czujność, sam zyskując poprawione uchylanie. Ponadto łączy ich więź empatyczna i mogą korzystać ze wspólnych czarów (patrz wcześniej).

➤ **Kruk, mały:** SW –; mała magiczna bestia KW 1; pw 1/2 pw pana; Inic +1; Szyb 3 m, latanie 12 m (przeciętna); KP 13 (dotyk 12, nieprzygotowany 12); Atak +2 wręcz (1k3–3, szpony); SC mówi jednym językiem, udzielane moce; Char dowolny; MRO Wytrw +3, Ref +3, Wola +4; S 5, Zr 13, Bd 12, Int 6, Rzt 14, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +6, Zauważanie +6 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Finezja w broni (szpony).

➤ **Lampart:** SW –; średnia magiczna bestia; KW 3; pw 19 albo 1/2 pw pana; Inic +4; Szyb 12 m, wspinanie 6 m; KP 16 (dotyk 14, nieprzygotowany 12); Atak +6 wręcz (1k6+3, ugryzienie), +1 wręcz (1k3+1, 2 pazury); SA poprawione łapanie, skok do walki, rozszarpanie 1k3+1; SC zapewnia modyfikator +2 do testów Cichego poruszania, udzielane moce; Char dowolny; MRO Wytrw +5, Ref +7, Wola +3; S 16, Zr 19, Bd 15, Int 6, Rzt 12, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +9, Nasłuchiwanie +6, Równowaga +12, Ukrywanie +9/+17 na obszarach porośniętych wysoką trawą i o gęstym poszyciu, Wspinaczka +11, Zauważanie +6 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Finezja w broni (ugryzienie, pazury).

Poprawione łapanie (zw): Udane ugryzienie małego i mniejszego przeciwnika zadaje normalne obrażenia oraz oznacza rozpoczęcie zwarcia (akcja darmowa, która nie prowokuje okazyjnych ataków). Jeżeli uzyska trzymanie, może rozszarpywać.

Skok do walki (zw): Jeżeli lampart skoczy na wroga w pierwszej rundzie walki, może wykonać akcję pełnego ataku, nawet jeśli wcześniej się poruszył (wykonał akcję ruchu).

Rozszarpanie (zw): Lampart może wykonać tylnymi łapami dwa ataki rozszarpania (+6 wręcz), których ofiarą pada trzymane stworzenie. Każdy atak zadaje 1k3+1 obrażeń. Lampart może również rozszarpywać, gdy skoczy do walki z przeciwnikiem (patrz wcześniej).

➤ **Nietoperz, mały:** SW –; mała magiczna bestia; KW 1; pw 1/2 pw pana; Inic +1; Szyb 3 m, latanie 12 m (dobra); KP 13 (dotyk 12, nieprzygotowany 12); Atak +2 wręcz (1k4–2, ugryzienie); SC ślepowidzenie 36 m, udzielane moce; Char dowolny; MRO Wytrw +2, Ref +3, Wola +4; S 7, Zr 13, Bd 10, Int 6, Rzt 14, Cha 4.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +5, Nasłuchiwanie +9, Zauważanie +9 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Finezja w broni (ugryzienie).

Ślepowidzenie (zw): Otrzymuje premię +4 do testów Nasłuchiwania i Zauważania (modyfikator wzięto pod uwagę powyżej), którą neguje czar *milczenie* (zasięg wzroku 3 m).

➤ **Ogromna jaszczurka:** SW –; średnia magiczna bestia; KW 3; pw 22 albo 1/2 pw pana; Inic +2; Szyb 9 m, pływanie 9 m; KP 16 (dotyk 12, nieprzygotowana 14); Atak +5 wręcz (1k8+4, ugryzienie); SC zapewnia +2 do Budowy, udzielane moce; Char dowolny; MRO Wytrw +6, Ref +5, Wola +3; S 17, Zr 15, Bd 17, Int 6, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +6, Nasłuchiwanie +4, Ukrywanie +7/+15 w lesie i na terenie porośniętym gęstą roślinnością, Wspinaczka +9, Zauważanie +4 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa).

➤ **Orzeł, średni:** SW –; średnia magiczna bestia; KW 2; pw 13 albo 1/2 pw pana; Inic +1; Szyb 3 m, latanie 24 m (przeciętna); KP 13 (dotyk 11, nieprzygotowany 12); Atak +3 wręcz (1k4+2, 2 szpony), +1 wręcz (1k6+1, ugryzienie); SC udziela moce; Char dowolny; MRO Wytrw +5, Ref +4, Wola +4; S 14, Zr 13, Bd 14, Int 6, Rzt 14, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +6, Zauważanie +6/+14 w dziennym świetle (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Wielokrotny atak.

➤ **Rosomak:** SW –; średnia magiczna bestia; KW 3; pw 25 albo 1/2 pw pana; Inic +2; Szyb 9 m, rycie 3 m, wspinanie

3 m; KP 15 (dotyk 12, nieprzygotowany 13); Atak +4 wręcz (1k4+2, 2 pazury), -1 wręcz (1k6+1, ugryzienie); SA szal; SC zapewnia modyfikator +2 do rzutów obronnych na Refleks, udzielane moce, węż; Char dowolny; MRO Wytrw +7, Ref +5, Wola +3; S 14, Zr 15, Bd 19, Int 6, Rzt 12, Cha 10.

Umiejętności: Nasłuchiwanie +6, Wspinaczka +15, Zauważanie +6 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa).

Szał (zw): Jeżeli podczas walki odniesie jakiegokolwiek obrażenia, w następnej rundzie otrzymuje następujące modyfikatory: Siła +4, Budowa +4 oraz KP -2; zakończenie szalu to dla niego akcja darmowa.

➤ **Sowa, średnia:** SW -; średnia magiczna bestia; KW 2; pw 13 albo 1/2 pw pana; Inic +1; Szyb 3 m, latanie 18 m (przeciętna); KP 14 (dotyk 11, nieprzygotowana 13); Atak +2 wręcz (1k4+2, 2 szpony), +0 wręcz (1k6+1, ugryzienie); SC zapewnia modyfikator +2 do testów Cichego poruszania, udzielane moce; Char dowolny; MRO Wytrw +4, Ref +4, Wola +4; S 14, Zr 13, Bd 12, Int 6, Rzt 14, Cha 4.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +19, Nasłuchiwanie +14, Zauważanie +6/+14 w półmroku i ciemności (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Wielokrotny atak.

➤ **Szczur, złowieszczy:** SW -; mała magiczna bestia; KW 1; pw 1/2 pw pana; Inic +3; Szyb 12 m, wspinanie 6 m; KP 16 (dotyk 14, nieprzygotowany 13); Atak +4 wręcz (1k4, ugryzienie); SA choroba; SC węż, zapewnia modyfikator +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość, udzielane moce; Char dowolny; MRO Wytrw +3, Ref +5, Wola +3; S 10, Zr 17, Bd 12, Int 6, Rzt 12, Cha 4.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +6, Ukrywanie +11, Wspinaczka +11 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Finezja w broni (ugryzienie).

Choroba (zw): Gorączka brudu - ugryzienie; rzut obronny na Wytrwałość (ST 12); okres inkubacji 1k3 dni; tymczasowe obrażenia - 1k3 Zręczności i 1k3 Budowy (patrz: Choroba w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI, strona 73).

➤ **Żmija, średnia:** SW -; średnia magiczna bestia; KW 2; pw 9 albo 1/2 pw pana; Inic +3; Szyb 6 m, wspinanie 6 m, pływanie 20 m; KP 17 (dotyk 13, nieprzygotowana 14); Atak +4 wręcz (1k4-1 i zatrucie, ugryzienie); SA zatrucie; SC węż, udzielane moce; Char dowolny; MRO Wytrw +3, Ref +6, Wola +3; S 8, Zr 17, Bd 11, Int 6, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +9, Równowaga +11, Ukrywanie +12, Wspinaczka +11, Zauważanie +9 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Finezja w broni (ugryzienie).

Zatrucie (zw): Ugryzienie; rzut obronny na Wytrwałość (ST 11); początkowe i drugorzędne obrażenia - tymczasowa utrata 1k6 punktów Budowy.

Potężniejsze chowańce

Postacie rzucające zaklęcie wtajemniczeń mogą wykorzystać atut Potężniejszy chowaniec (patrz: Rozdział 2: Atuty) i wybrać na przyjaciela zwierzę z niestandardowej listy. Owe istoty posiadają pewne niezwykle zdolności specjalne, ale w pozostałych aspektach należy je traktować jak zwykłe chowańce.

Statystyki

Oto podstawowe statystyki potężniejszych chowańców wymienionych w Rozdziale 2: Atuty w Tabeli 2-2 oraz w Tabeli 2-3 (alternatywne potężniejsze chowańce). Podane współczynniki zakładają, że pan znajduje się na minimalnym wy-

maganiem poziomem. Nie uwzględniono też dodatkowych premii do ataków oraz rzutów obronnych, wynikających z klasy czy rasy.

Udzielane moce: Każdy chowaniec zapewnia swojemu panu na 1. poziomie specjalne zdolności oraz obdarza go atutem Czujność, sam zyskując poprawione uchylanie. Ponadto łączy ich więź empatyczna i mogą korzystać ze wspólnych czarów (patrz wcześniej).

➤ **Czarcia żmija:** SW -; malutka magiczna bestia; KW 3; pw 1/2 pw pana; Inic +3; Szyb 4,5 m, wspinanie 4,5 m, pływanie 4,5 m; KP 19 (dotyk 15, nieprzygotowana 16); Atak +6 wręcz (zatrucie, ugryzienie); Front/Zasięg 75 cm na 75 cm (zwinęta) /0 cm; SA zatrucie, ugodzenie dobra; SC odporność na ogień i zimno 5, widzenie w ciemnościach 18 m, węż, udzielane moce, dotknięcie; OC 2; Char dowolny zły; MRO Wytrw +2, Ref +5, Wola +4; S 6, Zr 17, Bd 11, Int 7, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +8, Równowaga +11, Ukrywanie +18, Wspinaczka +12, Zauważanie +8 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Finezja w broni (ugryzienie).

Zatrucie (zw): Ugryzienie; rzut obronny na Wytrwałość (ST 11); początkowe i drugorzędne obrażenia - tymczasowa utrata 1k6 punktów Budowy.

Ugodzenie dobra (zn): Raz dziennie po udanym normalnym ataku wręcz zadaje dobremu przeciwnikowi dodatkowe +1 obrażeń.

➤ **Elektryczna jaszczurka:** SW -; mała magiczna bestia; KW 5; pw 1/2 pw pana; Inic +2; Szyb 12 m, wspinanie 6 m, pływanie 20 m; KP 19 (dotyk 13, nieprzygotowana 17); Atak +3 wręcz (1k4, ugryzienie); SA niebezpieczne porażenie, śmiertelne porażenie; SC wycucie elektryczności, niepodatność na elektryczność, udzielane moce, rozmowa z właścicielem, dotknięcie; Char dowolny; MRO Wytrw +4, Ref +5, Wola +5; S 10, Zr 15, Bd 13, Int 8, Rzt 12, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +4, Skakanie +4, Ukrywanie +11, Wspinaczka +12, Zauważanie +4 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Czujność.

Niebezpieczne porażenie (zn): Raz na rundę zadaje 2k8 stłuczeń jednemu przeciwnikowi w odległości 1,5 metra. Udany rzut obronny na Refleks (ST 12) pozwala zmniejszyć ich liczbę o połowę.

Śmiertelne porażenie (zn): Dwie (lub więcej) elektryczne jaszczurki znajdujące się w odległości 7,5 metra od siebie potrafią wspólnie śmiertelnie porazić przeciwnika. Moc działa w promieniu 7,5 metra i środkiem w jednym ze stworzeń. Wstrząs zadaje 2k8 punktów obrażeń na każdą jaszczurkę. Udany rzut obronny na Refleks (ST 10 + liczba jaszczurek) pozwala zmniejszyć obrażenia o połowę.

Wycucie elektryczności (zw): Elektryczne jaszczurki automatycznie wykrywają wszelkie wyładowania elektryczne w promieniu 30 metrów.

➤ **Formit robotnik:** SW -; mały przybysz (praworządny); KW 7; pw 1/2 pw pana; Inic +2; Szyb 12 m; KP 21 (dotyk 13, nieprzygotowany 19); Atak +5 wręcz (1k4+1, ugryzienie); SC odporność na dźwięk, elektryczność i ogień 20, niepodatność na truciznę, petryfikację, zimno, udzielane moce, rozmowa z właścicielem, dotknięcie; Char PN; MRO Wytrw +3, Ref +4, Wola +5; S 13, Zr 14, Bd 13, Int 9, Rzt 10, Cha 9.

Umiejętności i atuty: Rzemiosło (jedno dowolne) +4, Wspinaczka +3 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Zogniskowanie umiejętności (Rzemiosło).

➤ **Homunkulus:** SW –; malutki konstrukt; KW 7; pw 1/2 pw pana; Inic +2; Szyb 6 m, latanie 15 m (dobra); KP 18 (dotyk 14, nieprzygotowany 16); Atak +4 wręcz (1k4–1 i zatrucie, ugryzienie); Front/Zasięg 75 cm na 75 cm/0 cm; SA zatrucie; SC udzielane moce, dotknięcie, rozmowa z właścicielem, konstrukt; Char dowolny; MRO Wytrw +2, Ref +4, Wola +6; S 8, Zr 15, Bd –, Int 10, Rzt 12, Cha 7.

Umiejętności: Jak pana.

Zatrucie (zw): Ugryzienie; rzut obronny na Wytrwałość (ST 11); początkowe obrażenia – uśpienie na minutę, drugorzędne obrażenia – uśpienie na kolejne 5k6 minut.

Konstrukt: Niepodatny na moce wpływające na umysł, trucizny, choroby i podobne efekty. Nie wpływają na niego trafienia krytyczne i stłuczenia. Niepodatny na obniżanie wartości atrybutów oraz wysączenie energii. Ogromne obrażenia nie spowodują jego śmierci.

➤ **Imp:** SW –; mały przybysz (praworządny, zły); KW 7; pw 1/2 pw pana; Inic +3; Szyb 6 m, latanie 15 m (doskonała); KP 22 (dotyk 15, nieprzygotowany 19); Atak +8 wręcz (1k4 i zatrucie, żądło); Front/Zasięg 75 cm 75 cm/0 cm; SA zdolności czaropodobne, zatrucie; SC redukcja obrażeń 5/srebro, niepodatność na trucizny, odporność na ogień 20, widzenie w ciemności, polimorfowanie, regeneracja 2, udzielane moce, dotknięcie, rozmowa z właścicielem; OC 5; Char PZ; MRO Wytrw +3, Ref +6, Wola +6; S 10, Zr 17, Bd 10, Int 10, Rzt 12, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +5, Czarostwo +5, Nasłuchiwanie +5, Przeszukiwanie +5, Ukrywanie +15, Zauważanie +5 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Finezja w broni (żądło), Uniki.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie niewidzialność (tylko na siebie), wykrycie dobra oraz wykrycie magii; 1/dzień sugestia – moce analogiczne do czarów rzucanych przez 6-poziomowego zaklinacza (ST rzutu obronnego 10 + poziom czaru). Raz na tydzień imp może użyć obcowania i zadać sześć pytań (w pozostałych aspektach moc działa jak czar rzucany przez 12-poziomowego kapłana).

Zatrucie (zw): Żądło; rzut obronny na Wytrwałość (ST 13); początkowe obrażenia – tymczasowa utrata 1k4 punktów Zręczności, drugorzędne obrażenia – tymczasowa utrata 2k4 punktów Zręczności.

Widzenie w ciemności (zn): Doskonale widzi w ciemnościach, nawet stworzonych mocą czaru głębsza ciemność.

Polimorfowanie (zn): Jak polimorfowanie siebie rzucane przez 12-poziomowego zaklinacza, z tą różnicą, iż dany imp może przybrać tylko jedną lub dwie formy rozmiaru maksymalnie średniego. Typowe postacie to potworny pająk, kruk, szczur i dzik.

Regeneracja (zw): Imp otrzymuje normalne obrażenia od kwasu, a także od świętego oręża i pobłogosławionej broni (srebrnej lub magicznej).

➤ **Lodowy mefit:** SW –; mały przybysz (powietrze, zimno); KW 7; pw 1/2 pw pana; Inic +7; Szyb 9 m, latanie 15 m (doskonała); KP 22 (dotyk 14, nieprzygotowany 19); Atak +4 wręcz (1k3+2 zimno, 2 pazury); SA broń oddechowa, zdolności czaropodobne, wezwanie mefita; SC udzielane moce, dotknięcie, rozmowa z właścicielem, podtyp stworzenie zimna, szybkie leczenie 2; Char dowolny; MRO Wytrw +3, Ref +6, Wola +5; S 10, Zr 17, Bd 10, Int 12, Rzt 11, Cha 15.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +6, Ciche poruszanie +9, Nasłuchiwanie +6, Ukrywanie +12, Zauważanie +6 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Poprawiona inicjatywa.

Broń oddechowa (zn): Stożek lodowych odłamków; raz na 1k4 rundy; długość – 3 metry; obrażenia 1k4, udany rzut

obronny na Refleks (ST 12) zmniejsza ich liczbę o połowę, a nieudany oznacza dodatkowo karę z morale –4 do KP oraz –2 do testów ataku, którą należy brać pod uwagę przez 3 rundy.

Zdolności czaropodobne: Raz na godzinę magiczny pocisk – moc analogiczna do czaru rzucanego przez 3-poziomowego zaklinacza. Raz dziennie oziębienie metalu – moc analogiczna do czaru rzucanego przez 6-poziomowego zaklinacza; ST rzutu obronnego 12 + poziom czaru.

Wezwanie mefita (zc): Raz dziennie może wezwać innego lodowego mefita, tak jakby rzucał czar wezwanie potwora, lecz szansa, że mu się to uda, wynosi tylko 25%. Wezwane istoty automatycznie powracają tam, skąd przybyły, po upływie godziny. Mefit, który właśnie został wezwany, przez godzinę nie może przywoływać swych pobratymców.

Podtyp stworzenie zimna (zw): Niepodatność na zimno; podwójne obrażenia od ognia, chyba że powiedzie się rzut obronny.

Szybkie leczenie (zw): Lodowy mefit leczy 2 punkty wytrzymałości w rundzie wówczas, gdy dotyka kawałka lodu rozmiaru przynajmniej malutkiego i przebywa w temperaturze równej lub niższej od temperatury zamarzania wody.

➤ **Niebiański jastrząb:** SW –; malutka magiczna bestia; KW 3; pw 1/2 pw pana; Inic +3; Szyb 3 m, latanie 18 m (przebiegła); KP 19 (dotyk 15, nieprzygotowany 16); Atak +6 wręcz (1k4–2, szpony); Front/Zasięg 75 cm na 75 cm/0 cm; SA ugodzenie zła; SC odporność na elektryczność, kwas i zimno 5, widzenie w ciemnościach 18 m, udzielane moce, dotknięcie; OC 2; Char dowolny dobry; MRO Wytrw +2, Ref +5, Wola +5; S 6, Zr 17, Bd 10, Int 7, Rzt 14, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +6, Zauważanie +6/+14 w dziennym świetle (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Finezja w broni (szpony).

Ugodzenie zła (zn): Raz dziennie po udanym normalnym ataku wręcz zadaje złemu przeciwnikowi dodatkowe +1 obrażeń.

➤ **Pseudosmok:** SW –; mały smok; KW 7; pw 1/2 pw pana; Inic +0; Szyb 4,5 m, latanie 18 m (dobra); KP 22 (dotyk 12, nieprzygotowany 22); Atak +5 wręcz (1k3 i zatrucie, żądło), +0 wręcz (1, ugryzienie); Front/Zasięg 75 cm na 75 cm/0 cm; SA zatrucie; SC udzielane moce, dotknięcie, rozmowa z właścicielem, niepodatność na uśpienie i paraliz, dostrzeganie niewidzialnego, telepatia; Char ND; MRO Wytrw +4, Ref +3, Wola +6; S 11, Zr 11, Bd 13, Int 10, Rzt 12, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +5, Przeszukiwanie +2, Ukrywanie +16/+24 w lasach i na terenach porośniętych gęstą roślinnością, Wyczucie kierunku +3, Zauważanie +5 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Czujność.

Zatrucie (zw): Żądło; rzut obronny na Wytrwałość (ST 12); początkowe obrażenia – uśpienie na minutę, drugorzędne obrażenia – uśpienie na 1k3 dni.

Dostrzeganie niewidzialnego (zn): Cały czas, jak czar, zasięg 18 metrów.

Telepatia (zn): Może porozumiewać się telepatycznie z dowolnym stworzeniem, które mówi wspólnym lub leśnym i które znajduje się w promieniu 18 metrów od niego.

➤ **Quasit:** SW –; mały przybysz (chaotyczny, zły); KW 7; pw 1/2 pw pana; Inic +3; Szyb 6 m, latanie 15 m (doskonała); KP 22 (dotyk 15, nieprzygotowany 19); Atak +8 wręcz (1k3–1 i zatrucie, 2 pazury), +3 wręcz (1k4–1, ugryzienie); Front/Zasięg 75 cm na 75 cm/0 cm; SA zdolności czaropodobne, zatrucie; SC redukcja obrażeń 5/srebro, OC 5, odporność na ogień 20, niepodatność na trucizny, widzenie w ciemno-

ściach 18 m, różne kształty, regeneracja 2, udzielane moce, rozmowa z właścicielem, dotknięcie; OC 5; Char CZ; MRO Wytrw +3, Ref +6, Wola +6; S 8, Zr 17, Bd 10, Int 10, Rzt 12, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +6, Czarostwo +4, Nasłuchiwanie +6, Przeszukiwanie +4, Ukrywanie +14, Zauważanie +6 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Finezja w broni (ugryzienie, pazury).

Zdolności czaropodobne: Na życzenie niewidzialność (tylko na siebie), wykrycie dobra oraz wykrycie magii; 1/dzień powodowanie strachu (jak czar, ale w promieniu 9 metrów) – moce analogiczne do czarów rzucanych przez 6-poziomowego zaklinacza (ST rzutu obronnego 10 + poziom czaru). Raz na tydzień quasit może użyć obcowania i zadać sześć pytań (w pozostałych aspektach moc działa jak czar rzucany przez 12-poziomowego kapłana).

Zatrucie (zw): Pazury; rzut obronny na Wytrwałość (ST 13); początkowe obrażenia – tymczasowa utrata 1k4 punktów Zręczności, drugorzędne obrażenia – tymczasowa utrata 2k4 punktów Zręczności.

Różne kształty (zn): Jak polimorfowanie siebie rzucane przez 12-poziomowego zaklinacza, z tą różnicą, iż dany quasit może przybrać tylko jedną lub dwie formy rozmiaru maksymalnie średniego. Typowe postacie to nietoperz, potworna stonoga, ropucha i wilk.

Regeneracja (zw): Quasity otrzymują normalne obrażenia od kwasu, a także od świętego oręża i pobłogosławionej broni (srebrnej lub magicznej).

Żądłak: SW –; mała bestia; KW 5; pw 1/2 pw pana; Inic +4; Szyb 3 m, latanie 12 m (przeciętna); KP 19 (dotyk 16, nieprzygotowany 15); Atak +8 wręcz (1k3–4, dotyk); Front/Zasięg 75 cm na 75 cm/0 cm; SA wczepienie, wysysanie krwi; SC udzielane moce, rozmowa z właścicielem, dotknięcie; Char dowolny; MRO Wytrw +2, Ref +6, Wola +5; S 3, Zr 19, Bd 10, Int 8, Rzt 12, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Ukrywanie +14 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Finezja w broni (dotyk).

Wczepienie (zw): Żądłak, który trafi przeciwnika atakiem dotykowym, wczepia się w jego ciało. Walcząc w ten sposób ma KP 12.

Wysysanie krwi (zw): W każdej rundzie wczepienia żądłak powoduje tymczasową utratę 1k4 punktów Budowy. Gdy wysączy 4 punkty Budowy, odlatuje, by strawić posiłek, i nie może wysysać krwi przez 8 godzin.

Żywiolak ognia, mały: SW –; mały żywiolak (ognia); KW 5; pw 1/2 pw pana; Inic +5; Szyb 15 m; KP 18 (dotyk 12, nieprzygotowany 17); Atak +4 wręcz (1k4 + 1k4 ogień, walnięcie); SA rozpalenie; SC udzielane moce, dotknięcie, rozmowa z właścicielem, żywiolak, podtyp stworzenie ognia; Char dowolny; MRO Wytrw +1, Ref +4, Wola +4; S 10, Zr 13, Bd 10, Int 8, Rzt 11, Cha 11.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +5, Zauważanie +5 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Finezja w broni (walnięcie), Poprawiona inicjatywa.

Rozpalenie (zw): Przeciwnicy trafieni przez tego żywiolaka (udane walnięcie) muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 11) – nieudany oznacza, iż ofiara staje w płomieniach. Ogień płonie przez 1k4 rundy (patrz: Płonący bohaterowie w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI, strona 86). Płonące stworzenia mogą poświęcić akcję będącą odpowiednikiem ruchu, by zdusić ogień.

Żywiolak: Niepodatność na trucizny, uśpienie, paraliż i otumanienie; nie wpływają na niego trafienia krytyczne, nie podlega flankowaniu.

Podtyp stworzenie ognia (zw): Niepodatność na ogień; podwójne obrażenia od zimna, chyba że powiedzie się rzut obronny.

Żywiolak powietrza, mały: SW –; mały żywiolak (powietrza); KW 5; pw 1/2 pw pana; Inic +7; Szyb latanie 30 m (doskonała); KP 20 (dotyk 14, nieprzygotowany 17); Atak +6 wręcz (1k4, walnięcie); SA władanie powietrzem, trąba powietrzna; SC udzielane moce, dotknięcie, rozmowa z właścicielem, żywiolak; Char dowolny; MRO Wytrw +1, Ref +6, Wola +4; S 10, Zr 17, Bd 10, Int 8, Rzt 11, Cha 11.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +5, Zauważanie +5 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Atak z powietrza, Finezja w broni (walnięcie), Poprawiona inicjatywa.

Władanie powietrzem (zw): Stworzenia znajdujące się w powietrzu otrzymują karę –1 do testów ataku i rzutów na obrażenia, których ofiarą jest ten żywiolak.

Trąba powietrzna (zn): Raz na 10 minut żywiolak może zmienić się na rundę w trąbę powietrzną. Wir ma u podstawy szerokość 1,5 metra, na szczycie zaś 4,5 metra, oraz wysokość od 3 do 6 metrów. Porusza się z prędkością latania.

Stworzenia malutkie i mniejsze, które znajdują się w wirze, muszą wykonać dwa rzuty obronne na Refleks. Jeśli pierwszy (ST 11) będzie nieudany, otrzymują 1k4 obrażenia. Jeżeli drugi (ST 11) również zakończy się niepowodzeniem, ofiara zostanie porwana przez wiatr i będzie wznosić się w powietrzu. Stworzenia, które potrafią latać, mogą w każdej rundzie wykonywać rzut obronny na Refleks i próbować wyrwać się z wiru (w którym cały czas otrzymują obrażenia). Żywiolak może w dowolnym momencie pozbyć się porwanego stworzenia.

Gdy podstawa wiru dotknie ziemi, powstaje obłok wirującego piasku, zwirow itp. Chmura otacza żywiolaka i ma średnicę równą połowie wysokości trąby powietrznej. Całkowicie ogranicza pole widzenia (również widzenie w ciemnościach) na odległość większą niż 1,5 metra. Stworzenia znajdujące się w odległości 1,5 metra od owej chmury mają połowiczne ukrycie, a znajdujące się dalej – całkowite (patrz: Ukrycie w Podręczniku Gracza, strona 133). Istoty znajdujące się wewnątrz chmury, które chcą rzucić czar, muszą wykonać udany test Koncentracji (ST 11).

Żywiolak: Niepodatność na trucizny, uśpienie, paraliż i otumanienie; nie wpływają na niego trafienia krytyczne, nie podlega flankowaniu.

Żywiolak wody, mały: SW –; mały żywiolak (wody); KW 5; pw 1/2 pw pana; Inic +0; Szyb 6 m, pływanie 27 m; KP 20 (dotyk 11, nieprzygotowany 20); Atak +5 wręcz (1k6+3, walnięcie); SA władanie wodą, zmoczenie, wodny wir; SC udzielane moce, dotknięcie, rozmowa z właścicielem, żywiolak; Char dowolny; MRO Wytrw +4, Ref +1, Wola +4; S 14, Zr 10, Bd 13, Int 8, Rzt 11, Cha 11.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +5, Zauważanie +5 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Potężny atak.

Władanie wodą (zw): Otrzymuje premię +1 do ataku i obrażeń, jeśli zarówno on jak i jego przeciwnik dotykają wody. Jeśli przeciwnik lub żywiolak są na ziemi, żywiolak otrzymuje karę –4 do ataku i obrażeń.

Zmoczenie (zw): Dotyk żywiolaka gasi pochodnie, ogniska, otwarte latarnie i inne nieosłonięte płomienie o niemagicznym pochodzeniu, jeśli są rozmiaru dużego lub mniejszego. W ten sam sposób żywiolak może zdusić magiczny ogień, którego dotknie – moc działa analogicznie do czaru rozproszenie magii, rzucanego przez 2-poziomowego zaklinacza.

Wodny wir (zn): Raz na 10 minut żywiolak może zmienić się na rundę w wodny wir. Wir ma u podstawy szerokość

1,5 metra, na szczycie 4,5 metra, a wysokość od 3 do 6 metrów. Porusza się z prędkością pływania.

Stworzenia malutkie i mniejsze, które znajdują się wewnątrz wiru, muszą wykonać dwa rzuty obronne na Refleks. Jeśli pierwszy (ST 11) będzie nieudany, otrzymują 1k4 obrażenia. Jeżeli drugi (ST 11) również zakończy się niepowodzeniem, ofiara zostanie porwana przez wir i będzie się w nim unosić. Stworzenia, które potrafią pływać, mogą w każdej rundzie wykonywać rzut obronny na Refleks i próbować wyrwać się z wiru (w którym cały czas otrzymują obrażenia). Żywiolak może w dowolnym momencie pozbyć się stworzenia znajdującego się wewnątrz wiru.

Gdy podstawa wiru dotknie dna, powstaje obłok wirującego piasku, mułu itp. Chmura otacza żywiolaka i ma średnicę równą połowie wysokości wiru. Całkowicie ogranicza pole widzenia (również widzenie w ciemnościach) na odległość większą niż 1,5 metra. Stworzenie znajdujące się w odległości 1,5 metra od owej chmury mają połowiczne ukrycie, a znajdujące się dalej – całkowite (patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 133). Istoty znajdujące się wewnątrz chmury, które chcą rzucić czar, muszą wykonać udany test Koncentracji (ST 11).

Żywiolak: Niepodatność na trucizny, uśpienie, paraliż i otumanienie; nie wpływają na niego trafienia krytyczne i flankowanie.

➤ **Żywiolak ziemi, mały:** SW –; mały żywiolak (ziemi); KW 5; pw 1/2 pw pana; Inic –1; Szyb 6 m; KP 20 (dotyk 10, nieprzygotowany 20); Atak +6 wręcz (1k6+4, walnięcie); SA władanie ziemią, popchnięcie; SC udzielane moce, dotknięcie, rozmowa z właścicielem, żywiolak; Char dowolny; MRO Wytw +4, Ref +0, Wola +4; S 17, Zr 8, Bd 13, Int 8, Rzt 11, Cha 11.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +5, Zauważanie +5 (lub wartość umiejętności pana, jeżeli jest wyższa); Potężny atak.

Władanie ziemią (zw): Otrzymuje premię +1 do ataku oraz obrażeń, gdy zarówno on jak i jego przeciwnik dotykają ziemi. Jeśli przeciwnik znajduje się w powietrzu lub wodzie, żywiolak otrzymuje karę –4 do ataku i obrażeń.

Popchnięcie (zw): Może rozpocząć manewr bycza szarża, nie prowokując okazyjnego ataku. Modyfikatory do walki podane wcześniej (patrz: władanie ziemią, wcześniej) stosuje się także w spornych testach Siły.

Żywiolak: Niepodatność na trucizny, uśpienie, paraliż i otumanienie; nie podlega trafieniom krytycznym i flankowaniu.

Chowańce w walce

Jako czarodziej lub zaklinacz zapewne nie przepadasz za walką wręcz – tego rodzaju konfrontacja ci nie odpowiada. Co więcej, posiadając chowańca, jeszcze bardziej zniechęcasz się do bijatyki, ponieważ nawet zwierzęcy przyjaciel postaci wysokiego poziomu łatwo pada ofiarą przeciwnika, z którym sam bohater nie miałby najmniejszych kłopotów.

Wybierając się na poszukiwanie przygód, oszczędź wrażeń swojemu chowancowi i lepiej zostaw go w domu lub – w najgorszym razie – w obozie. W ten sposób nie tylko ochronisz go przed niebezpieczeństwami, którym sam będziesz stawał czoło, ale na dodatek pozostawisz swoje dobra pod opieką wiernej służby zdolnego do ich obrony. Jeśli zaś chowaniec nie zdoła zapobiec najazdowi, rozpozna napastników, a być może nawet podąży ich śladem.

Wystarczy, że zbliżysz się na odległość 1,5 kilometra do chowańca, a już (dzięki łączącej was więzi empatycznej) poznasz wszystkie kłopoty, z jakimi się zmagają. Jeżeli zaś odejdziesz nieco dalej, zawsze możesz wykorzystać wróżenie, by

trzymać rękę na pulsie. Chowaniec to łatwy podmiot dla tego rodzaju badania – jeśli osiągnąłeś 13. lub wyższy poziom, możesz korzystać z wróżenia raz dziennie, nie uciekając się przy tym do użycia czaru lub magicznego przedmiotu.

Jeżeli jednak mimo wszystko zdecydujesz się zabrać ze sobą na wyprawę chowańca, doloż wszelkich starań, by ochronić go przed niebezpieczeństwem.

Zagrożenia fizyczne

Chowaniec ma wprawdzie zwiększoną Klasę Pancernia i więcej punktów wytrzymałości, lecz mimo to jest bardziej niż ty wrażliwy na ataki wręcz i dystansowe. Może jednak przez cały czas znajdować się z tobą na tym samym polu, otrzymując połowiczną osłonę, która zapewnia mu premię +4 do KP. Co więcej, nie padnie wówczas ofiarą ataków okazyjnych. Dzięki więzi empatycznej przebywanie na tym samym polu nie utrudnia działania żadnemu z was (chowaniec instynktownie nie wchodzi ci w drogę, ty zaś nie stajesz na nim i nie potykasz się o niego). Taktyka ta ma tylko jedną wadę – możesz paść ofiarą ataku, którego pierwotnym celem był chowaniec (patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 133).

Nosząc ze sobą skrzynkę, kosz czy podobny pojemnik, w którym ukryjesz chowańca, zapewniasz mu całkowitą osłonę. Istnieje kilka przedmiotów przeznaczonych specjalnie do tego celu (patrz: Rozdział 4: Narzędzia).

Ostrożny pan będzie również chronił chowańca obronną magią, co ułatwia mu moc wspólne czary. Godne polecenia zaklęcia to: *lustrzany obraz*, *migotanie*, *przemieszczenie*, *zamazanie* oraz *zbroja maga*.

Zagrożenia magiczne

Ogólnie rzecz biorąc, największym zagrożeniem dla chowańca są czary obszarowe. Na szczęście, ofiara tego rodzaju zaklęć w większości przypadków ma prawo do rzutu obronnego na Refleks, by zmniejszyć o połowę liczbę obrażeń. A chowaniec posiada także poprawione uchylanie, może zatem uniknąć obrażeń powodowanych przez czar obszarowy.

Nieudany rzut obronny oznacza, że chowaniec otrzymuje tylko połowę obrażeń, co – niestety – i tak może wystarczyć, gdyż nie ma on zbyt wielu punktów wytrzymałości. Tak więc wszystko, co zwiększa rzut obronny chowańca na Refleks, zwiększa jednocześnie jego szanse przeżycia. Osłona, jaką uzyskuje, znajdując się z tobą na jednym polu (patrz wcześniej), zapewnia mu modyfikator +2 do tychże rzutów obronnych. Postaraj się zatem, by chowaniec trzymał się blisko ciebie, chyba że masz naprawdę istotne powody, dla których powinieneś wysłać go gdzie indziej.

Czary, które chronią przed atakami opartymi na energii, stanowią dodatkowe zabezpieczenie chowańca na wypadek, gdyby nie powiódł mu się rzut obronny na Refleks. W takiej sytuacji skuteczna będzie *ochrona przed żywiolami*, choć wykorzystując ją, musisz zgadywać, z jakimi atakami przyjdzie wam się zmierzyć. Na szczęście, może być ona waszym wspólnym czarem. Jeżeli zaś spodziewasz się dłuższej bitwy, możesz rzucić *mniejszą kulę niewrażliwości* lub *kulę niewrażliwości*, które ochronią cię przed wrogimi zaklęciami, nie ograniczając jednocześnie twoich czarów. Oczywiście, opuszczając nieruchomą kulę, obaj – ty i chowaniec – tracicie tę osłonę. Póki jednak nie ruszacie się z miejsca, zaklęcia działają bez zrzutu.

Szczególnie niebezpieczne są dla chowańca czary działające na całym obszarze oraz wpływające na kilka istot, które nie pozwalają przy tym na wykonanie rzutu obronnego na Refleks. Istnieje ich więcej, niż mógłbyś przypuszczać. Wśród nich znajdują się między innymi: *krzyk*, *kwaśna mgła*, *magiczny pocisk*, *ohydne usychanie*, *różnorodne słowa mocy*, *snop*

dźwięku, wycie banshee czy zabójcza chmura. Wiele z nich to zaklęcia wysokiego poziomu, nie powinieneś więc zwracać sobie nimi głowy – a przynajmniej nie od razu. Z drugiej jednak strony, gdy będziesz już musiał stawić im czoło, system obrony, który działała w innych sytuacjach, tym razem może okazać się mało skuteczny. Na przykład, *mniejsza kula niewrażliwości* zatrzymuje tylko czary do 3. poziomu włącznie, a *ochrona przed żywiołami* na nic się zda w przypadku *ohydne-go usychania*. *Odporność na czary* zapewnia za to wszechstronną ochronę i warto rzucić to zaklęcie, nawet jeżeli chowaniec posiada już odporność na czary (zaklęcie ma znacznie większą moc). Co więcej – pamiętaj, że możesz potraktować je jako wasz wspólny czar. Skuteczna bywa również *ochrona przed czarami* (jednak rzucenie tego potężnego zaklęcia to dość kosztowna zabawa). Jeżeli zaś wiesz, z jakimi zaklęciami będziecie mieć do czynienia, a do twojej drużyny należy kapłan, poproś go o rzucenie na chowańca *niepodatności na czar*.

Chowańca trudno jest bronić przed czarami, które działają bezpośrednio na niego (na przykład: *magiczny pocisk*, *palec śmierci* czy *zauroczenie potwora*), ale i na to znajdzie się rada.

Zaklęcia należące do grupy uroków czy przymusów mogą okazać się kłopotliwe, ale raczej nie stanowią śmiertelnego zagrożenia. Jeśli chowańcowi powiedzie się rzut obronny na tego rodzaju czar (lub dowolny inny, pozbawiony oczywistych fizycznych efektów), a będzie przebywać w odległości 1,5 kilometra od ciebie, na pewno się o tym dowiesz – dzięki więzi empatycznej stworzenie poinformuje cię o wrogiej sile czy mrowieniu, jakie odczuło. Jeżeli zaś nie powiedzie mu się rzut obronny, natychmiast zrozumiesz, że stało się coś złego (oczywiście, pod warunkiem że dzielący was dystans nie będzie większy niż 1,5 km). Niewiele możesz jednak zrobić w przypadku, kiedy na chowańca zadziała jakiś przymus. Jeśli stworzenie będzie znajdować się w pobliżu, możesz spróbować je złapać i przytrzymać, by nie odniosło obrażeń albo nie zrobiło czegoś, co mogłoby ci nie odpowiadać. Możesz też postarać się rozproszyć efekt. Łatwiej poradzić sobie z urokami, ponieważ jeśli zauroczonemu chowańcowi wydasz rozkaz stojący w sprzeczności z działaniem czaru, otrzymuje on prawo do nowego rzutu obronnego (pod warunkiem że zaklęcie zezwala na kolejny rzut obronny, jeśli ofiara zostaje zmuszona do czynu sprzecznego z jej naturą). Sprytny pan stara się więc jak najszybciej poinstruować chowańca, by nie słuchał poleceń innych. Stworzenie pamięta taki rozkaz, kiedy więc znajdzie się pod wpływem uroku i otrzyma od właściciela jakies polecenie, ma prawo do rzutu obronnego.

Chowańce a przedmioty magiczne

Najlepiej ochronić chowańca i obdarzyć go ofensywnymi mocami, wyposażając go w kilka magicznych przedmiotów. Możesz kupować je z myślą o nim lub też oddawać mu te, których sam już nie potrzebujesz – wszak *piersień ochrony* +1 na niewiele zda się komuś, kto ma już *piersień ochrony* +2.

Czego więc może używać chowaniec? Ponieważ z większości magicznych przedmiotów mogą korzystać istoty dowolnych rozmiarów, odpowiedź brzmi: mnóstwa interesujących przedmiotów. Oczywiście, są pewne wyjątki. Chowańcowi nie wolno na przykład sięgać po przedmioty ukończenia i uruchomienia zaklęcia, ponieważ nie jest postacią, która rzuca czary i nie potrafi wypowiedzieć rozkazu. Większość chowańców nie posługuje się też biegle żadnym orężem lub nie ma chwytnych kończyn, nie może więc używać broni. Pozostają im jednak eliksiry (choć najpewniej sam będziesz musiał otwierać fiolki i wlewać ich zawartość do gardła chowańca), piersienie oraz większość przedmiotów, które można założyć lub nosić przy sobie.

W *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*, na stronie 176, można znaleźć informacje, gdzie humanoidalna istota powinna nosić przedmiot określonego rodzaju. Chowańców dotyczą takie same reguły. I tak na przykład, czworonożne stworzenie powinno zakładać na tylne łapy przedmioty, jakie zwykle nosi się na stopach, na przednie zaś te, które umieszcza się na dłoniach czy rękach. W przypadku istot przypominających kształtem ptaki, łapy traktuje się jak nogi i stopy, skrzydła zaś jak ręce. Fakt, że jakaś humanoidalna istota czy też stworzenie o czterech kończynach posiada również skrzydła, nie oznacza, że ma prawo do większej ilości magicznych przedmiotów. Wolno jej co najwyżej zdecydować, czy woli nosić jakiś przedmiot na przednich łapach, czy też na skrzydłach.

Twój MP ma prawo uznać, iż niektóre przedmioty nie pasują do ciała chowańca. Możesz przekonać go, by pozwolił twojemu kotu nosić buty (powołując się, na przykład, na znaną bajkę), ale nie licz na to, że założysz je żmii. Stworzeniom takim jak sowa czy nietoperz płaszcz tylko utrudni życie, uniemożliwiając im machanie skrzydłami. W większości przypadków jednak przedmiot, którego chowaniec nie jest w stanie używać, można zastąpić jakimś odpowiednikiem. Na przykład, dla nietoperza czy sokoła możesz opracować *opaski szybkości na skrzydła*, które będą działać tak samo jak *buty szybkości*.

UWAGI NA TEMAT UMIEJĘTNOŚCI

W tej części rozdziału znajdziesz kilka porad i sugestii, które pozwolą ci maksymalnie wykorzystać Wiedzę (tajemną) i Czarostwo – powszechne umiejętności zaklinacza i czarodzieja.

Którą umiejętność wykorzystasz?

Kiedy wykonać test Czarostwa, a kiedy Wiedzy (tajemnej)? W przypadku sukcesu efekt często bywa podobny. Najważniejsze są więc okoliczności.

Czarostwo to umiejętność odpowiadająca za badanie i zrozumienie działania magii. Wykorzystaj je, gdy twoja postać próbuje zanalizować lub zidentyfikować magiczny efekt bądź aurę. Test Czarostwa należy wykonać również wtedy, gdy bohater stara się skorzystać z doświadczenia i intuicji, by zrozumieć magiczne zjawisko, a nie gdy przypomina sobie przeczytane lub usłyszane informacje.

Z kolei Wiedza (tajemna) odpowiada za wyuczone, czyli nabyte informacje dotyczące magii, i nie wymaga praktyki w tej sztuce. Wiele osób, które nie rzucają zaklęć, zdobyło wykształcenie w tej materii. Korzystaj z tej umiejętności za każdym razem, gdy bohater przypomina sobie jakies fakty związane z magicznym efektem, miejscem, przedmiotem czy istotą.

Czarostwo

Umiejętność ta umożliwia identyfikację czaru w chwili jego rzucania lub w oparciu o efekty jego działania, bywa więc niezwykle przydatna. Więcej informacji znajdziesz na stronie 64 *Podręcznika Gracza*.

Rzucany czar

ST zidentyfikowania czaru wynosi 15 + jego poziom. Identyfikując go, powinieneś przyjrzeć się osobie rzucającej zaklęcie, wsłuchać w wypowiedziane przez nią słowa, obserwować

jej gesty i zwracać uwagę na komponenty lub kondensatory, które wykorzystuje. Każdy element, którego nie jesteś w stanie rozpoznać, zwiększa ST o +2. Na przykład, jeżeli przeciwnik rzuca zaklęcie korzystając z atutów Wyciszenie czaru i Unieruchomienie czaru, ST Czarostwa wzrasta o +4.

Czarostwo możesz wykorzystać do rozpoznania zaklęcia, które nie ma werbalnych, somatycznych czy materialnych komponentów – nie sposób bowiem przeoczyć koncentracji potrzebnej do rzucenia czaru. Musisz jednak widzieć i słyszeć osobę, która rzuca zaklęcie.

Istotną rolę odgrywa tu również dzieląca was odległość. W normalnym oświetleniu i przy dobrej widoczności jesteś w stanie dostrzec i zanalizować gestykulację na dystans 27 metrów, a materialne komponenty słyszysz z odległości 9 metrów (zakładając, że nic nie ogranicza rozchodzenia się głosu). Jeśli dystans będzie większy, nie zdołasz rozpoznać komponentu użytego podczas rzucania czaru, a tym samym ST testu wzrośnie. Jeśli na przykład rzucająca zaklęcie postać ukrywa się w ciemnościach lub mgłę, ST twojego testu Czarostwa wzrasta o +4 (ponieważ nie widzisz ani gestów, ani materialnych komponentów).

Efekt działania czaru

Warto znać różnicę w działaniu *śmierdzącej chmury* i *zabójczej chmury*, tudzież wiedzieć, czy dźwięk wydał normalny dzwonek, czy zaklęcie *alarm*. ST testu Czarostwa, który pozwala zidentyfikować efekt działającego czaru, wynosi 20 + jego poziom. Zaklęcie, które próbujesz rozpoznać, musi powołać do istnienia coś, co widzisz, słyszysz, czujesz dzięki zmysłowi węchu, dotyku lub smaku – dobrym przykładem są zatem: *kula ognista*, *błyskawica*, wszelkie chmury, mgły i dźwięki. Nie jesteś w stanie natomiast zidentyfikować efektów, których nie odczuwasz bezpośrednio. Nigdy na przykład nie rozpoznasz *błyskawicy* wyłącznie dzięki dźwiękowi, jaki jej towarzyszy. W nielicznych przypadkach możesz jednak zidentyfikować czar obserwując konsekwencje jego działania.

I tak, na przykład, widząc *przyspieszoną istotę*, zdajesz sobie sprawę, że porusza się z nienaturalną szybkością. Możesz też wykorzystać Czarostwo, by odkryć, czy poruszający się przedmiot został ożywiony, czy też zawdzięcza ruch *dłoni maga* lub innej sile.

Materiały stworzone magicznie

Można rozpoznać, czy żelazna bariera powstała za sprawą *ściany z żelaza* i czy dany przedmiot powołano do istnienia dzięki *mniejшему tworzeniu*. Jest to rodzaj identyfikacji istniejących efektów, test ma więc tę samą ST. Możesz również wykonać test Czarostwa, by ustalić, czy dana istota (lub przedmiot) padła ofiarą polimorfowania, choć nie uda ci się stwierdzić, jaka była jej pierwotna forma.

Dziwne efekty magiczne

Rozpoznanie nieznanego lub wyjątkowego efektu bardzo przypomina identyfikację działającego czaru, choć oczywiście w tym przypadku nie chodzi o zaklęcie. Możesz domyślić się, jak działa czar, obserwując jego efekt. Na przykład, jeżeli znajdziesz fontannę z wodą, której wypicie powoduje szaleństwo, zdołasz przewidzieć efekt tej czynności. MP może jednak poprosić cię, byś podjął ryzyko i spróbował lub dotknął wody.

W takim przypadku ustalenie ST testu Czarostwa nie jest łatwe. Można przyjąć, że najlepszym rozwiązaniem będzie ST równa 30 + poziom czaru, który powoduje możliwie najbardziej podobny efekt. Na przykład, 37 to rozsądna ST testu pozwalającego zidentyfikować działanie fontanny powodującej szaleństwo, jako że obłąd to zaklęcie 7. poziomu.

Wiedza (tajemna)

Umiejętność ta odzwierciedla twoją wiedzę na temat magii. Korzystasz z niej, próbując użyć konkretnego magicznego przedmiotu lub rozpoznać magiczne zjawisko. Poniżej znajdziesz przykładowe sytuacje i odpowiadającą im ST testu.

ST 10: Ustalenie różnicy między golemem a ożywionym przedmiotem.

ST 15: Rozpoznanie czarnej lub niebiańskiej istoty.

ST 30: Przypomnienie sobie hasła do magicznie zamkniętych drzwi, słyszanych na tyle, by otwierające je słowa były powszechnie znane (umiejętność nie pozwala zgadywać hasel do dowolnych drzwi, na jakie możesz natrafić).

CZARODZIEJE I ZAKLINACZE A ŚWIAT, W KTÓRYM ŻYJĄ

W wielu aspektach zaklinacz i czarodziej trzymają się z dala od spraw, którymi żyje ich otoczenie. Nie ma w tym zresztą nic dziwnego – wszak ich domeną jest ezoteryka i świat ducha. Laik z trudem odróżnia od siebie przedstawicieli tych dwóch klas. Zarówno czarodziej jak i zaklinacz posługują się bowiem różnorodnymi mocami magicznymi, niezrozumiałymi dla tych, którzy nie zgłębili wiedzy tajemnej. Osoba, która przygląda się, jak rzucają czary, odkrywa zwykle, że używają tych samych słów, gestów i surowców.

Jednak dla posługujących się zaklęciami śmiółków różnice są oczywiste i dość znaczne. Czarodziej posługuje się magią korzystając z wiedzy i dyscypliny umysłowej, zaklinacz natomiast osiąga podobne rezultaty za sprawą wewnętrznej siły i intuicji.

Z tej dwójki zaklinacz zwykle mocniej stoi nogami na ziemi. Źródłem jego magii jest wrodzony talent, nie musi więc poświęcać wielu godzin na wertowanie zatechłych ksiąg ani walczyć o zebranie codziennej dawki magicznego potencjału. Ma więcej czasu, w którym może oddać się zwyczajnym zajęciom. Zaklinacze często uważają czarodziejów za grupę nieszkodliwych pedantów, którzy zawsze trzymają się razem i bełkoczą coś o księgach z czarami, mistycznych formułach czy wynikach ostatnich magicznych badań. Sami są sympatyczni, często obdarzeni doskonałą prezencją – o czym świadczy ich wysoka Charyzma. W efekcie łatwiej niż czarodziej potrafią nawiązać więzi z innymi, choć tylko niewielu z nich posiada niezwykle zmysł towarzyski cechujący bardzo. Mimo to starają się być ostrożni, gdy przebywają pośród zwykłych ludzi, ci bowiem często obawiają się magii wtajemniczeń, a ich stosunek do zaklinaczy dodatkowo psują plotki, iż ci ostatni są po części smokami.

Czarodziej z konieczności żyją w większej izolacji niż zaklinacze, nie są jednak aż tak introspekcyjni. Nie potrafią opanowywać magii wyłącznie za pomocą siły umysłu i ducha. Chcąc zrozumieć tajemną moc i zdobyć wiedzę na jej temat, muszą polegać na zewnętrznych źródłach. Niezbędne informacje znajdują w księgach lub uczą się ich od innych czarodziejów. Dwóch członków tej klasy prowadzących wspólne badania może osiągnąć niezwykle rezultaty, szczególnie jeżeli podzielią się swymi magicznymi księgami. Wprawdzie za-

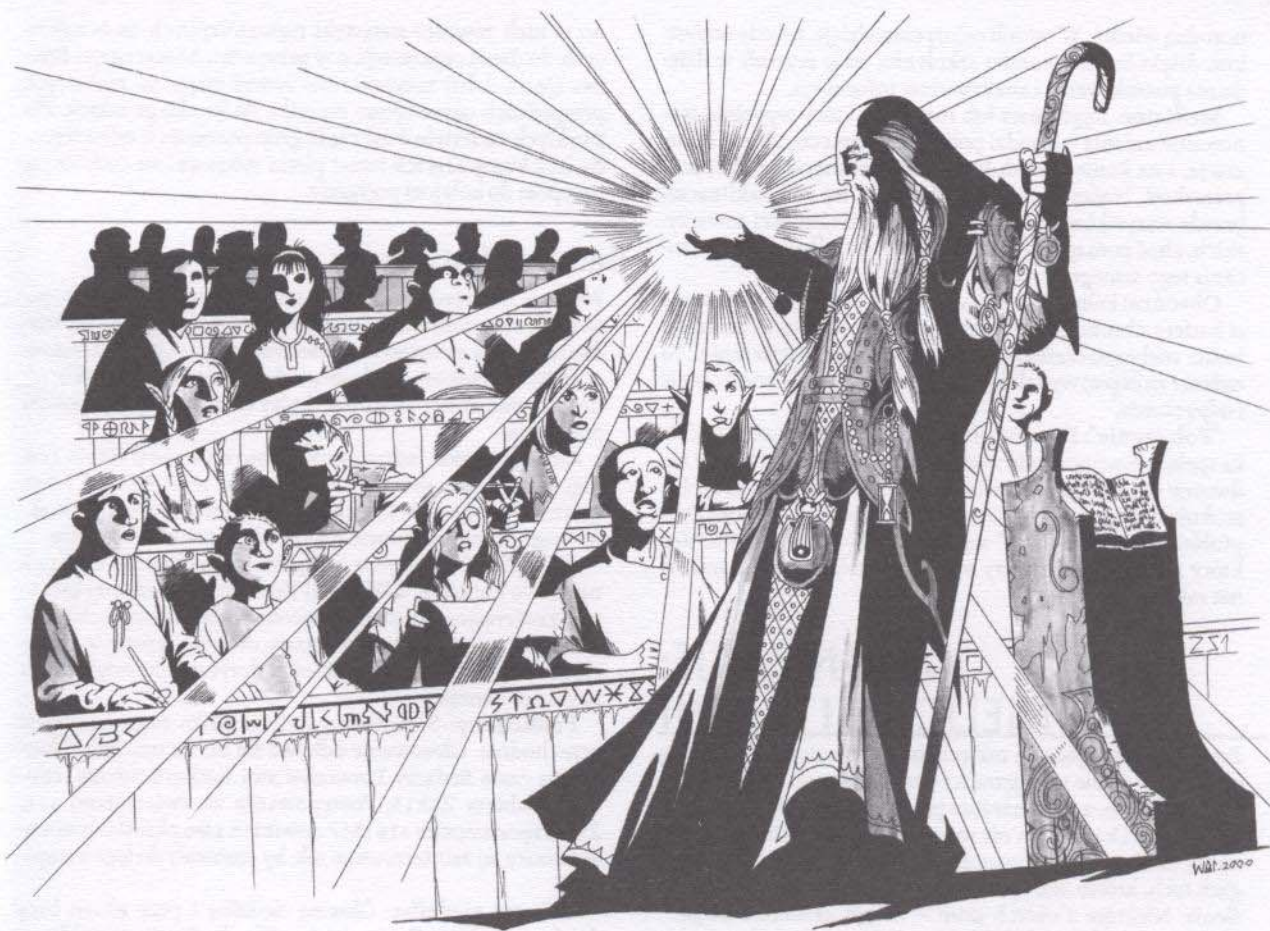
Uwaga dla MP: Przypominanie informacji

Oto pomocna sztuczka, dzięki której być może uda ci się pchnąć akcję do przodu. Jeśli gracz zapomniał część tajemnej wiedzy, którą postać mogłaby posiadać, MP może poprosić o test Wiedzy (tajemnej), żeby pomóc jego pamięci. Nie powinien jednak nadużywać tej sztuczki, gdyż gracze mogą uznać, iż nie muszą pamiętać szczegółów albo też że nie kontrolują sytuacji.

ST 10: Przypomnienie sobie podstawowych informacji – na przykład, że srebrna broń rani likantropy.

ST 15: Przypomnienie sobie wiedzy dostępnej specjalistom – na przykład, że czarcie stworzenia są odporne na zimno.

ST 20: Przypomnienie sobie ezoterycznej informacji – na przykład, które czary i jak działają na dany rodzaj golema.



klinacze oferują sobie nawzajem moralne wsparcie, pokazują ulubione techniki medytacyjne lub opowiadają o ostatnich odkryciach, współpraca ta jednak nie przynosi równie oczywistych efektów, jak w przypadku czarodziejów. Dlatego też ci ostatni uważają zaklinaczy za płytkich marzycieli, nie wiedząc czemu obdarzonych przez naturę magią, której nie potrafią lub nie chcą w pełni okiełznać.

Jak zostać czarodziejem

Czarodziejem może zostać każdy, kto zdoła zrozumieć teorię i techniki magii wtajemniczeń. Zwykle owo zrozumienie to wynik długotrwałych studiów w akademii lub innej instytucji, bądź też nauki pod okiem doświadczonego przedstawiciela tej klasy. Na początku adept otrzymuje jedynie podstawowe instrukcje dotyczące czytania ksiąg z zaklęciami, a potem sam rozpoczyna próby z jedną czy dwiema sztuczkami. Kiedy pojmie, jak przygotowywać czary, szybko uczy się przynajmniej jednego zaklęcia 1. poziomu. Od tego momentu zdobywanie nowych umiejętności i wiedzy jest tylko kwestią doświadczenia oraz praktyki.

Jak zostać zaklinaczem

Większość zaklinaczy rozwija w sobie podstawowe moce w okresie dojrzewania, często wywołując magiczne efekty zupełnie spontanicznie, w chwili emocjonalnego stresu. Po wszechnie uważa się, iż w ich żyłach płynie odrobina smoczej krwi, której zawdzięczają owe niezwykle magiczne zdol-

ności. Nie jest to jednak prawda – źródła mocy zaklinaczy są bowiem równie różnorodne jak oni sami. Niektórzy rzeczywiście mają smoczych przodków (albo antenatów, którzy przekazali im magiczne dziedzictwo, choćby czartów lub niebian). Wielu innych zaklinaczy utrzymuje natomiast, że udało im się nawiązać kontakt z siłami, które zapewniają im magiczne moce. Mogą to być duchy przodków, mentorzy z innych planów, baśniowe istoty lub też rezerwuary magicznej energii. Jeszcze inni posługują się fetyszami lub totemami, którym (ponoć) zawdzięczają swą moc.

Bez względu jednak na to, skąd biorą się owe magiczne zdolności zaklinaczy, wielu z nich zdaje sobie sprawę z tych umiejętności dopiero w późniejszym okresie życia, często doświadczwszy już uroków poszukiwania przygód. Zwykle twierdzą wówczas, że odkryli w sobie jakąś tajemną moc, którą zdołali okiełznać – podobnie jak osoba, która rozwija umiejętność gry na instrumencie lub pisania wierszy.

Role w świecie

Ze względu na swoją tajemną wiedzę i magiczne moce, czarodziej i zaklinacz często odgrywają w społeczności bardzo specyficzne role, choć zwykle należą do którejś z tych kategorii:

Artylerzysta: Ofensywna siła armii lub drużyny. Zwykle korzysta z czarów w rodzaju *kuli ognistej*. W tej roli najlepiej sprawdzają się zaklinacze i specjaliści w szkole wywoływania.

Doradca: Mędrzec lub biegły, który zdobywa informacje, pomaga układać plany, a nawet przekazuje innym swoją róż-

norodną wiedzę. W tej roli celują czarodzieje, przede wszystkim dzięki intensywnemu szkoleniu, jakie przeszli w dziedzinie poszukiwania i analizowania informacji.

Mediator: Dyplomata lub rozjemca, który wypełnia różnorodne zadania – łagodzi polityczne napięcia, zbiera informacje, a na koniec znajduje sposoby ominięcia i pokonania przeszkód. Najlepiej sprawdzają się w tej roli zaklinacze, przede wszystkim za sprawą swoich umiejętności towarzyskich, choć pomaga im również zdolność kilkakrotnego rzucania tego samego czaru.

Obrońca: Pełni rolę strażnika lub gwardzisty, który wznosi bariery chroniące przed magicznym atakiem i czuwa, by żadne niebezpieczeństwo nie nadeszło niepostrzeżenie. To zadanie najlepiej wypełniają specjaliści w szkole wieszczenia i odpychania.

"Połączenie": De facto nie jest to rola, ponieważ postać taka spełnia równocześnie wiele różnych zadań. Klasyczny nadworny czarodziej jest zarówno doradcą jak i obrońcą. Poszukujący przygód mag często musi zmierzyć się z różnymi problemami. W tej „roli” najlepiej sprawdza się czarodziej, który ma znacznie szerszy wachlarz umiejętności i czarów niż zaklinacz.

ORGANIZACJE: NIELICZNI I DUMNI

Postacie posługujące się zaklęciami wtajemniczeń często żyją samotnie – swoje umiejętności trzymają w sekrecie, strzegąc ich zazdrośnie, a jednocześnie pragną potęgi, łakną magicznej wiedzy. Oczywiście, nie wszyscy magowie są indywidualistami. Czasem tworzą organizacje, skupiające w swoich szeregach tych, którzy mają podobne przekonania lub sposób myślenia. Niektóre z owych grup – w tym akademie magii – działają od wieków, ciesząc się w okolicy powszechnym szacunkiem. Inne nie mogą pochwalić się tak długą historią lub też ich istnienie odkryte jest tajemnicą (albo jedno i drugie). Takie grupy budzą zwykle podejrzliwość ludzi mieszkających w pobliżu ich siedziby.

Mag ma pełne prawo przyłączyć się do wybranej przez siebie organizacji, i wiele na tym zyska – oczywiście w zamian straci niezależność i będzie musiał wykonywać przydzielone mu zadania i obowiązki. Zdarzają się jednak, choć rzadko, grupy, których członków łączy tak luźne więzy, że czarodziej lub zaklinacz może je ignorować lub uznawać, w zależności od chęci i potrzeb. Inne bractwa mają solidniejsze podstawy lub organizują regularne spotkania w specjalnie ku temu przeznaczonych miejscach, a nawet zapewniają swym przedstawicielom stałe zakwaterowanie.

Podstawowym celem istnienia organizacji o luźnych więzach jest przekazywanie informacji wszystkim jej członkom. Takie bractwo nie musi nawet posiadać stałego miejsca spotkań, a należący do niego czarodzieje czy zaklinacze mogą zbierać się w wynajętych lokalach lub różnych, czasem dość egzotycznych miejscach. Organizacje o bardziej formalnych więzach wymagają oddania, ale wyrzeczenia wynagradzają zwykle korzyści – magiczne i nie tylko. Czasem takie bractwa stanowią podstawę prestiżowej klasy.

W tym rozdziale znajdziesz opis kilku organizacji skupiających znawców magii wtajemniczeń. Jak zwykle, gdy przyjdzie wpleść dane bractwo w świat kampanii, ostatnie słowo należy do MP. Jeśli jakaś organizacja ma związek z klasą prestiżową (patrz: Rozdział 3: Klasy prestiżowe), najlepiej wykorzystać je obie. Każdy opis zawiera wiadomości dotyczące wymagań stawianych członkom bractwa oraz korzyści, jakie wynikają z członkostwa, a także informacje o przywódcach grupy. Poda-

no w nich również statystyki najważniejszych osób należących do danej organizacji, a w przypadku Mistycznego Bractwa (patrz dalej) zamieszczono nawet mapę. W niektórych przypadkach ograniczono się tylko do krótkiego szkicu. Dla zwykłych śmiertelników część grup pozostaje li tylko legendą, lecz krążące na ich temat plotki mogą stać się cudownym wstępem do kolejnej przygody.

Badacze Potworów

Badacze Potworów to zaklinacze i czarodzieje, którzy poświęcili się zdobywaniu wiedzy o wszelkich istotach. Wiedzę tę czerpią zarówno ze źródeł pisanych jak i opowieści naocznych świadków, z własnego doświadczenia oraz dostępnej im menażerii stworów, którym mogą się w spokoju przyglądać.

Członkostwo: Jednorazowe wpisowe wynosi 100 sz. Później obowiązuje składka członkowska w wysokości 10 sz rocznie. Członkowie bractwa zobowiązani są ponadto do aktywnego zbierania informacji na temat różnych stworów.

Korzyści: Członkowie o odpowiednim statusie mają pełne prawo korzystać z Wielkiej Komnaty – obszernej biblioteki zawierającej dzieła poświęcone wiedzy o różnych stworach. Postacie, które ją odwiedzają, otrzymują premię za biegłość +2 do każdego testu Wiedzy dotyczącego magicznych bestii i potworów.

Przełożony: Stanowisko zwierzchnika organizacji jest przechodnie. Głosowanie odbywa się raz na trzy lata. Obecnie na czele Badaczy Potworów stoi Rotherli Smails (człowiek kobieta Zak13; Postępowanie ze zwierzętami +16, Zwierzęca empatia +16 [MP powinien sam określić pozostałe obszary jej zainteresowań tak, by pasowały do jego kampanii]).

Główna siedziba: Główną siedzibą i przy okazji bazą działania Badaczy Potworów jest Wielka Komnata. Biblioteka sąsiaduje z trzema dużymi pomieszczeniami, wykorzystywanymi na spotkania bractwa. W rozciągających się poniżej lochach żyją różne stwory – przedmiot badań członków organizacji – przede wszystkim niezwykle potwory, złowieszcze zwierzęta i magiczne bestie. Podobno podziemia te łączy z Podmrokiem system głębokich tuneli, którymi Badacze Potworów wyruszają na polowania.

Czarownicy Mieczy

Członkowie tej organizacji specjalizują się zarówno w magii wtajemniczeń, jak i w walce. Zwykle poszukują interesującej i dobrze płatnej pracy.

Członkostwo: Nie ma wpisowego, a roczna składka wynosi 100 sz. Członkowie muszą wziąć udział w dorocznej Wielkiej Walce Mieczy i Czarów, która odbywa się na arenie Domu Kapituły (patrz dalej).

Korzyści: W komnatach i na arenie Domu Kapituły mile widziani są wszyscy chętni, którzy pragną odkryć, jak połączyć magię z walką. Najbardziej doświadczeni członkowie organizacji przekazują wiedzę mniej zaawansowanym. Na tę klasę prestiżową mogą zdecydować się uczniowie, którzy spełniają wymagania stawiane czarownikowi miecza (patrz Rozdział 3: Klasy prestiżowe).

W Domu Kapituły znajduje się dostępne wszystkim foyer, w którym osoby zainteresowane wynajęciem czarowników mieczy mogą złożyć swoją ofertę. Za swe usługi członkowie organizacji żądają jednak sporych pieniędzy, a umowa obejmuje zwykle równy podział łupów lub też opłatę 10 sz za dzień plus wydatki – oczywiście, czarownik mieczy wybiera zawsze bardziej korzystną dla siebie opcję.

Przełożony: Przywódcą organizacji jest Najwyższy Czempion – zwycięzca serii pojedynków rozgrywanych podczas Wielkiej Walki raz na dziesięć lat. Starcia te rzadko kończą się śmiercią któregoś z uczestników (a jeśli już, zwykle przywraca się ich do życia). Obecnie Najwyższym Czempionem jest Haile Niepokonana.

➤ **Haile Niepokonana:** człowiek kobieta Wjk1/Czar7/Czarownik miecza-10; SW 18; średni humanoid (człowiek); KW 1k10 + 7k4 + 10k8+36; pw 99; Init +2; Szyb 6 m; KP 32 (dotyk 15, nieprzygotowana 32; szansa chybienia 50%); Atak +21/+16/+11 wręcz (1k8+9+1k6 elektryczność, długi miecz oślniewającej energii i porażenia +5); SA przeniesienie zaklęcia III (patrz: Rozdział 3: Klasy prestiżowe); SC schowek czarownika miecza (w orężu aktualnie znajduje się pięć leczy poważnych ran i jedna wytrzymałość), lasica chowaniec (patrz dalej); Char CD; MRO Wytrw+13, Ref +9, Wola +12; S 18, Zr 14, Bd 14, Int17, Rzt 10, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +21, Koncentracja +20, Nasłuchiwanie +15, Skakanie +15, Wiedza (tajemna) +21, Wspinaczka +15, Zauważanie +15; Łańcuchowy czar, Potężny atak, Przenikanie czaru, Przyspieszenie czaru, Rozszczepienie, Stworzenie magicznej broni i pancerza, Szybkie wyciąganie broni, Warzenie eliksirów, Wielkie rozszczepienie, Wzmocnione przenikanie czaru, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie broni (długi miecz).

Przygotowane czary (4/5/5/5/3/3/2; baza ST = 13 + poziom czaru; 10% szansa niepowodzenia czaru): 0 – dłoń maga, oszołomienie, otwarcie/zamknięcie, promień mrozu; 1 – prawdziwe uderzenie (3), spadanie jak piórko, tarcza; 2 – bycza siła, dostrzeganie niewidzialnego, kocia gracia, ochrona przed strzałami, wytrzymałość; 3 – błyskawica, ochrona przed żywiołami, przyspieszenie (2), rozproszenie magii; 4 – burza lodowa, kamienna skóra, widmowy zabójca; 5 – kwasowa strzala Melfa (łańcuchowa), prawdziwe uderzenie (przyspieszone), wstrzymanie potwora; 6 – transformacja Tensera (2).

Wyposażenie: amulet naturalnego pancerza +5, długi miecz oślniewającej energii i porażenia +5, pierścień ochrony +5, płaszcz przemieszczania (potężniejszy), zbroja półpłytowa odporności na czary +5 (OC 19).

➤ **Jumoke:** lasica chowaniec; SW –; malutka magiczna bestia; KW 7; pw 49; Init +2; Szyb 6 m, wspinanie 6 m; KP 18 (dotyk 14, nieprzygotowana 16); Atak +15/+10/+5 (1k3–4, ugryzienie); Front/Zasięg 75 cm na 75 cm/0 cm; SC zapewnia +2 do rzutów obronnych na Refleks, udzielane moce; Char CD; MRO Wytrw +11, Ref +9, Wola +13; S 3, Zr 15, Bd 10, Int 11, Rzt 12, Cha 5.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +9, Równowaga +10, Ukrywanie +13, Wspinaczka +15, Zauważanie +15; Finezja w broni (ugryzienie).



WAP. 2001

Udzielane moce: Czujność, poprawione uchylenie, wspólne czary, więź empatyczna, dotknięcie, rozmowa z właścicielem, rozmowa z łasicowatymi (patrz: Chowańce, wcześniej).

Główna siedziba: Siedzibą organizacji jest Dom Kapituły – przypominająca fortecę budowla, która wygląda raczej na zamek niż rezydencję. Znajdują się tu biblioteki, magiczne laboratoria, mroczne lochy i duża arena, wzniesiona tuż obok budynku. Arenę tę wynajmuje się czasem innym organizacjom, aczkolwiek przeznaczona jest na specjalne okazje, przede wszystkim na doroczną Wielką Walkę Mieczy i Czarów. Wydarzenie to ściąga dużą liczbę widzów. Większość z nich zakłada się między sobą, stawiając na zwycięzców i przegranych pojedynków toczonych przez czarowników mieczy.

Królestwo

Niewielkie wyspiarskie państwo, którym włada dobra królowa o magicznej mocy.

Członkostwo: W Królestwie rodzi się wiele dzieci, które nie zostały obdarzone magiczną mocą, większość z nich jednak opuszcza ojczyznę jeszcze przed osiągnięciem dojrzałości. Imigracja również jest możliwa, ale obywatelstwo mogą otrzymać tylko ci, którzy udowodnią, że naprawdę posiadają magiczne moce. Ponadto nowy członek społeczności musi zrezygnować z wcześniejszego obywatelstwa i rocznie spędzić co najmniej dwa miesiące w Królestwie. W granicach tego państwa żyje około 10 000 mieszkańców, a prawie połowa z nich posługuje się magią wtajemniczeń.

Korzyści: Obywatelom, którzy posługują się czarami, zapewnia się mieszkanie i darmowy dostęp do Królewskiej Biblioteki znajdującej się w stolicy, czyli w Murai. Ponadto podlegają pełnej ochronie Korony, gdy znajdują się w granicach państwa. Królowa nie bierze jednak odpowiedzialności za obywateli, którzy dokonali przestępstwa w innym kraju, po czym uciekli na wyspę w poszukiwaniu azylu. W państwie kwitnie dobrobyt, toteż nie ma tu zbyt wielu biedaków.

Przełożony: Od niepomniących czasów Królestwem włada królowa DiFate, która podobno posiada moce przekraczające możliwości każdego posługującego się magią śmiertelnika. Mieszkańcy Królestwa kochają swoją władczynię, a we wszelkich relacjach przedstawia się ją jako kobietę wyjątkowej urody i zdolności.

Główna siedziba: Obywatele Królestwa żyją na magicznej wyspie, która pływa po oceanach świata ustaloną wcześniej trasą. Królowa może także siłą woli skierować wyspę tam, gdzie zapagnie.

Nasycona magią wyspa pełna jest cudów: czarodziejskich jezior, żyjących zamków, gajów myślących drzew i różnych magicznych technologii.

Liga Wieszców

Liga to profesjonalne stowarzyszenie magów specjalizujących się w szkole wieszczenia.

Członkostwo: Wpisowe wynosi 300 sz, a roczna składka 60 sz. Raz do roku członkowie organizacji muszą zdawać egzamin, by zachować swoje stanowisko.

Korzyści: Członkowie o odpowiednim statusie pojawiają się na liście dyplomowanych wieszców. Przynależność do organizacji to rodzaj reklamy, potwierdzającej umiejętności w szkole wieszczenia i zachęcającej ewentualnych klientów do korzystania z usług maga. Przedstawiciele różnych rządów chętniej polegają na umiejętnościach członków tego bractwa niż innych magów. Podobnie zachowują się bogaci obywatele, którzy pragną zapewnić sobie usługi możliwe najlepszych wieszców.

Przełożony: Obecnie przewodniczącym Ligi Wieszców jest Avulth Corbandu (elf mężczyzna Czar12; Wrózenie +18). Do jego podstawowych obowiązków należy organizowanie egzaminów z wieszczenia dla członków organizacji.

Główna siedziba: Liga Wieszców nie ma głównej siedziby. Jej członkowie spotykają się raz do roku w miejscu, o którym nigdy się ich nie informuje – sami muszą je odkryć, albo korzystając z mocy wieszczenia, albo w bardziej przyziemny sposób.

Mistrzowie Płomienia

Czarodzieje i zaklinacze, którzy wyjątkowo cenią sobie ogień.

Członkostwo: Należących do bractwa nie obowiązują ani wpisowe, ani składka. Kandydat musi jednak być mistrzem żywiołu koncentrującym się na ogniu (patrz: Rozdział 3: Klasy prestiżowe). Postacie, które pragną wstąpić w szeregi Mistrzów Płomienia, muszą najpierw odnaleźć ich znajdującą się na odludziu siedzibę (patrz dalej). Członkowie tej organizacji z radością witają jednak zarówno kandydatów, jak i gości, którzy włożyli wiele wysiłku, by do nich dotrzeć.

Korzyści: Mistrzowie płomienia korzystają nawzajem ze swojej wiedzy. Członkom organizacji zapewniają kwatery w miejscu, które sprzyja rozwojowi ich umiejętności, oraz ułatwiają im kontakt z najpotężniejszymi znanymi magami ognia.

Oczywiście, do bractwa nie może zostać przyjęty ktoś, kto cały czas spędza w jednym miejscu. Dlatego też mistrzowie płomienia bezustannie podróżują, a do swojej siedziby powracają tylko po to, by złożyć przełożonym raport lub by odpocząć przed kolejną wyprawą.

Przełożony: Mistrzowie płomienia uznają władzę Mearlshy Quarto Somidy, zwanej też Kształtem Ognia. Cieszy się ona tym tytułem już dwa lata – znacznie dłużej niż ktokolwiek wcześniej. Większość bowiem mistrzów żywiołów, osiągnąwszy doskonałość, powoli traci zainteresowanie sprawami doczesnymi i stara się połączyć ze swym żywiołem na Planach Wewnętrznych.

Główna siedziba: Siedzibą organizacji jest miejsce zwane Bastionem Płomieni, wzniesione częściowo w kraterze na wpół wygasłego wulkanu. W Bastionie Płomieni znajdują się kwatery członków organizacji, zabezpieczone komnaty przeznaczone dla osób, które nie rozwinęły się wystarczająco w wybranej ścieżce lub też dla gości bractwa. Pomieszczeniami tymi zarządza Eblard Sizfer, i on odpowiada za ich stan.

Poza chronionymi komnatami, w Bastionie Płomieni znajduje się wiele innych pomieszczeń, w większości otwartych na działanie gorącego wulkanu. W ostatniej z nich mogą przebywać jedynie osoby, które osiągnęły pełną doskonałość żywiołu ognia, ponieważ zwisa ono nad jeziorem rozgrzanej do czerwoności lawy.

➤ **Eblard Sizfer:** elf mężczyzna Czar6/Mistrz żywiołu3; SW 9; średni humanoid (elf); KW 9k4+18; pw 36; Inic +2; Szyb 9 m; KP 14 (dotyk 12, nieprzygotowany 12); Atak +5 wręcz (1k6, laska mistrzowsko wykonana) lub +6 dystansowy (1k8, długi łuk); SA specjalizacja w żywiole ognia (+1 ST do rzutu obronnego na zaklęcia związane z ogniem), penetracja żywiołem ognia (+1 do testów poziomu czarującego przy pokonywaniu OC); SC widzenie w słabym świetle, niepodatność na uspienie, nie może korzystać z energii innej niż ogień, odporność na ogień 5, ropucha chowanic (patrz dalej); Char CD; MRO Wytrw +5, Ref +5, Wola +10 (zaklinanie +12); S 10, Zr 14, Bd 15, Int 18, Rzt 14, Cha 8. Wzrost 1,6 m.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +16, Koncentracja +14, Nasłuchiwanie +4, Przeszukiwanie +6, Wiedza (plany) +16,

Wiedza (tajemna) +16, Zauważanie +6; Powtórzenie czaru, Wyrzeźbienie czaru, Wzmocnienie czaru, Zamiana energii (ogień), Zapisanie zwoju, Zogniskowanie broni (pocisk energii).

Przygotowane czary (4/5/5/4/3/1; bazowa ST = 14 + poziom czaru): 0 – odporność, promień mrozu (zamiana energii na ogień) †, tańczące światła, wykrycie magii; 1 – magiczna broń, magiczny pocisk, oziębły dotyk (zamiana energii na ogień) †, płonące dłonie†, szybki odwrót; 2 – kwasowa strzała Melfa (3, zamiana energii na ogień) †, płonąca kula†, wezwanie potwora II; 3 – błyskawica (zamiana energii na ogień) †, kula ognista†, lot, ochrona przed żywiołami; 4 – burza lodowa (zamiana energii na ogień) †, ognista tarcza†, wezwanie potwora IV; 5 – stożek zimna (zamiana energii na ogień) †.

†Bazowa ST wzrasta o 1 za sprawą specjalizacji w żywiole ognia.

Wyposażenie: karwasze pancerza +2, różdżka kuli ognistej (6. poziom czarującego), słaby pierścień odporności na żywioł ognia.

➤**Lick:** ropucha chowaniec; SW –; drobna magiczna bestia; KW 6; pw 18; Inic +1; Szyb 1,5 m; KP 18 (dotyk 15, nieprzygotowany 17); Atak –; Front/Zasięg 30 cm na 30 cm/0 cm; SC udzielane moce; Char CD; MRO Wytrw +3, Ref +4, Wola +10; S 1, Zr 12, Bd 11, Int 10, Rzt 14, Cha 4.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +5, Ukrywanie +21, Zauważanie +6.

Udzielane moce: Czujność, poprawione uchylanie, wspólne czary, więź empatyczna, dotknięcie, rozmowa z właścicielem (patrz: Chowańce, wcześniej).

Mistyczne Bractwo

Mistyczne Bractwo to magiczne kolegium o ustalonej reputacji. Jego członkowie uczą magii, badają ją i nawzajem dzielą się swoją wiedzą, czerpiąc z tego ogromne korzyści. Powiedzenie: „Opublikuj lub zgin” tutaj nie jest przenośnią.

Członkostwo: Miejsieczna składka wynosi 30 sz. Członek bractwa ma również obowiązek przynajmniej raz na sześć miesięcy pojawić się w akademii, by przyjąć ewentualne specjalne zlecenie.

Korzyści: Czarodziej lub zaklinacz, który wstąpi w szeregi Mistycznego Bractwa, decyduje się na związaną z organizacją klasę prestiżową (patrz: Mag z Mistycznego Bractwa w Rozdziale 3: Klasy prestiżowe). W zamian otrzymuje zakwaterowanie, magiczne wzmocnienia, okazję do towarzyskich spotkań, przydatne przedmioty itp. – szczegóły zawarto w opisie klasy prestiżowej.

Przełożony: Akademią zarządza rektor Japheth Wtajemniczony, i to on decyduje o kierunku jej rozwoju. Ma obsesję na punkcie odkrywania sekretów antycznej gramatyki magii, zwanej też „alef” lub „pradawną mową”. Informacje na temat tej tajemnej wiedzy, zebrane przed wiekami przez członków bractwa, uległy rozproszeniu i częściowo zaginęły. Niektórzy uważają nawet, że atuty metamagiczne to wynik prowadzonych w starożytności badań nad alef. Japheth zdaje sobie sprawę, że jak na razie odkryto jednak tylko najprostsze zasady gramatyki magii i stara się powiększyć swą wiedzę, prowadząc badania i wykopaliska archeologiczne w miejscach, w których można spodziewać się ciekawych odkryć.

➤**Japheth Wtajemniczony:** człowiek mężczyzna Czaru9/Mag gildii10; SW 19; średni humanoid (człowiek); KW 19k4+38; pw 78; Inic +2; Szyb 9 m; KP 32 (dotyk 17, nieprzygotowany 30); Atak +12/+7 wręcz (1k6+3, laska potęgi, podwójne obrażenia po szarzy); SA źródło czarów III (patrz: Rozdział 3: Klasy prestiżowe), kruk chowaniec (patrz dalej);

Char CD; MRO Wytrw +10, Ref +10, Wola +16; S 12, Zr 15, Bd 14, Int 25 (19), Rzt 12, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Alchemia +29, Czarostwo +29, Język obcy (elfi, gnomi, leśny, niebiański, otchłanny, płomienny, powietrzny, smoczy, wodny, ziemny), Koncentracja +22, Profesja (archeolog) +11, Wiedza (historia) +29, Wiedza (tajemna) +29, Wrózenie +29; Czar pracowni, Mistrzostwo w czarach (bezbłędna teleportacja, czytanie magii, kula niewrażliwości, lot, przyspieszenie, wykrycie magii, zwiększona niewidzialność), Przenikanie czaru, Przyspieszenie czaru, Stworzenie laski, Stworzenie różdżki, Unieruchomienie czaru, Wrodzony czar (promień osłabienia), Wspólny czar, Wyciszenie czaru, Zapisanie zwoju.

Przygotowane czary (4/6/6/6/5/5/5/3/ (4) 3; bazowa ST = 17 + poziom czaru): 0 – czytanie magii, dłoń maga, światło, wykrycie magii; 1 – niewidoczny służący (czar pracowni), ochrona przed złem (czar pracowni), spadanie jak piórko, tarcza, uśpienie, zbroja maga; 2 – dostrzeżenie niewidzialnego (czar pracowni), ochrona przed strzałami, ohydny śmiech Tashy (czar pracowni), tajemny zamek, wytrzymałość (2); 3 – kula ognista, lot, ochrona przed żywiołami, przyspieszenie, rozproszenie magii (2); 4 – kamienna skóra, mniejsza kula niewrażliwości (czar pracowni), sprężysta kula Otłuka, wykrycie wrózenia (czar pracowni), zwiększona niewidzialność; 5 – czarne macki Ewarda, dominacja nad osobą, wstrzymanie potwora (czar pracowni), zwiększona niewidzialność (2); 6 – dezintegracja, ewentualność, kula niewrażliwości, pole antymagii, prawdziwe widzenie; 7 – bezbłędna teleportacja, ograniczone życzenie, pryzmatyczny deszcz (czar pracowni), słowo mocy: oszołomienie, wygnanie (czar pracowni); 8 – klon, wezwanie potwora VIII, żelazne ciało; 9 – dominacja nad potworem, promień osłabienia (wrodzony czar pracowni), teleportacja (przyspieszona), zatrzymanie czasu.

Wyposażenie: amulet naturalnego pancerza +5, eliksiry leczenia poważnych ran (3 sztuki), karwasze pancerza +8, laska potęgi (40 ładunków), obręcz intelektu +6, pierścień ochrony +5, pierścień odbijania czarów, płaszcz eteryczności, zwój dostrzegania niewidzialnego, zwój pryzmatycznego deszczu, zwój przyspieszenia, zwój teleportacji.

➤**Rafael:** kruk chowaniec; SW –; mała magiczna bestia; KW 9; pw 39; Inic +2; Szyb 3 m, latanie 12 m (przeciętna); KP 19 (dotyk 14, nieprzygotowany 17); Atak +11/+6 wręcz (1k4, szpony); Front/Zasięg 75 cm na 75 cm/0 cm; SC mówi wspólnym, udzielane moce; Char CD; MRO Wytrw +6, Ref +8, Wola +15; S 1, Zr 15, Bd 10, Int 10, Rzt 14, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +6, Zauważanie +6 (plus Japhetha); Finezja w broni (szpony).

Udzielane moce: Czujność, poprawione uchylanie, wspólne czary, więź empatyczna, dotknięcie, rozmowa z właścicielem, rozmowa z ptakami.

Główna siedziba

Teren Akademii Mistycznego Bractwa nazywany jest Mathghamhna. Miejsce to ma ciekawą historię – wieże, schowki ze skarbami, sale wykładowe i laboratoria akademii wycięto bowiem w kraterze od wieków wygasłego wulkanu. Wnę-

Osobliwe elementy magicznego laboratorium

Rzuć 1k10 i skorzystaj z zamieszczonej tu tabeli.

Rzut Element

- 1 Magiczny krąg przywołujący, narysowany na podłodze lub ścianie.
- 2 Klepsydra wypełniona pyłem z kości, który przesypuje się odwrotnie, niż wskazywałaby na to grawitacja.
- 3 Pokryty stałą szkielet giganta (lub innego dużego potwora), zawieszony pod sufitem.
- 4 Palenisko z małym żywiołakiem ognia.
- 5 Odłamek meteoru, księżycowego kamienia lub minerału pochodzącego z innego planu.
- 6 Zmumifikowana dłoń demona lub diabła.
- 7 Brama o średnicy 30 cm umiejscowiona w pysku ogromnego posągu ryczącego lwa, która prowadzi do kieszonkowego wymiaru.
- 8 Żelazny golem przywiązany do komnaty w wyniku błędu twórcy.
- 9 Humanoid zamrożony w nie topiącym się kawałku lodu; czasem telepatycznie komunikuje się z obecnymi w laboratorium.
- 10 Bulgoczący magiczny kociołek; raz dziennie wypłuka niegroźną (zwykle) protoplazmę, która najczęściej znika w ciągu kilku minut.

Mapa siedziby Mistycznego Bractwa

Podziemia

Krypta

Archmanteion

Krypta

Poziom
podstawowy

8

7

6

4

5

3

2

1

N

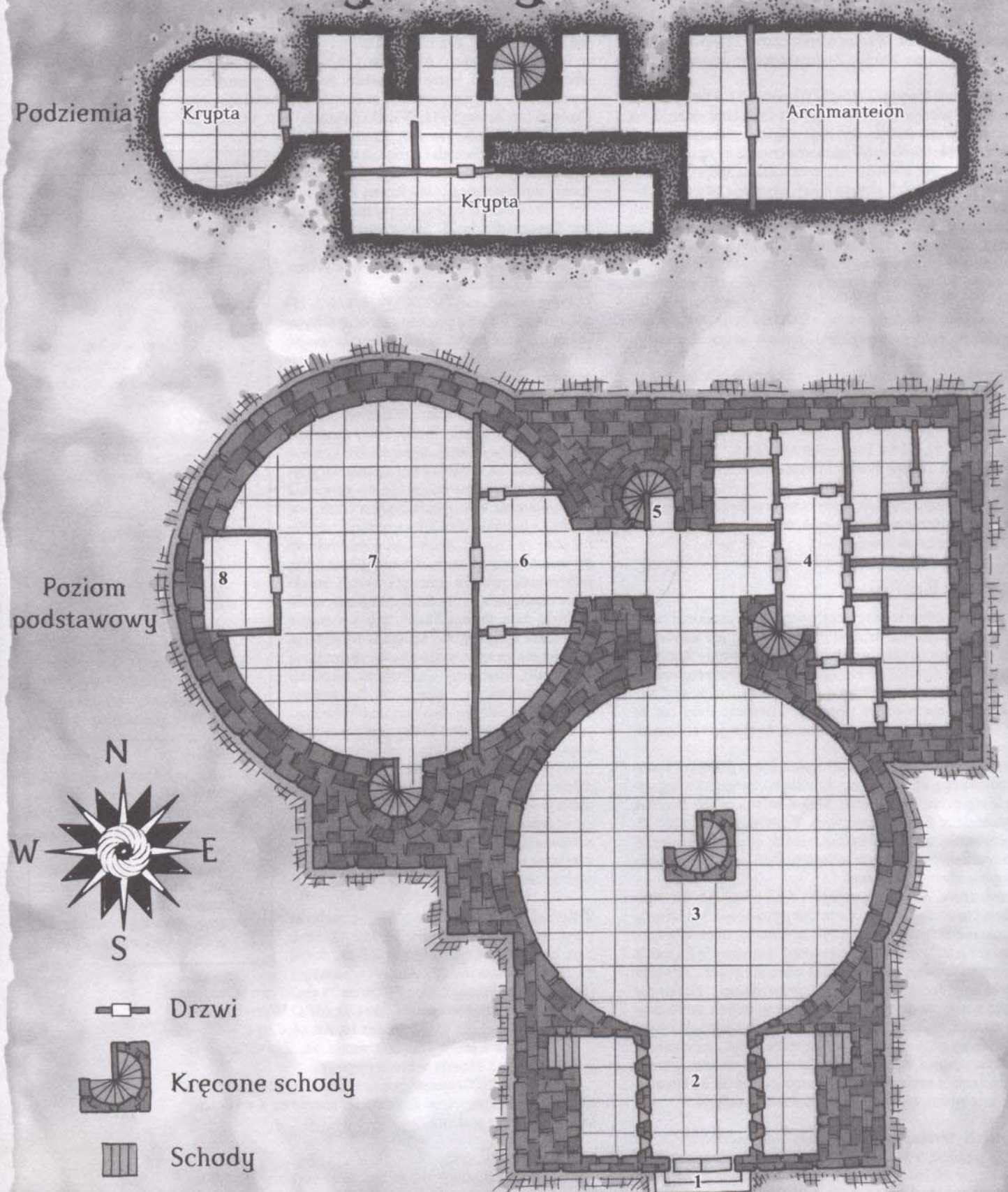
S

Drzwi

Kręcone schody

Schody

Każde pole ma bok długości 3 m



trze budowli jest obszerne i nieco przypomina zamek. W podziemnych kryptach ukryto magiczne skarby, a z umieszczonych nad powierzchnią laboratoriów i sal wykładowych codziennie korzystają uczniowie oraz ich nauczyciele.

Nowicjusze (najczęściej są nimi czarodzieje, rzadziej zaklincze) większość roku spędzają w komnatach Mathghambna, podobnie jak wykładowcy, którzy przekazują swoją wiedzę zarówno nowym uczniom jak i magom niskiego poziomu. Do bractwa należy ponadto około dwustu osób, które na stałe nie mieszkają w gildii, ale które zawsze wita się tu z otwartymi ramionami.

1. Wejście: Główne wejście do siedziby bractwa wiedzie przez dwuskrzydłowe magiczne drzwi o wymiarach 9 metrów na 9 metrów na 0,6 metra, których powierzchnię ozdabiają płaskorzeźby walczących ze sobą gargulców i smoków. Za dnia drzwi zwykle stoją otworem, ale na noc lub w przypadku ataku zamyka się je w zwykły i magiczny sposób.

■ **Wielkie żelazne drzwi:** 60 cm grubości; trwałość 10; pw 720; KP 3; ST wylamania 60; Otwieranie zamków – (tajemny zamek, 15. poziom czarującego)

2. Długie podejście: Korytarz o marmurowej posadzce, którego ściany i sufit zdobią malunki i fryzy, przedstawiające pierzaste chmury i stojący na nich zamek. Zawsze pełni tu straż dziesięciu widzialnych gwardzistów (Zbr5). Trudno dostrzec niewielkie otwory strzelnicze (test Zauważania o ST 25), przez które dziesięciu innych strażników (Zbr7) może ostrzelać nieproszonych gości.

3. Ogromny westybul: Budowniczości tej okrągłej komnaty starali się, by wywoływała ona zachwyt, i udało im się. Pomieszczenie ma średnicę 27 metrów, a wysokość 36 metrów. Na środku wznosi się podpierająca sufit kolumna, w której umieszczono kręcone schody wiodące do balkonów i na wyższe galerie, prowadzące z kolei do sypialni nowicjuszy, przeróżnych sal wykładowych, laboratoriów przeznaczonych dla uczniów i prywatnych pracowni wykładowców oraz innych cudów, choćby do magicznego ogrodu.

Pod ścianą, na całej jej długości, stoją ogromne kamienne posągi smoków, jednorożców, pegazów i innych magicznych bestii, oświetlone pochodniami, które najwyraźniej nigdy nie gasną, w taki sposób, by nieruchome postacie wyglądały odpowiednio dramatycznie. Pogłoski głoszą, że cztery największe posągi to kamienne gołosemy, które rzucą się do walki, gdy akademia zostanie zaatakowana.

Właśnie w tej komnacie odbywają się spotkania z okazji ważniejszych wydarzeń. Nie brak tu miejsca dla licznych studentów, wykładowców i gości.

4. Kwatery gości: To foyer łączy kilka pokoi gościnnych, przygotowanych z myślą o ważnych członkach gildii, którzy mogą przybyć do jej siedziby. Do pozostałych pokoi gościnnych prowadzą drugie kręcone schody (obszar 5).

5. Druga klatka schodowa: Znajdują się tu drugie duże kręcone schody prowadzące do wielu położonych wyżej galerii, sal wykładowych i niektórych komnat (patrz: obszar 3), oraz, na dole, kuchnia, w której oddana służba przygotowuje posiłki dla wszystkich osób przebywających w akademii.

Schody te prowadzą także do znajdujących się głęboko pod budynkiem akademii podziemi, w których znajduje się kilka interesujących komnat, w tym sławny skarbiec, Archmanteion, prywatne laboratorium Japhetha Wtajemniczonego oraz krypty.

6. Foyer biblioteki: Komnatę tę ozdobiono pięknymi rzeźbami i ze smakiem umeblowano w wygodne krzesła, ławy oraz biurka rozjaśnione magicznymi światłami. Dwa mniejsze pomieszczenia przeznaczone są dla osób, które pragną się z kimś spotkać lub chcą w spokoju oddawać się lekturze.

7. Wielka Biblioteka: Na te dwuskrzydłowe drzwi rzucano zawilą wersję tajemnego zamka (15. poziom czarującego), dzięki czemu do biblioteki mają wstęp tylko członkowie Mitycznego Bractwa lub nowicjusze.

W Wielkiej Bibliotece, na masywnych dębowych półkach, które wznoszą się na wysokość 7,5 metra, sięgając aż do sufitu (do wielu woluminów dostęp umożliwiają żywione drabiny, które na rozkaz poruszają się do wybranej półki), zgromadzono tysiące woluminów poświęconych ezoterycznej wiedzy tajemnej. Księgi te traktują o wszelkich formach magii, można w nich więc przeczytać o filozoficznym podejściu do rzucania zaklęć wtajemniczeń, znaleźć mity i fakty dotyczące bestii, bóstw i artefaktów, gros teorii dotyczących korzeni magii, listę teoretycznie istniejących planów egzystencji i jeszcze wiele, wiele innych informacji. Wśród ksiąg zgromadzonych w bibliotece znalazły się również tomy dotyczące mrocznej sztuki, te jednak zostały należycie zabezpieczone, by nie dostały się w niepowołane ręce.

W bibliotece można także odnaleźć chyba najcenniejsze księgi – te, które zawierają wybór czarów 0., 1. i 2. poziomu (wszystkich wymienionych w *Podręczniku Gracza*). Ta imponująca kolekcja to efekt ciężkiej pracy licznych magów bractwa i bezcenne źródło wiedzy dla wszystkich jego członków.

Małe kręcone schody prowadzą do intrologatorni, w której znaleźć można m. in. zwykły papier, papier welinowy oraz atrament.

8. Gabinet rektora: Pokoje Japhetha Wtajemniczonego znajdują się na piątym, obok kwatery innych wykładowców. Mimo to rektor chętniej korzysta z gabinetu znajdującego się tuż obok biblioteki. Jeżeli akurat w nim nie przebywa, ozdobione reliefami drzwi są zabezpieczone tajemnym zamkiem (19. poziom czarującego).

W gabinecie znajdują się: wygodne krzesła, dywan oraz niewidoczny służący (stały czas działania czaru), który wypełnia nieliczne polecenia Japhetha. Pomieszczenie to służy również jako prywatna biblioteka rektora, zgromadzono w nim więc bardzo rzadkie księgi poświęcone mityce, które mogą zainteresować zarówno kolekcjonerów jak i osoby, które pragną powiększyć swoją wiedzę. Na magicznie chronionej półce spoczywa pod szkłem księga z czarami Japhetha – ten tom od razu rzuca się w oczy. Rektor często przebywa w gabinecie, pogrążony w lekturze. Tutaj spotyka się także z wykładowcami lub uczniami, którzy popełnią jakiegoś wykroczenie przeciwko dyscyplinie.

Wróżący

Sieć magów, którzy lubią utrzymywać ze sobą stały kontakt.

Członkostwo: Wpisowe jest dość wygórowane – 20 000 sz, to jednak jedyna opłata, jaka obowiązuje członków bractwa. Poza tym, przyjmują oni na siebie obowiązek utrzymywania stałego kontaktu z innymi magami.

Korzyści: Wróżący to nieformalne stowarzyszenie, którego członków łączy jedynie magiczna brosza, jaką każdy z nich otrzymał podczas inicjacji. Pozwala im ona dwa razy dziennie kontaktować się z innym członkiem organizacji (który również posiada taką broszkę). Wróżący tworzą więc w istocie magiczną sieć komunikacyjną łączącą ze sobą wszystkie brosze (i rzeczywiście, czasem określa się ich mianem „Sieć”). Wpisowe to de facto koszt stworzenia wspo-

Brosza wróżącego

Magiczna brosza z metalu i szkła, która pozwala właścicielowi dwa razy dziennie kontaktować się z inną istotą posiadającą taki sam przedmiot, analogicznie do czaru *postanie*. Użycie tej zdolności czaropodobnej wymaga akcji standardowej i nie prowokuje okazyjnych ataków. Nie pozwala jednak na kontakt z osobą, która nie posiada podobnego przedmiotu. Ponadto przedmiot ten nie działa w obszarach martwej magii i pomiędzy planami. Brosza ma KP 13, 1 punkt wytrzymałości, trwałość 5 i ST zniszczenia 8.

Poziom czarującego: 5; **wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *postanie*; **cena rynkowa:** 20 000 sz; **waga:** –.

mnianego przedmiotu, proces ten jednak otoczony jest ścisłą tajemnicą.

Przełożony: Wróżący nie posiadają ani przywódców, ani podkomendnych. Jedynym, co ich łączy, jest pragnienie utrzymywania kontaktu. A trzeba przyznać, że za sprawą ich brosz wiadomości rozchodzą się naprawdę szybko. Zdarza się także, że jakiś śmiały członek organizacji wyrusza w podróż z drużyną poszukiwaczy przygód i przesyła Sieci sprawozdanie – dziennik z wyprawy.

Główna siedziba: Członków organizacji łączą bardzo luźne więzy, nie potrzebują więc stałej siedziby. Jeśli nawet taka istnieje, jej lokalizację obejmuje ścisła tajemnica.

Złamane Różdżki

Złamane Różdżki to gildia zrzeszająca czarodziejów i zaklinaczy, którzy zabijają za pieniądze.

Członkostwo: Nie wymaga się ani wpłaty wpisowego, ani rocznych składek, ale na rozkaz zwierzchników członkowie bractwa muszą przyjmować określone zlecenia.

Korzyści: Członkowie o odpowiednim statusie otrzymują zapłatę w zamian za wypełnienie kontraktu. Jej wysokość zależy od trudności i sposobu załatwienia sprawy, a także od samego zlecenia. Nie związanych z organizacją zabójców, którym przytrafiło się działać na terenie Złamanych Różdżek, uznaje się za potencjalny cel.

Przełożony: Na czele Złamanych Różdżek stoi zaklinacz zwany Zima. Nigdy nie opuszcza on cytadeli gildii, a jeśli już – zawsze czyni to w przebraniu. Biały smok posiadający kilka poziomów łotryzka, zaklinacza i skrytobójcy bez trudu może wcielić się w wiele różnych istot.

Główna siedziba: Siedziba gildii mieści się w dobrze ukrytej cytadeli, najprawdopodobniej na półplanie stworzonym przez jakiegoś czarodzieja. Jej lokalizacja jest oczywiście okryta najgłębszą tajemnicą.

Osoby, które chcą wynająć zabójców z bractwa, docierają do przełożonych gildii rysując krwią na drzwiach jej symbol – czyli złamaną różdżkę. Znaki te członkowie organizacji odnajdują za pomocą tajemnej metody wykorzystującej wróżenie i jeśli zdecydują się przyjąć wyzwanie, ich przedstawiciel kontaktuje się z klientem.

Złowroga Akademia

Mało kto wierzy w istnienie tajemnego przymierza zaklinaczy i czarodziejów, którzy poświęcili się mrocznej sztuce nekromancji. Przeróżające spiski, ożywianie cuchnących zwłok i wynajdywanie cmentarnych chorób – to wszystko ma po noć miejsce w komnatach Złowrogiej Akademii.

Przymierze nekromantów istnieje naprawdę, choć okryte jest tajemnicą. Trudno odnaleźć siedzibę Złowrogiej Akademii (zwanej czasem Czarną Akademią), a ci, którym się to udało, często żałują, że sprostali wyzwaniu.

Członkostwo: Szczegółów rytuału inicjacyjnego lepiej nie poznać. Wpisowe wynosi 300 sz, składka członkowska 60 sz za semestr, a poza tym członek bractwa musi jeszcze ożywić lub stworzyć przynajmniej jednego cielesnego nieumarłego na semestr. Twory te wchodzić później w skład „martwych zasobów” – gnijącej siły roboczej, wykorzystywanej w akademii.

Korzyści: Członkowie Złowrogiej Akademii poznają coraz to bardziej plugawie rytuały, które pozwalają im przywoływać i kontrolować ożywione zwłoki. Szkolenie to wiąże się oczywiście z ryzykiem – w każdej klasie uczeń o najgorszych stopniach oddaje swoją nieśmiertelną duszę piekielnym nauczycielom.

Badacz zła, który pragnie wstąpić w progi Złowrogiej Akademii, może wybrać niemal każdą dowolną klasę prestiżową, w tym także rycerza ciemności i skrytobójcę. To również oczywisty i słuszny wybór dla pana szarosinych i prawdziwego nekromanty (patrz: Rozdział 3: Klasy prestiżowe).

Przełożony: Stanowisko przełożonego Złowrogiej Akademii zarezerwowano dla czartów, choć wysoko może w niej zająć także pan szarosinych czy nekromanta. Trudno poznać imiona nauczycieli i wykładowców, gdyż większość osób, które odważyły się opowiedzieć coś o Złowrogiej Akademii, kończy swój żywot w sposób przerażający i niezwykle zarazem – rzadko udaje się odnaleźć ciało takiego nieszczęśnika.

Główna siedziba: Według plotek, siedziba Złowrogiej Akademii znajduje się w samym środku ponurych bagien, a wzniesiono ją ponoć na krypcie starożytnego licza.

Związek Podróżników

Zaklinacze i czarodzieje, którzy specjalizują się w magii podróżniczej i oferują swe usługi za rozsądną cenę. Przedstawiciele władz i ważniejsze osobistości zwykle korzystają z usług tego związku podczas oficjalnych podróży. Podobnie czynią bogacze, którzy zawsze chcą użyć najlepszego środka transportu, jaki można kupić za pieniądze.

Członkostwo: Wpisowe wynosi 200 sz, a składka to 20% zysków wynikających z transportowania klientów za pomocą magii, które członek bractwa musi przekazywać do skarbcza organizacji. Każdy, kto należy do związku, musi również przynajmniej dwa miesiące w roku pracować w Biurze Podróży (patrz dalej).

Korzyści: Członkowie organizacji mają dostęp do klasy prestiżowej przewodnik podróży (patrz: Rozdział 3: Klasy prestiżowe), choć nie muszą się w niej rozwijać. Do ich obowiązków należy praca w Biurze Podróży, które znajduje się w głównej siedzibie związku (patrz dalej) w określonym mieście, oraz opieka nad klientami, którzy chcą skorzystać z magicznego transportu. Organizacja zawarła liczne kontrakty na teleportowanie różnych towarów (tylko bardzo bogaci klienci mogą sobie na to pozwolić) i podejmuje się czasem szczególnie trudnych zleceń – w tym przypadku zawsze zastrzegając sobie prawo do premii (cena rośnie przynajmniej dwukrotnie, zależnie od tego, jakie potencjalne niebezpieczeństwa grożą magowi).

Związek Podróżników jest dumny z tego, iż dostarcza klientów do dowolnego miejsca, jakie może zostać rozpoznane lub dostatecznie opisane. Rezerwuje sobie jednak prawo odmowy przyjęcia zlecenia na transport w szczególnie niebezpieczne okolice lub jeśli cel podróży nie został dostatecznie sprecyzowany.

CENNIK ZWIĄZKU PODRÓŻNIKÓW

Usługa	Koszt
Teleportacja, w jedną stronę, miejsce dobrze znane	900 sz*
Teleportacja, w jedną stronę, miejsce uważnie zbadane	1080 sz*
Teleportacja, w jedną stronę, miejsce widziane okazjynie	1260 sz*
Teleportacja, w jedną stronę, miejsce widziane raz	1440 sz*
Teleportacja, w jedną stronę, tylko na podstawie opisu	1620 sz*
Bezblędna teleportacja	1820 sz*
Teleportujący krąg, miejsce dobrze znane	3060 sz*
Projekcja astralna, do znanej placówki związku	3060 sz*
Zwój z teleportacją	1125 sz
Zwój z bezblędną teleportacją	2275 sz

*W cenę wliczono koszt powrotu członka związku. Ceny spadają o 25%, jeśli kontrakt dotyczy co najmniej dziesięciu podróży. Rosną natomiast dwukrotnie, jeśli punkt docelowy jest szczególnie niebezpieczny.

Przełożony: Wszyscy pracownicy Biura Podróży mają takie same prawa podejmowania decyzji dotyczących ich zajęć. W każdej placówce działa jednak również rzecznik i skarbnik. Jeżeli trzeba podjąć ważną decyzję, pracownicy wszystkich Biur Podróży mogą łatwo zaaranżować spotkanie (korzystając z teleportacji) i, jeśli to konieczne, szybko przeprowadzić głosowanie.

Główna siedziba: Związek Podróżników ma placówki (wynajęte lub wykupione) w wielu większych miastach. Na każdą z nich składa się biuro, kwatery aktualnych pracowników oraz miejsce, z którego wyruszają i do którego przybywają teleportowani. Czasem związek posiada również magazyn, w którym składuje się towary przeznaczone do transportu.

PUSTKA: SIEDZIBA MAGÓW

Witajcie w Pustce – otoczonym murem domu Benay i Aireesa Ahollowów, czarodziejki i zaklinacza, którzy prowadzą sklep.

Jak bardzo typowa jest Pustka?

Jak w każdym domu, w Pustce łatwo dostrzec dziwactwa i preferencje właścicieli, są tu jednak również elementy typowe dla rezydencji każdego maga.

Prywatność

Większość czarodziejów i zaklinaczy pragnie przynajmniej odrobiny samotności. Pierwsi po to, by przygotować czary, drudzy – by medytować i koncentrować się na swoich tajemnych mocach. Wysokopoziomowi magowie często pracują – zwykle nad magicznymi przedmiotami – i nie chcą, by im

wtedy przeszkadzano. Wreszcie czarodzieje i zaklinacze dokonują rzeczy, o których nie powinni wiedzieć zwykli ludzie i nieludzie, jak choćby kontaktują się z potęgami spoza świata, za pomocą różnych metod wróżenia obserwują odległe miejsca, kreują homunkulusy, konstruują golemy czy też przywołują sprzymierzeńców i służących z innych planów. Zwykle nie ma w tym nic złego, ale po prostu trudno byłoby im wyjaśnić, co robią – zwłaszcza nadpobudliwym sąsiadom, którzy nie potrafią zrozumieć mistycznych idei magii wta jemniczeń.

Nie przez przypadek na parterze Pustki brak okien. Przechodnie mogą wprawdzie przez bramę zerknąć na dziedzińiec, ale nie dostrzegą niczego niezwykłego, jedynie rosnące tam drzewa.

Bezpieczeństwo

Lepiej trzymać przeciwnika na odległość większą niż zasięg miecza. Dlatego też zaklinacz czy czarodziej, który wraca do domu, na różne sposoby upewnia się, że wrogowie pozostali na zewnątrz i nie dostaną się do środka.













Magów łatwo zranić w fizycznym starciu. Mają niewiele punktów wytrzymałości i rzadko noszą zbroję, dlatego też zwykła walka jest dla nich co najmniej niebezpieczna. Jakby tego było mało, w bezpośrednim pojedynku nie mogą wykorzystywać swej najpotężniejszej broni i ochrony – zaklęć – ponieważ trudno im wtedy zachować koncentrację.

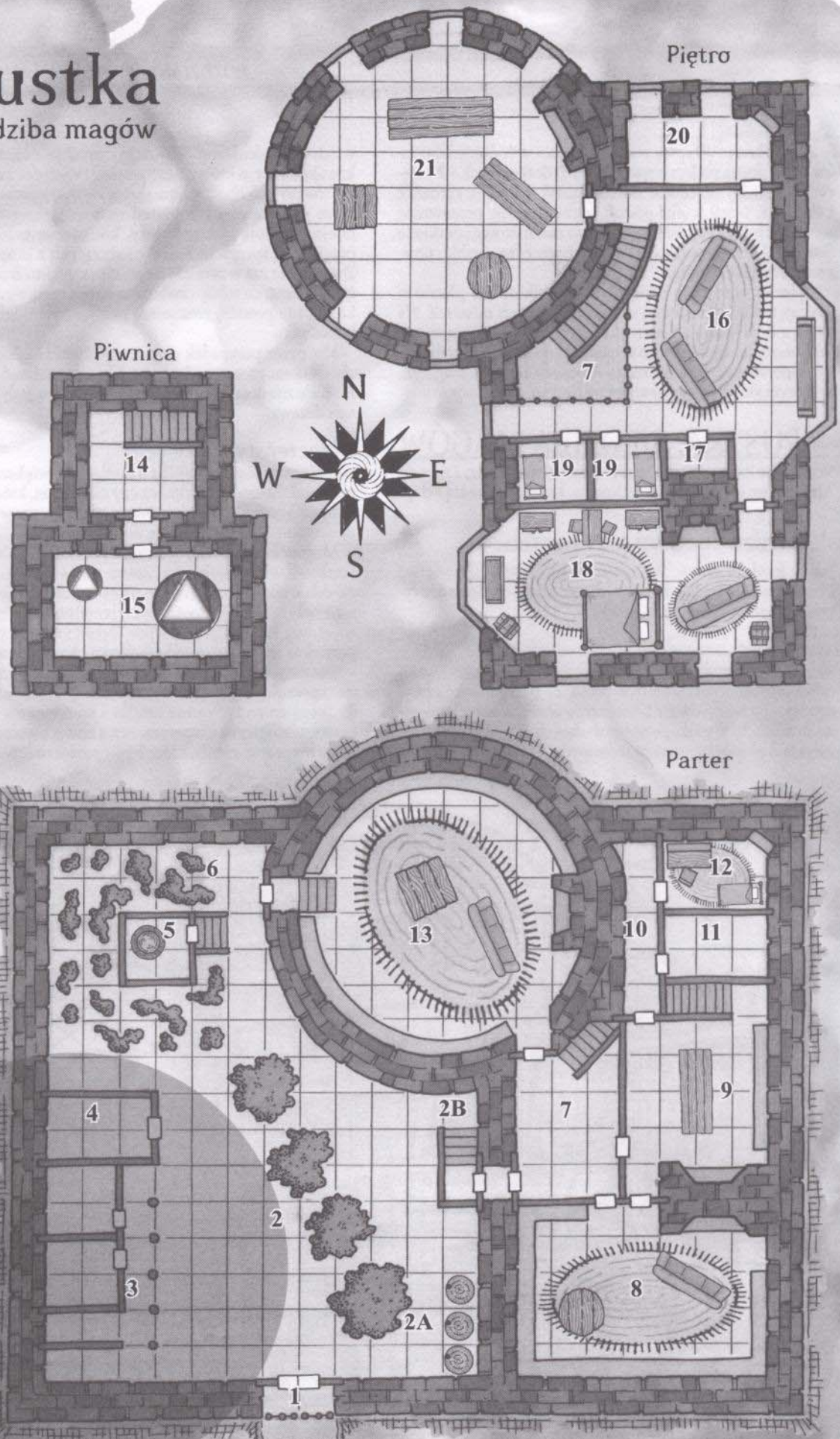
Niestety, ich słabości widoczne są także w domu. Włamywacz poszukujący klejnotów czy niebezpieczny intruz bez trudu mogą zniszczyć cenne książki i komponenty do czarów, przerwać magiczne eksperymenty, a nawet uwolnić pojmanie przez maga stworzenia, które lepiej pozostawić w spokoju.



Pustka

Siedziba magów

-  Czar alarm
-  Łóżko
-  UI
-  Ława
-  Krzesło
-  Skrzynia
-  Biurko
-  Drzwi
-  Dwuskrzydłowe drzwi
-  Kominiek
-  Ogród
-  Brama
-  Kolumna
-  Dywan
-  Półka
-  Sofa
-  Schody
-  Stół
-  Drzewo
-  Szafa
-  Studnia
-  Okno
-  Krag wewzai



Każde pole ma bok długości 1,5 m

Nic więc dziwnego, że magowie chronią nie tylko siebie, ale również swoje magiczne przedmioty (a czarodzieje również księgi z zaklęciami) – przede wszystkim przed rywalami i złodziejami. Nawet magiczne wyposażenie postaci o niskim poziomie czarującego warte jest pokazną sumkę.

Benay i Airees Ahollowowie na pewno potrafiliby zabezpieczyć się pod każdym względem tak, by w najgorszym razie doczekać pomocy. Gdyby Pustka znajdowała się poza miastem, najprawdopodobniej otoczyliby ją fosą, wyposażyli w zwodzony most, rogatkę oraz garnizon i patrole. Wieża byłaby wyższa i bardziej wytrzymała, zwieńczona nie dachem, lecz blankami. Podziemia także byłyby pewnie lepiej strzeżone i większe.

Pomieszczenia o specjalnym przeznaczeniu

Gabinet, laboratorium i pokój gościnny to pomieszczenia typowe w domach czarodziejów i zaklinaczy.

W gabinecie panuje spokój niezbędny, by przygotowywać czary i przeprowadzić inne magiczne operacje, choćby wróżenie.

Osoba, która tworzy magiczne przedmioty, nie może obyć się bez laboratorium. Tylko niewielu magom za gabinet, bibliotekę i laboratorium służy jedna komnata. Bardziej roztropni rezerwują dla siebie trzy pomieszczenia, dzięki czemu mają pewność, że jedna drobna pomyłka nie będzie ich zbyt wiele kosztować.

Pokój gościnny to miejsce, gdzie mag przyjmuje wszystkich, którzy odwiedzają jego siedzibę. Rzadko zdarza się, by goście mieli okazję zobaczyć inne pomieszczenia – w ten sposób mag chroni swoje tajemnice.

Komnata przeznaczona specjalnie do wzywania (patrz: obszar 15) jest w siedzibie maga raczej luksusem niż koniecznością. Wielu czarodziejom i zaklinaczom wystarczają do tego celu laboratoria, ci jednak, którzy często dokonują wezwań lub próbują spętać niebezpieczną czy trudną do okiełznania istotę z innego planu, budują specjalne komnaty.

Położenie

Pustka stoi przy spokojnej ulicy dużego miasta, nie opodal dzielnicy handlowej. Otaczające ją domy są własnością kupców, poszukiwaczy przygód i pomniejszych szlachciców, którym się w życiu powiodło. Pustka niczym się wśród nich nie wyróżnia – nie jest ani największym, ani najmniejszym budynkiem w okolicy. Większość przechodniów nie dostrzega w niej niczego niezwykłego, co zresztą odpowiada Benay i Aireesowi, którzy starają się nie zwracać na siebie uwagi.

Ruch nie należy tu do największych, trudno jednak stwierdzić, że ulica sprawia wrażenie wyludnionej. Okolicę bardzo często patroluje straż miejska.

Budynek i jego wyposażenie

Pustka to dwupiętrowy dom. Budując go, Benay i Airees mieli na uwadze przede wszystkim intymność, bezpieczeństwo i wygodę, toteż mniej przejmowali się jego estetyką i porządkiem. Jeśli nie stwierdzono inaczej w dalszej części opisu, budynek i wyposażenie mają następujące cechy.

Ściany: Zewnętrzne kamienne ściany i mur mają 1,5 metra grubości. Wewnętrzne ściany również zbudowano z kamienia, te jednak mają grubość tylko 15 centymetrów. Wszystkie są w dobrym stanie (jak nowe) i dość dokładnie wygładzone, co zniechęca ewentualnych złodziejasków, którzy chcieliby się po nich wspiąć (test Wspinaczki o ST 20).

Zewnętrzne ściany: grubość 1,5 m, trwałość 8, pw 300, KP 2, ST przebiccia 50.

Wewnętrzne ściany: grubość 15 cm, trwałość 8, pw 45, KP 4, ST przebiccia 28.

Sufity: Sufity znajdują się na wysokości 4,5 metra.

Podłogi: Podłogi na parterze i w piwnicy wyłożono wygładzonym kamieniem, a na piętrze wykonano z drewna. Posadzki widać zresztą w niewielu miejscach – w większości przykryto je bowiem wspaniałymi dywanami lub suchą słomą (szczegółowe informacje podano w opisie poszczególnych obszarów).

Drzwi: Zewnętrzne drzwi wykonano z drewna i wzmocniono żelazem; zwykle są zamknięte. Wewnętrzne to proste drewniane drzwi wyposażone w zamki, które rzadko bywają używane. Benay i Airees mają zestaw kluczy do wszystkich drzwi w Pustce. Ich uczeń, Edwin, dysponuje kluczami do wszystkich zewnętrznych drzwi i wszystkich wewnętrznych drzwi na parterze.

Wzmocnione drewniane drzwi: grubość 5 cm, trwałość 5, pw 20, KP 5, ST wylamania 23, ST Otwierania zamków 20.

Zwykłe drewniane drzwi: grubość 2,5 cm, trwałość 5, pw 10, KP 5, ST wylamania 13, ST Otwierania zamków 20.

Kominki: W budynku znajduje się kilka kominków przeznaczonych do ogrzewania oraz palenisko do gotowania. Ponieważ dom zbudowano z kamienia, zwykle jest w nim dość zimno i niezbyt jasno – nawet w ciepłe letnie dni – nic zatem dziwnego, że niemal w każdym kominku pali się choćby niewielki ogień.

Kominki mają około 1,2 metra wysokości i tyle samo głębokości. Ich szerokość jest różna, co zaznaczono na planie. Każdy komin ma przekrój kwadratu o boku 30 centymetrów, a wysokość 7,5-15 metrów (najdłuższe prowadzą oczywiście z parteru). Wyposażono je w stalowe kraty (trwałość 10, pw 60, ST wylamania 28) – na górze i dole – co powstrzymuje ewentualnych intruzów. Każdy komin osłania również kamienny „grzybek”, zabezpieczający go przed deszczem i małymi zwierzętami. Filigranowe stworzenie zdołałoby prześlizgnąć się przez kraty, w kominie jednak nie ma powietrza, którym mogłoby oddychać. Ogień płonący w kominie wypełnia komin gorącym i dymem, więc gdyby znalazła się w nim jakaś istota, w każdej rundzie otrzymałaby 5 obrażeń od gorąca.

Okna: Okna przewidziano tylko na piętrze; ich dolna krawędź znajduje się na wysokości co najmniej 5,5 metra od ziemi. Wyposażono je w szyby, które przepuszczają światło, ale uniemożliwiają oglądanie wnętrza, oraz dodatkowo zabezpieczono stalowymi kratami. Benay i Airees otwierają czasem okna, by przewietrzyć pomieszczenia, ale krat nie da się w żaden sposób poruszyć. Wewnątrz szyby osłaniają także ciężkie siatkowe zasłony, chroniące zarówno przed wścibskimi oczami przechodniów, jak i intruzami, którzy zdołaliby przeciśnąć się przez kraty.

Szyba w oknie: grubość 2,5 cm, trwałość 1, pw 1, KP 6, ST przebiccia 10.

Kraty w oknie: grubość 5 cm, trwałość 10, pw 60, KP 6, ST wylamania 28.

Dachy: Pustka ma spadziste dachy z grubych desek i ślikskich, utrudniających zachowanie równowagi płytek łupkowych. Każdy, kto próbuje poruszać się po nich z normalną szybkością, musi wykonać test Równowagi (ST 20) – nieudany oznacza, iż postać potyka się i z hałasem przewraca na płytki. Spadający śmiełek leci z wysokości od 9 do 15 metrów, zależnie od tego, w jakiej części dachu się znajdował. Po dachu nie można ani biegać, ani szarżować. Poruszanie się z połową szybkości zmniejsza ST testów Równowagi do 10.

W Pustce

Oto krótki opis najważniejszych obszarów Pustki.

1. Brama

Jedynie wejście do Pustki na poziomie parteru – zwykły łuk, który w najwyższym miejscu ma 5,5 metra. Wysokość murów po obu stronach wynosi jedynie 4,5 metra, więc brama wznosi się ponad nimi, tworząc metrową wypukłość. Od strony ulicy znajdują się wrota (kraty z kutego żelaza), a od strony dziedzińca – wzmocnione, dwuskrzydłowe drewniane drzwi. Zarówno zewnętrzne kraty jak i wewnętrzne drzwi można od środka zablokować sztabami.

W ciągu dnia zewnętrzne kraty są zamknięte, a wewnętrzne drzwi otwarte, dzięki czemu przechodnie mogą rzucić okiem na dziedzińiec. Po lewej stronie bramy umieszczono dzwonek ze sznurkiem, za pomocą którego goście informują gospodarzy o swoim przybyciu. Na dźwięk dzwonka, mniej więcej po minucie, zjawia się Edwin, uczeń Ahollowów. Czasem brame otwiera osobiście Airees.

❖ **Wewnętrzne drzwi:** grubość 10 cm, trwałość 5, pw 40, KP 4, ST wyłamania 27 (31, jeśli założono sztabę), ST Otwierania zamków 20.

❖ **Zewnętrzna krata:** grubość 5 cm, trwałość 10, pw 60, ST wyłamania 24 (28, jeśli założono sztabę), ST Otwierania zamków 20.

2. Dziedzińiec

Mury otaczające brukowany dziedzińiec mają 3,6 metra wysokości. Kamienny bruk często jest śliski, pokrywają go bowiem mokre liście lub rozgniecione owoce, spadające z przecinającego dziedzińiec rzędu jabłoni. Każde drzewo rośnie we wznoszącym się ponad powierzchnią ziemi kłombie (kwadracie o boku 1,2 metra). Airees zasadził jabłonie, kiedy budował Pustkę, by zapewniały jej mieszkańcom cień, intymność, wiosną kwiaty, a jesienią smaczne owoce. Trzeba przyznać, że jak na zaklinacza, niezłe zna się na sadownictwie, brakuje mu jednak praktyki. Nie zdaje sobie sprawy, że drzewa należy podcinać, by lepiej wyglądały. Kłomby porastają więc chwasty, a korzenie są posplatane – dlatego też rząd jabłoni wygląda raczej na gęstwę lasu niż sad.

Dziedzińiec to zaciszne miejsce, szczególnie w ciepłe wiosenne dni, gdy drzewa rozkwitają. Airees i pozostali mieszkańcy domostwa każdego dnia spędzają tu nieco czasu, odpoczywając

na jednej z wielu ławek i ciesząc się panującą tu atmosferą spokoju.

2A. Ule

W tych stożkowych konstrukcjach z drewna rozwija się kolonia pszczoł miodnych, którym nie brakuje kwiatów, rosnących w pobliskim ogrodzie i sadzie. Ule to kolejny projekt Aireesa, który od pewnego czasu zbiera kilka kilogramów miodu.

2B. Główne wejście

Krótkie schody prowadzą na wysokość mniej więcej metra – na ganek z frontowymi drzwiami Pustki.

3. Stajnia

Przybudówka postawiona przy zachodniej ścianie muru. Ma spadzisty dach, który w pobliżu muru znajduje się na wysokości 3,6 metra, a na wschodnim krańcu ma 2,1 metra wysokości. Dach ten to idealna rampa dla włamywaczy-pajęczarzy, którzy mogliby wspiąć się na mur i dostać na dziedzińiec. Zdając sobie z tego sprawę, Benay umieściła tu działający ciągle czar *alarm*, którego centrum znajduje się 10,5 metra nad ziemią, ponad stajnią (obszar działania czaru oznaczono na planie ciemniejszym kołem). Każdy włamywacz na tyle odważny, by wspiąć się na dach stajni, będzie musiał poradzić sobie również ze śliskimi płytkami łupkowymi (patrz: Dach, wcześniej).

W stajni znajdują się dwa ogrodzone boksy i kilka mniejszych pomieszczeń. Drzwi do boksów, w których przebywają lekkie rumaki (wierzchowce Benay i Aireesa) wyposażono w zasuwki, nie w zamki. Pozostałe boksy przeznaczono dla koni gości, toteż zwykle są puste. Na niewielkim strychu przewidziano miejsce na obrok i słomę dla koni.

Ahollowowie zatrudniają Mornę, 14-letnią ludzką dziewczynkę, która opiekuje się końmi i stajnią, i większość dnia spędza właśnie tutaj. Opieka nad wierzchowcami zajmuje jej tylko kilka godzin, ma więc mnóstwo wolnego czasu, by wylegiwać się na strychu.

❖ **Lekki rumak (2):** pw 22 każdy (patrz: *Księga Potworów*, strona 196).

4. Magazyn

Niewielki kamienny budynek postawiony na dziedzińcu, pod zachodnim murem. Szczyt daszku znajduje się na wysokości 6 metrów i mógłby zachęcić włamywaczy, by właśnie tu wspięli się po murze, dlatego też Benay obłożyła go czarem *alarm* (patrz: obszar 3, wcześniej).

W magazynie Benay i Airees przechowują różne narzędzia, które wiszą pod sufitem lub leżą na półkach postawionych pod ścianami. Są to narzędzia ogrodnicze, materiały do budowy i naprawy uli, ziarna, uprzęże i siodła dla koni, zapasowe dachowe płytki łupkowe oraz inne zwykłe przedmioty. W niskim kopczyku ziemi pod zachodnią ścianą przechowywane są warzywa z ogrodu (przede wszystkim rzepa i marchewka), które dobrze trzymają się w zimnej, suchej glebie.

5. Studnia

Studnia mieści się w samotnie stojącym budynku o wysokości 2,4 metra. Kilka stopni prowadzi w dół, do zimnego wnętrza, gdzie znajduje się źródło. Jest tu również kołowrót z liną i wiadrem, służący do wyciągania wody. Benay i Airees wykorzystują fakt, iż w budynku jest dość chłodno, i przechowują tu beczki z jabłkami oraz pęki wysuszonych ziół z ogrodu. Beczki stoją w rogach pomieszczenia, a zioła zwisają spod powały.

6. Ogród

Na tym niewybrukowanym obszarze wokół studni Ahollowowie hodują zioła, warzywa i kwiaty. Każdej wiosny sadzą wszystko w równiutkich rządkach. Później ogród powoli dziczeje, gdyż ani Benay, ani Airees nie palą się do wyrwania chwastów czy przycinania roślin.

7. Sien

Długi na 1,5 metra korytarzyk prowadzi do wewnętrznych drzwi i dalej do sieni. Jego podłogę przykrywa gruby dywanik z wyszytym poematem „Witajcie w Pustce” (strofa licząca 30 słów, którą Airees napisał w chwili beztrioski; zachęcamy MP, by sam napisał ów poemat). Benay i Airees mają dwa takie dywaniki, z których jeden nasączono magią węzowej pie-

Osobliwe elementy siedziby maga

Rzuc 1k10 i skorzystaj z zamieszczonej tu tabeli.

Rzut Element

- 1 Wypchana sowa, która odpowiada dziennie na jedno pytanie – analogicznie do czaru *wrózenie*, rzuconego przez 5-poziomowego kapłana.
- 2 Posąg małpki wydobyty z głębokiego lochu; każdy, kto naciśnie oczy, zostanie *spolimorfowany* w małpkę.
- 3 Szklany pojemnik z płynem, w którym unosi się doskonale zachowane oko.
- 4 Mała złota zabawka w kształcie harfy – po dotknięciu zaczyna wygrywać kurant.
- 5 Magiczne pióro, które przepisuje wszystkie podyktowane mu wyrazy (ale nie czary) na papier welinowy; pisze w języku mówiącego.
- 6 Tapestry on the wall that shows random, everchanging views of other places.
- 7 Magicznie ożywiony kamienny gargulec wysokości 30 centymetrów.
- 8 Ozdobne szachy, nawiedzone przez ich twórcę – kiepskiego gracza.
- 9 Szklana kula o promieniu 15 centymetrów, w której tańczą magiczne światła; trzyma ją wyrzeźbiona w kamieniu demoniczna dłoń.
- 10 Ożywiony szklany kot – być może chowaniec.

części mocy w sepii. Ten ostatni chowa się zwykle na dzień (mieszkańcy Pustki mogliby nieświadomie przeczytać wierszyk i uruchomić zaklęcie). Jednak każdego wieczora Airees rozwija nasączony magią dywanik, jednocześnie wtykając żelazny kij wielkości pochodni z nieustającym płomieniem w otwór w północnej ścianie korytarzyka.

Sieć cały czas oświetlają nieustające płomienie rzucone na żelazne kije umieszczone na stałe w otworach w zachodniej, wschodniej i południowej ścianie. Kamiennej podłogi nie przykryto żadnym materiałem, choć czasem w okolicy drzwi do kuchni (obszar 9) wala się słoma. W niewielkiej szafce pod zachodnią ścianą leży zwinęty powitalny dywanik, którego w danym momencie się nie używa, oraz dwa zapasowe żelazne kije z nieustającym płomieniem.

Schody prowadzą stąd do salonu (obszar 16).

Węzowa pieczęć mocy w sepii: SW 3, obrona na Ref (ST 18) w chwili czytania tekstu – nieudany oznacza, iż postać zostaje unieruchomiona na 1k4+14 dni lub póki nie uwolni jej Benay; Przeszukiwanie (ST 28), Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

8. Pokój gościnny

Komnata służąca za jadalnię oraz pokój, w którym Benay i Airees przyjmują nie najlepiej znane im osoby, które potrzebują magicznych usług, czy innych magów, o których tylko słyszeli. Ahollowowie rzadko korzystają jednak z tego pomieszczenia, ponieważ odwiedzają ich przede wszystkim stali goście (zwykle towarzysze przygód i starzy kumple). Dlatego też w zakurzonej, dusznej komnacie panuje półmrok.

W kominku rzadko pali się ogień, ale z drzwi do kuchni (obszar 9) pada pomarańczowy blask, rozjaśniający komnatę. Niemal całą podłogę zakrywa ozdobny orientalny dywan. Naprzeciw kominka znajduje się sofa. W północno-zachodnim rogu stoi masywny, okrągły dębowy stół, otoczony ośmioma krzesłami o wysokich oparciach. Znajdujące się pod ścianami półki zastawione są księgami, zwojami, różnorodnym szkłem i mnóstwem bibelotów. Przedmioty, które przykuwają największą uwagę, to kilka czaszek, wypchany żądłak, wyglądający na prawdziwego homunkulus (tylko replika), kilka zużytych do cna różdżek (Benay i Airees kupili je za grosze, a potem wykorzystali pozostałe ładunki).

Ostatnio komnata przemienia się powoli w magazynek rzeczy, których Ahollowowie wolą nie trzymać w innej części domu. Całkiem pokaźną przestrzeń na półkach zajmuje kolekcja zakurzonych butli wina – w większości pustych, choć nieliczne wciąż są pełne. W rogu stoi skrzynka ze starymi kośćmi, które miały stać się szkieletem cielesnego golema – Airees jakiś czas temu planował go stworzyć, wykorzystując do tego podręcznik znajdujący się w obszarze 18. Jest tu jeszcze zbiór podniszczonych panczerzy i zardzewiałego oręza (trofea Benay i Aireesa z czasów gdy poszukiwali przygód) oraz łódeczka z dwoma wiosłami (użyta pewnego razu do podróży podziemną rzeką).

9. Kuchnia

W tym ciepłym pomieszczeniu zawsze panuje miła atmosfera, między innymi za sprawą wypełniających je aromatów – zapachu ziół, smacznych potraw czy świeżego chleba, albo wszystkiego naraz. Tu przyrządza się posiłki i tu też zwykle domownicy je spożywają. Większość kuchni zajmuje pokaźnych rozmiarów palenisko, półki z artykułami żywnościowymi i zastawą, długi i mocny stół o marmurowym blacie, służący zarówno jako miejsce do przygotowywania potraw, jak i jedzenia. Sześć wysokich taboretów umożliwia wygodne spożycie posiłku.

Spod sufitu zwisa szeroki asortyment garnków, kociołków, rondli i patelni z miedzi oraz lanego żelaza. Obok dużego paleniska znajdują się różna, haki i kraty do pieczenia oraz gotowania. Drzwi w północno-zachodnim rogu otwierają się na schody prowadzące do piwnicy. Światło zapewniają trzy żelazne kije z nieustającym płomieniem, umieszczone po obu stronach paleniska i pośrodku północnej ściany.

Posadzkę pokrywa mieszanina wysuszonej słomy oraz suchych ziół z ogrodu, którą zmienia się mniej więcej co dwa tygodnie. Dzięki temu podłoga kuchni jest czysta, gdyż wszelki brud, rozlane napoje czy rozsypane okruszki wyrzuca się wraz ze wspomnianą podściółką.

Funkcję kucharza spełnia starszy człowiek imieniem Carwer. Zwykle przesiaduje on w kuchni, albo przygotowując posiłek, albo drzemiąc przy ogniu. Nie opodal paleniska chętnie układa się również kot Shamus, chowaniec Benay.

10. Korytarzyk

Pod zachodnią ścianą tego krótkiego korytarzyka stoją liczne skrzynki i beczułki. Podłogi nie zakrywa żaden dywan. W skrzynkach i beczułkach znajduje się żywność, która nie psuje się nazbyt szybko, a zatem: mąka, solone mięsa i ryby, wysuszone owoce itd. Wszystko to powinno być zmagazynowane w spiżarni (obszar 11), ale Benay i Airees mają nadmiar żywności. W ciepłe dni pod północną ścianę korytarzyka trafiają zarniki ocieplające co zimniejsze komnaty Pustki. Światło zapewnia tu żelazny kij z nieustającym płomieniem.

11. Spiżarnia

W tym małym, ciemnym pomieszczeniu jest jasno tylko wtedy, gdy otwarte są drzwi z korytarzyka (obszar 10). Pod północną ścianą zebrano stos drewna do paleniska, a nie opodal stos węgla drzewnego. Resztę pomieszczenia wypełniają skrzynki i beczułki podobne do tych, które znajdują się w korytarzyku. Kamiennej podłogi niemal zupełnie nie widać.

12. Pokój Edwina

Tu pracuje i śpi Edwin, uczeń Ahollowów. Za dnia chłopak uwija się po dziedzińcu albo przebywa w gabinecie lub laboratorium.

Pomieszczenie to miało pierwotnie służyć za magazyn, nie jest więc zbyt przytulne. Kiedy wprowadził się do niego Edwin, Ahollowowie zbudowali w północno-wschodnim rogu kominek, próbując w ten sposób pozbyć się z komnaty zimna i wilgoci. Wyposażyli ją również w kolorowy wełniany dywan i boazerię na ścianach.

Edwin ma wygodne łóżko, biurko, kilka półek i skrzynię na ubrania oraz różne przedmioty osobiste. Wytrzymała klatka znajdująca się pod łóżkiem to dom Hildee – lasycki, przyszelego chowańca ucznia Ahollowów.

Na półkach znajduje się księga czarów Edwina i kilka dzieł pożyczonych z gabinetu (obszar 13) oraz drewniane pudełko z komponentami do czarów (potrzebnymi do tego, by rzucić co najmniej trzy razy każde zaklęcie z księgi czarów chłopaka) i drugie, podobne, z kawałkami suszonego mięsa (dla Hildee). Biurko ma jedną szufladę, w której Edwin przechowuje atrament, pióra, pergamin, papier, linijki i przyciski do papieru.

Edwin

Siedemnastoletni miejscowy chłopak, otwarty i grzeczny. Ma nadzieję już wkrótce rozpocząć samodzielne życie. Wykorzystał oferowaną przez Ahollowów szansę na naukę magii w zamian za pracę. Szybko odkrył, że ma talent do zaklęć ze szkoły odpychania. Ostatnio poczuł, że opanował przynajmniej podstawy magicznych sztuk. Benay i Airees zgodzili

się z nim i zaczęli wypłacać mu niewielkie stypendium, które Edwin przeznaczą na zakup materiałów potrzebnych do uczynienia z lasicy chowańca. Młodzieniec marzy o uzyciu czaru w prawdziwej walce.

➤ **Edwin:** człowiek mężczyzna Czar1 (specjalista w odpychaniu); SW 1; średni humanoid (człowiek); KW 1k4+1; pw 5; Inic +6; Szyb 9 m; KP 12 (dotyk 12, nieprzygotowany 10); Atak -1 wręcz (1k6-1, drąg) lub -1 wręcz (1k4-1/19-20, sztylet); Char ND; MRO Wytrw +1, Ref +2, Wola +3; S 8, Zr 14, Bd 13, Int 15, Rzt 12, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +6, Koncentracja +5, Nasłuchiwanie +3, Wiedza (tajemna) +6, Wrózenie +6; Poprawiona inicjatywa, Rzucanie w walce, Zapisanie zwoju.

Przygotowane czary: (4/3): 0 – kuglarstwo, odporność*, raca, wykrycie magii; 1 – płonące dłonie, wstrzymanie portalu*, zbroja maga.

Księga czarów: 0 – czytanie magii, dłoń maga, kuglarstwo, naprawa, odporność, oszłomienie, otwarcie/zamknięcie, promień mrozu, raca, światło, tajemny znak, tańczące światła, widmowy odgłos, wykrycie magii; 1 – alarm, płonące dłonie, szybki odwrót, wstrzymanie portalu, zbroja maga.

*Szkoła: odpychanie (specjalista). Zakazane szkoły: wieszanie i nekromancja.

Wyposażenie: Niepełny zestaw kluczy do Pustki, 15 sz.

➤ **Lasica Hildee:** pw 2 (patrz: *Księga Potworów*, strona 197).

13. Gabinet

Tu Benay i Airees spędzają większość czasu. Komnata służy im za pracownię, jeśli czynności, jakim się oddają, nie wymagają sprzętu z laboratorium (obszar 21).

W pomieszczeniu znajduje się kominek, sofa, fotel, masywny stół służący jednocześnie za biurko i warsztat. Leżą na nim różne przedmioty, między innymi kryształowa kula, zwitki papieru i pergaminu, kałamarze, niewielki mosiężny teleskop, kilka różdżek, klatka z homunkulesem (patrz dalej). Niemal całą podłogę zakrywa orientalny dywan. Pod lukowymi ścianami stoją sięgające sufitu półki, nie opodal których znajdują się niewielkie składane schodki ułatwiające dostęp do pozycji ustawionych najwyżej. Światło zapewnia sześć mosiężnych lichtarzy wysokości 2,5 metra, oczywiście z nieustającym płomieniem.

Homunkulus miał zapewnić Aireesowi praktykę potrzebną do stworzenia kiedyś jednego czy dwóch golemów. Niestety, Ahollow nie posiada zaklęć wymaganych do wykreowania tych konstruktów (*lustrzany obraz* i *tajemne oko* wymagane przy tworzeniu homunkulusa rzucił ze zwojów przygotowanych mu przez Benay). Homunkulus ma rozkaz telepatycznie informować Aireesa, gdyby do gabinetu wtargnęli intruzi. Klatka tak naprawdę chroni jej mieszkańca przed atakami. Wyposażona jest w dwoje drzwi, które homunkulus może otworzyć, jeśli będzie musiał wydostać się z pokoju. W drzwiach prowadzących do sieni (obszar 7) umieszczono okienko, przez które homunkulus może uciec z komnaty. Używają go również chowańce Benay i Aireesa, gdy chcą wejść lub wyjść z gabinetu.

W skład kolekcji różdżek wchodzi trzy zwykłe, niemagiczne kijki, oraz pałeczki z magiczną aurą Nystula (wszystkie wyglądem przypominają różdżki) oraz różdżka tajemnego zamka (14. poziom czarującego, 50 ładunków). Tę ostatnią Benay stworzyła, by w razie ataku zamknąć wszystkie drzwi Pustki.

Na półkach ustawiono wiele książek, ale mnóstwo miejsca zajmują tu również fiołki i flakoniki różnej wielkości i kształtu. W większości z nich Ahollowowie przechowują różnorodne przedmioty – począwszy od języczków kolibrów,

a skończywszy na smoczycich łuskach – które zbierali przez lata. W skład tych zbiorów wchodzi również komponenty pozwalające Benay i Aireesowi rzucić pięć-sześć razy każdy ze znanych im czarów. Na trzy księgi rzucono *wybuchowe runy*, a trzy pojemniki zabezpieczono *ognistą pułapką*. Na jednej z półek stoi niewielkie drewniane pudełko, naznaczone wgnieceniami, z którego wysypują się kamyki i odłamki skał. Jest ich tak wiele, że pudełko nie da się zamknąć. Większość to nic nie warte kamienie, ale jeden z nich to *kamień władania żywiołakami ziemi*, zabezpieczony *niewykrywalną aurą Nystula*. W razie kłopotów, Benay lub Airees mogą przywołać żywiołaka, korzystając z ziemi z ogrodu.

Przejawianej przez Ahollowów skłonności do maksymalnego wykorzystania przestrzeni magazynowej dowodzą zwisające z sufitu kryształy, sakiewki i wysuszone zioła.

Schody prowadzą w dół, do ogrodu (obszar 6). Ahollowowie przykryli je *powitalnym dywanem* – każdy, kto postawi na nim stopę, pada ofiarą pułapki.

➤ **Homunkulus:** pw 11 (patrz: *Księga Potworów*, strona 83).

➤ **Wybuchowe runy:** SW 3; czytelnik i przedmiot otrzymują 6k6 obrażeń (bez rzutu obronnego), a osoby w promieniu 3 metrów mają prawo do rzutu obronnego na Ref (ST 18) – udany zmniejsza obrażenia o połowę; Przeszukiwanie (ST 28), Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28). Benay, Airees i Edwin mogą czytać runy, nie uruchamiając pułapki.

➤ **Ognista pułapka:** SW 4; z otwartego przedmiotu wybucha ją płomień o promieniu 1,5 metra, które zadają 1k4+14 obrażeń od ognia, nie niszcząc przy tym przedmiotu; udany rzut obronny na Ref (ST 19) zmniejsza obrażenia o połowę; Przeszukiwanie (ST 29), Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 29). Benay może otworzyć chroniony przedmiot, nie uruchamiając pułapki.

➤ **Powitalny dywan:** SW 5; przemienia się w ożywiony przedmiot i atakuje (zwarcie) każdego, kto nie wypowie hasła (patrz: Rozdział 4: Narzędzia); Przeszukiwanie (ST 32), Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 32). Aktualne hasło brzmi: „Co tam, kochanie?“, ale Airees zmienia je mniej więcej co tydzień.

14. Piwnica

Niskie, ciemne pomieszczenie o suficie na wysokości głowy stojącego człowieka przeciętnego wzrostu. Znajduje się tu jedynie kilka butelek wina, brandy i innych napojów. Z kątów zwisa kurz i pajęczyny.

Drzwi prowadzące do pokoju wezwań (obszar 15) są zawsze zamknięte.

15. Pokój wezwań

Drzwi do tego pomieszczenia wykonano z dwóch warstw żelaza, pomiędzy którymi znajduje się gruba na 7,5 centymetra warstwa ołowiu. Zawsze są zamknięte na zamek. Mimo iż wąż naprawdę dużo, zostały świetnie wyważone i dają się łatwo otworzyć.

W wyłożonych marmurem ścianach, suficie i podłodze pokoju również umieszczono ołowiane płyty grube na 7,5 centymetra. Posadzkę zdobią dwa okrągłe wzory inkrustowane srebrem. Większy ma około 3 metrów średnicy, znajduje się we wschodniej części pomieszczenia i jest po prostu permanentną wersją wzoru używanego przy okazji niektórych czarów ze szkoły przyzywania (patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 157). Mniejszy krąg ma 3 metry średnicy. Jest to magiczny przedmiot, na stałe umieszczony w podłodze, który powoduje do istnienia *magiczny krąg przeciw złu* emanujący z jego środka.

W tym pokoju Benay wzywa w razie potrzeby pomoc z innych planów. Obecnie nie ma tu nikogo, ale jeżeli czarodziejka spodziewa się kłopotów, używa *planarnego wiązania*, by sprowadzić dwóch niewidzialnych łowców, którzy chronią Pustkę.

☛ **Drzwi z żelaza i ołowiu:** grubość 15 cm, trwałość 10, pw 135, ST wyłamania 28, ST Otwierania zamków 25.

16. Salon

W tej przestronnej komnacie zawsze jest świeże powietrze i przyjemna atmosfera, zwłaszcza gdy zalewa ją światło słoneczne, wpadające przez wykuszowe okno na zachodniej ścianie. Kończące się w północnej części pokoju schody biegną w dół do sieni (obszar 7), a duża otwarta przestrzeń w podłodze wokół nich sprawia, że można bez problemu patrzeć, co się dzieje na dole.

Komnata jest umeblowana – długą drewnianą ławę umieszczono w okiennym wykuszu, a dwie sofy na środku, na ładnym wełnianym dywanie. Nie ma tu kominka, ale w zimne dni Ahollowowie ogrzewają pokój za pomocą dużych żarników, w których palą węgiel drzewny.

17. Rupieciarnia

Niewielki obszar magazynowy wypełniony płótnami, nocnikami, starymi ubraniami, miotłami i niemagicznym sprzętem domowym. Zwykle, gdy ktoś zbyt szybko otworzy drzwi, wypada z nich jakiś przedmiot.

18. Sypialnia

Komnata Benay i Aireesa. Znajduje się tu kominek, ogromne łóżko z baldachimem i zasłonkami, dwa kufrы, sofa, cztery szafy oraz biurko, przy którym bez problemu mogą pracować dwie osoby. Niemal całą podłogę przykrywa wełniany dywan. Nad kominkiem wiszą: drąg Benay, krótka włócznia Aireesa oraz kilka kuszy – oczywiście, jeśli któraś z Ahollowów akurat nie używa tej broni (czyli przez większość czasu, gdy są w domu i nie spodziewają się kłopotów). Wykuszowe okno na zachodniej ścianie wychodzi na dziedziniec (obszar 2). W okiennej wnęce stoi ławka, a siedząca na niej osoba może albo patrzeć na zewnątrz, albo na pokój.

Łóżko zostało starannie zasłane, ale niczym nie różni się od innych takich sprzętów. Z kolei sofa wygląda na często używaną, lecz nadal wygodną. W szafach wiszą normalne ubrania. Kufrы są zamknięte, a znajduje się w nich zwykły (i bardzo zużyty) sprzęt poszukiwaczy przygód. W tych skrzyniach Ahollowowie przechowują również zwoje i eliksiry, chyba że spodziewają się kłopotów lub oczekują ważnego gościa.

Błat biurka jest zwykle pusty (zarówno Benay jak Airees rzadko go używają). Czarodziejka trzyma tu zapasową księgę czarów, spoczywającą na podpórce wykonanej z zębów smoka. W biurku leży także stos ksiąg przeniesionych z gabinetu (obszar 13), do których Ahollowowie chętnie zaglądają wieczorami. Pośród nich można znaleźć *grimuar cielesnych golemów* (patrz: Rozdział 4: Narzędzia). W szufladach biurka spoczywają starannie zapakowane przybory do pisania – prawie nie używane. W jednej z szuflad znajduje się również kryształowa kula.

19. Pokoje służby

W każdym z tych pokoi znajduje się łóżko i niewielka skrzynia. Jeśli jest zimno, stoją w nich również żarniki na węgiel drzewny, które ogrzewają komnaty. Jeden pokój zajmuje Carwer, piastujący funkcję kucharza (patrz: obszar 9), w drugim mieszka Morna, stajenna (patrz: obszar 3).

20. Łazienka

Pomieszczenie o podłodze wyłożonej kafelkami, w którym znajduje się duży wybór mis i wanien przeznaczonych do kąpieli i mycia. Zwykle suszy się tu dużo mokrego prania.

21. Laboratorium

Tu Benay i Airees prowadzą większość swych magicznych badań, zapisują zwoje i warzą eliksiry. Za dnia do laboratorium wpada przez okno wystarczająco dużo dziennego światła, ale Ahollowowie często wykorzystują również lichtarze – takie same, jak te znajdujące się w gabinecie (obszar 13). Kamienna podłoga jest zamieciona, ale widać na niej ślady brudu i sady.

Wyposażenie komnaty umożliwia pracę nad niemal każdym magicznym projektem, z wyjątkiem wymyślenia czarów – do tego lepiej nadaje się gabinet (obszar 13). Pośród różnorodnych sprzętów widać małe kowadło, kilka żarników, skrzynię z różnorakimi szklanymi pojemnikami, posortowane chemikalia i niezwykle materiały (wszystko, począwszy od krwi demona do włosów z ogona jednorożca), stos pustych flakonów po eliksirach, wagę i zestaw odważników oraz teleskop – większy i wspanialszy jeszcze od tego, który znajduje się w gabinecie. Właśnie tu Airees planuje stworzyć golema.

Benay Ahollow

Benay jest młoda jak na osobę obdarzoną tak znacznymi magicznymi mocami, ma bowiem ledwie 30 lat. Jeszcze kilka lat temu była aktywnym poszukiwaczem przygód, ale od kiedy wybudowała z Aireesem Pustkę, właściwie się z tego wycofała. Wystarczy jej, że od czasu do czasu rzuci czar dla jakiegoś klienta, zapisze zwoj czy dwa albo spróbuje wbić swojemu uczniowi do głowy odrobinę magicznej wiedzy.

☛ **Benay Ahollow:** człowiek kobieta Czar14; SW 14; średni humanoid (człowiek); KW 14k4+14; pw 51; Inic +3; Szyb 9 m; KP 19 (dotyk 15, nieprzygotowana 16); Atak +8/+3 wręcz (1k6+1, +1 drąg) lub +7/+2 wręcz (1k4/19-20, sztylet); SC kot chowaniec (patrz dalej); Char CD; MRO Wytrw +7, Ref +11, Wola +14; S 10, Zr 16 (14), Bd 13, Int 20 (18), Rzt 13, Cha 10. Wzrost 162 cm.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +9, Czarostwo +22, Koncentracja +18, Leczenie +3, Nasłuchiwanie +3, Profesja (zielarstwo) +11, Przeszukiwanie +9, Wiedza (tajemna) +15, Wrózenie +22, Wycucie pobudek +3, Zauważanie +7; Błyskawiczny refleks, Czujność, Maksymalizacja czaru, Przyspieszenie czaru, Rzucanie w walce, Stworzenie różdżki, Wazzenie eliksirów, Zapisanie zwoju, Żelazna wola.

Przygotowane czary: (4/6/5/5/5/4/3/2; bazowa ST 15 + poziom czaru): 0 – dłoń maga, światło, wykrzycie magii (2); 1 – magiczny pocisk (2), płonące dłonie, szybki odwrót, zaurczenie osoby (2); 2 – dostrzeżenie niewidzialnego, kocia gracia, kwasowa strzala Melfa, niewidzialność (2); 3 – kula ognista, ochrona przed żywiołami, przemieszczenie, rozproszenie magii, wezwwanie potwora III; 4 – burza lodowa, kamienna skóra, ściana lodu, wymiarowe drzwi, zakłopotanie; 5 – ściana mocy, stożek zimna (2), teleportacja; 6 – krąg śmierci, masowe przyspieszenie, zamrażająca kula Otiluka; 7 – miecz Mordenkainena, przyrząteczny deszcz.

Księga czarów: 0 – czytanie magii, dłoń maga, kuglarstwo, naprawa, odporność, oszołomienie, otwarcie/zamknięcie, promień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu, raca, światło, tajemny znak, tańczące światła, widmowy odgłos, wykrzycie magii, wykrzycie truciźny; 1 – alarm, magiczna aura Nystula, magiczna broń, magiczny pocisk, niewykrywalna aura Nystula, płonące dłonie, pomniejszenie, powiększenie, słabsza kula zimna (patrz: Rozdział 5: Czary),

szybki odwrót, tarcza, uśpienie, wezwanie potwora I, wstrzymanie portalu, zauroczenie osoby, zbroja maga; 2 – dostrzeganie niewidzialnego, hipnotyczny wzór, kocia gracia, kwasowa strzała Melfa, lustrzany obraz, nieustający płomień, niewidzialność, sieć, tajemny zamek, wezwanie potwora II, zaciemnienie przedmiotu; 3 – jasnosłyszenie/jasnowidzenie, kula ognista, lot, ochrona przed żywiołami, przemieszczenie, przyspieszenie, rozproszenie magii, spowolnienie, wężowa pieczęć mocy w septi, wezwanie potwora III, wybuchowe runy; 4 – burza lodowa, kamienna skóra, kula zimna (patrz: Rozdział 5: Czary), ognista pułapka, polimorfowanie siebie, ściana lodu, tajemne oko, usunięcie kłatwy, wymiarowa kotwica, wymiarowe drzwi, zakłopotanie; 5 – ciągłość, mniejsze planarne wiązanie, odesłanie, ściana mocy, sekretny kufer Leomunda, stożek zimna, telekineza, teleportacja, zabezpieczenie przed energią (patrz: Rozdział 5: Czary); 6 – krąg śmierci, kula niewrażliwości, masowe przyspieszenie, osłony i zabezpieczenia, planarne wiązanie, większe rozproszenie, zamrażająca kula Otiluka; 7 – miecz Mordenkaine'na, ograniczone życzenie, pryzmatyczny deszcz, słowo mocy: oszołomienie, zawrócenie czaru.

Wyposażenie: amulet naturalnego pancerza +1, drąg +1, karwasze pancerza +3, obręcz intelektu +2, perła mocy (czar 1. poziomu), perła mocy (czar 2. poziomu), pierścień ochrony +2, płaszcz odporności +2, rękawiczki zręczności +2, różdżka magicznych pocisków (9. poziom czarującego, zmaksymalizowane, 20 ładunków), zwój słowa mocy: oszołomienie, zwój trwałej mgły, zwój zapalającej chmury, bełty mistrzowsko wykonane (20 sztuk), 2 klejnoty warte 100 sz każdy, lekka kusza mistrzowsko wykonana, zestaw kluczy do Pustki, 45 sz.

➤ **Shamus:** kot chowaniec; SW –; malutka magiczna bestia; KW 14; pw 25; Inicjacja +2; Szyb 9 m; KP 21 (dotyk 14, nieprzygotowany 19); Atak +11/+11/+5 wręcz (1k2–4, pazury; 1k3–4, ugryzienie); Front/Zasięg 75 cm na 75 cm/0 cm; SC zapewnia +2 do Cichego poruszania, udzielane moce; OC 19; Char CD; MRO Wytrw +4, Ref +6, Wola +10; S 3, Zr 15, Bd 10, Int 12, Rzt 12, Cha 7.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +9, Nasłuchiwanie +4, Ukrywanie +17/+21 na obszarach porośniętych wysoką trawą i o gęstym poszyciu; Finezja w broni (pazury, ugryzienie).

Udzielane moce: Czujność, poprawione uchylenie, wspólne czary, więź empatyczna, dotknięcie, rozmowa z właścicielem, rozmowa z kotami, wrócenie (patrz: Chowańce w Podręczniku Gracza, strona 54).

Airees Ahollow

Airees to były poszukiwacz przygód, który postanowił przejść na emeryturę i cieszyć się spokojną egzystencją w Pustce. Żyje bez pośpiechu i sprawia wrażenie nieco roztargnionego, przez co wydaje się starszy, niż jest naprawdę

(ma 45 lat). Całe dni spędza kręcąc się po domu i dziedzińcu, niczemu nie poświęcając zbyt wiele czasu. Brak mu cierpliwości do wszystkich zadań, które wymagają nieco więcej trudu.

➤ **Airees Ahollow:** człowiek mężczyzna Zak15; SW 15; średni humanoid (człowiek); KW 15k4+15; pw 54; Inicjacja +7; Szyb 9 m; KP 19 (dotyk 15, nieprzygotowany 16); Atak +7/+2 wręcz (1k8+1/x3, +1 krótka włócznia) lub +7/+2 (1k4/19-20, szylet); SC kruk chowaniec (patrz dalej); Char CD; MRO Wytrw +8, Ref +12, Wola +14; S 10, Zr 16 (14), Bd 13, Int 12, Rzt 12, Cha 22 (18). Wzrost 170 cm.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +19, Koncentracja +19, Nasłuchiwanie +3, Wiedza (natura) +19, Wrócenie +19, Zauważanie +2, Błyskawiczny refleks, Czujność, Poprawiona inicjatywa, Stworzenie cudownej rzeczy, Zamiana energii (patrz: Rozdział 2: Atuty), Zapisanie zwoju, Żelazna wola.

Czary dziennie (6/8/8/7/7/7/7/4; bazowa ST = 16 + poziom czaru): 0 – czytanie magii, dłoń maga, kuglarstwo, naprawa, otwarcie/zamknięcie, raca, światło, widmowy odgłos, wykrycie magii; 1 – magiczny pocisk, niewidoczny służący, płonące dłonie, uśpienie, zauroczenie osoby; 2 – dostrzeganie niewidzialnego, hipnotyczny wzór, kołatka, kwasowa strzała Melfa, mniejszy obraz; 3 – migotanie, ognista strzała, przemieszczenie, przyspieszenie; 4 – burza lodowa, emocja, polimorfowanie siebie, wymiarowe drzwi; 5 – ciemne wywołanie, ściana kamienia, stożek zimna, zabezpieczenie przed energią (patrz: Rozdział 5: Czary); 6 – kąśliwy wzrok, kwaśna mgła, prawdziwe widzenie; 7 – kula ognista z opóźnionym zapłonem, pryzmatyczny deszcz.

Wyposażenie: amulet naturalnego pancerza +1, kamizelka odporności +2, karwasze pancerza +3, krótka włócznia +1, pierścień ochrony +2, płaszcz charyzmy +4, rękawiczki zręczności +2, różdżka błyskawicy (10. poziom czarującego, 30 ładunków), różdżka magicznego pocisku (9. poziom czarującego, zmaksymalizowane, 42 ładunki), zwój słowa mocy: oszołomienie, zwój trwałej mgły, zwój zapalającej chmury, bełty mistrzowsko wykonane (20 sztuk), lekka kusza mistrzowsko wykonana, zestaw kluczy do Pustki, 21 sz, 3 klejnoty warte 100 sz każdy.

➤ **Ceirian:** kruk chowaniec; SW –; malutka magiczna bestia; KW 15; pw 27; Inicjacja +2; Szyb 3 m, latanie 12 m (przeciętna); KP 22 (dotyk 14, nieprzygotowany 20); Atak +11/+6 (1k2–5, szpony); Front/Zasięg 75 cm na 75 cm/0 cm; SC mówi wspólnym, udzielane moce; OC 20; Char CD; MRO Wytrw +5, Ref +7, Wola +11; S 1, Zr 15, Bd 10, Int 13, Rzt 14, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +6, Zauważanie +6; Finezja w broni (szpony).

Udzielane moce: Czujność, poprawione uchylenie, wspólne czary, więź empatyczna, dotknięcie, rozmowa z właścicielem, rozmowa z ptakami, wrócenie (patrz: Chowańce w Podręczniku Gracza, strona 54).

ROZDZIAŁ 2: ATUTY

Atuty zapewniają twojemu bohaterowi nowe możliwości lub też zwiększają te, które już posiada.

Podstawowe atuty przedstawiono w *Podręczniku Gracza*. W tym rozdziale znajdziesz kilka nowych, opracowanych specjalnie z myślą o postaciach rzucających zaklęcia wtajemniczeń, choć oczywiście, wybrać je może każdy bohater, który spełni określone wymagania.

ZDOBYWANIE ATUTÓW

Atuty wybierasz zgodnie z zasadami opisanymi w *Podręczniku Gracza*: Pierwszy z nich każdy bohater otrzymuje podczas tworzenia, następną na 3. poziomie, a potem jeden na każde trzy poziomy, przy czym na szybkość zdobywania nowych atutów może wpłynąć wybór rasy, klasy i klasy prestiżowej.

Opisane tu nowe atuty posiadają warunki wstępne – może to być minimalna wartość jakiegoś atrybutu, inny atut bądź atuty, minimalna bazowa premia do ataku, umiejętność rzucania pewnych czarów lub też inne specjalne wymagania, które musi spełnić postać.

Atuty zastępcze

Jeżeli twój bohater posiada moc klasową lub specjalną zdolność, która działa jak jakiś atut, to należy uznać, iż spełnia warunek wstępny. Zatem, na przykład, dysonując mocą klasową czy zdolnością specjalną, której opis brzmi mniej więcej

tak: „Działa analogicznie do Unieruchomienia czaru”, może zdobywać atuty, które wymagają posiadania Unieruchomienia czaru – choćby opisany dalej Wrodzony czar. Jeżeli kiedykolwiek twoja postać straci ów zastępczy warunek wstępny, straci również dostęp do wszystkich bazujących na nim atutów, które do tej pory zyskała.

Atuty i zaklęcia działające podobnie do oręza

Każdy czar, który wymaga wykonania testu ataku i powoduje obrażenia, może być traktowany jak broń (więcej informacji znajdziesz w Rozdziale 5: Czary). Kilka atutów, które zwiększają możliwości bojowe, pozytywnie wpływa również na zaklęcia działające podobnie do oręza, co wyjaśniono dalej.

Kategorie zaklęć działających podobnie do oręza

Na potrzeby atutów zwiększających możliwości bojowe, zaklęcia działające podobnie do oręza dzielimy na trzy kategorie: promień, pocisk energii, czar dotykowy.

Promień: Zaklęcia, które powołują do istnienia promień przenoszący efekt ich działania i wymagają wykonania ataku dotykowego na dystans (patrz: Celowanie czarem w *Podręczniku Gracza*, strona 148).

Pocisk energii: Czary, które tworzą fizyczny pocisk lub powołują do istnienia płomień, oraz zaklęcia, którymi postać rzucająca czary miota, jak choćby kwasowa strzala Melfa.

Czar dotykowy: Wszystkie powodujące obrażenia zaklęcia, które mają zasięg dotykowy (patrz: Zasięg w *Podręczniku Gracza*, strona 148).



TABELA 2-1: ATUTY

Atuty ogólne	Warunki wstępne
Dodatkowa komórka	Poziom czarującego 4+
Dodatkowy czar	Poziom czarującego 3+
Mistyczna obrona	Zogniskowanie czaru
Potężniejszy chowaniec*	Specjalne
Przygotowanie zaklęcia*	Umiejętność rzucania czarów bez przygotowania
Specjalizacja w czarze	Zogniskowanie broni, poziom czarującego 4+
Udoskonalone wezwania	Poziom czarującego 2+
Wrodzony czar*	Przyspieszenie czaru, Unieruchomienie czaru, Wyciszenie czaru
Wzmocnione przenikanie czaru*	Przenikanie czaru
Wzmocnione zogniskowanie czaru*	Zogniskowanie czaru
Atuty metamagiczne	Warunki wstępne
Bliźniaczy czar*	Dowolny inny atut metamagiczny
Czar pracowni	Dowolny inny atut metamagiczny
Długotrwały czar*	Wydłużenie czaru
Łańcuchowy czar	Dowolny inny atut metamagiczny
Opóźnienie czaru*	Dowolny inny atut metamagiczny
Powiększenie czaru	Dowolny inny atut metamagiczny
Powtórzenie czaru	Dowolny inny atut metamagiczny
Rozdzielenie promienia	Dowolny inny atut metamagiczny
Wspólny czar	Dowolny inny atut metamagiczny
Wymieszanie energii	Zamiana energii, dowolny inny atut metamagiczny, ranga 5 w Wiedzy (tajemnej)
Wyrzeźbienie czaru	Dowolny inny atut metamagiczny
Wyzbycie się surowców	Dowolny inny atut metamagiczny
Zamiana energii	Dowolny inny atut metamagiczny, ranga 5 w Wiedzy (tajemnej)
Zamiana na stłuczenia	Dowolny inny atut metamagiczny, ranga 5 w Wiedzy (tajemnej)

*Atut opisany również w Forgotten Realms® Campaign Setting.

Dostępne atuty

Opisane tu atuty możesz wybrać, by zwiększyć potęgę zaklęć działających podobnie do oręża.

Bezpośredni strzał: Otrzymujesz modyfikator +1 do ataku i obrażeń powodowanych przez promienie oraz pociski energii, jeżeli atakujesz ofiarę znajdującą się w odległości do 9 metrów. Dodatkowe obrażenia odpowiadają ranom zadawanym przez zaklęcie. Czar, który powoduje wysączenie energii lub obniżenie atrybutu, zadaje jednak jedno dodatkowe obrażenie wynikające z działania negatywnej energii, chociaż nie obdarza dodatkowym negatywnym poziomem i nie zmniejsza dodatkowo atrybutu.

Finezja w broni: Jako lekką broń możesz wybrać czary dotykowe, dzięki czemu w ich przypadku wykonując test ataku wręcz, będziesz dodawał modyfikator ze Zręczności.

Oszałamiająca pięść: Na ofiarę twojego ataku bez broni może również zadziałać czar dotykowy, tak jak to opisano dalej, w Poprawionym ataku bez broni. Trafienie powoduje normalne ryzyko otumanienia, a poza zwykłymi obrażeniami, ofiara otrzymuje również rany spowodowane przez zaklęcie (lub działają na nią inne efekty).

Poprawiona walka dwoma rodzajami broni: Patrz dalej – opis Walki dwoma rodzajami broni.

Poprawione trafienie krytyczne: Wybierz kategorię zaklęć działających podobnie do oręża (promień, pocisk energii lub czar dotykowy). Kiedy rzucaś czar z wybranej kategorii,

zasięg zagrożenia trafieniem krytycznym ulega podwojeniu. Zwykle zaklęcie powoduje zagrożenie przy wyniku 20, ten atut zwiększa je więc do rezultatu 19-20. Atut ten możesz wybrać kilkakrotnie, przy czym za każdym razem dotyczyć on będzie innej kategorii czarów lub innego oręża.

Poprawiony atak bez broni: Możesz wykorzystać atak bez broni i użyć czaru dotykowego wobec postaci, którą trafiłeś, a jednocześnie jesteś traktowany jak osoba walcząca orężem. Wykonujesz normalny atak wręcz (atakowany w pełni korzysta ze zbroi i tarczy). Jeśli trafisz, zadajesz zwykle obrażenia wynikające z ataku, a ponadto na twojego przeciwnika działa zaklęcie. Krytyczne może być jednak tylko trafienie bez broni.

Postać, która nie posiada tego atutu, może również wykonać czar dotykowy wraz z atakiem bez broni, ale prowadzi w ten sposób okazyjny atak ofiary, a jego uderzenie bez broni powoduje tylko stłuczenia.

Precyzyjny strzał: Możesz atakować promieniami i pociskami energii przeciwników zaangażowanych w walkę wręcz, nie otrzymując zwyczajowej kary -4 do ataków dystansowych.

Walka dwoma rodzajami broni: Możesz wykorzystać czar dotykowy jako część ataku dwoma rodzajami broni. Rzucając zaklęcie, musisz trzymać w jednej ręce oręż. Wstrzymujesz się od użycia zaklęcia i w następnej akcji atakujesz zarówno czarem jak i bronią. Jeśli rzucisz zaklęcie, a dopiero potem dobędziesz broni, czar zadziała i będzie bezużyteczny.

Rękę przenoszącą działanie zaklęcia dotykowego należy traktować jak broń lekką i wykorzystywać odpowiednie modyfikatory ataku (patrz: Atakowanie dwoma rodzajami broni w Podręczniku Gracza, strona 124).

Zogniskowanie broni: Wybierz kategorię zaklęć działających podobnie do oręża (promień, pocisk energii lub czar dotykowy). Używając tych czarów, dodajesz +1 do testów ataków. Atut ten możesz wybrać kilkakrotnie, przy czym za każdym razem dotyczyć on będzie innej kategorii czarów lub innego oręża.

NOWE ATUTY

– Po prostu mnie obserwuj.

– Hennet

Bliźniaczy czar [Metamagia]

Potrafisz rzucić czar jednocześnie z innym analogicznym zaklęciem.

Warunki wstępne: Dowolny inny atut metamagiczny.

Korzyści: Zaklęcie, na które wpływa ten atut, działa na danym celu dwa razy, tak jakby jednocześnie w to samo miejsce lub na tę samą ofiarę rzucono dwa identyczne czary. Wszelkie zmienne dotyczące zaklęcia (a więc cel, obszar działania itp.) dotyczą obu tych czarów. Na ofiarę działają niezależnie efekty obu zaklęć, ma więc ona prawo do rzutu obronnego na każdy z nich (jeśli rzut taki jest dozwolony).

W niektórych przypadkach dwa nieudane rzuty obronne powodują niepotrzebny efekt, czego przykładem może być bliźniacze *zauroczenie osoby* (patrz: Łączenie magicznych efektów w Podręczniku Gracza, strona 153). W takim przypadku sprzymierzeniec ofiary będzie musiał dokonać dwóch udanych rozproszeń, by uwolnić ją spod uroku. Podobnie do innych atutów metamagicznych, Bliźniaczy czar nie wpływa na kontrczarowanie (na przykład, wykorzystanie zwykłej wersji zaklęcia nie zaneguje tylko połowy bliźniaczego czaru).

Bliźniaczy czar wykorzystuje komórki na czary o cztery poziomy wyższą niż rzeczywisty poziom zaklęcia.

Czar pracowni [Metamagia]

Czary zyskują moc w twoim domu.

Warunki wstępne: Dowolny inny atut metamagiczny.

Korzyści: Czar pracowni ma efektywny poziom o jeden stopień wyższy niż normalnie, jeśli rzucisz go w swojej pracowni (patrz: Specjalne, dalej). Jeżeli jednak rzucasz go poza pracownią, efektywny poziom jest o jeden stopień niższy niż normalnie. Efekty zależne od poziomu zaklęcia (jak choćby ST rzutu obronnego czy potęga pozwalająca pokonać *mniejszą kulę niewrażliwości*) ustala się w oparciu o zmodyfikowany poziom.

Czar pracowni wykorzystuje komórkę odpowiadającą normalnemu poziomowi czaru, zmodyfikowanemu w zależności od użycia innych atutów metamagicznych.

Specjalne: Musisz wcześniej określić, gdzie znajduje się twoja pracownia – wyznaczasz środek obszaru o promieniu 3 metry na poziom. Może to być konkretne miejsce, budynek lub konstrukcja. Pracownia może też być częścią większej budowli, ale atut będzie działał wówczas na określonym obszarze, a poza nim przestanie być efektywny. W wybranym miejscu musisz najpierw spędzić co najmniej trzy miesiące. Wyznaczony obszar po siedmiu dniach staje się twoją pracownią. Jeśli wybierzesz nowe miejsce na pracownię, stare automatycznie przestanie na ciebie wpływać. Równocześnie możesz mieć tylko jedną pracownię.

Długotrwały czar [Metamagia]

Sprawiasz, że jeden z twoich czarów działa przez cały dzień.

Warunki wstępne: Wydłużenie czasu.

Korzyści: Długotrwały czar ma czas trwania równy 24 godziny. Musi to być zaklęcie o zasięgu osobistym lub niezmiennym (na przykład, *rozumienie języków* lub *wykrycie magii*). Atut ten nie wpływa na zaklęcia o chwilowym czasie trwania i na czary, których efekt ulega wyczerpaniu. Nie musisz się koncentrować na zaklęciach w rodzaju *wykrycie magii* czy *wykrycie myśli*, by mieć świadomość obecności lub braku wykrywanych przedmiotów lub istot, jednak uzyskanie dodatkowych informacji jak zwykle wymaga koncentracji. Koncentracja na tego rodzaju czarze to akcja standardowa, która nie prowokuje okazyjnych ataków.

Długotrwały czar wymaga komórki o cztery poziomy wyższej niż normalny poziom zaklęcia.

Dodatkowa komórka [Ogólny]

Możesz rzucić jedno dodatkowe zaklęcie.

Warunki wstępne: Poziom czarującego 4+.

Korzyści: Otrzymujesz jedną dodatkową komórkę na czary, która zwiększa twój dzienny przydział. Może mieć ona dowolny poziom, niższy jednak o co najmniej jeden od twojego maksymalnego poziomu czarów. Na przykład, 4-poziomowy zaklinacz otrzymuje komórkę albo 0. poziomu, albo 1. poziomu, dzięki czemu może danego dnia rzucić o jeden dowolny czar wybranego poziomu więcej. Natomiast 4-poziomowy czarodziej może przygotować jedno dodatkowe znane zaklęcie z poziomu 0. lub 1. Kiedy zdecyduje, jaki ma być poziom dodatkowej komórki na czary, nie wolno mu już tego zmienić.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie i za każdym razem otrzymasz dodatkową komórkę dowolnego poziomu o jeden stopień niższego niż najwyższy dostępny ci poziom zaklęć.

Dodatkowy czar [Ogólny]

Możesz nauczyć się jednego czaru więcej

Warunki wstępne: Poziom czarującego 3+.

Korzyści: Uczysz się dodatkowego zaklęcia dowolnego poziomu, niższego jednak o co najmniej jeden stopień od twojego maksymalnego poziomu czarów. Na przykład, 4-poziomowy zaklinacz otrzymuje nowy czar albo 0. poziomu, albo 1. poziomu, zwiększając w ten sposób swój repertuar czarów. Natomiast 4-poziomowy czarodziej może nauczyć się nowego zaklęcia z poziomu 0. lub 1. Ponieważ jednak czarodziejom uczenie się czarów przychodzi łatwiej niż zaklinaczom, atut ten nie jest w ich przypadku szczególnie przydatny.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie, za każdym razem ucząc się nowego zaklęcia dowolnego poziomu o jeden stopień niższego niż najwyższy dostępny ci poziom czarów.

Łańcuchowy czar [Metamagia]

Możesz rzucić czar tak, by poza pierwszą ofiarą raził również następne.

Warunki wstępne: Dowolny inny atut metamagiczny.

Korzyści: Czarem łańcuchowym możesz uczynić każde zaklęcie, którego ofiarą pada jedna istota i którego zasięg jest większy niż dotykowy. Zaklęcie działa na pierwszy cel – pierwotny – normalnie, następnie zaś tworzy luki do tyłu drugorzędnych celów, ile wynosi twój poziom czarującego. Każdy luk może wpłynąć na jedną drugorzędną ofiarę. Owe drugorzędne cele wybierasz dowolnie, muszą się one jednak znajdować w odległości nie większej niż 9 metrów od pierwotnego celu. Możesz wybrać mniej celów niż wspomniane maksimum.

Jeżeli łańcuchowy czar powoduje obrażenia, w przypadku drugorzędnych ofiar wykonujesz rzut połową kości (zaokrąglając w dół). Ponadto postacie te mogą wykonać rzut obronny na Refleks – udany redukuje drugorzędne obrażenia o połowę. W przypadku czarów, które nie zadają obrażeń, dla drugorzędnych celów bazowa ST tego rzutu spada o 4. Na przykład, 10-poziomowy czarodziej rzuci łańcuchowe *powodowanie strachu* na stojącego nie opodal goblina i wybiera dziesięć drugorzędnych celów. Goblin – pierwotny cel – wykonuje rzut obronny na Wołę o ST 14, ST rzutu obronnego drugorzędnych ofiar wynosi zaś 10.

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

Mistyczna obrona [Ogólny]

Wybierz szkołę magii, na przykład iluzję. Dzięki temu atutowi bronisz się przed czarami z tej szkoły lepiej niż normalnie.

Warunki wstępne: Zogniskowanie czaru w wybranej szkole.

Korzyści: Dodaj +2 do swoich rzutów obronnych na czary z wybranej szkoły.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie, ale jego efekty się nie kumulują. Za każdym razem musi on dotyczyć innej szkoły magii.

Opóźnienie czaru [Metamagia]

Możesz tak rzucić czar, by zaczął działać po krótkim, określonym przez ciebie czasie.

Warunki wstępne: Dowolny inny atut metamagiczny.

Korzyści: Opóźniony czar zaczyna działać dopiero po upływie od 1 do 5 rund po tym, jak go rzucisz. Opóźnienie określasz w trakcie rzucania zaklęcia pamiętając, że nie wolno ci zmienić podjętej decyzji. Zaklęcie zaczyna działać tuż przed twoją akcją w wyznaczonej rundzie. Atut ten wpływa jedynie na czary obszarowe, osobiste i dotykowe.

Wszystkie decyzje dotyczące zaklęcia – wliczając w to test ataku, wybór celów oraz określenie obszaru działania – podejmujesz w chwili rzucania go. Natomiast wszelkie efekty

czaru – włączając w to rzuty obronne – określa się dopiero, gdy ów zadziała. Jeżeli pomiędzy rzuceniem zaklęcia a wejściem w życie jego efektu warunki uległy zmianie do tego stopnia, iż czar nie może już zadziałać – na przykład, wyznaczone ofiary opuściły jego maksymalny zasięg – kończy się on niepowodzeniem.

Opóźniony czar można w normalny sposób rozproszyć w trakcie opóźnienia, a także wykryć na danym obszarze lub celu zwykłymi metodami, choćby za pomocą **wykrycia magii**.

Opóźniony czar wykorzystuje komórkę na zaklęcia o trzy poziomy wyższą niż rzeczywisty poziom czaru.

Potężniejszy chowaniec [Ogólny]

Jeżeli jesteś w stanie pozyskać nowego chowańca, możesz wybrać go z niestandardowej listy.

Warunki wstępne: Możliwość pozyskania nowego chowańca, zgodność charakterów.

Korzyści: Pozyskując chowańca, możesz zdecydować się na którąś z wymienionych dalej istot. Twój nowy chowaniec musi mieć charakter, który maksymalnie o jeden stopień różni się od twojego w każdym z aspektów (od praworządne-go do chaotycznego, od dobrego do złego).

TABELA 2-2: POTĘŻNIEJSZE CHOWAŃCE

Chowaniec	Charakter	Poziom maga wtajemniczeń
Elektryczna jaszczurka	Neutralny	5
Żądłak	Neutralny	5
Formit robotnik	Praworządny neutralny	7
Imp	Praworządny zły	7
Pseudosmok	Neutralny dobry	7
Quasit	Chaotyczny zły	7

Istoty te opisano w Rozdziale 1, w części: Chowańce.

Potężniejszy chowaniec jest magicznie połączony z panem dokładnie tak samo, jak normalny magiczny towarzysz. Używa podstawowych statystyk istoty swojego rodzaju, podanych w *Księdze Potworów*.

Kości Wytrzymałości: Używaj poziomu pana (w przypadku efektów zależnych od Kości Wytrzymałości), chyba że chowaniec ma większą liczbę KW.

Punkty wytrzymałości: Połowa pw pana lub zwykle pw chowańca – pod uwagę bierz wyższą wartość.

Ataki: Użyj bazowej premii do ataku pana lub chowańca, wybierając wyższą wartość. Bierz pod uwagę modyfikator ze Zręczności lub Siły chowańca (interesuje cię wyższa wartość), by określić premię do ataków wręcz bez broni. Obrażenia są takie same jak w przypadku normalnego przedstawiciela danego gatunku.

Specjalne ataki: Chowaniec posiada specjalne ataki jak zwykły przedstawiciel danego gatunku.

Specjalne cechy: Chowaniec posiada specjalne cechy jak zwykły przedstawiciel danego gatunku.

Rzuty obronne: Chowaniec wykorzystuje bazowe premie do rzutów obronnych pana, jeśli są lepsze niż jego.

Umiejętności: Wykorzystuj zwykle umiejętności istoty danego gatunku.

Specjalne zdolności chowańca: Wykorzystaj Tabelę 3-19 z *Podręcznika Gracza*, aby określić dodatkowe zdolności, tak jak zrobiłbyś to w przypadku normalnego chowańca.

Alternatywne potężniejsze chowańce

W Tabeli 2-2 wymieniono tylko kilka możliwych potężniejszych chowańców. Niemal każda istota o podobnym rozmiarze i potężde jak te podane w owej liście może zostać cho-

wańcem. Czynnikiem decydującym jest w tym przypadku nie tylko charakter – na przykład, potężniejsze chowańce może pozyskać tylko właściciel będący istotą danego typu lub podtypu, jak to zaznaczono dalej.

TABELA 2-3: ALTERNATYWNE POTĘŻNIEJSZE CHOWAŃCE

Chowaniec	Typ/podtyp	Poziom maga wtajemniczeń
Czarcia żmija*	Zły	3
Niebiański jastrząb**	Dobry	3
Elektryczna jaszczurka	Elektryczność	5
Żywiołak ognia, mały	Ogień	5
Żywiołak powietrza, mały	Powietrze	5
Żywiołak wody, mały	Woda	5
Żywiołak ziemi, mały	Ziemia	5
Homunkulus†	Nieumarły	7
Lodowy mefit	Zimno	7

*Lub inne czarcie zwierzę ze standardowej listy chowańców.

**Lub inne niebiańskie zwierzę ze standardowej listy chowańców.

†Pan musi wpiery stworzyć homunkulusa, zastępując wymaganą w tym celu krew posoką lub częścią własnego ciała, jeśli taka jest konieczność.

Powiększenie czaru [Metamagia]

Możesz powiększyć obszar działania czarów.

Korzyści: Możesz sprawić, że rozprysk, emanacja lub fala stworzone mocą czaru będą działać na większym obszarze. Atut ten nie wpływa na zaklęcia o innym obszarze działania niż trzy wymienione. Wszelkie wymiary obszaru działania czaru ulegają powiększeniu o 1/2. Na przykład, powiększona kula ognista – normalnie działająca w kulistej fali o promieniu 6 metrów – zadziała na obszarze kulistej fali o promieniu 9 metrów.

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

Powtórzenie czaru [Metamagia]

Potrafisz rzucić czar, który zostanie powtórzony w następnej rundzie.

Warunki wstępne: Dowolny inny atut metamagiczny.

Korzyści: Powtórzony czar zostaje automatycznie rzucony w następnej rundzie, w twoim momencie inicjatywy. Bez względu na to, gdzie się znajdujesz, drugie zaklęcie ma źródło w tym samym miejscu i działa na ten sam obszar, co pierwszy czar. Atut ten nie wpływa na zaklęcia o zasięgu dotykowym. Jeśli pierwszy czar działa na określony cel, powtórzony również na niego zadziała pod warunkiem jednak, iż znajduje się on w odległości do 9 metrów od oryginalnej pozycji.

Powtórzony czar wymaga komórki o trzy poziomy wyżej niż normalny poziom zaklęcia.

Przygotowanie zaklęcia [Ogólny]

Możesz wcześniej przygotować zaklęcie wtajemniczeń, tak jak robi to czarodziej.

Warunki wstępne: Zanim wybierzesz ten atut, musisz rzucać czary jak bard lub zaklinacz.

Korzyści: Każdego dnia możesz przygotować jedno lub więcej zaklęć, tak jak robi to czarodziej. Jeśli jesteś zaklinaczem lub bardem, oznacza to, że wcześniej przygotowanych za pomocą tego atutu czarów nie będziesz musiał rzucać później, poświęcając akcję calorundową.

Przygotowane zaklęcia są obecne w twoim umyśle i każdy zajmuje jedną komórkę na czary, dopóki nie zdecydujesz się ich rzucić lub zmienić.

Przygotowane zaklęcie zajmuje komórkę odpowiadającą normalnemu poziomowi czaru, zmodyfikowanemu w zależności od użycia innych atutów metamagicznych.

Rozdzielenie promienia [Metamagia]

Możesz jednym promieniem razić dwie ofiary.

Warunki wstępne: Dowolny inny atut metamagiczny.

Korzyści: Możesz rozdzielać zaklęcia, które działają na jedną ofiarę i wymagają ataku dotykowego na dystans. Atut ten wpływa tylko na czary powodujące obrażenia. Rozdzielenie promienia sprawia, że razisz zaklęciem dwa cele znajdujące się w zasięgu czaru i w odległości do 9 metrów od siebie. Każda ofiara otrzymuje połowę normalnie zadawanych obrażeń (zaokrąglając w dół). Jeśli chcesz, oba promienie mogą uderzyć w ten sam cel.

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

Specjalizacja w czarze [Ogólny]

Zaklęciami, które powołują do istnienia promień lub pocisk energii, zadajesz więcej obrażeń.

Warunki wstępne: Zogniskowanie broni (promień lub pocisk energii), poziom czarującego 4+.

Korzyści: Rzucane przez ciebie czary, które powodują obrażenia i wymagają wykonania ataku dotykowego na dystans, zyskują modyfikator do obrażeń w wysokości +2. Owa premia do ran dotyczy tylko ofiar znajdujących się w odległości do 9 metrów od ciebie, gdyż nie zdołasz równie celnie porazić istot znajdujących się dalej.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut dwa razy – raz będzie dotyczył on czarów tworzących promień, a drugi raz zaklęć powołujących do istnienia pocisk energii. Efekty specjalizacji w czarze się nie kumulują.



Udoskonalone wezwanie [Ogólny]

Możesz wzywać stworzenia potężniejsze niż normalnie.

Warunki wstępne: Poziom czarującego 2+.

Korzyści: Stworzenia przyzwane przez ciebie za pomocą dowolnego czaru wezwania zyskują +1 do punktów wytrzymałości na Kość Wytrzymałości i premię za biegłość +1 do testów ataku i obrażeń.

Wrodzony czar [Ogólny]

Opanowałeś zaklęcie do tego stopnia, że możesz go teraz używać jak zdolności czaropodobnej.

Warunki wstępne: Przyspieszenie czaru, Unieruchomienie czaru, Wyciszenie czaru.

Korzyści: Wybierz zaklęcie, który potrafisz rzucić. Możesz go teraz używać na życzenie jak zdolności czaropodobnej, raz w rundzie, bez konieczności przygotowywania. Stale poświęcasz jednak na to jedną komórkę na zaklęcie o osiem poziomów wyższą niż wrodzony czar. Jeżeli rzucenie zaklęcia wymaga poświęcenia PD, przy każdym użyciu tej zdolności czaropodobnej musisz zapłacić odpowiednią liczbę PD. Jeśli rzucenie wrodzonego czaru wymaga posiadania kondensatora, musisz go mieć. W przypadku gdy wrodzony czar wymaga kosztownego komponentu (patrz opis zaklęcia), jako kondensatora tej zdolności czaropodobnej możesz używać przedmiotu 50 razy droższego.

Ponieważ wrodzony czar to zdolność czaropodobna, a nie zaklęcie, kapłan nie może go przemienić w *leczenie* lub *zadawanie ran*. Postać rzucająca zaklęcia objawień, która utraci umiejętność ich używania, nie może wykorzystać wrodzonego czaru objawień.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut więcej niż raz, za każdym razem decydując się na inne zaklęcie. Każdy taki wrodzony czar wymaga jednak opłaty – będą nią komórki na zaklęcia, kondensatory i materialne komponenty.

Wspólny czar [Metamagia]

Potrafisz rzucić czar, który – w połączeniu z tym samym zaklęciem rzuconym przez inną osobę – będzie miał większy efekt.

Warunki wstępne: Dowolny inny atut metamagiczny.

Korzyści: Ty i inna postać posiadająca atut Wspólny czar jednocześnie rzucacie to samo zaklęcie (w tym samym momencie w rundzie). Rzucając zaklęcie przy użyciu tego atutu, musicie znajdować się na sąsiadujących polach. Bazowa ST wspólnego zaklęcia wzrasta o +2, a w przypadku ewentualnej odporności na czary ofiary, poziom czarującego rośnie o +1. Pod uwagę należy brać przy tym ST i poziom potężniejszej postaci rzucającej zaklęcia.

Wspólny czar wykorzystuje komórkę odpowiadającą normalnemu poziomowi zaklęcia, zmodyfikowanemu w zależności od użycia innych atutów metamagicznych.

Specjalne: Za każdego dodatkowego bohatera z tym atutem rzucającego jednocześnie wspólny czar, bazowe ST zaklęcia i test poziomu czarującego wzrastają o +1. Jeśli wspólne zaklęcie rzucają więcej niż dwie postacie, każda z nich musi sąsiadować z co najmniej dwoma innymi zdolnymi rzucać zaklęcia.

Na przykład, czterech śmiałkowie (dwaj czarodzieje i dwaj zaklinacze) stoją w kole i rzucają wspólny czar. Trzech z nich wykorzystuje przygotowanie akcji, by rzucić *kulę ognistą* w chwili gdy czwarty – ten o najniższej inicjatywie – zacznie działać i również rzuci *kulę ognistą*. Bazowa ST rzutu obronnego na Refleks jest równa najwyższej wartości spośród wszystkich ST zależnych od postaci rzucających wspólny czar; o jej wysokości decyduje atrybut i inne atuty (na przykład Zogniskowanie czaru), specjalne zdolności oraz przedmioty. W tym przypadku jeden czarodziej ma Intelpekt 18, co odpowiada Charyzmie 18 zaklinacza, tak więc bazowa ST wy-

nosi 17 (10 + 3 [poziom czar] + 4 [modyfikator atrybutu]). Ostateczna ST rzutu obronnego wspólnej *kuli ognistej* wynosi 17+2+1+1, czyli 21. Podstawowy poziom czarującego jest równy najwyższemu poziomowi spośród zaklinaczy i czarodziejów plus modyfikator +4.

Wymieszanie energii [Metamagia]

Możesz tak zmienić czar, który wykorzystuje jeden rodzaj energii, że wymiesza się ona z równą ilością energii innego typu.

Warunki wstępne: Zamiana energii, jeden inny atut metamagiczny, ranga 5 w Wiedzy (tajemnej).

Korzyści: Wybierz jeden rodzaj energii: dźwięk, elektryczność, kwas, ogień lub zimno. Możesz zmodyfikować zaklęcie o jakiejś energii w określniku, dodając taką samą ilość wybranego typu energii. Zmieniony czar pod wszelkimi aspektami z wyjątkiem obrażeń działa w zwykły sposób (patrz ramka). Zatem *kwasowa kula ognista* rzucona przez maga 6. poziomu zadaje 6k6 obrażeń od ognia i 6k6 obrażeń od kwasu (rzuty wykonuje się niezależnie). Maksymalna liczba ran, jakie zaklęcie może spowodować, pozostaje bez zmian, ale dotyczy oddzielnie każdego typu energii. Tak więc *kwasowa kula ognista* rzucona przez śmiałka 10. (i wyższego) poziomu spowoduje 10k6 obrażeń od ognia i 10k6 obrażeń od kwasu.

Atut ten pozwala połączyć nawet przeciwne rodzaje energii – na przykład, zimno i ogień.

Czar z wymieszaną energią wykorzystuje komórkę na czary o cztery poziomy wyższą niż rzeczywisty poziom zaklęcia.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie, lecz za każdym razem musi on dotyczyć innego rodzaju energii. Możesz wykorzystać Wymieszanie energii, by dodatkowo wpłynąć na czar już zmodyfikowany za sprawą Zamiany energii, lub wykorzystać ten atut, by połączyć ze sobą efekty dwóch zaklęć opierających się na tym samym typie energii, podwajając liczbę kości obrażeń.

Wyrzeźbienie czaru [Metamagia]

Możesz zmieniać kształt obszaru działania czaru.

Warunki wstępne: Dowolny inny atut metamagiczny.

Korzyści: Możesz zmodyfikować czar obszary, wpływając na obszar jego działania. Nowy obszar działania musi być jednym z następujących: walec (promień 3 metry, wysokość 9 metrów), stożek długości 12 metrów, cztery sześciany o krawędzi 3 metrów lub kula (fala o promieniu 6 metrów). We wszystkich aspektach poza obszarem wyrzeźbiony czar działa w normalny sposób. Na przykład, *błyskawica* o obszarze działania zmienionym na kulę zadaje takie same obrażenia, lecz w obszarze działania kulistej fali o promieniu 6 metrów.

Wyrzeźbiony czar wymaga komórki o jeden poziom wyższej niż normalny poziom zaklęcia.

Wyzbycie się surowców [Metamagia]

Możesz rzucać zaklęcia, nie używając komponentów materialnych.

Warunki wstępne: Dowolny inny atut metamagiczny.

Korzyści: Zaklęcie, wobec którego użyjesz tego atutu, możesz rzucić bez komponentów materialnych. Wyzbycie się surowców nie wpływa na czary, które nie wymagają takich komponentów lub wymagają komponentów materialnych wartych więcej niż 1 sz.

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

Wzmocnione przenikanie czaru [Ogólny]

Twoje zaklęcia znacznie skuteczniej pokonują odporność na czary przeciwnika.

Warunki wstępne: Przenikanie czaru.

Korzyści: Kiedy musisz pokonać odporność na czary przeciwnika, zyskujesz modyfikator +4 do testów poziomu czarującego. Modyfikator ten zastępuje premię wynikającą z Przenikania czaru (a więc nie kumuluje się z nią).

Wzmocnione zogniskowanie czaru [Ogólny]

Wybierz szkołę magii, wobec której użyłeś już atutu Zogniskowanie czaru, a zaklęcia z tej szkoły staną się jeszcze potężniejszą bronią niż wcześniej.

Warunki wstępne: Zogniskowanie czaru.

Korzyści: Zwiększ o +4 ST wszystkich rzutów obronnych na zaklęcia ze szkoły, którą wybrałeś. Modyfikator ten zastępuje premię wynikającą ze Zogniskowania czaru (a więc nie kumuluje się z nią).

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie. Jego efekty się nie kumulują. Za każdym razem musisz wybrać inną szkołę magii.

Zamiana energii [Metamagia]

Możesz zmodyfikować zaklęcie, które wykorzystuje jeden rodzaj energii tak, iż będzie oparte na innym rodzaju energii.

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

Korzyści: Wybierz jeden rodzaj energii: dźwięk, elektryczność, kwas, ogień lub zimno. Teraz możesz zmodyfikować zaklęcie o jakiejś energii, zastępując ją wybraną przez siebie energią. Poza zadawanymi obrażeniami czar ze zmienioną energią we wszystkich aspektach działa normalnie (patrz: ramka, strona #39).

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

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie, lecz za każdym razem musi on dotyczyć innego rodzaju energii.

Zamiana na stłuczenia [Metamagia]

Możesz tak zmodyfikować czar wykorzystujący jakąś energię, że nie będzie on powodował obrażeń, a stłuczenia.

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

Korzyści: Wybierz jeden rodzaj energii: dźwięk, elektryczność, kwas, ogień lub zimno. Teraz możesz zmodyfikować zaklęcie o jakiejś energii tak, by zadawało ono stłuczenia, a nie obrażenia oparte na owej energii. Poza rodzajem zadawanych ran, czar taki nie zmienia się. Na przykład, zmodyfikowana *kula ognista* działa na tym samym obszarze, ale zadaje nie obrażenia od ognia, a stłuczenia.

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

Wymieszanie i zamiana energii

Kiedy modyfikujesz zaklęcie za pomocą atutów Wymieszanie energii lub Zamiana energii, czar działa dokładnie tak jak normalna jego wersja, z wyjątkiem rodzaju obrażeń, które powoduje. Na przykład, *kula ognista* z ogniem zmienionym na kwas nadal zadaje obrażenia w fali o promieniu 6 metrów.

Jeżeli czar ma jeszcze drugorzędny efekt, jego zmodyfikowana wersja również go posiada. Na przykład, czar *krzyk* może ogłuszyć istoty i zadaje rany kryształowym stworzeniom. Jeżeli energia dźwiękowa zostanie zastąpiona przez ogień, zmodyfikowany *krzyk* będzie działał dokładnie tak samo, ale obrażenia spowoduje ogień, nie dźwięk. Jednakże czasem pomniejsze efekty zaklęcia wynikają z rodzaju energii, na jakiej jest oparty. Na przykład, *kula ognista* może podpalić różne przedmioty, ale dźwiękowa czy kwasowa wersja tego czaru — już nie.

Jeśli czar zadaje obrażenia, które nie wynikają z działania energii, na tę jego część nie ma wpływu ani Wymieszanie energii, ani Zamiana energii. Na przykład, *burza lodowa* powoduje 3k6 obrażeń od uderzenia i 2k6 od zimna. Zamiana zimna na elektryczność da w efekcie *burzę elektryczności* powodującą 3k6 obrażeń od uderzenia i 2k6 od elektryczności. Natomiast efekt Wymieszania energii zależy od całkowitych ran powodowanych przez czar, tak więc *elektryczna burza lodowa* zadaje 3k6 obrażeń od uderzenia, 2k6 od zimna oraz 5k6 od elektryczności.

ROZDZIAŁ 3: KLASY PRESTIŻOWE

W Przewodniku MISTRZA PODZIEMI opisano kilka klas prestiżowych. Te zaprezentowane dalej zostały opracowane z myślą o zaklinaczach i czarodziejach, choć oczywiście mogą po nie sięgnąć wszyscy bohaterowie, którzy spełniają określone wymagania. Postać, która chciałaby osiągnąć jakieś poziomy w wybranej przez siebie klasie prestiżowej, musi się do niej kwalifikować. Wszystkie te klasy są specyficzne i opcjonalne. Oferują bohaterom graczy możliwości i moce, których inaczej nie zdołaliby zdobyć, oraz kierują rozwojem śmiałków w ciekawy i niezwykły sposób.

ZDOBYWANIE KLASY PRESTIŻOWEJ

Bohater, który spełni wymagania stawiane przez daną klasę prestiżową może skorzystać z zasad wieloklasowości i zacząć się w niej rozwijać. Oczywiście, decydujący głos należy do MP i to on ostatecznie ustali, czy dana klasa pasuje do jego kampania i czy BG, BN lub ktokolwiek inny będzie miał do niej dostęp.

OPIS KLAS PRESTIŻOWYCH

Na najbliższych stronach znajdziesz opis kilku nowych klas prestiżowych. Jeśli nie stwierdzono inaczej, awansując na kolejne poziomy klasy prestiżowej, bierz pod uwagę normalne zasady wieloklasowości, zawarte w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI.

TABELA 3-1: KLASY PRESTIŻOWE

Klasa prestiżowa	Rzut oka
Akolita skóry	Zna wiele sposobów wykorzystania skóry demona.
Czarownik krwi	Krew obdarza go specjalnymi zdolnościami.
Czarownik miecza	Wojownik/mag.
Ksenomanta	Umie wykorzystywać pseudonaturalne stwory.
Mag z Mistycznego Bractwa	Mag gildii.
Mistrz żywiołu	Władca jednego żywiołu.
Mistyczny szukmistrz	Łotrzyk/mag.
Pan szarosinych	Nietypowy nekromanta.
Pieśniarz klingi	Elf wojownik/mag.
Prawdziwy nekromanta	Kontrolujący nieumarłych kapłan i mag w jednej osobie.
Przewodnik podróży	Mistrz w teleportacji.
Smoczy potomek	W jego żyłach płynie krew smoków.
TKacz losu	Umie władać przeznaczeniem.
Zaklinacz świece	Nadaje świecom magiczne właściwości.
Zniewalacz umysłów	Specjalista w kontrolowaniu umysłów.

Akolita skóry

– Bez wycisku nie ma zysku.

Niektóre postacie potęgą, moc i władza kuszą do tego stopnia, że nie zwracają uwagi na konsekwencje. Niewielu wpadłoby na pomysł, by zastąpić własną skórę skórą demona,

a jeszcze mniej odważyłoby się wprowadzić to w życie. Istnieją jednak magowie, którzy świadomie decydują się na ten przerażający czyn, a nawet pragną tego ponad wszystko.

Rytuał Spętania to bluźniercza ceremonia, której opisy już przed wiekami wyrugowano z większości bibliotek dzieł poświęconych magii wtajemniczeń. Zachowało się jednak kilka niezbyt legalnych kopii owych ksiąg oraz pozycje, których autorzy powołują się na ten rytuał wspominając, iż zapewnia on niewiarygodną potęgę. Mag, w którego ręce trafił taki dokument, mógł wprawdzie go zniszczyć albo zignorować – ale ziarno pokusy i tak zakiełkowało w jego umyśle. Ci, którzy jej ulegną, prędzej czy później zaczynają poszukiwać informacji niezbędnych, by odprawić wspomnianą ceremonię, a ich wiedzę odczochoczo uzupełnia czart (lub czarty), którego wzywają.

Akolici nade wszystko pragną władzy, choćby chwilowej. Zdarza się, że wstępują na służbę potężniejszej od siebie złej istoty i stają się jej zausznikiem, najchętniej jednak sami starają się nad wszystkim panować. Zwykle zamykają się w dobrze strzeżonych fortecach zła, czasami jednak przewodzą wyprawom, których celem jest odzyskanie grimuaru poświęconego złej magii lub plugawego artefaktu o złowrogię potędze.

Kości Wytrzymałości: k4.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać akolitą skóry.

Charakter: Dowolny nie dobry.

Wiedza (plany [plany zewnętrzne]): Ranga 8.

Czary: Umiejętność rzucania zaklęć wtajemniczeń 3. poziomu.

Specjalne: Akolita skóry musi nawiązać pokojowy kontakt z wezwanym złym przybyszem.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe akolity skóry (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (Int), Wróżenie (Int), umiejętność wyłączna, Zastraszanie (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w Podręczniku Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe akolity skóry.

Biegłość w broni i pancerzu: Akolita skóry nie zyskuje nowych biegłości w żadnym pancerzu i żadnej broni.

Rzucanie czarów: Co każde dwa poziomy w tej klasie prestiżowej akolita skóry zyskuje zaklęcia, tak jakby awansował na kolejny poziom klasy rzucających czary, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, nowe atuty magiczne lub tworzenia przedmiotów oraz punkty wytrzymałości – oczywiście inne niż wynikające z klasy prestiżowej – i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został akolitą skóry, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której uzyska „wirtualny poziom”.

Czarcia skóra (zn): Akolita skóry przyzywa esencję czarta i zakłada ją niczym drugą skórę. Rytuał Spętania jest bole-

sny i nie należy decydować się na niego zbyt pochopnie. Dokonanie obrzędu zajmuje 10 rund. Raz rozpoczętego rytuału nie można w żaden sposób przerwąć.

Czarcia esencję nakłada się na skórę akolity – co powoduje 1k4 obrażenia w każdej rundzie odprawiania rytuału, dlatego też co bardziej rozważni śmiałkowie mają pod ręką kilka eliksirów leczniczych. Pod koniec rytuału skóra akolity nabiera oleistego, niemal niedostrzegalnego blasku. Wraz z awansem na kolejne poziomy klasy prestiżowej ciemnieje i wyrastają z niej coraz liczniejsze oraz dłuższe ciernie, przez co śmiełek wyglądem coraz bardziej upodabnia się do czarta. Plugawa esencja szepcze odpychające sekrety, nakłaniając akolitę do czynienia zła (może on ignorować lub przyjmować owe „rady”, zależnie od temperamentu i światopoglądu).

Czarcia skórę nałożoną na ciało akolity pod wszelkimi względami należy traktować jak jego własną, choć zapewni mu ona premię +1 z naturalnego pancerza, odziedziczony modyfikator +2 do Zręczności, widzenie w ciemnościach (zasięg 18 metrów) oraz zdolność czaropodobną trucizna (analogiczna do zaklęcia postaci rzucającej czary 16. poziomu), której może użyć raz dziennie.

MP określa prawdziwą naturę skóry – decyduje, czy jest to skóra demona, diabła czy innej czarnej istoty.

Odporność na płomień (zw): Na 2. poziomie akolity czaricia skóra ciasniej oplata ciało śmiałka, zapewniając mu odporność na ogień 20.

Czarcie spojrzenie (zn): Na 3. poziomie akolita skóry zyskuje nadnaturalną zdolność wytrącania wrogów z równowagi swym przerażającym spojrzeniem, co może zrobić raz dziennie. Nie jest to atak wzrokowy, zatem ofiara nie musi spotkać wzroku akolity. Użycie tej mocy to akcja standardowa. Czarcie spojrzenie działa na dowolną istotę, którą akolita widzi i która znajduje się



TABELA 3-2: AKOLITA SKÓRY

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na wytrzymałość	Rzut obronny na refleks	Rzut obronny na wolę	Specjalne	Czary dziennie
1	+0	+2	+0	+2	czarcia skóra	
2	+1	+3	+0	+3	odporność na płomień	obecna klasa +1
3	+1	+3	+1	+3	czarcie spojrzenie	
4	+2	+4	+1	+4	czarcia wiedza	obecna klasa +1
5	+2	+4	+1	+4	zespoleńie skóry	
6	+3	+5	+2	+5	odporność na chłód	obecna klasa +1
7	+3	+5	+2	+5	piekielne spojrzenie	
8	+4	+6	+2	+6	czarcia wiedza	obecna klasa +1
9	+4	+6	+3	+6	wezwanie czarta	
10	+5	+7	+3	+7	sybioza	obecna klasa +1

w zasięgu 30 metrów. Ofiara wykonuje rzut obronny na Wolę (ST 20) – nieudany oznacza, iż dostrzeże przerażający wzrok akolity, czego efektem jest kara z morale -2 do testów ataków i obrażeń oraz rzutów obronnych, którą należy brać pod uwagę przez 10 minut. Istota, która ma 50 lub mniej punktów wytrzymałości, zostaje dodatkowo otumaniona na 3k4 rundy; jeżeli ma od 51 do 100 punktów wytrzymałości, otumanienie trwa 2k4 rundy; jeśli zaś ma od 101 do 150 punktów – 1k4 rundy. Stworzenie, które ma 151 i więcej punktów wytrzymałości nie podlega otumanieniu, ale otrzymuje karę z morale -2, oczywiście, jeśli nie powiedzie mu się rzut obronny.

Czarcia wiedza: Zamknięta w skórze czarcia esencja szepcze do akolity, obiecując wielką potęgę, i obdarza go nowymi mocami. Na 4. i 8. poziomie otrzymuje on premiiwy atut, który może wybrać spośród wszystkich tych, jakich warunki wstępne spełnia.

Zespoleńie skóry (zn): Na 5. poziomie skóra demona łączy się z ciałem akolity, tak jakby nigdy wcześniej nie stanowili odrębnych bytów. Premia z naturalnego pancerza, jaką zapewnia czarcia skóra, wzrasta do +2, a zasięg widzenia w ciemnościach do 36 metrów. Akolita może od teraz dwa razy dziennie korzystać ze zdolności czaropodobnej truciźna (analogicznej do zaklęcia rzucanego przez postać 16. poziomu). Ponadto otrzymuje odziedziczoną premię +2 do Budowy.

Odporność na chłód (zw): Od 6. poziomu czarcia skóra zapewnia akolicie odporność na zimno w wysokości 20.

Piekielne spojrzenie (zn): Na 7. poziomie akolita zyskuje nadnaturalną moc, dzięki której może miotać z oczu ogniście promienie. Raz dziennie (akcja standardowa) tworzy dwa promienie (jeden dla każdego oka) o zasięgu 30 metrów. Może nimi razić ten sam cel lub dwie różne ofiary, za każdym jednak razem wykonuje atak dotykowy na dystans. Promień, który dojdzie celu, zadaje 8k6 punktów obrażeń od ognia. Je-

śli oba promienie trafią w tę samą ofiarę, otrzymuje ona 16k6 punktów obrażeń.

Wezwanie czarta (zc): Na 9. poziomie akolita uczy się korzystać z kolejnej mocy, którą obdarza go skóra. Jeśli jest to skóra demona, może raz dziennie spróbować wezwać vrocka z szansą powodzenia 35%, jeżeli dysponuje skórą diabła, może raz dziennie spróbować wezwać gelugona z szansą powodzenia 35%. Wezwana istota spełni rozkazy akolity, ale po upływie godziny powróci automatycznie tam, skąd przybyła, i przez godzinę sama nie będzie mogła wykorzystać własnej zdolności wezwania. MP może zdecydować, że akolita, który użyje tej mocy, będzie zobligowany oddać w zamian przysługę wezwanemu czartowi.

Symbioza: Na 10. poziomie czarcia skóra i akolita tworzą jedną całość i tylko ostateczna śmierć może ich rozdzielić. Śmiałość staje się przybyszem (zmiana typu), co między innymi oznacza, że nie działają na niego czary wpływające na humanoidy, jak choćby *zauroczenie osoby*, ale za to skuteczny jest *magiczny krąg* chroniący przed posiadaniem przez niego charakterem. Ponadto akolita zyskuje redukcję obrażeń 20/+1.

Czarownik krwi

– W każdym z nas płynie ta sama leniwa czerwona rzeka.

Upadek w czerwień, a potem nicość. Co się stało? Gdzie jesteś? Ni dźwięku, ni światła. Nicość. Nie widzisz i nie słyszysz. Nawet nie czujesz swojego ciała. Okrutna prawda jest taka: nie żyjesz!

Mija cała wieczność. Nagle czujesz zew spoza nicości. Coś błyska niczym latarnia. Szczęśliwy, opuszczasz nieskończoną zarość ciesząc się, iż twój los jeszcze się nie dopełnił. Wokół ciebie pędzą pasma kolorów, obejmują cię i kąpią w swym blasku. Wróciłeś! W uszach brzmia ci dźwięki – najśłodsze dźwięki, jakie kiedykolwiek słyszałeś.

TABELA 3-3: CZAROWNIK KRWI

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrzymałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wolę	Specjalne	Czary dziennie
1	+0	+2	+0	+0	komponent z krwi, tamowanie krwotoku	
2	+1	+3	+0	+0	skaryfikacja	obecna klasa +1
3	+1	+3	+1	+1	ostatnie tchnienie	
4	+2	+4	+1	+1	eliksir z krwi	obecna klasa +1
5	+2	+4	+1	+1	napar	
6	+3	+5	+2	+2	upuszczanie krwi	obecna klasa +1
7	+3	+5	+2	+2	gesta krew	
8	+4	+5	+2	+2	przebudzenie krwi	obecna klasa +1
9	+4	+6	+3	+3	homunkulus	
10	+5	+7	+3	+3	szlak krwi	obecna klasa +1

To pobudzony na nowo puls krwi tętniącej w żyłach. To muzyka krwi. Odgłos twojego życia. Czujesz, jak na nowo pobudza każdą cząstkę ciebie, wymywając pozostałości śmierci i zastępując je energią życia. Jest gęsta i ciepła. Chciwie ją chłoniesz.

Czarownik krwi to dysponująca umiejętnością rzucania zaklęć postać, która – powróciwszy do świata żywych – zyskuje niezwykle zrozumienie znaczenia krwi i odpowiada na jej zew. Przedstawiciele tej klasy prestiżowej uczą się czerpać magię z cieczy, która podtrzymuje ich życie. Nie szkolą się w żaden sposób – zdobywają wiedzę w wyniku oświecenia, dlatego też większość z nich to zaklinacze. BN należący do tej klasy prestiżowej rzadko tworzą grupy, można ich za to spotkać pośród innych śmiałków rzucających czary.

Kości Wytrzymałości: k4.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać czarownikiem krwi.

Charakter: Dowolny nie praworządny.

Leczenie: Ranga 4.

Atut: Twardość.

Czary: Umiejętność rzucania zaklęcia wtajemniczeń co najmniej 3. poziomu.

Specjalne: Czarownik krwi musi powrócić do świata żywych dzięki przywołaniu z martwych lub wskrzeszeniu, albo też za sprawą innych metod przywracających życie.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe czarownika krwi (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Alchemia (Int), Błefowanie (Cha), Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Rzemiosło (Int), Wróżenie (Int, umiejętność wyłączna). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w Podręczniku Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe czarownika krwi.

Biegłość w broni i pancerzu: Czarownik krwi nie zyskuje nowych biegłości w żadnym pancerzu i żadnej broni.

Rzucanie czarów: Co każde dwa poziomy w tej klasie prestiżowej czarownik krwi zyskuje zaklęcia, tak jakby awansował na kolejny poziom klasy rzucających czary, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów oraz punkty wytrzymałości – oczywiście inne niż wynikające z klasy prestiżowej – i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został czarownikiem krwi, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której uzyska „wirtualny poziom”.

Komponent z krwi (zn): Czarownik krwi może zastąpić materialny komponent zaklęcia (jeśli wymaga ono takowego) kroplą swej krwi. Ukłucie szpilką lub niewielkie nacięcie nożem, dzięki któremu postać uzyska potrzebną krew, to akcja darmowa, część rzucania zaklęcia. Mimo rany, czarownik nie musi wykonać testu Koncentracji, by rzucanie zaklęcia się powiodło. Wykorzystanie tej zdolności powoduje jedno obrażenie, ale jednocześnie ST rzutu obronnego na tak rzucony czar zwiększa się o 1.

Zastąpienie droższego komponentu krwią wymaga większej jej ilości. Czarownik krwi, który się na to zdecyduje, zadaje sobie więcej obrażeń, co przedstawiono w pobliskiej tabeli.

Koszt komponentu (sz)	Spowodowane obrażenia
1-50	5
51-300	11
301-750	17
750+	23

Tamowanie krwotoku (zw): Czarownik krwi automatycznie stabilizuje swoje ciało, gdy jego punkty wytrzymałości spadną poniżej 0. Oczywiście umiera, gdy jego wytrzymałość spadnie poniżej -10 punktów.

Skaryfikacja (zw): Na 2. poziomie czarownik krwi uczy się zapisywać zaklęcia na własnej skórze, by móc je później wykorzystywać. Wymaga to głębokiego nacinania skóry, co jednak nie powoduje obrażeń, ale często po nacięciach pozostają blizny. Rany nie zasklepiają się, dopóki zapisany czar nie zostanie rzucony, a wtedy leczy się je w zwykły sposób. Tak naprawdę, czarownik krwi uzyskuje Zapisanie zwoju, które może wykorzystywać przy użyciu innego materiału (patrz: Podręcznik Gracza, strona 85). W przypadku tej zdolności należy stosować wszystkie zasady dotyczące wspomnianego atutu, włącznie z kosztem w PD i innymi wydatkami. Analogicznie, podczas „odczytywania” blizny stosuje się te same reguły, co podczas czytania zwoju – z tą jednak różnicą, iż tylko czarownik krwi może czytać własne blizny.

Ilość miejsca na skórze, na którym czarownik krwi może „zapisać” zaklęcia do późniejszego ich „odczytania”, jest ograniczona – równocześnie na jego ciele może się znajdować tylko sześć aktywnych blizn.

Ostatnie tchnienie (zc): Od 3. poziomu czarownik krwi może używać raz dziennie zaklęcia *ostatnie tchnienie* jako zdolności czaropodobnej.

Eliksir z krwi (zw): Na 4. poziomie czarownik krwi uczy się nasączać własną krew zaklęciami do 3. poziomu. Tak naprawdę, uzyskuje Warzenie eliksirów, które może wykorzystywać przy użyciu innej cieczy (patrz: Podręcznik Gracza, strona 85). W przypadku tej zdolności należy stosować wszystkie zasady dotyczące wspomnianego atutu, włącznie z kosztem w PD i innymi wydatkami. Różnica polega na tym, iż „uwarzony” eliksir z krwi krąży w ciele czarownika. Maksymalna liczba takich eliksirów w ciele bohatera równa jest poziomowi czarownika krwi plus wartość jego Budowy. Jeżeli jednak postać zginie, wszystkie eliksiry ulegają natychmiastowemu zniszczeniu – nawet jeśli potem czarownik powróci do świata żywych. Czarownik nie traci jednak eliksirów z krwi w wyniku krwotoku czy ataku wysysającego krew.

Aby „wypić” taki eliksir, musi nakłuć sobie skórę, automatycznie uzyskując zamierzony efekt. Wspomniane nakłucie to akcja standardowa prowokująca okazyjne ataki, analogicznie do picia zwykłego eliksiru. Inni również mogą spożyć eliksir z krwi (jeśli mają wystarczająco wytrzymały żołądek) – aby im to umożliwić, czarownik koncentruje się i wypróżnia potrzebną substancję na powierzchnię skóry, w miejscu zranienia.

Napar (zw): Na 5. poziomie członek tej klasy prestiżowej przygotowuje specjalny jednorazowy destylat ze swojej krwi. Spożywając ów napar, zyskuje na stałe 2 punkty Budowy.

Upuszczanie krwi (zn): Od 6. poziomu członek tej klasy prestiżowej może za pomocą udanego raniącego czaru upuścić żyjącej ofierze więcej krwi. Jest to zdolność nadnaturalna. Czarownik krwi zadaje sobie niewielką ranę – ukłucie szpilką lub niewielkie nacięcie nożem to akcja darmowa, część rzucania zaklęcia. Wykorzystanie tej zdolności powo-

duże obrażenie. Rzucony czar staje się „spragniony krwi” i poza normalnymi zadawanymi ranami powoduje dodatkowo 1k6 punktów obrażeń, ponieważ ofiara traci więcej krwi. Mimo niewielkiej rany, czarownik nie musi wykonywać testu Koncentracji, by rzucanie zaklęcia się powiodło. Bohater może wykorzystać do rzucenia tego samego czaru zarówno upuszczanie krwi, jak i komponent z krwi, otrzymuje jednak obrażenia wynikające z użycia obu tych mocy. Ponadto takie zaklęcie rzuca się dłużej – jeśli czas rzucania czaru wynosi jedną akcję, wydłuża się do akcji całorundowej.

Gęsta krew (zn): Na 7. poziomie czarownik krwi uczy się częściowo kontrolować przepływający przez jego ciało płyn. Kiedy otrzyma obrażenia, krew na wół automatycznie odpływa z rany, chroniąc go przed pewną liczbą obrażeń. Dzięki temu zawsze otrzymuje o jedno obrażenie mniej, niż normalnie by mu zadano. Można uznać, iż zyskuje „trwałość” 1.

Przebudzenie krwi (zn): Na 8. poziomie czarownik zdobywa nową zdolność nadnaturalną, która pozwala mu raz dziennie na jakiś czas obdarzyć krew przeciwnika świadomością. Aby to osiągnąć, musi wykonać udany atak dotykowy wręcz, którego celem jest żywy wróg. Trafienie oznacza, że krew przeciwnika próbuje wydostać się na wolność – raz na zawsze. Hydrostatyczny nacisk niszczy tkanki ofiary, co powoduje 10k10 punktów obrażeń. W przypadku chybienia, czarownik krwi może spróbować raz jeszcze, dopóki nie uda mu się trafić przeciwnika. „Świadoma” krew powraca do swego naturalnego stanu po upływie jednej rundy.

Homunkulus (zc): Na 9. poziomie członek tej klasy prestiżowej wykorzystuje własną krew, by dać życie nowej istocie – homunkulusowi, który stanie się jego sprzymierzeńcem.

Stworzony przez czarownika krwi homunkulus posiada zdolności opisane w *Księdze Potworów* na stronie 83, z pewnymi jednak różnicami, jest bowiem wytrzymalszy i odrobinę potężniejszy. Ma 6 Kości Wytrzymałości, jego premia do ataku ugryzieniem wzrasta do +5, rzut obronny na Wytrwałość rośnie do +2, rzut obronny na Refleks do +4, a rzut obronny na Wolę do +3.

Tworząc homunkulusa, czarownik krwi stosuje inne zasady niż te opisane w *Księdze Potworów*. Proces ten wymaga, by poświęcić godzinę na rytuał, i na stałe pozbawia czarownika krwi jednego punktu wytrzymałości, gdyż postać wykorzystuje w nim więcej krwi niż w przypadku zwykłej kreacji tego konstruktu. Tak powstała silniejsza więź zapewnia dodatkowe korzyści. Czarownik krwi może przenieść własne rany na homunkulusa poprzez dotyk (zdolność nadnaturalna). Taka akcja standardowa umożliwi mu przeniesienie 1k4 obrażeń. Czarownik krwi może wykonać ją dowolną ilość razy, ale powinien mieć na uwadze, że jeśli w ten sposób zabije homunkulusa, zniszczenie konstruktu spowoduje u niego 2k10 obrażeń (jak wspomniano w *Księdze Potworów*). Obrażenia przeniesione na konstrukt można wyleczyć w zwykły sposób. W tym samym czasie czarownik krwi może mieć tylko jednego homunkulusa stworzonego za pomocą tej zdolności.

Szlak krwi (zn): Na 10. poziomie członek tej klasy staje się doskonale dostrojony do pieśni krwi – zyskuje nadnaturalną moc pozwalającą mu podróżować poprzez krew żywych istot. Raz dziennie może „wejść” w jakiegoś żywego stworzenie (akcja standardowa) o rozmiarze równym lub większym od własnego, następnie w czasie jednej rundy pokonać dowolny dystans i „wyjść” z innej żywej istoty. Wystarczy, że





określi kierunek i odległość („Żyjąca istota 30 kilometrów na zachód stąd”), a szlak krwi zawiedzie go do istoty znajdującej się najbliższej wyznaczonego celu. Nie może jednak wskazać imienia stworzenia, które ma być celem podróży, chyba że wcześniej zdobyła próbkę jego krwi, a teraz ma ją ze sobą w małym flakoniku.

Czarownik krwi nie musi znać ani „początkowej”, ani „docelowej” istoty, ale obie muszą być żywe i w ich żyłach musi płynąć krew (dlatego też nie działa to w przypadku roślin i dziwnych przybyszów). Nie może wykorzystać siebie jako stworzenia „początkowego”. Jeżeli wskazana „początkowa” istota niechętnie poddaje się tej mocy, czarownik krwi musi wykonać udany dotykowy atak wręcz, by w nią wejść. Opuszczając stworzenie, wybiera pole sąsiadujące z jego polem i na nim się pojawia. Wejście i wyjście z istoty jest bezbolesne, chyba że czarownik krwi życzy sobie inaczej (patrz dalej). W większości przypadków jednak „docelowe” stworzenie jest co najmniej zaskoczony i niezbyt zachwycony faktem, iż wykorzystano je jako wyjście z magicznego portalu.

Członek tej klasy prestiżowej może zdecydować się również na krwawe wyjście z „docelowej” istoty. Jeśli w takiej sytuacji stworzeniu nie powiedzie się rzut obronny na Wytrzymałość (ST 18), opuszczający jego ciało czarownik zadaje mu 16k6 punktów obrażeń. Czarownik krwi również wykonuje rzut obronny na Wytrzymałość (ST 13) – nieudany oznacza, iż wstrząs wychodzenia spowodował u niego 2k4 obrażenia.

Z wyjątkiem różnic opisanych wcześniej, ta moc klasowa przypomina zdolność driady, dzięki której może ona przemieszczać się pomiędzy drzewami (patrz: *Księga Potworów*, strona 50).

Czarownik miecza

– Tutaj mam twój magiczny miecz.

Marzenia o połączeniu magicznej potęgi ze sztuką władania bronią spełniły się w osobie czarownika miecza. Szkoli się on zarówno w rytuałach magii wtajemniczeń jak i w sztuce walki. Krok po kroku uczy się rzucać zaklęcia w zbroi tak, by ponosić możliwie najmniejsze ryzyko porażki. Ponadto może również rzucać czary poprzez swoją broń oraz nasączać ją zaklęciami, które wykorzysta później.

Choć nazwa wskazuje inaczej, członek tej klasy prestiżowej może posługiwać się dowolnym orężem, a nawet zmieniać broń. Czarownik topora czy włóczni nie jest niczym niezwykłym, choć oczywiście takich osób nie spotyka się zbyt często.

Wymagania stawiane przez tę klasę prestiżową sprawiają, że najlepszymi kandydatami na jej przedstawicieli są wieloklasowcy – czarodzieje/wojownicy lub zaklinacze/wojownicy – aczkolwiek równie łatwo spełni je bard/wojownik.

Czarownik miecza budzi respekt magów, gdyż potrafi rzucać zaklęcia w zbroi, oraz zwykłych fecht mistrzów, ponieważ posługuje się czarami. Dlatego też większość członków tej klasy prestiżowej przemierza świat samotnie.

Kości Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać czarownikiem miecza.

Bazowa premia do ataku: +4.

Wiedza (dowolna): Ranga 6.

Biegłość w broni i pancerzu: Wszystkie proste i żołnierskie rodzaje broni oraz wszelkie pancerze (ciężkie, średnie, lekkie).

TABELA 3-4: CZAROWNIK MIECZA

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrwałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wolę	Specjalne	Czary dziennie
1	+0	+2	+0	+2	przeniesienie zaklęcia I	
2	+1	+3	+0	+3	ignorowanie szansy niepowodzenia czaru 10%	obecna klasa +1
3	+2	+3	+1	+3	ignorowanie szansy niepowodzenia czaru 15%	
4	+3	+4	+1	+4	przeniesienie zaklęcia II	obecna klasa +1
5	+3	+4	+1	+4	ignorowanie szansy niepowodzenia czaru 20%	
6	+4	+5	+2	+5	schowek czarownika miecza	obecna klasa +1
7	+5	+5	+2	+5	ignorowanie szansy niepowodzenia czaru 25%	
8	+6	+6	+2	+6	premiowy atut	obecna klasa +1
9	+6	+6	+3	+6	ignorowanie szansy niepowodzenia czaru 30%	
10	+7	+7	+3	+7	przeniesienie zaklęcia III	obecna klasa +1

Czary: Umiejętność rzucania zaklęć wtajemniczeń co najmniej 2. poziomu.

Specjalne: Kandydat musi pokonać przeciwnika siłą oręża, bez użycia czarów i specjalnych zdolności klasowych.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe czarownika miecza (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Nasłuchiwanie (Rzt), Profesja (Rzt), Skakanie (S), Wiedza (Int), Wróżenie (Int, umiejętność wyłączna), Wspinaczka (S), Zauważanie (Rzt). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe czarownika miecza.

Rzucanie czarów: Co każde dwa poziomy w tej klasie prestiżowej czarownik miecza zyskuje zaklęcia, tak jakby awansował na kolejny poziom klasy rzucających czary, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów oraz punkty wytrzymałości – oczywiście inne niż wynikające z klasy prestiżowej – i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został czarownikiem miecza, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której uzyska „wirtualny poziom”.

Przeniesienie zaklęcia (zn): Raz dziennie czarownik miecza może rzucić zaklęcie poprzez swój oręż, którym atakuje (wręcz lub dystansowo) – będzie to akcja darmowa. Jest to zdolność nadnaturalna. Przeniesione zaklęcie wpływa na dzienny limit zaklęć czarownika miecza i musi mieć określony cel. Nie spełnia tego warunku na przykład *uśpienie*, gdyż nie działa na konkretną istotę.

Maksymalny poziom przenoszonych zaklęcia podano w tabeli.

Przeniesienie zaklęcia	Maksymalny poziom czaru
I	1
II	2
III	3

Czarownik miecza może, jeśli zapragnie, rzucić dwa zaklęcia z poziomu o jeden niższego lub trzy z poziomu o dwa niższego (na potrzeby tej zdolności 0-poziomowe czary traktuje się jak 1-poziomowe).

Ofiarą przeniesionego zaklęcia zostaje istota trafiona orężem czarownika miecza. Jeśli zezwała na to rzucony czar, ma ona prawo do rzutu obronnego. Nawet jeżeli zaklęcie może działać na więcej niż jedną istotę, rzucenie go poprzez oręż ogranicza liczbę ofiar do jednej, zaatakowanej przez bohatera. Jeśli atak bronią nie zakończy się powodzeniem, czarownik traci przeniesione zaklęcie.

Ignorowanie szansy niepowodzenia czaru (zw): Od 2. poziomu ciężka praca i praktyka w łączeniu rzucania zaklęć z walką orężem zaczyna przynosić efekty. Czarownik miecza uzyskuje zdolność nadzwyczajną, dzięki której zmniejszeniu ulega szansa niepowodzenia czaru wtajemniczeń. Wspomniana redukcja rozpoczyna się od 10% i powoli wzrasta aż do 30%, co widać w znajdującej się nie opodal Tabeli 3-4. Czarownik miecza odejmuje podaną procentową wartość od szansy niepowodzenia czaru (oczywiście, jeśli należy brać je pod uwagę). Na przykład, bohater w zbroi luskowej i z małą tarczą zwykle ma szansę niepowodzenia czaru w wysokości 30%; gdyby był czarownikiem miecza 2. poziomu, owa szansa zmalałaby do 20%.

Schowek czarownika miecza: Na 6. poziomie czarownik miecza uczy się nasączać swój oręż zaklęciami maksymalnie 3. poziomu. Tak naprawdę, uzyskuje Warzenie eliksirów, które może wykorzystywać za pomocą innego materiału (patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 85). W przypadku tej zdolności należy stosować wszystkie zasady dotyczące wspomnianego atutu, włącznie z kosztem w PD i innymi wydatkami – z pewnymi różnicami. Raz umieszczone w schowku zaklęcie pozostaje nieuchwytnie, wplecione w oręż bohatera, dopóki ów nie będzie go potrzebował. Gdy zapragnie rzucić czar, wyciąga oręż i poświęca akcję standardową prowokującą okazyjne ataki. Czarownik miecza wchłania efekt schowanego w broni zaklęcia poprzez jej rękojeść. Dotykając orężem chętniej istoty, może rzucić na nią umieszczone w schowku zaklęcie.

Czarownik miecza może schować w oręzu tyle zaklęć, ile ma poziomów w tej klasie prestiżowej plus wartość jego Intelaktu. Nigdy nie traci podczas walki czarów, którymi nasączono broń. Jeżeli jednak oręż zostanie złamany, wszystkie schowane w nim zaklęcia natychmiast ulegają zniszczeniu.

Premiowy atut: Na 8. poziomie czarownik miecza do tego stopnia opanowuje sztukę władania orężem i posługiwanie się magią, że otrzymuje premiowy atut. Musi to być albo atut metamagiczny, albo atut z listy atutów premiowych wojownika (patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 51).

Ksenomanta

– Ach... Teraz wszystko jest jasne. Rozumiem... Rozumiem!

Ksenomanci mają do czynienia z potęgami i bytami pochodzącymi z przerażająco odległych otchłani czasu i przestrzeni. W ich rozumieniu magiczna moc to triumf umysłu nad

TABELA 3-5: KSENONANTA

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrzymałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wole	Specjalne	Czary dziennie
1	+0	+0	+0	+2	wezwanie obcego	obecna klasa +1
2	+1	+0	+0	+3	błogostawieństwo obcych	obecna klasa +1
3	+1	+1	+1	+3	metamagiczna tajemnica	obecna klasa +1
4	+2	+1	+1	+4	szalona pewność	obecna klasa +1
5	+2	+1	+1	+4	pseudonaturalny chowaniec	obecna klasa +1
6	+3	+2	+2	+5	dotaddkowe wezwanie	obecna klasa +1
7	+3	+2	+2	+5	metamagiczna tajemnica	obecna klasa +1
8	+4	+2	+2	+6	obłędna pewność	obecna klasa +1
9	+4	+3	+3	+6	bezczasowe ciało	obecna klasa +1
10	+5	+3	+3	+7	transcendencja	obecna klasa +1

prymitywnymi ograniczeniami wymiarów, odległości, a czasem też obłądu. Dzięki wiedzy i determinacji pokonują nawet bariery czasu. W Odległych Domenach, poza czasem, unoszą się potężne umysły, zaabsorbowane kontemplowaniem szaleństwa. Ci, którzy odważą się z nimi porozumieć, usłyszą ich szepty, poznają przerażające tajemnice. Owe sekrety nie są przeznaczone dla uszu śmiertelników, ale ksenomanci śmiało rzucają się w otchłań chaosu i entropii, które zniszczyłyby słabsze umysły. Ich szaleńcza pewność sprawia, że i inni gotowi są uwierzyć w swoją przyszłą transcendencję.

Zdarza się, że ksenomanci tworzą bractwa, które trzymają się z dala od zwykłych śmiertelników i odprawiają tajemnicze rytuały, częściej jednak przedstawiciele tej klasy prestiżowej spotyka się pojedynczo. Czasami tacy BN odwiedzają biblioteki i specjalistyczne księgarnie w dużych miastach, myszując i mamrocząc do siebie pośród rzadkich (i niebezpiecznych) woluminów.

Kości Wytrzymałości: k4.

Wymagania

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

Wiedza (plany): Ranga 8.

Wiedza (tajemna): Ranga 8.

Atut: Czujność.

Czary: Umiejętność rzucania przynajmniej jednego czaru wieszczenia i co najmniej jednego zaklęcia z grupy wezwań z poziomu 3. lub wyższego.

Specjalne: Wcześniejszy kontakt z ksenomantą lub pseudonaturalnym stworzeniem.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe ksenomanty (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Alchemia (Int), Czarostwo (Int), Język obcy, Koncentracja (Bd), Nasłuchiwanie (Rzt), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Profesja (Rzt), Wiedza (Int), Wrócenie (Int, umiejętność wyłączna), Zbieranie informacji (Cha), Zauważanie (Rzt). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe ksenomanty.

Biegłość w broni i pancerzu: Ksenomanta nie zyskuje nowych biegłości w żadnym pancerzu i żadnej broni

Rzucanie czarów: Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej ksenomanta zyskuje zaklęcia, tak jakby awansował na kolejny poziom klasy rzucających czary, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów oraz punkty wytrzymałości – oczywiście inne niż wynikające z klasy prestiżowej – i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został ksenomantą, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której uzyska „wirtualny poziom”.

Wezwanie obcego (zc): Rzucając dowolne wezwanie potwora, ksenomanta sprowadza pseudonaturalne wersje istot wybranych z odpowiedniej listy ze strony 256 *Podręcznika Gracza*. Na przykład, za pomocą wezwania potwora VI może przywołać pseudonaturalnego rasta. W mechanice gry oznacza to nałożenie szablonu „pseudonaturalny” na sprowadzoną istotę (patrz: Pseudonaturalne stwory, dalej). Jeżeli wybrane stworzenie w normalnej sytuacji byłoby niebiańskie lub czarcie, ten szablon zastępuje każdy z wymienionych.

Błogostawieństwo obcych: Ksenomanta otrzymuje premię z olśnienia +1 do wszystkich rzutów obronnych, ale na stałe traci 2 punkty Roztropności.



Metamagiczna tajemnica: Ksenomanta wsłuchuje się w tajemnicze głosy dochodzące spoza granic czasu i korzysta z ich rad. Na 3. i 7. poziomie otrzymuje dowolny atut metamagiczny jako atut premiiowy.

Szalona pewność: Na 4. poziomie ksenomanta zyskuje szaloną pewność, że istoty spoza normalnych granic przestrzeni i czasu są na tyle potężne, by obdarzyć go nadnaturalną wytrzymałością – zyskuje dodatkowe 3 punkty wytrzymałości, jakby otrzymał atut Twardość. Niestety, nieustanny kontakt z takimi niezwykle bytami ma wpływ na jego umysł, dlatego też ksenomanta powoli popada w obłąd. Nabawia się fobii wobec pewnego rodzaju istot, otrzymując karę -2 do rzutów obronnych, testów ataku, testów umiejętności opartych na Charyzmie i testów zdolności dotyczących wspomnianych stworzeń. Z kolei istoty te zyskują modyfikator z morale $+2$ do KP i rzutów obronnych, oczywiście tylko w stosunku do ksenomanty. Istotę, której boi się śmiałek, określa MP. Sensowne propozycje to pająki, węże, ptaki czy owady, przy czym niepokój ksenomanty budzą również stworzenia, które przypominają jej wyglądem lub mają podobne cechy.

Pseudonaturalny chowaniec: Gdy ksenomanta osiągnie 5. poziom, jego chowaniec – jeżeli takowego posiada – staje się istotą pseudonaturalną, zyskując odpowiedni szablon (patrz: Pseudonaturalne stwory, dalej), zachowuje jednak moce i zdolności zwykłego chowańca danego poziomu. Chowańca nie zastępuje inna istota. Po prostu powoli nabywa on pseudonaturalne cechy, które teraz stają się w pełni widoczne, należy je więc brać pod uwagę. Ponadto od tego momentu każdy nowy przywołany chowaniec automatycznie otrzymuje wspomniany szablon.

Dodatkowe wezwanie: Od 6. poziomu ksenomanta zyskuje jedną dodatkową komórkę na czary na najwyższym dostępnym poziomie, którą może wykorzystać tylko do zaklęcia *wezwanie potwora*. Kiedy uzyska dostęp do wyższego poziomu magii, dodatkowa komórka automatycznie „przenosi się” na najwyższy możliwy poziom.

Obłądana pewność: Na 8. poziomie szalona pewność, którą żywi ksenomanta, staje się przerażającą manią. Ksenomanta zyskuje wówczas dodatkowe 3 punkty wytrzymałości, jakby otrzymał atut Twardość, lecz jednocześnie jego fobia narasta. Wszystkie kary i premie dotyczące wybranych istot, a wymienione w szalonej pewności, wzrastają odpowiednio do -6 oraz $+6$.

Bezczasowe ciało: Po osiągnięciu 9. poziomu ksenomanta nie otrzymuje kar do atrybutów wynikających ze starzenia się, a ponadto nie może zostać magicznie postarzony (patrz: *Podręcznik Gracza*, Tabela 6-5: Efekty starzenia, strona 93). Wszelkie kary jednak, jakie otrzymał wcześniej, nadal należy brać pod uwagę. Premie wciąż narastają, ale kiedy nadchodzi kres, ksenomantę porywają przerażające istoty.

Transcendencja (zn): Na 10. poziomie – w wyniku długotrwałego kontaktu z obcymi stworami i intensywnego badania prowadzących do obłądzenia sekretów – ksenomanta porzuca swe materialne ciało i przemienia się w obcą istotę. Staje się przybyszem (zmiana typu), co między innymi oznacza, że nie działają na niego czary wpływające na humanoidy, jak choćby *zauroczenie osoby*, skutkuje za to *magiczny krąg* chroniący przed posiadaniem przez niego charakterem. Ponadto ksenomanta zyskuje redukcję obrażeń $20/+1$ i odporność na elektryczność w wysokości 20.

Wygląd ksenomanty, który osiągnął transcendencję, ulega niewielkim zmianom – zwykle wyrasta mu krótka macka lub któraś z jego kończyn zostaje zastąpiona inną. Może otrzymać także dodatkowy narząd, oko lub zagadkową narośl. Co prawda, jest w stanie ukryć anomalie pod płaszczem lub kapturem, ale nie kontroluje obcej narośli, która od cza-

su do czasu porusza się, drga, wije lub w inny sposób daje znać o swoim istnieniu.

Każdy, kto interesuje się Odległymi Domenami i prowadzi podobne do ksenomanty badania, natychmiast rozpoznaje jego transcendentalną naturę, przez co członek tej klasy prestiżowej zyskuje modyfikator z okoliczności $+2$ do wszystkich testów umiejętności opartych na Charyzmie i zdolności dotyczących interakcji ze wspomnianymi istotami. Otrzymuje on także modyfikator z okoliczności $+2$ do testów *Zastraszania* wobec stworzeń, które odkrywają jego niezwykle naturę.

Pseudonaturalne stwory

Pseudonaturalne stwory zamieszkują pomiędzy eonami rozciągającymi się wśród gwiazd, poza znanymi śmiertelnikom planami, gdzieś w odległych domenach obłądzenia. Kiedy zostają wezwane na Plan Materialny, często przyjmują postać lub też naśladują zdolności znanych istot, choć wyglądają bardziej makabrycznie niż ich ziemskie odpowiedniki. Zdarza się jednak, że wygląd zdradza ich pochodzenie – najchętniej zjawiają się pod postacią splątanych macek, choć mogą przybrać też inne przerażające kształty.

Tworzenie pseudonaturalnego stwora

Ten szablon można dodać do każdego stworzenia, które posiada ciało (stworzenie takie nazywamy stworzeniem bazowym). Typ stworzenia zmienia się wówczas na przybysza.

Jeśli nie stwierdzono inaczej, pseudonaturalny stwór wykorzystuje wszystkie statystyki oraz specjalne zdolności stworzenia bazowego.

Specjalne ataki: Pseudonaturalny stwór zachowuje wszystkie specjalne ataki stworzenia bazowego, a ponadto otrzymuje następującą moc.

Prawdziwe uderzenie (zn): Raz dziennie stwór może wykonać jeden normalny test ataku z modyfikatorem z oślnienia $+20$. Ponadto w przypadku tego ataku nie bierze się pod uwagę wynikającej z ukrycia szansy chybienia.

Specjalne cechy: Pseudonaturalny stwór zachowuje wszystkie specjalne cechy stworzenia bazowego, a ponadto otrzymuje następujące moce.

- Odporność na elektryczność i kwas (patrz tabela).
- Redukcja obrażeń (patrz tabela).
- OC równa KW stwora razy dwa (maksimum 25).

Kości Wytrzymałości	Odporność na elektryczność i kwas	Redukcja obrażeń
1-3	5	—
4-7	10	5/+1
8-11	15	5/+2
12+	20	10/+3

Jeśli stworzenie bazowe ma już jedną lub więcej ze wspomnianych specjalnych cech, pod uwagę należy brać wyższą wartość.

Różne kształty (zn): Na życzenie pseudonaturalny stwór może przyjąć postać groteskowej masy materii o licznych mackach (lub inne odpowiednio makabryczne kształty, zależne od wyobraźni MP), lecz zmiana wyglądu nie wpływa na jego zdolności. Przybranie nowej postaci to akcja standardowa. Istoty atakujące pseudonaturalnego stwora w tej obcej postaci otrzymują karę z morale -1 do testów ataku.

Rzuty obronne: Jak stworzenie bazowe.

Atrybuty: Jak stworzenie bazowe, lecz Intelpekt przynajmniej 3.

Umiejętności: Jak stworzenie bazowe.

Atuty: Jak stworzenie bazowe.

Klimat/teren: Każdy oraz podziemia.

Występowanie: Jak stworzenie bazowe.

Skala Wyzwania: Do 3 KW – jak stworzenie bazowe
od 4 do 7 KW – jak stworzenie bazowe +1
od 8 KW w górę – jak stworzenie bazowe +2.

Skarb: Jak stworzenie bazowe.

Charakter: Jak stworzenie bazowe.

Rozwój: Jak stworzenie bazowe.

Mag z Mistycznego Bractwa

– Chwilka... Chwilka... Jestem już blisko!

Członkowie Mistycznego Bractwa (patrz: Rozdział 1) – akademii i organizacji zarazem – zwani są także magami gildii. Ich akademię natomiast nazywa się potocznie „bractwem” lub, rzadziej, „tym kolegium magii”. Jest to zarazem szkoła dla świeżo upieczonych bohaterów posługujących się czarami, jak i gildia zrzeszająca magów o znacznej wiedzy oraz potędze.

Statut Mistycznego Bractwa mówi o dwojakich zdaniach tej organizacji. Po pierwsze, jej członkowie mają obowiązek poszerzać swoją magiczną wiedzę, prowadząc badania nad aktualnymi problemami, oraz studiować zapomniane mistyczne dyscypliny. Wiele wysiłku magowie gildii poświęcają także objaśnianiu tzw. gramatyki magii, która przed wiekami była źródłem ogromnej potęgi. Pierwszym owocem owych badań są atuty metamagiczne.

Drugie zadanie, o którym mowa w statucie, to wzajemne wspieranie się i opieka nad członkami Mistycznego Bractwa – najpierw polega to na szkoleniu adeptów w magii wtajemniczeń, a potem na zapewnianiu im sprzymierzeńców, zasobów, zakwaterowania oraz dostępu do źródła czarów (patrz dalej). Każdy chętnie wstąpiłby w szeregi organizacji, ale nacisk na czarodziejstwo sprawia, że większość aplikantów to przede wszystkim czarodzieje, którzy mogą najwięcej skorzystać na pomocy Mistycznego Bractwa.

BN magowie gildii często przyłączają się do drużyn bohaterów, którzy nie potrafią rzucić zaklęć i nie są sprzymierzeni z Mistycznym Bractwem. Dlatego też można ich spotkać wszędzie tam, gdzie zapowiada się przygoda. Mimo to jednak oddany i znaczący członek gildii chętnie powraca do akademii, by spełnić swoje obowiązki i wspomóc źródło czarów.

Kości Wytrzymałości: k4.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać magiem z Mistycznego Bractwa.

Wiedza (tajemna): Ranga 8.

Atuty: Dwa atuty metamagiczne, z których jednym musi być Wspólny czar.

Czary: Umiejętność przygotowywania i rzucania zaklęć wtajemniczeń co najmniej 2. poziomu.

Specjalne: Przyszły członek bractwa musi opłacić wpisowe w wysokości 750 sz.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe maga z Mistycznego Bractwa (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Alchemia (Int), Czarostwo (Int), Język obcy, Koncentracja (Bd), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (Int), Wróżenie (Int, umiejętność wyłączna). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w Podręczniku Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe maga z Mistycznego Bractwa.

Biegłość w broni i pancerzu: Mag z Mistycznego Bractwa nie zyskuje nowych biegłości w żadnym pancerzu i żadnej broni.

Rzucanie czarów: Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej mag z Mistycznego Bractwa zyskuje zaklęcia, tak jakby awansował na kolejny poziom klasy rzucających czary, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów oraz punkty wytrzymałości – oczywiście inne niż wynikające z klasy prestiżowej – i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został magiem z Mistycznego Bractwa, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której uzyska „wirtualny poziom”.

Członek gildii: Mag z Mistycznego Bractwa opłaca składki i spełnia różne zobowiązania wobec organizacji, w zamian uzyskując różnorakie korzyści. Składka wynosi 30 sz miesięcznie, obowiązki natomiast obejmują odwiedziny w akademii co najmniej raz na sześć miesięcy oraz wypełnianie zleceń znaczących przedstawicieli organizacji. Członkostwo maga gildii, który zalega ze składkami przez więcej niż trzy miesiące, zostaje zawieszona, w związku z czym traci on dostęp do źródła czarów. Z trudem przyjdzie mu odzyskać to prawo, nie traci jednak ani czarów, ani atutów metamagicznych, które zdobył wcześniej jako pełnoprawny członek organizacji.

Mag, który zajmuje znaczną pozycję w hierarchii bractwa, może zatrzymać się na odpoczynek w akademii, płacąc tylko 5 sz za przeciętnej jakości posiłki i zakwaterowanie. W wolnym czasie ma prawo korzystać ze słynnej biblioteki, wypełnionej dziełami na temat spraw zwykłych i wiedzy tajemnej (lecz nie znajdzie tu zaklęć). Może również wykorzystywać ogólnodostępne laboratoria akademii, w których bez proble-

TABELA 3-6: MAG Z MISTYCZNEGO BRACTWA

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrzymałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wole	Specjalne	Czary dziennie
1	+0	+0	+0	+2	członek gildii, źródło czarów I	obecna klasa +1
2	+1	+0	+0	+3	Przełom w badaniach	obecna klasa +1
3	+1	+1	+1	+3	premiowe języki	obecna klasa +1
4	+2	+1	+1	+4	źródło czarów II	obecna klasa +1
5	+2	+1	+1	+4	nowy czar	obecna klasa +1
6	+3	+2	+2	+5	premiowe języki	obecna klasa +1
7	+3	+2	+2	+5	źródło czarów III	obecna klasa +1
8	+4	+2	+2	+6	nowy czar	obecna klasa +1
9	+4	+3	+3	+6	przełom w badaniach	obecna klasa +1
10	+5	+3	+3	+7	regent	obecna klasa +1

mu uda mu się stworzyć słabe i przeciętne magiczne przedmioty (oczywiście koszt materiałów pokrywa sam). Ma także prawo czytać i pisać notatki, które pojawiają się na tak zwanej „tablicy zleceń” – zwykłym przedmiocie, który niemal wszyscy magowie gildii wykorzystują, by przekazywać wiadomości, popularyzować własne zainteresowania czy badania lub by ogłaszać informacje o nowych wyprawach czy propozycje sprzedaży lub kupna przedmiotów magicznych i niemagicznych. Co ważniejsze, wszystkich członków gildii łączy zawodowe więzy, co może zaowocować długotrwałą przyjaźnią a w najgorszym przypadku – pozwala liczyć na sprzymierzeńców.

Źródło czarów (zc): Od 1. poziomu mag z Mistycznego Bractwa może, rzucając zaklęcia, wykorzystywać wspólne źródło czarów. Jest to zdolność czaropodobna. Podczas inicjacji nowi członkowie bractwa otrzymują specjalny kondensator (bohater sam wybiera niewielką ozdobę: pierścionek, broszkę, szal czy podobny przedmiot, który łatwo ze sobą nosić), który umożliwia im dostęp do źródła czarów i działa tylko, gdy korzysta z niego prawowity właściciel. Jeżeli mag straci swój kondensator, musi przejść kolejną inicjację. Gama dostępnych zaklęć zmienia się na 4. i 7. poziomie (patrz: Źródło czarów, dalej).

Przełom w badaniach: Na 2. i 9. poziomie, podczas badania odtworzonych tekstów dotyczących starożytnej gramatyki magii, mag z Mistycznego Bractwa przeżywa nagłe olśnienie – dzięki niemu uzyskuje premiiwy atut metamagiczny.

Premiowe języki: Na 3. i 6. poziomie dostęp do wspaniałej biblioteki bractwa umożliwia magowi gildii opanowanie dodatkowego języka.

Nowy czar: Kiedy mag z Mistycznego Bractwa awansuje na 5. i 8. poziom, przyjaciel z gildii pozwala mu przepisać jedno zaklęcie z własnej księgi czarów (wyboru dokonuje gracz, ale MP musi go zaakceptować). Bohater nie wykonuje testu Czarostwa, choć czarodziej-specjalista nie może oczywiście nauczyć się zaklęcia z zakazanej szkoły.

Regent: 10-poziomowy mag z Mistycznego Bractwa zyskuje status regenta. Nie musi więcej płacić składek, ale dalej cieszy się wszystkimi korzyściami wynikającymi z członkostwa w gildii. Regent otrzymuje premię za biegłość +2 do wszystkich opartych na Charyzmie testów związanych z interakcją z niżej postawionymi w hierarchii magami gildii.

Regenci ustalają reguły, do których stosować się musi Mistyczne Bractwo, oraz jego politykę, spotykając się raz w miesiącu na Radzie Regentów. Każdy regent musi wziąć udział w przynajmniej sześciu spotkaniach Rady w roku lub zostanie z niej usunięty i straci swój status (nie traci wtedy jednak innych korzyści wynikających z członkostwa w gildii). Ustalenie nowej polityki oraz zmiana starych zasad wymaga w głosowaniu akceptacji większości 3/5. Do głównych obowiązków Rady należy zlecenie niskopoziomowym magom z Mistycznego Bractwa różnych zadań, które mają oni wykonać w imieniu gildii. Regent może również sam zlecić specjalnie wyselekcjonowanej grupie niskopoziomowych członków organizacji wykonanie specyficznego zadania – na przykład, zbadanie przestępstwa z użyciem czarów lub przeprowadzenie archeologicznych wykopaliisk w miejscu działania starożytnej magii.

Źródło czarów

Magiczne źródło energii czarów zostało wplecione w specjalną matrycę, która znajduje się w strzeżonej komnacie podziemi Mathghamhna. Korzystając z kondensatora gildii, mag z Mistycznego Bractwa może w razie potrzeby przywołać zaklęcie z tego wspólnego rezerwuaru mocy.

Przywołanie zaklęcia: Mag może przywołać zaklęcie ze źródła czarów z dowolnej od niego odległości, ale musi wówczas posiadać jedną wolną komórkę na czary odpowiedniego poziomu – decyduje o tym, przygotowując dzienny repertuar zaklęć. Oczywiście, wolno mu przywołać wyłącznie czary z poziomu, do którego ma dostęp. Dziennie może przywołać zaklęcia o sumie poziomów równej połowie jego poziomu czarującego (minimum jeden). Na przykład, czarodziej 5. poziomu może dziennie przywołać jedno zaklęcie 2. poziomu lub dwa 1. poziomu, oczywiście, o ile dysponuje wolną komórką, a jego dług wobec źródła czarów nie jest zbyt duży (patrz dalej).

Przywołujący zaklęcie mag poświęca na to akcję całorundową i koncentruje się na swoim kondensatorze (co prowokuje okazjonalne ataki). Czar pojawia się w jego umyśle w następnej rundzie, w momencie jego inicjatywy, toteż może być natychmiast użyty. Jeśli jednak mag nie zdecyduje się rzucić przywołanego zaklęcia w ciągu minuty na swój poziom czarującego, zniknie ono z jego umysłu, tak jakby je wykorzystał. Czarodziej nie może nauczyć się przywołanego zaklęcia. Oczywiście ma on prawo nauczyć się później czaru o tej samej nazwie, tyle że tradycyjnymi metodami.

Dostępność czarów: Istnieją trzy poziomy dostępu do źródła czarów. Mag, który dopiero wstąpił w szeregi bractwa, zyskuje przywilej korzystania ze źródła czarów I, dzięki czemu ma dostęp do zaklęć z poziomów od 1. do 3. Źródło czarów II otwiera możliwość korzystania z zaklęć z poziomów od 4. do 6., a źródło czarów III – z poziomów od 7. do 9. Nie gwarantuje dostępu do czarów 0. poziomu, ale pozwala korzystać ze wszystkich zaklęć znajdujących się na liście czarodzieja/zaklinacza w *Podręczniku Gracza*, a także z dowolnych dodatkowych czarów, które wybierze MP.

Dług wobec źródła czarów: Każde przywołanie zaklęcia ze źródła czaru powoduje, iż mag zaciąga u źródła dług. Musi zwrócić energię, którą wykorzystał – będzie to przygotowany przez niego czar (lub rzucony, w przypadku zaklinacza) tego samego poziomu co przywołane zaklęcie lub też czary, których suma poziomów równa jest poziomowi przywołanego zaklęcia. Na przykład, dług wobec źródła czarów za przywołanie 5-poziomowego zaklęcia wynosi pięć poziomów; można go spłacić za pomocą innego 5-poziomowego czaru lub kilku czarów, które w sumie będą miały poziom 5. Oddanie zaklęcia to akcja całorundowa, analogicznie do przywołania czaru; opróżnia ona komórkę na czary lub zużywa ją na dany dzień – tak jakby zaklęcie zostało rzucone w zwykły sposób.

Długu nie trzeba spłacać natychmiast, może on jednak wynosić maksymalnie trzykrotność poziomu czarującego. Nieprzyjemności czekają bohatera dopiero wtedy, gdy przekroczy ową granicę. Tak więc zaklinacz 5. poziomu/mag 5. poziomu może przywołać zaklęcia ze źródła czarów o sumie poziomów wynoszącej 30. Jeśli jednak dług będzie wynosił więcej niż owe 30 poziomów, dostęp do źródła czarów zostanie automatycznie zawieszony, dopóki postać nie spłaci przynajmniej części zadłużenia.

Nie wyklucza się również sytuacji, że mag wniesie do źródła zaliczkę, dzięki czemu – rzecz można – saldo jego rachunku będzie dodatnie. Również inny członek gildii może spłacić dług kolegi czy wypracować dla niego zaliczkę w zamian za przyszłą, pieniądze lub też z innych powodów. W Mi-

stycznym Bractwie poziomy zaklęć to swego rodzaju waluta (zwana nieformalnie „magiami”), którą członkowie organizacji posługują się, spłacając długi wobec źródła czarów.

Mistrz żywiołu

– Och, być tak płatkami śniegu, oczyszczającym płomieniem, starożytnym kamieniem, nieskończonym wiatrem!

Mistrz żywiołu bada podstawowe elementy tworzące byt – powietrze, ziemię, ogień oraz wodę – i uczy się korzystać z ich mocy. Potem może porzucić śmiertelne ciało i przemienić się w istotę żywiołu.

Większość mistrzów żywiołów rozpoczynało karierę jako czarodzieje, ale znani są też podążający tą ścieżką kapłani i druidzi. Czasem i zaklinacze decydują się na tę klasę prestiżową, ale ponieważ w ich przypadku atuty metamagiczne nie są tak przydatne, nie mogą oni w pełni wykorzystywać oferowanych przez nią mocy.

BN mistrzowie żywiołów wolą prowadzić badania w samotności lub w towarzystwie podobnych im osób. Czasem zbierają się w miejscach, w których żywioły okazują cały swój majestat i potęgę – u stóp wulkanu, na wyspie lub wysoko wśród gór.

Kości Wytrzymałości: k4.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać mistrzem żywiołu.

Wiedza (plany): Ranga 8.

Wiedza (tajemna): Ranga 8.

Atut: Zamiana energii (elektryczność, kwas, ogień lub zimno).

Czary: Umiejętność rzucania



przynajmniej trzech czarów z określnikiem „elektryczność”, „kwas”, „ogień” lub „zimno” i co najmniej jednego zaklęcia z grupy wezwania. Przynajmniej jeden z tych czarów musi mieć poziom 3. lub wyższy. Istnieje też druga możliwość: postać może rzucić co najmniej jedno zaklęcie 3. lub wyższego poziomu i posiada dostęp do któregoś z następujących domen kapłańskich: Ogień, Powietrze, Woda lub Ziemia.

Specjalne: Mistrz żywołu musi wcześniej nawiązać pokojowy kontakt z żywiołakiem lub przybyszem posiadającym podtyp związany z żywiołem (ogień, powietrze, woda lub ziemia).

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe mistrza żywołu (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Alchemia (Int), Czarostwo (Int), Język obcy, Koncentracja (Bd), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (Int), Wróżenie (Int, umiejętność wyłączna). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe mistrza żywołu.

Biegłość w broni i pancerzu: Mistrz żywołu nie zyskuje nowych biegłości w żadnym pancerzu i żadnej broni.

Rzucanie czarów: Co każdy poziom (z wyjątkiem 10.) w tej klasie prestiżowej mistrz żywołu zyskuje czary, tak jakby awansował na kolejny poziom klasy rzucających czary, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, nowe atuty magiczne lub tworzenia przedmiotów oraz punkty wytrzymałości – oczywiście inne niż wynikające z klasy prestiżowej – i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został mistrzem żywołu, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której uzyska „wirtualny poziom”.

Przemiana w żywioł: Na 1. poziomie mistrz rozpoczyna przemianę – powoli porzuca swą cielesną powłokę, by krok po kroku stawać się stworzeniem żywiołu. Decydując się na tę klasę prestiżową, wybiera żywioł, który musi być powiązany z rodzajem energii, na jaki może dokonać Zamiany energii za pomocą odpowiedniego atutu. Z każdym żywiołem jest związany przeciwny mu żywioł i przeciwna mu forma energii, co przedstawiono dalej. Mistrz nie może wykorzystywać wspomnianego atutu do zamiany energii w energię przeciwną jego żywiołowi. Na przykład, mistrz żywołu po-

wietrza może zastąpić błyskawicę innym rodzajem energii, ale nie kwasem.

	Powiązana energia	Przeciwny żywioł i energia
Żywioł Powietrze	Elektryczność	Ziemia, kwas
Ziemia	Kwas	Powietrze, elektryczność
Ogień	Ogień	Woda, zimno
Woda	Zimno	Ogień

Na 1. poziomie mistrz żywołu staje się niepodatny na magiczne uśpienie.

Na 4. poziomie zyskuje widzenie w ciemnościach (zasięg 18 metrów) i niepodatność na paraliż.

Na 7. poziomie staje się niepodatny na otumanienie.

Odporność (zw): Wraz z awansem na kolejne poziomy w tej klasie prestiżowej, mistrz zyskuje coraz większą odporność na energię, z którą związany jest wybrany przez niego żywioł. Na 1. poziomie otrzymuje odporność wartości 5 na daną formę energii. Na 4. poziomie odporność rośnie do 10, a na 7. do 15. Gdy bohater staje się istotą żywiołu (na 10. poziomie), zyskuje całkowitą odporność na daną energię.

Specjalizacja w żywiole (zw): Od 2. poziomu mistrz potrafi lepiej manipulować energią związaną z wybranym przez niego żywiołem. Bazowa ST każdego czaru wykorzystującego dany typ energii zwiększa się o +1. Na 5. poziomie modyfikator wzrasta do +2, a na 8. do +3. Premie te kumulują się z modyfikatorami wynikającymi z atutów Zogniskowanie czaru i Wzmocnione zogniskowanie czaru.

Penetracja żywiołem (zw): Od 3. poziomu mistrz umie jeszcze skuteczniej wlaść energią związaną z wybranym żywiołem. Kiedy rzuca zaklęcie oparte na tej energii, zyskuje premię za biegłość +1 do testów poziomu czarującego (1k20 + poziom czarującego), wymaganych do pokonania odporności na czary ofiary. Na 6. poziomie ów modyfikator wzrasta do +2, a na 9. poziomie do +3. Premie te kumulują się z modyfikatorami wynikającymi z atutów Przenikanie czaru i Wzmocnione przenikanie czaru.

Doskonałość żywiołu: Na 10. poziomie mistrz – za sprawą długotrwałego związku ze stworzeniami żywiołu i w wyniku wnikliwego poznawania ich tajemnic – całkowicie porzuca swe śmiertelne ciało i sam staje się stworzeniem żywiołu. Zamienia się w żywiołaka (zmiana typu), co między innymi oznacza, że nie działają na niego czary wpływające na humanoidy, jak choćby *zauroczenie osoby*. Ponadto zyskuje niepodatność na truciznę, uśpienie, paraliż i otumanienie, nie podlega flankowaniu i trafieniom krytycznym.

Mistrz przejmuje szybkość i sposób poruszania się oraz specjalne ataki i specjalne cechy średniego żywiołaka odpowiedniego typu – szczegóły podano w *Księdze Potworów* – z tą

TABELA 3-7: MISTRZ ŻYWIÓŁU

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrzymałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wole	Specjalne	Czary dziennie
1	+0	+0	+0	+2	przemiana w żywioł, odporność 5	obecna klasa +1
2	+1	+0	+0	+3	specjalizacja w żywiole +1	obecna klasa +1
3	+1	+1	+1	+3	penetracja żywiołem +1	obecna klasa +1
4	+2	+1	+1	+4	przemiana w żywioł, odporność 10	obecna klasa +1
5	+2	+1	+1	+4	specjalizacja w żywiole +2	obecna klasa +1
6	+3	+2	+2	+5	penetracja żywiołem +2	obecna klasa +1
7	+3	+2	+2	+5	przemiana w żywioł, odporność 15	obecna klasa +1
8	+4	+2	+2	+6	specjalizacja w żywiole +3	obecna klasa +1
9	+4	+3	+3	+6	penetracja żywiołem +3	obecna klasa +1
10	+5	+3	+3	+7	doskonałość żywiołu, niepodatność	—

różnicą, iż bazowa ST na specyficzny atak żywiołu (trąba powietrzna, rozpalenie czy wodny wir) wynosi 20 + jego modyfikator z Budowy.

Gdy członek tej klasy prestiżowej osiągnie wspomniany stan, jego wygląd ulega pewnym drobnym modyfikacjom – zwykle przechodzą je tylko skóra i oczy. Mistrz żywiołu ziemi, na przykład, może mieć oczy niczym klejnoty i twardą, kamienistą skórę. Każdy, kto interesuje się badaniem żywiołów czy podobnymi zagadnieniami, natychmiast rozpozna transcendentálną naturę członka tej klasy prestiżowej, dzięki czemu mistrz żywiołu zyskuje modyfikator z okoliczności +2 do wszystkich testów umiejętności opartych na Charyzmie i zdolności dotyczących interakcji ze wspomnianymi istotami oraz ze stworzeniami o typie żywiołak, a także innymi mistrzami wybranego przez niego żywiołu.

Doskonałość żywiołu ma jednak swoją cenę. Na mistrza działa magiczny krąg wymierzony przeciw jego charakterowi. Ponadto otrzymuje on dwa razy więcej obrażeń zadanych przez ataki oparte na przeciwnym żywiole, chyba że dozwolony jest rzut obronny obniżający liczbę ran o połowę – w tym przypadku, jeśli rzut mu się powiedzie, może otrzymać tylko połowę obrażeń.

Niepodatność (zw): Na 10. poziomie żywioł mistrza staje się jego sprzymierzeńcem, dzięki czemu członek tej klasy prestiżowej zyskuje niepodatność na dany typ energii. Poza tą niepodatnością, otrzymuje również inne, jakie zapewnią mu nowa postać (patrz: Doskonałość żywiołu, wcześniej).

Mistyczny sztukmistrz

– Mam!

Mistyczny sztukmistrz łączy magiczną wiedzę ze zmysłem do intryg, umiejętnościami złodziejskimi czy zwykłą smykalką do figli. Przedstawiciele tej klasy prestiżowej to poszukiwacze przygód, którzy potrafią odnaleźć się w każdej sytuacji.

Członkiem tej klasy prestiżowej może zostać tylko śmiałek dysponujący umiejętnością rzucania zaklęć wtajemniczeń oraz zdolnością ukradkowy atak. Jest to zatem naturalny wybór dla postaci wieloklasowych – czarodzieja/łotrzyka czy zaklinacza/łotrzyka. Zdarza się, że i skrytobójcy skłaniają się ku tej klasie pod warunkiem jednak, iż wcześniej zdobyli jakieś poziomy w klasie czarodzieja lub zaklinacza.

Mistyczny sztukmistrz to osoba samodzielna, korzystająca głównie z własnych doświadczeń, która święci wierzy w swoje umiejętności. Większość poszukiwaczy przygód z tej klasy prestiżowej skupia się na czarach, które zwiększają ich ruchliwość i umiejętność skradania się. Mistyczni sztukmistrze BN to osoby w typie tych, które najczęściej wpadają na obcych w zatłoczonej gospodzie (pilnuj sakiewki!).

Kości Wytrzymałości: k4.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać mistycznym sztukmistrem.

Charakter: Dowolny nie praworządny.

Odcyfrowywanie zapisów: Ranga 7.

Unieszkodliwianie mechanizmów: Ranga 7.

Wiedza (tajemna): Ranga 4.

Wyzwalanie się: Ranga 7.

Czary: Umiejętność rzucania *dłoni maga* oraz co najmniej jednego czaru wtajemniczeń z poziomu 3. lub wyższego.

Specjalne: Ukradkowy atak +2k6.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe mistycznego sztukmistrza (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Alchemia (Int), Blefowanie (Cha), Ciche poruszanie (Zr), Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Język obcy (Int), Koncentracja (Bd), Kradzież kieszonek (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Odcyfrowywanie zapisów (Int, umiejętność wyłączna), Otwieranie zamków (Zr), Pływanie (S), Profesja (Rzt), Przebieganie (Cha), Przeszukiwanie (Int), Równowaga (Zr), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Stosowanie liny (Zr), Szacowanie (Int), Ukrywanie (Zr), Unieszkodliwianie mechanizmów (Int), Upadanie (Zr), Wiedza (Int), Wrócenie (Int, umiejętność wyłączna), Wspinaczka (S), Wycucie kierunku (Rzt), Wycucie pobudek (Rzt), Wyzwalanie się (Zr), Zauważanie (Rzt), Zbieranie informacji (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w Podręczniku Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe mistycznego sztukmistrza.

Biegłość w broni i pancerzu: Mistyczny sztukmistrz nie zyskuje nowych biegłości w żadnym pancerzu i żadnej broni.

Rzucanie czarów: Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej mistyczny sztukmistrz zyskuje zaklęcia, tak jakby awansował na kolejny poziom klasy rzucających czary, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów oraz punkty wytrzymałości – oczywiście inne niż wynikające z klasy prestiżowej – i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został mistycznym sztukmistrem, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której uzyska „wirtualny poziom”.

Magiczne ręce (zn): Niezwykły talent mistycznego sztukmistrza sprawia, że może on korzystać na odległość do

TABELA 3-8: MISTYCZNY SZUKMISTRZ

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrzymałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wolę	Specjalne	Czary dziennie
1	+0	+0	+2	+2	magiczne ręce 1/dzień	obecna klasa +1
2	+1	+0	+3	+3	ukradkowy atak +3k6	obecna klasa +1
3	+1	+1	+3	+3	zaskakujący ukradkowy atak 1/dzień	obecna klasa +1
4	+2	+1	+4	+4	ukradkowy atak +4k6	obecna klasa +1
5	+2	+1	+4	+4	magiczne ręce 2/dzień	obecna klasa +1
6	+3	+2	+5	+5	ukradkowy atak +5k6	obecna klasa +1
7	+3	+2	+5	+5	zaskakujący ukradkowy atak 2/dzień	obecna klasa +1
8	+4	+2	+6	+6	ukradkowy atak +6k6	obecna klasa +1
9	+4	+3	+6	+6	magiczne ręce 3/dzień	obecna klasa +1
10	+5	+3	+7	+7	ukradkowy atak +7k6	obecna klasa +1



9 metrów z umiejętności klasowych: Kradzież kieszonkowa, Otwieranie zamków oraz Unieszkodliwianie mechanizmów. Dystans zwiększa normalną ST testu umiejętności o 5. Ponadto mistyczny sztukmistrz nie może w tym testie wziąć 10. Przedmiot, dla którego śmiałek wykorzystuje magiczne ręce, musi ważyć 2,5 kilograma lub mniej.

Mistyczny sztukmistrz może użyć magicznych rąk określoną liczbę razy dziennie, zależnie od poziomu, jaki posiada w tej klasie prestiżowej (patrz: Tabela 3-8: Mistyczny sztukmistrz). Dziennie może wykonać tylko jeden test danej umiejętności z wykorzystaniem magicznych rąk i tylko pod takim warunkiem, iż posiada w niej przynajmniej 1 rangę.

Ukradkowy atak: Zdolność analogiczna do tej, jaką posiada łotrzyk. Dodatkowe obrażenia zadawane w wyniku tego ataku wzrastają o +1k6 na każdym parzystym poziomie (2., 4., 6., 8. i 10.).

Jeśli mistyczny sztukmistrz otrzymuje także premię do ukradkowego ataku z innego powodu (choćby jest łotrzykiem odpowiedniego poziomu), premie do obrażeń się kumulują.

Zaskakujący ukradkowy atak (zn): Raz dziennie mistyczny sztukmistrz może wykorzystać unikatowe połączenie magicznej wiedzy oraz umiejętności łotrzyka i zadeklarować wykonanie jednego ukradkowego ataku wręcz lub dystansowego (w drugim przypadku ofiara nie może znajdować się od niego w odległości większej niż 9 metrów). Cel zaskakującego ukradkowego ataku traci wszystkie premie do Klasy Pancerni wynikające ze Zręczności, ale tylko w przypadku tego jednego ataku. Mistyczny sztukmistrz może użyć tej mocy wobec dowolnego przeciwnika, ale istoty, które nie podlegają trafieniom krytycznym, nie otrzymują dodatkowych obrażeń, choć tracą premię ze Zręczności.

Od 7. poziomu mistyczny sztukmistrz może używać tej zdolności dwa razy dziennie.

Pan szarosinych

– Gdy lepiej pozna się umarłych, przestają być tacy źli.

Postacie, które rzucają zaklęcia wtajemniczeń, nie powinny wybierać nekromancji – ci, którzy naprawdę pragną opanować sztukę władania śmiercią czy umarłymi, skłaniają się bowiem raczej ku magii objawień. Istnieje jednak alternatywne rozwiązanie dla tych, którzy starają się zawładnąć tą potęgą, chociaż w zamian muszą zrezygnować z części magii wtajemniczeń. Dla nich właśnie przeznaczona jest klasa prestiżowa pan szarosinych.

Wielu przedstawicieli tej klasy prestiżowej wzmacnia swoje zaklęcia wtajemniczeń magią objawień. Połączenie wiedzy o szarosinych z mocami kapłańskimi, które pozwalają rozkazywać nieumarłym, tworzyć ich czy niszczyć, zapewnia zwykle ogromną władzę.

BN z tej klasy prestiżowej często przewodzą armiom słabszych nieumarłych, wspieranych czasem przez potężniejszych wezwanych nieumarłych. Niektórzy z nich znoszą się z potężnymi istotami zła, na przykład z prawdziwymi nekromantami lub kapłanami z domeną Śmierć. Pana szarosinych trudno jest zresztą odróżnić od towarzyszącego mu grona nieumarłych.

Kości Wytrzymałości: k6.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać panem szarosinych.

Charakter: Dowolny nie dobry.

Wiedza (religia): Ranga 8.

Atut: Zogniskowanie umiejętności (Wiedza [religia]).

Czary: Umiejętność rzucania zaklęć wtajemniczeń co najmniej 3. poziomu.

Specjalne: Kandydat musi spędzić przynajmniej trzy dni w krypcie z ożywionym nieumarłym, z którym może nawiązać pokojowy kontakt lub utrzymywać wrogie stosunki. Bohater, którego nieumarły zabije, a który zostanie potem wskrzeszony, również spełnia to wymaganie, choć utrata poziomu, jaką go to kosztuje, może nieco opóźnić jego rozwój.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe pana szarosinych (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Alchemia (Int), Ciche poruszanie (Zr), Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Nasłuchiwanie (Rzt), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Ukrywanie (Zr), Wiedza (Int), Wrózenie (Int, umiejętność wyłączna). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w Podręczniku Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe pana szarosinych.

Biegłość w broni i pancerzu: Pan szarosinych nie zyskuje nowych biegłości w żadnym pancerzu i żadnej broni.

Rzucanie czarów: Co każde dwa poziomy w tej klasie prestiżowej pan szarosinych zyskuje zaklęcia, tak jakby awansował na kolejny poziom klasy rzucających czary, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie siły karcenia czy tworzenia przedmiotów oraz punkty wytrzymałości – oczywiście inne niż wynikające z klasy prestiżowej – i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został panem

szarosinych, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której uzyska „wirtualny poziom”.

Kościana kolczuga: Pan szarosinych instynktownie wyczuwa szczątki różnych stworzeń i może tworzyć nekromantyczny pancerz złożony z ząbających się kości. Zrozumienie świata umarłych pozwala mu nosić kościaną kolczugę niczym drugą skórę – jest to naturalny pancerz, który w żaden sposób nie utrudnia rzucania zaklęć wtajemniczeń. Kościana kolczuga wpływa na Klasę Pancerza tylko pana szarosinych.

Na 1. poziomie kościana kolczuga zapewnia noszącej ją postaci premię z naturalnego pancerza +2. Na 4. poziomie pan szarosinych lepiej poznaje ten niezwyklej materiał, dzięki czemu premia z naturalnego pancerza wzrasta do +4. Wreszcie, na 8. poziomie postać staje się prawdziwym mistrzem kości, dzięki czemu kolczuga zapewnia mu premię z naturalnego pancerza w wysokości +6. Wzrost premii to wynik umiejętności posługiwania się tą niezwyklej zbroją, więc sama kościana kolczuga, nawet stworzona przez pana szarosinych na wyższym poziomie, nie ma wpływu na wysokość premii – ta zależy wyłącznie od poziomu osoby, która nosi pancerz.

Ożywienie umarłego (zc): Na 2. poziomie pan szarosinych zaczyna rozwijać umiejętność kontrolowania nieumarłych. Raz dziennie może użyć tej zdolności czaropodobnej, która działa analogicznie do czaru *ożywienie umarłego*, choć nie wymaga użycia materialnego komponentu. W takim przypadku poziom postaci w tej klasie prestiżowej należy traktować jak poziom czarującego. Pod uwagę należy brać wszystkie ograniczenia wynikające z poziomów, a opisane w *ożywieniu umarłego*. Na przykład, 6-poziomowy zaklinacz/2-poziomowy pan szarosinych może za pomocą tej zdolności ożywić nieumarłych do 8 KW lub kontrolować stworzonych w ten sposób nieumarłych, których suma KW nie przekracza 16.

Widzenie w ciemnościach (zw): Na 3. poziomie pan szarosinych zaczyna odsłaniać tajemnice mroku. Od tego momentu widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów). Jest to zdolność nadzwyczajna. Jeżeli pan szarosinych już widzi w ciemnościach, to zasięg tej zdolności wzrasta o 18 metrów.



TABELA 3-9: PAN SZAROSINYCH

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrwałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wole	Specjalne	Czary dziennie
1	+0	+2	+0	+2	kościanna kolczuga +2	obecna klasa +1
2	+1	+3	+0	+3	ożywienie umarłego	
3	+1	+3	+1	+3	widzenie w ciemnościach	obecna klasa +1
4	+2	+4	+1	+4	wezwanie nieumarłego,kościanna kolczuga +4	
5	+2	+4	+1	+4	żywołność nieumarłych	obecna klasa +1
6	+3	+5	+2	+5	nieumarły przeszczep	
7	+3	+5	+2	+5	twardy niczym kość	obecna klasa +1
8	+4	+6	+2	+6	ulepszenie przeszczepu,kościanna kolczuga +6	
9	+4	+6	+3	+6	wezwanie potężniejszego nieumarłego	obecna klasa +1
10	+5	+7	+3	+7	władanie nieśmiercią	

Wezwanie nieumarłego (zn): Od 4. poziomu, korzystając z tej zdolności nadnaturalnej, pan szarosinych może raz dziennie wezwać dwie nieumarłe istoty. Poświęca na to akcję standardową, nie prowokując okazyjnych ataków. Nieumarli pojawiają się w następnej rundzie, w momencie inicjatywy pana szarosinych, w wyznaczonym przez niego miejscu, które widzi i które znajduje się w odległości do 18 metrów od niego. Natychmiast przystępują do akcji i działają przez liczbę rund równą poziomowi pana szarosinych – po tym czasie znikają, chyba że wcześniej ulegną zniszczeniu. KW wezwanych istot nie dolicza się do liczby KW nieumarłych kontrolowanych za sprawą zdolności *ożywienie umarłego* (patrz wcześniej).

Poziom czarującego, jaki posiada pan szarosinych, wpływa na rodzaj nieumarłych, jakich może on wzywać (patrz dalej). W takim przypadku poziomy w tej klasie prestiżowej należy traktować jak poziomy rzucającego czary. Pan szarosinych sam decyduje, czy wezwie trzech słabszych nieumarłych, czy też jednego, ale za to potężniejszego, do którego dostęp umożliwi mu wysokość poziomu (na przykład, zamiast dwóch upiórów, może wezwać trzy ghoule, cienie lub ghastry). Na czas służby u pana szarosinych wezwani nieumarli otrzymują odporność na odegnanie +4, która dodatkowo kumuluje się z odpornością, jaką już posiadają.

Poziom czarującego	Wezwany nieumarły
5	Ghoul
6	Cień
7	Ghast
8	Upiór
9	Widmo

Żywołność nieumarłych: Na 5. poziomie ciało pana szarosinych zaczyna coraz bardziej przypominać ciało istot, z którymi ma tak wiele do czynienia – w efekcie otrzymuje +3 punkty wytrzymałości, tak jakby uzyskał atut Twardość.

Nieumarły przeszczep: Na 6. poziomie nekrofobiczne potrzeby pana szarosinych stają się zbyt przerażające, by o nich mówić. Postać ta ucina sobie wtedy rękę i zastępuje ją nieumarłą protezą – mogą to być pozbawione ciała kości lub obleczoney w nie szkielet kończyny, przypominający nieco ramię cielesnego golega. Bez względu jednak na swój wygląd, ręka zapewnia odziedziczony modyfikator +4 do Siły bohatera. Ponadto nieumarły przeszczep pozwala mu wykorzystywać dziennie dwa opisane dalej ataki dotykowe (dwa różne lub jeden dwukrotnie) – są to zdolności nadnaturalne. Atak dotykowy, który nie zakończy się trafieniem, nie zmniejsza dziennego limitu.

Niszczący dotyk (zn): Żywa istota, którą pan szarosinych trafi atakiem dotykowym, musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 14) – nieudany oznacza trwale wysączenie 1k6 punktów Budowy.

Oslabiający dotyk (zn): Żywa istota, którą pan szarosinych trafi atakiem dotykowym, traci tymczasowo 1k6 punktów Siły. Jeżeli wartość tego atrybutu spadnie do 0, stworzenie umiera.

Paraliżujący dotyk (zn): Żywa istota, którą pan szarosinych trafi atakiem dotykowym, musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 14) – nieudany oznacza paraliż na 1k6+2 minuty (elfy są niepodatne na tę moc).

Plugawiący dotyk (zn): Żywa istota, którą pan szarosinych trafi atakiem dotykowym, otrzymuje jeden negatywny poziom. ST rzutu obronnego na Wytrwałość, w wyniku którego może nastąpić usunięcie owego negatywnego poziomu, wynosi 14.

Rozkazujący dotyk (zn): Trafiona przez pana szarosinych atakiem dotykowym nieumarła istota o liczbie KW mniejszej niż poziom czarującego postaci, trafia pod jej kontrolę na liczbę rund równą jej poziomowi rzucającego czary. Po tym czasie nieumarły powraca we władania poprzedniego pana – jeśli go miał. Tak kontrolowany nieumarły może zostać odegnany.

Twardy niczym kość (zw): Na 7. poziomie pan szarosinych zyskuje jeszcze jedną moc nieumarłych – staje się niepodatny na otumanienie, a stłuczenia przestają na niego wpływać.

Ulepszenie przeszczepu: Na 8. poziomie pan szarosinych uczy się lepiej posługiwać swym nieumarłym przeszczepem (patrz wcześniej). Wszystkie testy ataków dotykowych za jego pomocą wykonuje z premią za biegłość +2. Ponadto może wykorzystywać dziennie trzy nadnaturalne zdolności przeszczepu (albo jedną z nich trzy razy).

Wezwanie potężniejszego nieumarłego (zn): Od 9. poziomu, korzystając z tej zdolności nadnaturalnej, pan szarosinych może raz dziennie wezwać jedną potężniejszą nieumarłą istotę, o której poziomie decyduje jego poziom czarującego (patrz dalej). Zamiast na jednego nieumarłego o wyższym poziomie, pan szarosinych może również zdecydować się na dwóch słabszych (na przykład, zamiast wampira, może wezwać dwie mumie lub spektry). Na czas służby u pana szarosinych wezwani nieumarli otrzymują odporność na odegnanie +4, która dodatkowo kumuluje się z odpornością, jaką już posiadają.

W pozostałych aspektach moc ta jest analogiczna do zdolności wezwania nieumarłego (patrz wcześniej).

Poziom czarującego	Wezwany nieumarły
9	Mumia
10	Spektra
11	Wampir*
12	Zjawa**

*Wezwany wampir ma SW równe: efektywny poziom czarującego pana szarosinych minus 1.

**Wezwana zjawa ma następujące zdolności poza manifestacją: złośliwość, straszliwy wygląd i niszczący wzrok.

Władanie nieśmiertcią: Na 10. poziomie pan szarosinych staje się mistrzem w mrocznej sztuce władania nieśmiertcią. Jego ciało ulega częściowej mumifikacji, dzięki czemu nie podlega trafieniom krytycznym. Ponadto zyskuje dostęp do nowej mocy nieumarłego przeszczepu (patrz dalej) oraz może korzystać z zapewnianych przez ową sztuczną kończynę mocy do czterech razy dziennie.

Panu szarosinych służy teraz nieustannie nieumarły poddany o liczbie KW, która nie przekracza jego poziomu czarującego (wliczając w to poziomy tej klasy prestiżowej). Bohater sam wybiera typ owego nieumarłego spośród tych, których osobiście może ożywić lub zwywać. Poddany wykonuje każdy wydany mu rozkaz. Otrzymuje odporność na odegnanie +4 (kumuluje się ona z odpornością na odegnanie, którą już posiadał, ale nie z odpornością w wysokości +4, którą otrzymują wezwani nieumarli). KW poddanego nie wliczają się do limitu KW nieumarłych, które pan szarosinych może kontrolować (patrz wcześniej).

Dotyk nieśmiertci (zn): Żywa istota, którą pan szarosinych trafi atakiem dotykowym, musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 17) – nieudany oznacza śmierć. Zabite w ten sposób stworzenie zostaje automatycznie ożywione jedną rundę później, tak jakby zadziałała zdolność *ożywienie umarłego* (patrz wcześniej) i dostaje się we władanie pana szarosinych. KW tego ożywionego trupa wliczają się do limitu KW nieumarłych, które pan szarosinych może kontrolować (patrz wcześniej).

Pieśniarz klingi

– *Wojna upaja równie mocno jak muzyka.*

Pieśniarze klingi to elfy, które zdołały połączyć w harmonijną całość sztukę, szermierkę i magię wtajemniczeń. Gdy walczą, ich zwinne ruchy i subtelna taktyka są równie piękne, co zabójcze.

W społecznościach elfów niezwykle ceni się przedstawicieli tej klasy prestiżowej przede wszystkim z racji tego, iż potrafią łączyć radość ze sztuki i magii z umiejętnościami bojowymi. W społecznościach tych pieśniarze klingi spełniają funkcję obrońców, żołnierzy i strażników całej rasy, a nie tylko jednej wybranej osady.

Najlepszym kandydatem na przedstawiciela owej klasy prestiżowej jest wieloklasowiec wojownik/czarodziej, choć pieśniarzem klingi może zostać każdy elf, który włada bronią żołnierską i rzuca zaklęcia wtajemniczeń. Znani są tropiciele/czarodzieje, łotrzykowie/czarodzieje, a nawet bardowie, którzy podążyli tą ścieżką.

Większość pieśniarzy klingi to samotnicy, którzy polegają wyłącznie na własnych umiejętnościach. W większych społecznościach zdarza się jednak, iż walczą w grupach. Zwykle początkującego pieśniarza klingi uczy inny przedstawiciel tej klasy. Pomysł czegoś w rodzaju szkoły wydaje się tym elfom co najmniej absurdalny.

Kości Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać pieśniarzem klingi.

Rasa: Elf lub półelf.

Bazowa premia do ataku: +5.

Koncentracja: Ranga 4.

Upadanie: Ranga 3.

Występy (taniec, śpiew i dowolna inna): Ranga 3.

Atuty: Rzucanie w walce, Unieruchomienie czaru, Uniki, Wyspecjalizowanie, Zogniskowanie broni (długi miecz) lub Zogniskowanie broni (rapier).

Czary: Umiejętność rzucania zaklęć wtajemniczeń poziomu co najmniej 1.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe pieśniarza klingi (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Równowaga (Zr), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Upadanie (Zr), Wiedza (tajemna) (Int), Występy (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w Podręczniku Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe pieśniarza klingi.

Biegłość w broni i pancerzu: Pieśniarz klingi nie zyskuje nowych biegłości w żadnej broni. Biegle posługuje się lekkimi pancierzami, ale nie tarczami.

Pieśniarz klingi, który ma na sobie średni lub ciężki pancerz, traci wszystkie moce wynikające z działania różnych pieśni (pieśń klingi, słabsza pieśń czarów, pieśń szybkości, potężniejsza pieśń czarów, pieśń pasji).

Pieśniarz klingi noszący zbroję ma taką samą szansę niepowodzenia czaru, jak każda inna postać (z wyjątkiem opisanych dalej sytuacji).

Rzucanie czarów: Awansując na kolejny poziom w tej klasie prestiżowej, pieśniarz klingi otrzymuje możliwość rzucania nowych czarów, tak jak to przedstawiono w tabeli. Kiedy rzuca zaklęcia, poziom czarującego odpowiada poziomowi pieśniarza klingi. Czary premiowe zależą od jego Intelaktu. ST rzutów obronnych na zaklęcia pieśniarza klingi wynosi 10 + poziom czaru + jego modyfikator z Intelaktu.

Pieśniarz klingi używa księgi czarów i musi przygotowywać zaklęcia każdego dnia, tak jak czarodziej. W księdze może mieć zapisaną dowolną liczbę zaklęć pieśniarza (patrz: Zapisywanie nowego czaru do księgi w Podręczniku Gracza, strona 155). Na poziomach od 1. do 9. zyskuje dwa czary, które może za darmo wpisać do księgi. Muszą to być jednak zaklęcia pieśniarza klingi, które bohater jest w stanie rzucić.

Pieśń klingi: Dzierżąc w jednej ręce długi miecz lub rapier (i nic w drugiej), pieśniarz klingi zyskuje premię unikową do KP równą jego modyfikatorowi z Intelaktu.

Premiowe atuty: Na poziomie 2., 5. i 8. pieśniarz klingi otrzymuje atuty premiowe, które wybiera z tej listy – dowolny metamagiczny, Atak z doskoku, Poprawione rozbrajanie, Poprawione trafienie krytyczne (długi miecz), Ruchliwość, Szybkie wyciąganie broni, Wirujący atak, Zmysł walki.

Słabsza pieśń czarów: Od 3. poziomu pieśniarz klingi, który defensywnie rzuca czar, a w jednej ręce dzierży miecz lub rapier (i nic w drugiej), może wziąć 10 wykonując test Koncentracji.

Pieśń szybkości: Od 6. poziomu przedstawiciel tej klasy prestiżowej, który w jednej ręce dzierży miecz lub rapier (i nic w drugiej), może – poświęcając na to akcję pełnego ataku – w każdej rundzie rzucić czar pieśniarza klingi (o czasie rzucania nie dłuższym niż jedna akcja). W tej sytuacji rzucenie owego czaru będzie akcją darmową.

Potężniejsza pieśń czarów: Od 7. poziomu pieśniarz klingi ignoruje szansę niepowodzenia czaru, gdy nosi lekką zbroję.

Pieśń pasji: Od 10. poziomu przedstawiciel tej klasy prestiżowej, który w jednej ręce dzierży miecz lub rapier (i nic w drugiej), może – poświęcając na to akcję pełnego ataku – wykonać dodatkowy atak w rundzie z najwyższą premią do ataku, jednakże wtedy wszystkie ataki (łącznie z dodatkowym) podlegają karze –2. Karę należy brać pod uwagę przez

TABELA 3-10: PIEŚNIARZ KLINGI

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrwałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wole	Specjalne	Czary dziennie	1	2	3	4
1	+1	+0	+2	+2	pieśń klingi	1	—	—	—	—
2	+2	+0	+3	+3	premiowy atut	2	0	—	—	—
3	+3	+1	+3	+3	słabsza pieśń czarów	2	1	—	—	—
4	+4	+1	+4	+4	X	3	2	1	—	—
5	+5	+1	+4	+4	premiowy atut	3	2	1	—	—
6	+6	+2	+5	+5	pieśń szybkości	3	3	2	0	—
7	+7	+2	+5	+5	potężniejsza pieśń czarów	4	3	2	1	—
8	+8	+2	+6	+6	premiowy atut	4	3	3	2	—
9	+9	+3	+6	+6	X	4	4	3	2	—
10	+10	+3	+7	+7	pieśń pasji	4	4	3	3	—

jedną całą rundę, więc wpływa ona również na wszystkie ataki okazyjne, jakie pieśniarz klingi wykonuje przed swą następną akcją.

Lista czarów pieśniarza klingi

- poziom** – magiczna broń, prawdziwe uderzenie, szybki odwrót, tarcza, zbroja maga.
- poziom** – bycza siła, kocia gracja, lustrzany obraz, ochrona przed strzałami, zamazanie.
- poziom** – ostra krawędź, przemieszczenie, przyspieszenie, większa magiczna broń.
- poziom** – kamienna skóra, ognista tarcza, wymiarowe drzwi, zwiększona niewidzialność.

Prawdziwy nekromanta

– Najpierw cię zabiję.

Władza korumpuje. Władza nad życiem i śmiercią korumpuje bez reszty. Władanie potęgą zdolną ożywić nieumarłego, niezniszczalnego sługę z resztek niegdyś żywych istot to pokusa, której trudno się oprzeć. Ci, którzy poszukują takiej potęgi i takiego posłuchu wśród nieumarłych, podążają ścieżką nekromancji.

Bohater, który pragnie zostać prawdziwym nekromantą, musi uzyskać poziomy w co najmniej dwóch klasach – jedna musi pozwalać mu na rzucanie zaklęć wtajemniczeń, a druga objawień. Dopiero pod tym warunkiem może zacząć zgłębiać złowróbną wiedzę i uczyć się, jak łączyć te dwa rodzaje magii w służbie nekromancji.

BN należący do tej klasy prestiżowej to zwykle samotnicy – żyją na opuszczonych cmentarzach, kryją się w czeluściach liczących setki lat katakumb lub czają w przeklętych mauzoleach. Czasem tworzą niewielkie grupy lub stowarzyszenia, które jednak szybko się rozpadają. A przynajmniej tak myślą ci, którzy wierzą w nieuchronne zwycięstwo dobra nad złem. Widać nigdy nie słyszeli o Złowrogiej Akademii.

Kości Wytrzymałości: k4.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać prawdziwym nekromantą.

Charakter: Dowolny nie dobry.

Wiedza (religia): Ranga 8.

Wiedza (tajemna): Ranga 8.

Czary: Umiejętność rzucania zaklęć objawień, z których jednym musi być ożywienie umarłego, oraz czarów wtajemniczeń, wśród których muszą być widmowa dłoń i wampiryczny dotyk.

Specjalne: Musi posiadać dostęp do domeny Śmierć.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe prawdziwego nekromanty (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to:

Alchemia (Int), Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Profesja (Rzt), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (Int), Wiedza (Int), Wrózenie (Int, umiejętność wyłączna). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w Podręczniku Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe prawdziwego nekromanty.

Biegłość w broni i pancerzu: Prawdziwy nekromanta nie zyskuje nowych biegłości w żadnym pancerzu i żadnej broni.

Rzucanie czarów: Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej prawdziwy nekromanta zyskuje zaklęcia, tak jakby awansował na kolejny poziom klasy rzucających czary, które był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów oraz punkty wytrzymałości – oczywiście inne niż wynikające z klasy prestiżowej – i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu czarującego. Nadal zdobywa efektywne poziomy dotyczące karcenia nieumarłych (patrz: Karcenie, dalej) czy rzucania specyficznych czarów (patrz: Nekromanta, dalej). Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został nekromantą, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której uzyska „wirtualny poziom”.

Karcenie (zn): Prawdziwy nekromanta ma ogromny wpływ na żywych umarłych. Każdy poziom w tej klasie prestiżowej wlicza się do poziomów potrzebnych do karcenia nieumarłych. Na przykład, gdy 5-poziomowy kapłan/5-poziomowy czarodziej zyska dwa poziomy prawdziwego nekromanty, będzie karcil nieumarłych jak kapłan 7. poziomu.

Nekromanta: Prawdziwy nekromanta ma znaczną władzę nad śmiercią. Kiedy rzuca nekromantyczne zaklęcia (należące do szkoły nekromancji lub domeny Śmierć), efekt określa się w oparciu o jego poziomy czarującego, gdyż kumulują się one na potrzeby tych zaklęć. Postać nie zyskuje szybkiego dostępu do zaklęć wyższego poziomu, ale wspomniane czary działają tak, jakby znajdowała się na wyższym poziomie.

Na przykład, 5-poziomowy kapłan/5-poziomowy czarodziej/2-poziomowy prawdziwy nekromanta zdecydował, że dwa efektywne poziomy wpłyną na klasę czarodzieja. Gdy

TABELA 3-11: PRAWDZIWI NEKROMANTA

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrwałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wolę	Specjalne	Czary dziennie
1	+0	+0	+0	+2	karcenie, nekromanta	obecna klasa +1
2	+1	+0	+0	+3	sfera profanacji	obecna klasa +1
3	+1	+1	+1	+3		obecna klasa +1
4	+2	+1	+1	+4	stworzenie nieumarłego	obecna klasa +1
5	+2	+1	+1	+4	większa sfera profanacji	obecna klasa +1
6	+3	+2	+2	+5		obecna klasa +1
7	+3	+2	+2	+5	stworzenie większego nieumarłego	obecna klasa +1
8	+4	+2	+2	+6		obecna klasa +1
9	+4	+3	+3	+6		obecna klasa +1
10	+5	+3	+3	+7	wyssanie energii	obecna klasa +1

rzuca czar wtajemniczeń spoza szkoły nekromancji, jego poziom czarującego wynosi 7, 5 zaś, kiedy rzuca zaklęcie objawień spoza domeny Śmierć. W przypadku natomiast, gdy rzuca zaklęcie ze szkoły nekromancji lub domeny Śmierć, efektywny poziom czarującego wynosi 12 (czyli jest równy poziomowi postaci).

Sfera profanacji (zn): Na 2. poziomie prawdziwy nekromanta zaczyna wywierać wpływ na nieumarłych. Ta nadnaturalna zdolność objawia się w postaci otaczającej bohatera cały czas sfery negatywnej energii o promieniu 6 metrów. W pozostałych aspektach moc działa analogicznie do czaru profanacja (patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 222).

Stworzenie nieumarłego (zc): Od 4. poziomu prawdziwy nekromanta może raz dziennie tworzyć nieumarłych – jest to zdolność czaropodobna analogiczna do czaru o tej samej nazwie (patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 239), musi jednak posiadać wymagane materialne komponenty. Zdolność tę należy traktować jak czar nekromantyczny (patrz: *Nekromanta*, wcześniej), więc efektywny poziom czarującego równy jest sumie wszystkich poziomów w klasach pozwalających rzucić zaklęcie.

Większa sfera profanacji (zn): Na 5. poziomie prawdziwy nekromanta zyskuje jeszcze większy wpływ na nieumarłych. Otaczająca go nadnaturalna sfera negatywnej energii (patrz: *Sfera profanacji*, wcześniej) zwiększa promień, który wynosi teraz 3 metry na poziom klasy pozwalającej rzucić czary.

Stworzenie większego nieumarłego (zc): Od 7. poziomu prawdziwy nekromanta może raz dziennie tworzyć większych nieumarłych – jest to zdolność czaropodobna analogiczna do czaru o tej samej nazwie (patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 239), musi jednak posiadać wymagane materialne komponenty. Zdolność tę należy traktować jak czar nekromantyczny (patrz: *Nekromanta*, wcześniej), więc efektywny poziom rzucającego równy jest sumie wszystkich poziomów w klasach pozwalających rzucić zaklęcie.

Wyssanie energii (zc): Na 10. poziomie prawdziwy nekromanta zdobywa jedną z najbardziej przerażających mocy nieumarłych. Od tego momentu może raz dziennie użyć *wyssania energii* – jest to zdolność czaropodobna analogiczna do zaklęcia o tej samej nazwie (patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 267). Zdolność tę należy traktować jak czar nekromantyczny (patrz: *Nekromanta*, wcześniej), więc efektywny poziom czarującego równy jest sumie wszystkich poziomów w klasach pozwalających rzucić zaklęcie.

Przewodnik podróży

– Dokąd?

Przewodnik podróży skupia się na rozwijaniu umiejętności, które pozwalają na natychmiastowy magiczny transport. W odróżnieniu od członków innych prestiżowych klas, nie musi poświęcać wielu lat na doskonalenie sztuki teleportacji czy dążyć do perfekcji. Poznaje jednak sekrety fachu dostępne jedynie pracownikom Związku Podróżników (patrz: Rozdział 1: *Wiedza tajemna*).

Przed wszystkim, Związek zapewnia usługi transportowe wszystkim, którzy gotowi są za to zapłacić, a za jakość jego



TABELA 3-12: PRZEWODNIK PODRÓŻY

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obrony na Wytrwałość	Rzut obrony na Refleks	Rzut obrony na Wole	Specjalne	Czary dziennie
1	+0	+0	+0	+2	zwiększenie ładowności	obecna klasa +1
2	+1	+0	+0	+3	dodatkowa teleportacja	
3	+1	+1	+1	+3	zwiększona dokładność	obecna klasa +1

usług odpowiadają magowie. Biura Związku Podróżników znajdują się w większych miastach. Pracują w nich przewodnicy podróży, oferujący szeroki wachlarz typowych usług. Nieliczni wysoko wykwalifikowani przedstawiciele tej klasy prestiżowej – zwani przewodnikami niebezpiecznych podróży – są czasem gotowi teleportować odważnych klientów w niebezpieczne miejsca. Usługa taka wymaga jednak znacznych nakładów finansowych.

Kości Wytrzymałości: k4.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać przewodnikiem podróży.

Wiedza (geografia): Ranga 10.

Wiedza (tajemna): Ranga 10.

Atuty: Czar pracowni, Zogniskowanie umiejętności (Wiedza [geografia]).

Czary: Umiejętność rzucania teleportacji.

Specjalne: Przyszły przewodnik podróży musi wstąpić w szeregi Związku Podróżników (potem może zrezygnować z pracy, nie tracąc uzyskanych poziomów).

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe przewodnika podróży (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Alchemia (Int), Czarostwo (Int), Język obcy, Koncentracja (Bd), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (Int), Wróżenie (Int, umiejętność wyłączna). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe przewodnika podróży.

Biegłość w broni i pancerzu: Przewodnik podróży nie zyskuje nowych biegłości w żadnym pancerzu i żadnej broni.

Rzucanie czarów: Na 1. i 3. poziomie w tej klasie prestiżowej przewodnik podróży zyskuje zaklęcia, tak jakby awansował na kolejny poziom klasy rzucających czary, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów oraz punkty wytrzymałości – oczywiście inne niż wynikające z klasy prestiżowej – i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu zarządzającego. Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został przewodnikiem podróży, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której uzyska „wirtualny poziom”.

Zwiększenie ładowności (zw): Przewodnik podróży wydajniej transportuje różne materiały. Gdy rzuca zaklęcia z określnikiem „teleportacja”, ograniczenie wagi wzrasta z 25 kilogramów do 50 kilogramów na poziomie czarującego.

Dodatkowa teleportacja: Na 2. poziomie przewodnik podróży zyskuje dodatkową komórkę na czar 5. poziomu, w której może jednak umieścić wyłącznie teleportację. Tę do-

datkową komórkę należy traktować analogicznie do komórek, jakie zyskuje się za sprawą wysokiej wartości atrybutu.

Zwiększona dokładność (zw): Od 3. poziomu przewodnik podróży trafia do celu z większą dokładnością. Gdy rzuca zaklęcia z określnikiem „teleportacja”, należy wykonać rzut k%, a wynik sprawdzić w zamieszczonej tu tabeli: Teleportacja przewodnika podróży (a nie w tabeli: Teleportacja w *Podręczniku Gracza*, na stronie 248).

TELEPORTACJA PRZEWODNIKA PODRÓŻY

Bliskość	Do celu	Z dala		Nieszczęście
		od celu	Podobny obszar	
Dobrze znane	01-100	—	—	—
Uważnie zbadane	01-99	100	—	—
Widziane okazjnie	01-94	95-97	98-99	100
Widziane raz	01-88	89-94	95-98	99-100
Opis	01-76	77-88	89-96	97-100
Fałszywa lokacja*	—	—	81-92	93-100

*Rzuc 1k20+80, aby określić efekt.

Smoczy potomek

– *Moje serce jest starożytne.*

Smoczy potomek jest inny. Zawsze coś podejrzewał, a potwarzające się sny o lataniu tylko utwierdzają go w tych przypuszczeniach. Doświadczenie jest tak żywe i realne, iż przesłania inne sny. W marzeniach smoczy potomek mknie przez przestworza, zasluchany w łopot pięknych, pokrytych łuską skrzydeł, na których unosi się wśród chmur. Zmysły ma czule jak nigdy wcześniej – węch, wzrok i słuch dostarczają mu tylu informacji, że żaden człowiek nie zdołałby sobie tego wyobrazić. Jego płuca wypełnia moc – potęga, którą może wyzwolić jednym zwykłym tchnieniem. Wszystko to sprawia, iż czuje się niemal jak... smok.

Powszechnie wiadomo, że pewne potężne smoki potrafią przybrać humanoidalne kształty, a niektóre z nich mają nawet wśród humanoidów ukochanych. Czasem owocem takiego związku jest dziecko, które przekazuje licznym następnym pokoleniom odrobinę smoczej krwi. Zwykle niewiele z tego wynika, choć potężni zaklinacze czasami wspominają, że swe moce zawdzięczają smoczymu dziedzictwu. W niewielu jednak przypadkach smocza krew okazuje się mieć ogromny wpływ. Najpierw pojawiają się sny. Większość z obarczonych tym dziedzictwem odrzuca je, traktując jak marzenia, które nigdy się nie spełnią – albo też koszmary, które nie powinny się ziszczyć. Nieliczni jednak delectują się nimi, uznając je za obietnicę. To właśnie oni zostają potem smoczymi potomkami, za pomocą magicznych mocy budzą krew swych przodków i w pełni ją wykorzystują.

Smoczy potomkowie przedkładają żywot pełen wrażeń nad spokojną egzystencję gdzieś na uboczu zdarzeń. Większość z nich to zaklinacze, ale zdarza się, że ścieżkę tę wybierają i barodowie. Potrafią posługiwać się magią, wielu z nich wyrusza na wyprawy, by jak najwięcej dowiedzieć się o swoich smoczyczych przodkach. Wszystkich przedstawicieli tej klasy prestiżowej jak magnes przyciągają tereny, które zamieszkują smoki.

Kości Wytrzymałości: Specjalne (patrz dalej).

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać smoczym potomkiem.

Rasa: Dowolny nie smok (nie może już być półsmokiem).

Język obcy: Smoczy.

Wiedza (tajemna): Ranga 8.

Czary: Umiejętność rzucania zaklęć wtajemniczeń bez konieczności ich przygotowywania.

Specjalne: Gracz wybiera rodzaj smoka, kiedy awansuje na 1. poziom tej klasy prestiżowej, a MP musi oczywiście zaakceptować ów wybór.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe smoczego potomka (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Język obcy (Int), Koncentracja (Bd), Nasłuchiwanie (Rzt), Profesja (Rzt), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (Int), Wiedza (Int), Wrózenie (Int, umiejętność wyłączna), Wyzwalanie się (Zr), Zbieranie informacji (Cha), Zauważanie (Rzt). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe smoczego potomka.

Biegłość w broni i pancerzu: Smoczy potomek nie zyskuje nowych biegłości w żadnym pancerzu i żadnej broni.

Premiowe czary (zc): Smoczy potomek zyskuje premiowe czary wraz z poziomami w tej klasie prestiżowej, tak jakby posiadał wysoką wartość atrybutu – ich liczbę podano w tabeli. Premiowy czar może dotyczyć dowolnego poziomu zaklęć dostępnego smoczemu potomkowi.

Jeżeli bohater posiadał więcej niż jedną klasę pozwalającą rzucać zaklęcia, zanim został smoczym potomkiem, musi zdecydować, której klasy będą dotyczyć premiowe czary. Raz podjętej decyzji nie może zmienić.

Zwiększenie Kości Wytrzymałości: Wraz ze wzrostem poziomów w tej klasie prestiżowej smocza natura objawia się coraz wyraźniej. Typ Kości Wytrzymałości smoczego potomka zwiększa się na 1., 4. i 6. poziomie. Wspomniana zmiana typu nie działa wstecz – począwszy od odpowiedniego poziomu smoczy potomek rzuca na punkty wytrzymałości Kości Wytrzymałości o zwiększonym typie.

Naturalny pancerz: Na 1., 5. i 8. poziomie członek tej klasy prestiżowej coraz bardziej upodabnia się do smoka. Jego skórę porastają malutkie, różnokolorowe łuski – na początku trudno je dostrzec, ale na wyższych poziomach stają się coraz bardziej widoczne. Dzięki nim smoczy potomek zyskuje wzrastającą premię z naturalnego pancerza do podstawowej Klasy Pancerza, zgodnie z Tabelą 3-13 (premie się nie kumulują). Im łuskowa skóra jest grubsza, tym smoczy potomek bardziej przypomina z wyglądu swego dalekiego przodka.

Pazury i ugryzienie: Od 2. poziomu smoczy potomek może atakować gryząc i uderzając pazurami (chyba że wcześniej potrafił już tak walczyć). Wykorzystaj podane tutaj wartości obrażeń lub też te, które smoczy potomek już posiadał – pod uwagę należy brać wyższą wartość.

Rozmiar	Obrażenia od ugryzienia	Obrażenia od ataku pazurami
Mały	1k4	1k3
Średni	1k6	1k4
Duży	1k8	1k6



WAP. z

TABELA 3-13: SMOCZY POTOMEK

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrzymałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wole	Specjalne	Premiowe czary
1	+0	+2	+0	+2	zwiększenie Kości Wytrzymałości (k6), naturalny pancerz +1	1
2	+1	+3	+0	+3	pazury i ugryzienie, wzrost wartości atrybutu (S +2)	1
3	+2	+3	+1	+3	broń oddechowa (1/3)	brak
4	+3	+4	+1	+4	zwiększenie Kości Wytrzymałości (k8), wzrost wartości atrybutu (S +2)	1
5	+3	+4	+1	+4	powiększenie, naturalny pancerz +2	1
6	+4	+5	+2	+5	zwiększenie Kości Wytrzymałości (k10)	1
7	+5	+5	+2	+5	broń oddechowa (2/3), wzrost wartości atrybutu (Bd +2)	brak
8	+6	+6	+2	+6	naturalny pancerz +3	1
9	+6	+6	+3	+6	skrzydła, wzrost wartości atrybutu (Int +2)	1
10	+7	+7	+3	+7	smocza apoteoza	brak

Gatunek smoka	Broń oddechowa	3. poziom	7. poziom	10. poziom	Bazowa ST
Biały	stożek zimna	1k6	2k6	3k6	16
Błękitny	błyskawica (strumień)	2k8	4k8	6k8	18
Czarny	strumień* kwasu	2k4	4k4	6k4	17
Czerwony	stożek ognia	2k10	4k10	6k10	19
Zielony	stożek** gazu	2k6	4k6	6k6	17
Miedziany	strumień kwasu	2k4	4k4	6k4	17
Mosiężny	strumień ognia	1k6	2k6	3k6	17
Spizowy	błyskawica (strumień)	2k6	4k6	6k6	18
Srebrny	stożek zimna	2k8	4k8	6k8	18
Złoty	stożek ognia	2k10	4k10	6k10	20

*Strumień ma zawsze 1,5 metra wysokości, 1,5 metra szerokości i 18 metrów długości.

**Stożek ma zawsze 9 metrów długości.

Wzrost wartości atrybutu: Wraz z awansem na kolejne poziomy klasy prestiżowej wzrastają atrybuty smoczego potomka, jak to podano w Tabeli 3-13. Premie te kumulują się i należy je traktować jak zwiększenie atrybutu w wyniku awansu na poziomy (patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 22).

Broń oddechowa (zn): Na 3. poziomie smoczy potomek zdobywa moc charakteryzującą jego przodków – broń oddechową – którą dalej rozwija na poziomach 7. i 10. Typ zionięcia zależy od rodzaju smoka, po którym cechy dziedziczy postać. Na 3. poziomie broń oddechowa zadaje 1/3 obrażeń, na 7. 2/3, a na 10. rany są pełne (smocza apoteoza). Zmienia się tylko liczba obrażeń, natomiast obszar i bazowa ST są zawsze takie same i odpowiadają pełnemu potencjałowi zionięcia (patrz tabela). Bez względu na siłę broni oddechowej, smoczy potomek może jej używać tylko raz dziennie. W pozostałych aspektach stosować należy zasady smoczego zionięcia (patrz: *Księga Potworów*, opis smoków).

Powiększenie: Na 5. poziomie zwiększa się rozmiar smoczego potomka – z małego na średni lub ze średniego na duży (bohater rozmiaru dużego się nie powiększa). Zmiana rozmiaru wpływa na obrażenia wynikające z ataku pazurami i ugryzienia (patrz wcześniej). Ponadto smoczy potomek otrzymuje karę z rozmiaru –1 do bazowej premii do ataku i Klasy Pancerza.

Skrzydła: Na 9. poziomie smoczemu potomkowi rozmiaru co najmniej dużego wyrastają skrzydła. Może od teraz latać z normalną szybkością (przeciętna zwrotność). Mniejsze istoty mają skrzydła tylko wówczas, jeśli posiadały je już wcześniej.

Smocza apoteoza: Na 10. poziomie dziedzictwo smoczego potomka nabiera pełni mocy, przez co zyskuje on szablon

półsmoka. Jego broń oddechowa staje się w pełni sprawna, otrzymuje 4 dodatkowe punkty Siły i 2 dodatkowe punkty Charyzmy. Premia z naturalnego pancerza wzrasta do +4. Ponadto zaczyna widzieć w słabym świetle i w ciemnościach (zasięg 18 metrów), staje się niepodatny na uśpienie i paraliż. Zyskuje także inne niepodatności, zależne od gatunku smoka, po którym dziedziczy cechy (szczegóły znajdziesz w *Księdze Potworów* na stronie 145).

Tkacz losu

– *Próbuj dalej. Mam przecucie, że szczęście uśmiechnie się do ciebie... I to już niedługo.*

Niektórzy mają szczęście. Inni raczej nie. Jeszcze inni sami próbują mu pomóc.

Tkacz losu (zwany czasem „magiem wielu przeznaczeń”) przenika wątki szans, okoliczności i chaosu, by spojrzeć w głąb prawdy i dostrzec... prawdopodobieństwo. Kiedy coś się wydarza, umykają tysiące innych możliwych rozwiązań – tak wszechświat dąży do równowagi. Dzięki swojej wiedzy tkacz losu potrafi jednak wykorzystać nieświadome przecucia i tak zmienić bieg wydarzeń, by dopomóc szczęściu i zwiększyć prawdopodobieństwo korzystnego dla siebie zakończenia.

Potencjalnym kandydatem na przedstawiciela tej klasy prestiżowej jest każda postać, która posługuje się czarami wtajemniczeń – zwłaszcza gdy przeklina swój zły los. Komuż nie zdarzyło się rzucić zaklęcia w nadziei na konkretny efekt i ze smutkiem stwierdzić, iż przeciwnikowi dopisuje szczęście, opiera się bowiem jednemu czarowi po drugim? Tkacz losu stara się choć odrobinę kontrolować kapryśną fortunę – z korzyścią dla siebie i na pohybel pozostałym.

BN tkacze losu często posiadają władzę i autorytet, co zresztą nie powinno dziwić, skoro potrafią wpływać na przeznaczenie. Czasem przemierzają świat, zawierając swym umiejętnościom i dążąc do ostatecznego szczęścia.

Kości Wytrzymałości: k4.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać tkaczem losu.

Wiedza (dowolna): Ranga 8.

Wiedza (tajemna): Ranga 8.

Czary: Umiejętność rzucania zaklęć wtajemniczeń co najmniej 3. poziomu.

Specjalne: Tkacz losu musi uniknąć śmierci (lub katastrofy) dzięki manipulacji przeznaczeniem. Na przykład, dziwne prze-

TABELA 3-14: TKACZ LOSU

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrwałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wolę	Specjalne	Czary dziennie
1	+0	+0	+0	+2	tkanie losów	
2	+1	+0	+0	+3	oparcie się przeznaczeniu	obecna klasa +1
3	+1	+1	+1	+3	dotyk kapryśnego losu	
4	+2	+1	+1	+4	tego pragnie los	obecna klasa +1
5	+2	+1	+1	+4	tkanie przeznaczenia	
6	+3	+2	+2	+5	zaprzeczenie przeznaczeniu	obecna klasa +1
7	+3	+2	+2	+5	szczęście na wiatr	obecna klasa +1
8	+4	+2	+2	+6	tego pragnie los	obecna klasa +1
9	+4	+3	+3	+6	przypieczętowanie losu	
10	+5	+3	+3	+7	Ulubieniec losu	obecna klasa +1

czucie może sprawić, iż zamarudzi na przystani i spóźni się na prom płynący na wyspę Sadonne, a potem odkryje, iż łódź i wszyscy jej pasażerowie zatonęli podczas niespodziewanej burzy – w tej sytuacji trudno nie stwierdzić, że los go oszczędził.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe tkacza losu (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Profesja (Rzt), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (Int), Szacowanie (Int), Wiedza (Int), Wróżenie (Int, umiejętność wyłączna), Wycucie kierunku (Rzt), Zbieranie informacji (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w Podręczniku Gracza.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 2 + modyfikator z Int

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe tkacza losu.

Biegłość w broni i pancerzu: Tkacz losu nie zyskuje nowej biegłości w żadnym pancerzu i żadnej broni.

Rzucanie czarów: Co każde dwa poziomy w tej klasie prestiżowej i na 7. poziomie tkacz losu zyskuje zaklęcia, tak jakby awansował na kolejny poziom klasy rzucających czary, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, nowe atuty magiczne lub tworzenia przedmiotów oraz punkty wytrzymałości – oczywiście inne niż wynikające z klasy prestiżowej – i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został tkaczem losu, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której uzyska „wirtualny poziom”.

Tkanie losów (zw): Mag wielu przeznaczeń doskonale rozumie, że szczęście nie do końca jest kwestią przeznaczenia, jak wiele osób uważa, i potrafi wpłynąć na prawdopodobieństwo niektórych wydarzeń. Jest to zdolność nadzwyczajna.

Kiedy tkacz losu rzuca zaklęcie, które pozwala na rzut obronny, może odjąć 2 – nigdy więcej i nigdy mniej – od bazowej ST obrony na czar, dzięki czemu przeciwnikowi łatwiej będzie oprzeć się magii. Te dwa punkty magazynuje w postaci pewnego rodzaju czarodziejskiej karmy, zwanej punktami tkania. Za każdym razem, gdy tak modyfikuje czar, magazynuje kolejne 2 punkty tkania. Bohater może magazynować na raz maksymalnie tyle punktów, ile poziomów czarującego posiada (liczba zależna od wszystkich klas pozwalających rzucać zaklęcia, w tym tej klasy prestiżowej). Na przykład, a czarodziej 5. poziomu/tkacz losu 1. poziomu może zebrać 6 punktów tkania.

Tkacz losu może wykorzystać zmagazynowane punkty do zwiększenia bazowej ST innych rzucanych przez siebie czarów, lecz do jednego zaklęcia wolno mu dodać tylko do 3 punktów tkania. Tak więc wspomniany wcześniej czarodziej 5. poziomu/tkacz losu 1. poziomu może, rzucając *zauroczenie osoby*, zwiększyć ST rzutu obronny na Wolę o +3 lub mniej. Jeśli wyda 3 punkty, jego punkty tkania spadną do 3.

Jeśli punktów zwiększających ST będzie więcej, niż tkacz losu może zmagazynować, nadmiar ów przepadnie. Gdyby wspomniany wcześniej bohater zmniejszył bazową ST dwóch kolejnych czarów, nie zużywając przedtem punktów tkania, jego pula wzrosłaby nie o 4 punkty, a o 3, ponieważ maksimum to 6, nie 7. Dodatkowy punkt, niestety, przepada.

Uwaga: Nie można oszukiwać przeznaczenia. Tkaczowi losu nie wolno gromadzić punktów w przypadku, gdy ofiary decydują, że ich rzuty obronne kończą się niepowodzeniem. Nie może również magazynować punktów tkania zmniejszając bazową ST korzystnych zaklęć, jakie rzuca na przyjaciół, lub czarów rzucanych na bezrozumne nieożywione przedmioty. Tej zdolności może używać tylko wtedy, gdy efekt działania czaru wpływa na jego przeznaczenie.

Oparcie się przeznaczeniu (zw): Na 2. poziomie tkacz losu ma szansę wykorzystać niezwykle szczęśliwy splot okoliczności. Raz dziennie może przerzucić jeden rzut, który właśnie wykonał, z tym, że musi zaakceptować wynik drugiego rzutu, nawet jeśli będzie on gorszy od pierwszego. Jeżeli tkacz losu jest jednocześnie kapłanem posiadającym domenę *Szczęście*, zdolność ta kumuluje się z mocą, którą zapewnia wspomniana domena.

Dotyk kapryśnego losu (zw): Od 3. poziomu, korzystając z tej zdolności nadzwyczajnej, tkacz losu może wpływać na szczęście innych. Raz dziennie wolno mu przerzucić jeden rzut, który właśnie wykonała jakaś istota – wróg lub sprzymierzeniec. Stworzenie to musi jednak zaakceptować wynik drugiego rzutu, nawet jeśli będzie on gorszy od pierwszego.

Dotyk kapryśnego losu ma miejsce poza normalnym porządkiem inicjatywy, lecz tkacz nie może użyć tej mocy, jeśli jest nieprzygotowany. Ponadto musi widzieć stworzenie, dla którego przerzuca.

Uwaga: Tkacz losu musi zdecydować o przerzuceniu, zanim wejdą w życie efekty rzutu, który chce zmienić; jeśli tego nie zrobi, musi czekać na następną okazję. Co prawda, nie otrzymuje automatycznie informacji o rzutach innych, zwłaszcza wrogów, ale zwykle łatwo stwierdzić, czy stworzenie wykonało rzut obronny lub trafiło cel. Gracz, który wcieli się w tkacza losu, powinien uprzedzić MP przed rzutem przeciwnika, że zamierza wykorzystać tę umiejętność, jeśli wynik owego rzutu nie będzie mu odpowiadał.

Tego pragnie los: Na 4. i 8. poziomie losy członka tej kla-

sy prestiżowej toczą się w dobrym dla niego kierunku, czego efekt jest przydatny, choć dość przyziemny. Tkacz losu otrzymuje premiiowy atut metamagiczny.

Tkanie przeznaczenia (zw): Od 5. poziomu tkacz losu lepiej rozumie matrycę rzeczywistości i może wykorzystać punkty tkania, by wpływać na inne „losowe” wydarzenia. Metoda jest analogiczna to tej, która pozwala zwiększać ST obrony na czar, ale bohater może od teraz wykorzystywać punkty tkania, by zwiększać swoje szanse w teście umiejętności, teście ataku oraz rzucie obronnym. Nie wolno mu jednak zmniejszać ST tych testów, gromadząc w ten sposób punkty tkania.

Ponadto może wykorzystać w teście umiejętności, teście ataku lub rzucie obronnym tyle punktów tkania, ile poziomów rzucającego czary posiada (czyli maksymalną liczbę zgromadzonych punktów tkania). Na przykład, czarodziej 5. poziomu/tkacz losu 5. poziomu do wybranego testu może dodać 10 punktów tkania, jeśli oczywiście tyle ich zgromadził.

Zaprzeczenie przeznaczeniu (zw): Na 6. poziomie tkacz losu zyskuje większą kontrolę nad prawdopodobieństwem pewnych wydarzeń. Może teraz dwa razy dziennie przerzucić rzut, który właśnie wykonał – tak jak to opisano w przypadku mocy oparcie się przeznaczeniu. Zdolność ta również kumuluje się z mocą, jaką zapewnia domena Szczęście.

Szczęście na wiatr (zw): Od 7. poziomu mag wielu przeznaczeń może wpłynąć na swoje szanse, „rzucając szczęście na wiatr”. Jest to zdolność nadzwyczajna. Może jej użyć (lub nie) za każdym razem, gdy rzuca zaklęcie, które pozwala na wykonanie rzutu obronnego. ST rzutu obronnego na tak zmodyfikowany czar ulega zmianie i wynosi $1k20$ + poziom zaklęcia + modyfikator z Charyzmy lub Intelaktu rzucającego czary (pod uwagę należy brać wyższą wartość). Podczas rzucania zaklęcia tkacz losu rzuca $k20$. Może również wpłynąć na zaklęcie, dodając do 3 punktów tkania do ST rzutu obronnego, albo też zmniejszyć ST rzutu obronnego o 2, zwiększając przy okazji liczbę punktów tkania; nie wolno mu jednak skorzystać z obu tych możliwości jednocześnie. Poza tym, nie może wykorzystywać tej mocy wraz z innymi, które wpływają na ST rzutu obronnego, choćby z tkaniem przeznaczenia.

Przypiecztowanie losu (zc): Od 9. poziomu tkacz losu może za pomocą tej zdolności czaropodobnej zdecydować o czymś życiu lub śmierci. Raz dziennie może spróbować przypiecztować los jednej wybranej przez siebie istoty – jest to akcja standardowa. Wybiera przeciwnika maksymalnie dużego rozmiaru, którego widzi i który znajduje się w odległości nie większej niż 30 metrów, a następnie wypowiada słowa: „Twój los został przypiecztowany”. Ofiara wykonuje rzut obronny na Wytrwałość (ST 20) – nieudany oznacza śmierć. Jeżeli rzut się powiedzie (lub gdy ofiara jest rozmiaru co najmniej wielkiego), otrzymuje ona $3k6+13$ punktów obrażeń. Bohater może wykorzystać punkty tkania do zwiększenia ST rzutu obronnego na Wytrwałość, do zwiększenia zadawanych obrażeń lub skorzystać z obu tych możliwości jednocześnie – wszystko zależy od jego woli.

Ulubieniec losu: Osiągnąwszy 10. poziom, członek tej klasy prestiżowej wznosi się ponad los i fortunę, nie jest już zwykłym stworzeniem schwytanym w niewidzialną i niezrozumiałą sieć rzeczywistości. Staje się przybyszem (zmiana typu), co między innymi oznacza, że nie działają na niego czary wpływające na humanoidy, jak choćby *zauroczenie osoby*, ale za to skutkuje *magiczny krąg* chroniący przed posiadaniem przez niego charakterem. Ulubieniec losu może magazynować tyle punktów tkania, ile wynosi jego poziom czarującego razy dwa.

Zaklinacz świec

– *Niech twój umysł osiągnie doskonałość jednego idealnego płomienia.*

Płomienie przyciągają wzrok wielu osób. Zwykła paląca się świeca jest jak dzieło sztuki – ognista łańcuchą na ciemnym knocie, częściowo zatopiona w woskowym słupie, który stanowi zarówno podstawę płomienia jak i jego paliwo. Istny cud. W wosku powinno się skrywać sekrety... lub czary.

Ci specjaliści – czasem zwani też „sprzedawcami magicznych świec” – poświęcają się tworzeniu świec, zwracając baczna uwagę na ich estetykę i moc. Zaklęcia, którymi nasączają swoje świece, ujawniają się wraz z zapaleniem płomienia i rozmywają wraz z roztopiającym się woskiem. Co jednak ciekawe, wosk modeluje zakłętę w nim czary, wzmacniając je siłą ognia.

Przedstawiciele tej klasy prestiżowej posiadają przypominające atuty zdolności, które zwiększają efekty czarów zaklętych w świecach. Nic zatem dziwnego, że wielu poszukiwaczy przygód namawia zaklinaczy świec, by przyłączyli się do ich drużyny – zwłaszcza gdy członkowie grupy zdają już sobie sprawę, jak ważne w głębokich lochach są zużywalne przedmioty magiczne.

BN zaklinacze świec pojawiają się w miejscach, w których handluje się magią, próbując znaleźć nabywców tzw. niezależnych świec (może ich używać dowolna osoba), które działają podobnie jak eliksiry. Trzeba jednak przyznać, że dużo trudniej jest zapalić świecę, niż wypić miksturę, więc uzyskanie podobnego efektu zajmuje więcej czasu. Dlatego też świece, w przeciwieństwie do eliksirów, nie cieszą się szczególną popularnością.

Kości Wytrzymałości: k4.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać zaklinaczem świec.

Rzemiosło (wytwarzanie świec): Ranga 6.

Atut: Wielka wytrwałość.

Czary: Umiejętność rzucania zaklęć co najmniej 3. poziomu.

Specjalne: Kandydat na zaklinacza świec musi posiadać 100 krzeszących gałązek.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe zaklinacza świec (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Alchemia (Int), Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Profesja (Rzt), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (Int), Wiedza (Int), Wrózenie (Int, umiejętność wyłączna). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe zaklinacza świec.

Biegłość w broni i pancerzu: Zaklinacz świec nie zyskuje nowych biegłości w żadnym pancerzu i żadnej broni.

Rzucanie czarów: Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej zaklinacz świec zyskuje czary, tak jakby awansował na kolejny poziom klasy rzucających czary, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów oraz punkty wytrzymałości – oczywiście inne niż wynikające z klasy prestiżowej – i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu czarującego. Je-

TABELA 3-15: ZAKLINACZ ŚWIEC

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrwałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wole	Specjalne	Czary dziennie
1	+0	+0	+0	+2	zapisanie świecy	obecna klasa +1
2	+1	+0	+0	+3	wydłużenie świecy	obecna klasa +1
3	+1	+1	+1	+3	niezależna świeca	obecna klasa +1
4	+2	+1	+1	+4	poszerzenie świecy	obecna klasa +1
5	+2	+1	+1	+4	podwójna świeca	obecna klasa +1
6	+3	+2	+2	+5	wzmocnienie świecy	obecna klasa +1
7	+3	+2	+2	+5	szybkie zapalenie świecy	obecna klasa +1
8	+4	+2	+2	+6	podniesienie świecy	obecna klasa +1
9	+4	+3	+3	+6	połączona świeca	obecna klasa +1
10	+5	+3	+3	+7	maksymalizacja świecy	obecna klasa +1

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

Zapisanie świecy: Zaklinacz świec może „magazynować” zaklęcia w świecach, nasączać każdą z nich jednym czarem. Tak naprawdę, uzyskuje Zapisanie zwoju, które może wykorzystywać przy użyciu innego materiału (patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 85). W przypadku tej zdolności należy stosować wszystkie zasady dotyczące wspomnianego atutu, włącznie z kosztem w PD i innymi wydatkami. Zwykła świeca rozjaśnia obszar w promieniu 1,5 metra i pali się przez godzinę, zaklęta natomiast nigdy nie gaśnie (nawet gdy ktoś próbuje zdusić płomień), chyba że zażyczy sobie tego zaklinacz (*rozproszenie magii* stłumi jednak efekt jej działania, podobnie jak efekty innych przedmiotów magicznych).

Zaklinacz może uaktywnić czar, którym nasączona jest świeca, spełniając wymagania stawiane odczytywaniu zwojów. Przede wszystkim musi mieć możliwość rzucenia wspomnianego zaklęcia, a zatem powinno ono należeć do odpowiedniej grupy. Ponadto zaklinacz winien dysponować odpowiednią wartością atrybutu odpowiadającego za czarowanie (na przykład: Intelkt 15 w przypadku czarodzieja rzucającego zaklęcie 5. poziomu). „Odczytując” świece, zaklinacz musi wykonać test poziomu czarującego (ST = poziom czarującego, który zapisał świecę +1) – jeżeli się mu nie uda, rzucenie czaru kończy się niepowodzeniem, zaklęcie przepada, a zaklinacz musi dodatkowo wykonać test Roztropności (ST 5), który pozwoli mu uniknąć przykrej niespodzianki (patrz: *Przewodnik MISTRZA PODZIEMI*, strona 200).

Identyfikacja świecy: Aby uaktywnić czar znajdujący się w świecy, bohater musi ją najpierw zidentyfikować, co wymaga testu Czarostwa o ST 15 + poziom czaru. (Jeżeli zaklinacz sam zapisał świecę, ten krok nie jest oczywiście potrzebny).

Zapalenie świecy: Świecę najlepiej zapalić za pomocą krzeszącej gałązki. Jest to czynność wymagająca akcji standardowej, która może zostać przerwana na tej samej zasadzie, jak rzucanie zwykłego zaklęcia. Zapalenie świecy bardziej czasochłonnymi metodami – hubką i krzesiwem czy nawet szkłem powiększającym – to w najlepszym razie akcja całorundowa, która niewątpliwie prowokuje okazyjne ataki.

Zaklinacz świec może je „zapalać defensywnie”, wykonując udany test Koncentracji (ST 15). Unika

w ten sposób ewentualnych okazyjnych ataków, ale jeśli test mu się nie powiedzie, nie zapali świecy. Może również ponieść ryzyko okazyjnego ataku, a w przypadku trafienia, wykonać udany test Koncentracji (ST 10 + otrzymane obrażenia), by i tak zapalić świecę.

Efekt świecy: Udana zapalenie świecy automatycznie uaktywnia zapisany w niej czar, którego efekty wchodzi w życie w następnej rundzie, w momencie inicjatywy zaklinacza (to już nie prowokuje okazyjnych ataków). Czar działa dokładnie tak samo, jakby został przygotowany i rzucony zwykłymi metodami. Ponieważ jednak zaklinacz zapalił świecę w poprzedniej rundzie, w tej może wykonać normalne akcje, a efekty czaru wejdą w życie natychmiast.

Płomień palącej się świecy odzwierciedla czas działania zapisanego w niej czaru – zaklęcie chwilowe sprawia, że świeca rozbłyśka jasnym ogniem i natychmiast się spala; czary o dłuższym okresie działania palą się odpowiednio dłużej. Jeśli jednak płomień zostanie zgaszony, zanim czas działania zaklęcia dobiegnie końca, czas ów będzie odpowiednio krótszy.

Zapisaną świecę można wzmocnić na dowolną liczbę opisanych dalej sposobów, pod warunkiem jednak, iż takie połączenie nie zwiększy poziomu czaru poza zasięg możliwości zaklinacza.

Wydłużenie świecy: Od 2. poziomu zaklinacz potrafi wydłużyć czas działania czaru zapisanego w świecy. Tak naprawdę otrzymuje metamagiczny atut Wydłużenie czaru (patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 85), ale może go używać tyl-



ko do zapisywania świec. Wszystkie zasady dotyczące wspomnianego atutu należy również stosować w przypadku wydłużonych świec, zatem zapisane w którejś z nich zaklęcie zajmuje komórkę o jeden poziom wyższą niż normalnie.

Niezależna świeca: Na 3. poziomie zaklinacz uczy się tworzyć świece z czarami, których mogą używać inne osoby. Tak naprawdę uzyskuje Warzenie eliksirów, które może wykorzystywać przy użyciu innego materiału (patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 85). W przypadku tej zdolności należy stosować wszystkie zasady dotyczące wspomnianego atutu, włącznie z kosztami w PD i innymi wydatkami. Analogicznie do eliksirów, czar zapisany w niezależnej świecy może być maksymalnie 3. poziomu. Każda istota, która zdoła zapalić niezależną świecę, postępując zgodnie z opisaną powyżej procedurą, aktywuje zaklęcie, a jego efekty wejdą w życie w następnej rundzie, w momencie inicjatywy użytkownika. W pozostałych aspektach niezależna świeca działa dokładnie tak samo jak zwykła świeca z zapisanym w niej czarem.

Poszerzenie świecy: Od 4. poziomu zaklinacz potrafi podwoić zasięg czaru zapisanego w świecy. Tak naprawdę otrzymuje metamagiczny atut Poszerzenie czaru (patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 82), ale może go używać tylko do zapisywania świec. Wszystkie zasady dotyczące wspomnianego atutu należy również stosować w przypadku poszerzonych świec, zatem zapisane w którejś z nich zaklęcie zajmuje komórkę o jeden poziom wyższą niż normalnie.

Podwójna świeca: Na 5. poziomie zaklinacz tak rozwija swoje umiejętności tworzenia świec, iż potrafi w jednej zapisać dwa czary. Zapisuje je niezależnie, płacąc pełny koszt w PD i sz za każdy. Ponadto musi określić kolejność, w jakiej będą działać zaklęcia. Pierwszy czar uaktywnia w zwykły sposób, zapalając świecę, a kiedy czas jego działania dobiegnie końca, automatycznie uruchamia się druga zaklęta w świecy moc. Jeżeli pierwszy czar ulegnie słumieniu za sprawą rozproszenia magii lub gdy zaklinacz osobiście zakończy wcześniej jego działanie, drugi efekt nie dochodzi do skutku, ale też nie przepada. Bohater może uaktywnić drugie zaklęcie, zapalając świecę w zwykły sposób. Jeżeli drugi czar działa na jakiś cel, zaklinacz może go wskazać w chwili aktywacji, tak jakby normalnie rzucał czar – pod warunkiem jednak, iż znajduje się w odległości nie większej niż 9 metrów od zapalonej świecy. W przeciwnym razie świeca staje się domyślnym centrum efektu.

Zaklęcia zapisane w świecy wyróżnia jej kolor. Na przykład, górna połowa świecy jest żółta, a dolna – niebieska.

Wzmocnienie świecy: Od 6. poziomu zaklinacz potrafi zwiększyć wszystkie zmienne liczbowe efektu czaru, który został zapisany w świecy. Tak naprawdę otrzymuje metamagiczny atut Wzmocnienie czaru (patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 85), ale może go używać tylko do zapisywania świec. Wszystkie zasady dotyczące wspomnianego atutu należy również stosować w przypadku wzmocnionych świec, zatem zapisane w którejś z nich zaklęcie zajmuje komórkę o dwa poziomy wyższą niż normalnie.

Szybkie zapalenie świecy: Na 7. poziomie zaklinacz uczy się szybciej aktywować świece. Tak naprawdę, czynność ta zajmuje mu tyle samo czasu, jednak efekt czaru wchodzi w życie dokładnie w chwili zapalenia świecy, a nie w następnej rundzie, w momencie inicjatywy bohatera.

Podniesienie świecy: Od 8. poziomu zaklinacz potrafi zwiększyć efektywny poziom czaru zapisanego w świecy. Tak naprawdę otrzymuje metamagiczny atut Podniesienie czaru (patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 81), ale może go używać tylko do zapisywania świec. Wszystkie zasady dotyczą-

ce wspomnianego atutu należy również stosować w przypadku podniesionych świec, zatem zapisane w którejś z nich zaklęcie zajmuje komórkę odpowiadającą nowemu poziomowi.

Połączona świeca: Na 9. poziomie zaklinacz dodatkowo rozwija swoje umiejętności zapisywania w jednej świecy dwóch czarów – teraz ich efekty wchodzą w życie jednocześnie. Zapisuje je niezależnie, płacąc pełny koszt w PD i sz za każdy. Udane zapalenie świecy z zapisanymi czarami uruchamia oba jednocześnie, a zaklinacz wybiera cele dla obu efektów.

Zaklęcia zapisane w świecy wyróżnia jej kolor. Na przykład, lewa połowa świecy jest zielona, a prawa – czerwona.

Maksymalizacja świecy: Na 10. poziomie zaklinacz osiąga mistrzostwo w swoim rzemiośle, nabywając umiejętność maksymalizowania wszystkich zmiennych liczbowych efektów czaru, który został zapisany w świecy. Tak naprawdę otrzymuje metamagiczny atut Maksymalizacja czaru (patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 81), ale może go używać tylko do zapisywania świec. Wszystkie zasady dotyczące wspomnianego atutu należy również stosować w przypadku maksymalizowanych świec, zatem zapisane w którejś z nich zaklęcie zajmuje komórkę o trzy poziomy wyższą niż normalnie.

Zniewalacz umysłów

– Świetnie ci idzie. Rób tak dalej.

Zniewalacze umysłów starają się kontrolować myśli, sny i marzenia innych istot. Już od najmłodszych lat osoby, których przeznaczeniem jest podążać tą ścieżką, uczą się sztuki manipulacji, by wydarzenia toczyły się tak, jak tego pragną. Później, gdy zwracają się ku magii, wykorzystują czary do zwiększania swych już imponujących umiejętności blefowania, zastraszania i innych form wpływu na różne istoty – oczywiście z korzyścią dla siebie. Magia niesie obietnicę pełni władzy nad innymi, a zniewalacze umysłów dobrze zdają sobie z tego sprawę.

Mag, który zdecyduje się na tę klasę prestiżową, wolniej awansuje na kolejne poziomy czarującego, ale w zamian zyskuje potężną moc wpływania na wolę innych istot, a potem nawet rozkazywania im. Odpowiednim kandydatem jest więc każdy gotów porzucić magię na rzecz manipulowania umysłami.

Zniewalacze umysłów nie najlepiej dogadują się między sobą, gdyż każdy z nich stara się narzucić swą wolę pozostałym. Znane są przypadki, że jeden z przedstawicieli tej klasy prestiżowej kontrolował drugiego, oczywiście w sekrecie. Jest to niewątpliwie doskonała taktyka. Warto jednak zdać sobie sprawę, że umiejętność wpływania na umysły innych nie oznacza jeszcze, że samemu nigdy się jej nie ulegnie.

Kości Wytrzymałości: k4.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać zniewalaczem umysłów.

Blefowanie: Ranga 4.

Dyplomacja: Ranga 4.

Wyczucie pobudek: Ranga 4.

Zastraszanie: Ranga 4.

Atut: Zdolności przywódcze (patrz: *Przewodnik MISTRZA PODZIEMI*, strona 45).

Czary: Umiejętność rzucania zaklęcia wtajemniczeń co najmniej 3. poziomu.

TABELA 3-16: ZNIEWALACZ UMYSŁÓW

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrwałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wolę	Specjalne	Czary dziennie
1	+0	+2	+0	+2	telepatia, rozwinięcie umiejętności	obecna klasa +1
2	+1	+3	+0	+3	sugestia	
3	+1	+3	+1	+3	czytanie w myślach	obecna klasa +1
4	+2	+4	+1	+4	omamy	
5	+2	+4	+1	+4	rozwinięcie umiejętności	obecna klasa +1
6	+3	+5	+2	+5	przyjaciele na wieki	obecna klasa +1
7	+3	+5	+2	+5	rozwinięcie umiejętności	obecna klasa +1
8	+4	+6	+2	+6	dominacja	
9	+4	+6	+3	+6	masowe omamy	obecna klasa +1
10	+5	+7	+3	+7	poddany	

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe zniewalacz umysłów (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Błefowanie (Cha), Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Półśłówka (Rzt), Profesja (Rzt), Wiedza (Int), Wróżenie (Int), umiejętność wyłączna), Wycucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha), Zwierzęca empatia (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w Podręczniku Gracza.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe zniewalacza umysłów.

Biegłość w broni i pancerzu: Zniewalacz umysłów nie zyskuje nowych biegłości w żadnym pancerzu i żadnej broni.

Rzucanie czarów: Na 1., 3., 5., 6., 7. i 9. poziomie w tej klasie prestiżowej zniewalacz umysłów zyskuje zaklęcia, tak jakby awansował na kolejny poziom klasy rzucających czary, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów oraz punkty wytrzymałości – oczywiście inne niż wynikające z klasy prestiżowej – i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został zniewalaczem umysłów, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której uzyska „wirtualny poziom”.

Telepatia (zn): Na 1. poziomie zniewalacz umysłów odkrywa pierwszą z podstawowych umiejętności mentalnych – zyskuje nadnaturalną zdolność telepatycznego porozumiewania się z dowolną istotą, która znajduje się w odległości nie większej niż 30 metrów od niego i posługuje się jakąś mową.

Rozwinięcie umiejętności (zw): Zniewalacz umysłów to mistrz manipulowania innymi – tak magicznie, jak i zwykłymi metodami. Na 1., 5. i 7. poziomie zyskuje premię za biegłość +6 do którejś z następujących umiejętności: Błefowanie, Dyplomacja, Wycucie pobudek lub Zastraszanie. Bohater może użyć modyfikatora w jednej umiejętności lub rozdzielić go pomiędzy kilka.

Sugestia (zn): Na 2. poziomie zniewalacz umysłów uczy się wpływać na działania żywych istot rozmiaru maksymalnie dużego. Tej nadnaturalnej zdolności – zwanej również „popychaniem” – bohater może używać dwa razy dziennie. Jest to moc wpływająca na umysł, dzięki której postać może zasugerować komuś pewne działania (ograniczając się do zdania lub dwóch). Ofiara musi znajdować się w zasięgu 30 metrów. Jeżeli powiedzie się jej rzut obronny na Wolę (ST 17), zdoła oprzeć się sugestii zniewalacza umysłów. Moc działa, dopóki ofiara nie wykona zasugerowanej czynności lub przez 6 godzin – zależnie od tego, co nastąpi wcześniej. W pozostałych aspektach jest to zdolność analogiczna do czaru sugestia (patrz: Podręcznik Gracza, strona 239).

Czytanie w myślach (zn): Na 3. poziomie członek tej klasy prestiżowej uczy się czytać powierzchowne myśli żywych istot. Tej nadnaturalnej, wpływającej na umysł zdolności może użyć dwa razy dziennie. Jej ofiarą pada wybrana żywa istota w zasięgu 30 metrów, której nie uda się rzut obronny na Wolę (ST 17). Czytanie w myślach wymaga koncentracji, ale nie prowokuje okazyjnych ataków. Myśli istot o zwierzęcym Intellekcie (Int 1 lub 2) są proste, instynktowne. Moc ta pokonuje materialne przeszkody



WAL. 2001

ROZDZIAŁ 4: NARZĘDZIA

dy, jednak blokują ją: 30 centymetrów kamienia, 2,5 centymetra zwykłego metalu, cienka warstwa ołowiu oraz 90 centymetrów drewna lub ziemi. Efekt działa przez 10 minut lub do chwili gdy zniewalasz umysłów przerwie koncentrację.

Omamy (zn): Od 4. poziomu zniewalacz umysłów potrafi raz dziennie omamić dowolną żywą istotę rozmiaru maksymalnie dużego. Ta wpływająca na umysł zdolność nadnaturalna ma zasięg 30 metrów. Ofiara, której powieździe się rzut obronny na Wolę (ST 18), zdoła oprzeć się jej działaniu. Omamianie to akcja standardowa, która nie prowokuje ataków okazyjnych. Jeśli użycie tej mocy zakończy się powodzeniem, ofiara uznaje zniewalacza umysłów za zafanego przyjaciela i sprzymierzeńca – należy ją traktować tak, jakby działał na nią czar *zauroczenie osoby* (patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 272). Bohater nie musi znać języka, jakim posługuje się jego ofiara – ta zdolność wykorzystuje bowiem telepatię.

Przyjaciele na wieki (zn): Od 6. poziomu zniewalacz umysłów potrafi wzmocnić mentalną kontrolę, jaką ma nad innymi. Istota, którą omamił, wykorzystując swą nadnaturalną zdolność (patrz wcześniej), staje się jego przyjacielem i to na zawsze – chyba że bohater w sposób oczywisty skrzywdzi swoją ofiarę lub rozkaza jej wykonać czynność prowadzącą do samobójstwa czy też niezgodną z jej naturą (co prowadzi do zerwania przyjaźni). Jest to zdolność nadnaturalna, wpływająca na umysł. Zniewalacz umysłów może mieć tylko dwóch takich przyjaciół na raz. Efekt działania tej mocy czasowo tłumi otoczenie ofiary *ochroną przed złem*. Można go przełamać raz na zawsze, dokonując *rozproszczenia magii* – zdolność należy traktować jak zakłęcie postaci z 14. poziomu czarującego.

Dominacja (zn): Na 7. poziomie zniewalacz umysłów uczy się dominować inne istoty. Mocy tej może użyć raz dziennie wobec dowolnego stworzenia rozmiaru maksymalnie dużego, które znajduje się w zasięgu 30 metrów. Potencjalna ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Wolę (ST 19) – nieudany oznacza, że ulega dominacji. Jest to zdolność nadnaturalna, wpływająca na umysł i tworząca efekt przymusu. Jej użycie wymaga poświęcenia akcji standardowej, która nie prowokuje okazyjnych ataków. Efekt dominacji utrzymuje się przez 3 dni. W pozostałych aspektach moc jest analogiczna do czaru *dominacja nad osobą* (patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 182).

Masowe omamy (zn): Zniewalacz umysłów 9. poziomu potrafi objąć swym wpływem kilka istot. Raz dziennie może wykorzystać moc omamiania (patrz wcześniej) na kilka stworzeń, których łączna liczba Kości Wytrzymałości nie przekracza 40. Tej nadnaturalnej, wpływającej na umysł zdolności bohater może użyć również na jednej ofierze. Jeśli w zasięgu znajduje się więcej potencjalnych celów, zniewalacz umysłów może wpływać na nie kolejno, dopóki sumaryczna liczba Kości Wytrzymałości tych stworzeń nie przekroczy podanego limitu.

Poddany (zn): Na 10. poziomie przedstawiciel tej klasy prestiżowej osiąga mistrzostwo w umiejętności wpływania na umysły innych. Każde stworzenie, które zdominował (patrz wcześniej), staje się na stałe jego poddanym. Zniewalacz umysłów może mieć na raz tylko jednego poddanego. Na ich więź nie wpływa czar *ochrona przed złem*. Można ją jednak przełamać raz na zawsze, dokonując *rozproszczenia magii* – moc należy traktować jak zakłęcie postaci z 18. poziomu czarującego.

Magowie wtajemniczeń żyją i umierają dla swej magii, lecz nawet najwspanialszy czarodziej czy zaklinacz od czasu do czasu potrzebuje odrobiny pomocy.

PRZEDMIOTY ZWYKŁE

Wśród magów opisane dalej przedmioty cieszą się niezwykle popularnością. Ich ceny podano w Tabeli 4-1: Przedmioty zwykłe.

Biblioteka maga: Zbiór co najmniej 200 rzadkich dzieł przydatnych podczas opracowywania nowych czarów. Ze względu na wagę i rozmiar takiej kolekcji, większość czarodziejów korzysta z usług różnych profesjonalnych organizacji (patrz: Rozdział 1: Wiedza tajemna), zapewniających dostęp do odpowiedniej biblioteki. Antykwariusze w większych miastach i stolicach oferują czasem wystarczającą liczbę odpowiednich książek, ale nawet w takim przypadku trudno od razu zebrać całą kolekcję. Zakup wszystkich potrzebnych tytułów zajmuje co najmniej tydzień, zależnie od dostępności ksiąg w danym miejscu oraz ewentualnego ich transportu.

Kosz dla chowańca: Wytrzymała klatka lub pudełko przeznaczone do transportu chowańca. Kosz taki zwykle wykonuje się z metalu i drewna, a jego wnętrze obja materiałem, dzięki czemu zamknięty w nim zwierzek nie obja się o ścianki. Pojemnik wyposaża się również w drzwiczki, które chowaniec może otworzyć zarówno od środka jak i od zewnątrz, w zatrask, dzięki któremu jest w stanie zamknąć się od środka, oraz okienka, które może zamknąć (uchylone zapewniają osłonę 9/10, a zamknięte – całkowitą). Pojemnik ma trwałość 10, 15 punktów wytrzymałości, a ST połamania go wynosi 23.

Laboratorium maga: Bardzo podobne do laboratorium alchemicznego. W jego skład wchodzi zlewki, fiołki, pojemniki do mierzenia i mieszania, narzędzia do cięcia oraz różne chemikalia i substancje. Wyposażenie takie jest co prawda niezbędne tylko przy tworzeniu golemów, ale wielu zaklinaczy i czarodziejów wykorzystuje je podczas warzenia eliksirów oraz opracowywania czarów. Laboratorium zapewnia modyfikator +2 do testów Czarostwa pozwalających stwierdzić, czy nowe zakłęcie jest wykonalne (patrz: *Opracowywanie nowych czarów w Rozdziale 5: Czary*).

Lampa do czytania: Ta podobna do zakrytej latarni lampa wyposażona jest w regulowany stojak, dzięki czemu lepiej oświetla czytany dokument.

Przenośne biurko: Niewielkich rozmiarów pudełko, które po rozłożeniu zmienia się w stabilną powierzchnię przeznaczoną do pisania. Biurko ma nóżki, dzięki którym można je oprzeć na kolanach lub postawić na ziemi. Wyposażono je także w szuflady na pióra, inkaust i inne materiały przydatne podczas pisania.

Sekretna przegródka/kieszka na komponenty: Ta sekretna przegródka lub ukryta kieszka ma wielkość odpowiednią do tego, by można było umieścić w niej komponenty potrzebne do rzucenia jednego zakłęcia. Kieszka wszywa się w ubranie, a przegródkę wbudowuje w narzędzie, broń lub inny przedmiot. W obu przypadkach należy to zrobić podczas ich tworzenia. Znalezienie sekretnej przegródki czy kieszeni (jeśli nie wiadomo o jej istnieniu) wymaga udanego testu Przeszukiwania (ST 20).

Zasobnik na zwoje: Długi pas ze skóry, wyposażony w nachodzące na siebie piętnaście kieszeni przyszytych po

jednej stronie. Każda z nich idealnie pasuje do zwoju z jednym czarem. Wystaje z nich tylko część wsuniętego w kieszeń zwoju, na której widnieje nazwa zaklęcia, dzięki czemu można łatwo odnaleźć potrzebny czar. Zasobnik wyposażony jest w klamrę i sakwę (obie przyszyto do pasa), dzięki czemu łatwo go zwinąć i schować, chroniąc przed działaniem żywiołów.

TABELA 4-1: PRZEDMIOTY ZWYKŁE

Przedmiot	Cena	Waga
Biblioteka maga	10 000 sz	300 kg+*
Kosz dla chowańca		
Filigranowy chowaniec	8 sz	4 kg
Drobny chowaniec	15 sz	9 kg
Malutki chowaniec	30 sz	20 kg
Mały chowaniec	60 sz	45 kg
Średni chowaniec	120 sz	100 kg
Laboratorium maga	500 sz	20 kg*
Lampa do czytania	15 sz	1,5 kg
Przenośne biurko	30 sz	4 kg
Sekretna kieszeń na komponenty	5 sz	—
Sekretna przegródka na komponenty	15 sz	—
Zasobnik na zwoje†	5 sz	1/4 kg

* Zobacz opis przedmiotu.

† Przedmiot opisany również w Forgotten Realms® Campaign Setting.

PRZEDMIOTY SPECJALNE

Ceny opisanych tu przedmiotów podano w Tabeli 4-2: Przedmioty specjalne.

TABELA 4-2: PRZEDMIOTY SPECJALNE

Przedmiot	Cena	Waga
Błyskacz	50 sz	—
Błyszczący pył	50 sz	—
Lecznicza maść	50 sz	—
Pewny chwyt	20 sz	—
Widmowy atrament		
Światło ognia	10 sz	—
Magiczne światło	10 sz	—
Światło księżyca	10 sz	—
Światło gwiazd	10 sz	—
Zabijacz zapachów*	5 sz	—
Znikający atrament*	5 sz	—

* Przedmiot opisany również w Forgotten Realms® Campaign Setting.

Błyskacz: Tym niewielkim alchemicznym paciorkiem możesz rzucać jak bronią wybuchową (patrz: Ataki bronią wybuchową w *Podręczniku Gracza*, strona 138). Kiedy trafi on w twardą powierzchnię lub ktoś mocno go uderzy, rozbłyśka jasnym światłem. Wszystkie istoty w promieniu 3 metrów od błyskacza muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 15) – nieudany oznacza, iż stworzenie zostaje na minutę oślnione i otrzymuje karę -1 do testów ataku. Istoty pozbawione wzroku nie są podatne na działanie błyskacza.

ST testu Alchemii wykonywanego podczas tworzenia błyskacza wynosi 25.

Błyszczący pył: Ten fosforyzujący pył pokrywa wszelkie powierzchnie oraz istoty i sprawia, że zaczynają błyszczeć. Jego ziarenka świecą mniej więcej z taką intensywnością, jak iskry z ogniska. Nie dają światła jako takiego, ale nie sposób ich nie zauważyć. Pył rozsiany na przedmiocie lub powierzchni ułatwia odkrycie szczegółów, szczelin, wgłębień itp., zapewniając modyfikator z okoliczności +2 do wykony-

wanych na danym obszarze testów Przeszukiwania. Istotę obsypaną taką substancją znacznie łatwiej jest dostrzec – testy Zauważania jej podlegają modyfikatorowi z okoliczności +2. Pokryte pyłem niewidzialne stworzenie ma tylko połowiczne ukrycie (szansa chybiecia 20%). Pył świeci przez minutę, po czym gaśnie i powoli zaczyna odlepiać się od powierzchni, na której go rozsypało. Pokryta nim istota może się go pozbyć, pościwając na to akcję calorundową.

Pył zwykle sprzedaje się wraz z tubą, z której można go wydmuchać lub wytrząsnąć. Wydmuchnięcie pyłu to akcja standardowa prowokująca okazyjne ataki; w tym przypadku pył tworzy stożek długości 3 metrów. Ostrożnie rozproszona substancja może pokryć obszar 11,25 metrów kwadratowych (pięć pól 1,5 na 1,5 metra). Rozsypaanie pyłu na jednym polu (1,5 na 1,5 metra) to akcja calorundowa.

ST testu Alchemii wykonywanego podczas tworzenia błyszczącego pyłu wynosi 20.

Lecznicza maść: Posmarowanie rany tą cuchnącą zieloną maścią przyspiesza leczenie. Zastosowanie jej to akcja calorundowa. Jedna dawka leczy żywą istotę z 1k8 obrażeń.

ST testu Alchemii wykonywanego podczas tworzenia leczniczej maści wynosi 25. Postać, która posiada co najmniej rangę 5 w Profesji (zielarstwo), zyskuje premię synchroniczną +2 do testów tworzenia tej maści.

Pewny chwyt: Ta kleista substancja poprawia pewność twojego chwytu, zapewniając modyfikator z okoliczności +2 do wszystkich testów związanych z trzymaniem i chwytaniem – w tym testów Wspinaczki i ataków w zwarciu. Pokryty nią sznur zapewnia modyfikator z okoliczności +2 do testów Stosowania liny dotyczących wiązania węzłów oraz pętania stworzeń i obwiązywania przedmiotów. Jeśli rozprowadzisz ową substancję na podeszwy butów lub stóp, otrzymasz modyfikator z okoliczności +2 do testów Równowagi pozwalających uniknąć ślizgania się. Pewny chwyt działa przez 10 minut od momentu zastosowania.

ST testu Alchemii wykonywanego podczas tworzenia pewnego chwytu wynosi 20.

Widmowy atrament: Działa podobnie do znikającego atramentu (patrz dalej). Zapisany nim tekst znika w ciągu godziny, a później można go przeczytać jedynie w odpowiednim świetle. Rodzaj światła zależy od widmowego atramentu – może to być: światło ognia (w tym świeczki, pochodnie i płomienie innego typu), magiczne światło (czyli m. in. czary *nieustający płomień*, *światło, tańczące światła*), światło księżycy czy światło gwiazd (w tym ostatnim przypadku trudno zauważyć napis, chyba że czytający widzi w ciemnościach).

ST testu Alchemii wykonywanego podczas tworzenia widmowego atramentu wynosi 20.

Zabijacz zapachów: W tym niewielkim woreczku znajdują się aromatyczne zioła lub alchemiczna mieszanka o silnym zapachu, która utrudnia korzystanie ze zmysłu węchu. Możesz rzucić woreczkiem niczym bronią wybuchową (przyrost zasięgu 3 metry) lub rozprowadzić substancję w miejscu, przez które przechodzić będzie tropiąca węchem istota (pokryje obszar kwadratu o boku 1,5 metra). Zabijacz zapachów działa przez godzinę od momentu użycia.

Stworzenie może wciągnąć go w nozdrza w wyniku bezpośredniego trafienia, w efekcie rozprysku lub korzystając ze zmysłu węchu na obszarze, na którym rozprowadzono substancję. W przypadku bezpośredniego trafienia wykonuje rzut obronny na Wytrwałość (ST 18) – nieudany oznacza utratę węchu na minutę. Po tym czasie wykonuje kolejny rzut obronny na Wytrwałość (ST 18) – nieudany oznacza utratę węchu na godzinę. W przypadku rozpylenia substancji efekt jest identyczny, ale ST rzutów obronnych spada do 15. Ofiarą zabijacza zapachów użytego na któryś z tych

dwóch sposobów może paść tylko jedna istota rozmiaru co najmniej małego. Poza tym, zawartość woreczka wpływa na wszystkie stworzenia rozmiaru małego i mniejszego, które znajdują się w promieniu 1,5 metra od miejsca zadziałania substancji.

ST testu Alchemii wykonywanego podczas tworzenia zabijająca zapachów wynosi 15. Postać, która posiada co najmniej rangę 5 w Profesji (zielarstwo), zyskuje premię synchroniczną +2 do i testów jego tworzenia.

Znikający atrament: Tekst zapisany tym czerwonym lub niebieskim atramentem znika w ciągu godziny (można stworzyć inkaust, który będzie trwałszy i zniknie na przykład po dniu, 10 dniach czy nawet miesiącu). Gorąco – choćby płomień świecy – sprawia, że napis pojawia się znowu. Udany test Przeszukiwania lub Zauważania (ST 20) pozwala dostrzec słabe ślady atramentu na papierze czy pergaminie.

ST testu Alchemii wykonywanego podczas tworzenia znikającego atramentu wynosi 15.

PRZEDMIOTY MAGICZNE

Tworzenie przedmiotów magicznych wymaga mistrzowskiej biegłości w posługiwaniu się magią wtajemniczeń, ale – czego chyba nie trzeba dodawać – gwarantuje ogromną oszczędność pieniędzy! Dalej znajdziesz kilka porad dla tych, którzy pragną stać się twórcami tych cacek.

Tworzenie przedmiotów magicznych

W *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*, w Rozdziale 8: Magiczne przedmioty, wyjaśniono pokrótce kwestię kosztów oraz czynników wpływających na kreowanie nowych przedmiotów magicznych. Z czasem zdolni magiczni rzemieślnicy ulepszyli proces ich tworzenia, kładąc podwaliny nowej wiedzy, a swoje odkrycia oczywiście przelali na papier. Znajdująca się na następnej stronie Tabela 4-3 stanowi rozszerzenie zamieszczonej w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI* Tabeli 8-40: Obliczanie wartości przedmiotów magicznych w zlocie.

Pamiętaj, że są to tylko wskazówki, które pomagają określić wartość magicznego przedmiotu, a nie spójny i dokładny system ich tworzenia. Przy wszystkich obliczeniach lepiej korzystać ze zdrowego rozsądku, niż kierować się chciwością czy pragnieniem odzyskania poniesionych kosztów.

Informacja w tabeli

Efekt: Ogólny opis walorów użytkowych przedmiotu.

Cena podstawowa: Koszt nasączenia przedmiotu pewną konkretną mocą. Sumaryczna wartość wszystkich mocy przedmiotu (odpowiednio zmodyfikowana, w zależności od różnych czynników) określa koszt stworzenia i cenę rynkową przedmiotu, tak jak to wspomniano w Rozdziale 8 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

Wymagany atut lub atuty: Wymieniono tu atuty (przede wszystkim tworzenia przedmiotów) potrzebne do stworzenia określonego przedmiotu. Wyraz „lub” oznacza, że można użyć dowolnego z wymienionych atutów, zależnie od przedmiotu. Na przykład, pierścień zapewniający premię do rzutów obronnych tworzy się za pomocą Wykucia pierścienia, natomiast hełm o analogicznej mocy wymaga wykorzystania Stworzenia cudownej rzeczy. Wyraz „i” natomiast oznacza, że do wykreowania przedmiotu potrzeba obu wymienionych atutów.

Tworzony przedmiot może mieć niemal dowolną postać, ale jeżeli nie odpowiada ona wymaganemu atutowi, musisz również wykorzystać Stworzenie cudownej rzeczy. Na przykład, do wykreowania klejnotu o 50 ładunkach, którego ak-

tywowanie uruchamia kulę ognistą, musisz posiadać zarówno Stworzenie różdżki, jak i Stworzenie cudownej rzeczy.

Za kulisami: wycena przedmiotów magicznych

Wycena przedmiotów magicznych wymaga zarówno umiejętności oceny sytuacji, jak i snucia sensownych domysłów. Poniżej znajdziesz dwa przykładowe nowe przedmioty magiczne, jakie pojawiły się w tym podręczniku, wraz z opisem procesu ich wyceny.

Laska odpychania

Laska odpychania to nowy przedmiot, którego aktywacja uruchamia zakłęcie. Należy on do grupy zwanej czasem „laskami szkół magii”. Każdy z tych przedmiotów obdarza posiadacza kilkoma mocami związanymi z daną szkołą magii. Do ich kreacji wymagany jest atut Stworzenie laski, a twórca musi mieć 13. poziom czarującego.

Proces kreacji twórca rozpoczyna od oszacowania kosztu każdej mocy z osobna, dokonując przedstawionych dalej obliczeń.

- **Tarcza:** Czar 1. poziomu, którego rzucenie wymaga poświęcenia jednego ładunku, więc koszt wynosi $1 \times 13 \times 750 = 9750$ sz.
- **Odporność żywiołowa:** Czar 2. poziomu, którego rzucenie wymaga poświęcenia jednego ładunku, więc koszt wynosi $2 \times 13 \times 750 = 19\,500$ sz.
- **Rozproszenie magii:** Czar 3. poziomu, którego rzucenie wymaga poświęcenia jednego ładunku, więc koszt wynosi $3 \times 13 \times 750 = 29\,250$ sz.
Rozproszenia magii dotyczy jednak pewne ograniczenie (maksymalna premia do testu poziomu wynosi +10), dlatego też twórca decyduje, że moc tę będzie traktował tak, jakby zakłęcie rzucała postać 10. poziomu, co zmniejsza jej koszt $3 \times 10 \times 750 = 22\,500$ sz.
- **Mniejsza kula niewrażliwości:** Czar 4. poziomu, którego rzucenie wymaga poświęcenia jednego ładunku, więc koszt wynosi $4 \times 13 \times 750 = 39\,000$ sz.
- **Odesłanie:** Czar 5. poziomu, którego rzucenie wymaga poświęcenia dwóch ładunków, więc koszt wynosi $(5 \times 13 \times 750) \times 0,5 = 24\,375$ sz.
- **Wstręt:** Czar 6. poziomu, którego rzucenie wymaga poświęcenia dwóch ładunków, więc koszt wynosi $(6 \times 13 \times 750) \times 0,5 = 29\,250$ sz.

Chcąc określić ostateczną cenę laski, twórca bierze pod uwagę najdroższą moc (*mniejsza kula niewrażliwości*), następnie dodaje 2/3 kolejnej pod względem kosztu mocy (*wstręt*) i 1/2 pozostałych mocy:

$39\,000 \times 1$	=	39 000
$29\,250 \times 0,75$	=	21 937,5
$24\,375 \times 0,5$	=	12 187,5
$22\,500 \times 0,5$	=	11 250
$19\,500 \times 0,5$	=	9 750
$9750 \times 0,5$	=	4 875
W sumie	=	99 000 sz

Pas o wielu kieszonkach

Pas o wielu kieszonkach to nowy przedmiot aktywowany przez użycie. Posiada kilka mocy powiązanych jedną ideą: przechowywaniem. Do jego kreacji wymagany jest atut Stworzenie cudownej rzeczy, a twórca musi mieć 9. poziom czarującego.

TABELA 4-3: OBLICZANIE WARTOŚCI PRZEDMIOTÓW MAGICZNYCH W ZŁOCIE

Efekt	Cena podstawowa	Wymagany atut lub atuty
Premia z usprawnienia do atrybutu	Kwadrat premii × 1000 sz	Stworzenie cudownej rzeczy
Premia z usprawnienia do pancerza	Kwadrat premii × 1000 sz	Stworzenie magicznej broni i pancerza
Premiowy czar	Kwadrat poziomu czaru × 1000 sz	Stworzenie cudownej rzeczy
Premia z odbicia	Kwadrat premii × 2000 sz	Stworzenie cudownej rzeczy lub Wykucie pierścienia
Premia ze szczęścia	Kwadrat premii × 2500 sz	Stworzenie cudownej rzeczy
Premia z naturalnego pancerza	Kwadrat premii × 2000 sz	Stworzenie cudownej rzeczy
Premia za odporność	Kwadrat premii × 1000 sz	Stworzenie cudownej rzeczy lub Wykucie pierścienia
Premia do rzutów obronnych (ogranicz.)	Kwadrat premii × 250 sz	Stworzenie cudownej rzeczy lub Wykucie pierścienia
Premia do umiejętności	Kwadrat premii × 20 sz	Stworzenie cudownej rzeczy lub Wykucie pierścienia
Odporność na czary	10 000 sz za punkt OC powyżej 12; minimalna OC 13	Stworzenie cudownej rzeczy lub Wykucie pierścienia
Premia z uprawnienia do broni	Kwadrat premii × 2000 sz	Stworzenie magicznej broni i pancerza
Efekt czaru	Cena podstawowa	Wymagany atut lub atuty
Dowolny czar, jednorazowy, aktywowanie kończąca rzuć czar	Poziom czaru x poziomy czarującego × 25 sz	Zapisanie zwoju
Czar maksymalnie 3. poziomu, jednorazowy, cel osobisty, aktywacja przez użycie	Poziom czaru x poziomy czarującego × 50 sz	Warzenie eliksirów
Dowolny inny czar, jednorazowy, aktywacja przez użycie	Poziom czaru x poziomy czarującego × 100 sz	Warzenie eliksirów i Stworzenie cudownej rzeczy
Czar maksymalnie 4. poziomu, 50 ładunków, aktywowanie uruchamia zaklęcie	Poziom czaru x poziomy czarującego × 750 sz	Stworzenie różdżki
Dowolny inny czar, 50 ładunków, aktywowanie uruchamia zaklęcie	Poziom czaru x poziomy czarującego × 750 sz	Stworzenie laski
Dowolny czar, słowo rozkazu, 50 ładunków	Poziom czaru x poziomy czarującego × 900 sz	Stworzenie cudownej rzeczy
Dowolny czar, słowo rozkazu	Poziom czaru x poziomy czarującego × 1800 sz	Stworzenie cudownej rzeczy
Dowolny czar, aktywacja przez użycie, 50 ładunków	Poziom czaru x poziomy czarującego × 1000 sz	Stworzenie cudownej rzeczy
Dowolny czar, aktywacja przez użycie	Poziom czaru x poziomy czarującego × 2000 sz	Stworzenie cudownej rzeczy
Specjalne	Modyfikacja ceny podstawowej	Wymagany atut lub atuty
Ładunki dziennie	Podziel przez (5/ładunki na dzień)	Stworzenie cudownej rzeczy lub Wykucie pierścienia
Bez ograniczeń liczby przedmiotów*	Pomnóż całkowity koszt przez 2	Stworzenie cudownej rzeczy
Moc wymaga dwóch ładunków (przedmiot ma 50 ładunków)		1/2 ceny podstawowej Stworzenie laski lub
Stworzenie cudownej rzeczy		
Druga podobna moc	3/4 ceny podstawowej**	Stworzenie laski lub Stworzenie cudownej rzeczy
Trzecia podobna moc	1/2 ceny podstawowej**	Stworzenie laski lub Stworzenie cudownej rzeczy
Dodatkowa niepodobna moc	Pomnóż koszt mocy przez 2**	Stworzenie cudownej rzeczy lub Wykucie pierścienia
Komponent	Dodatkowy koszt	Wymagany atut lub atuty
Zbroja, tarcza lub broń	Dodaj koszt mistrzowsko wykonanego przedmiotu	Stworzenie magicznej broni i pancerza
Czar wymaga materialnego komponentu	Dodaj do ceny przedmiotu koszt komponentu za każdy ładunek†	Warzenie eliksirów,
Stworzenie laski, Stworzenie różdżki, Stworzenie cudownej rzeczy lub Wykucie pierścienia – zależnie od sytuacji		
Czar wymaga poświęcenia PD	Dodaj 5 sz za 1 PD na ładunek†	Warzenie eliksirów, Stworzenie laski, Stworzenie różdżki, Stworzenie cudownej rzeczy lub Wykucie pierścienia – zależnie od sytuacji

Poziom czaru: Zaklęcie 0. poziomu ma koszt równy połowie wartości czaru 1. poziomu.

*Patrz: Ograniczenie posiadania przedmiotów magicznych w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*, strona 176. Zwykle koszt przedmiotu, który nie zmniejsza w żaden sposób wspomnianego limitu, zwiększa się dwukrotnie.

**Pierwsza moc przedmiotu jest najdroższa, wzięwszy pod uwagę koszt komponentów oraz liczby ładunków. Druga moc jest tylko nieco tańsza, wszystkie pozostałe moce traktuje się natomiast tak, jakby były trzecimi mocami danego przedmiotu. Moce są „podobne”, jeżeli wiąże je pewien temat i jeżeli nie można ich używać w tym samym czasie, ewentualnie gdy użycie ich w tym samym czasie na nic się właścicielowi nie przyda. Kilka czarów, którymi nasączono laskę, uznaje się za podobne moce. „Niepodobne” moce działają jednocześnie – na przykład: pas zwiększający zarówno Siłę jak i Budowę – lub też w żaden sposób nie są ze sobą powiązane tematycznie – choćby przedmiot, który zapewnia jednocześnie premie do testów ataku i rzutów obronnych.

†Jeżeli przedmiot nie ma ładunków, jego działanie nie jest ograniczone lub też działa cały czas, koszt należy określać przyjmując, że ma 100 ładunków. Jeśli istnieje jakiś dzienny limit, cenę ustala się przyjmując, że ma 50 ładunków.

Proces kreacji twórcy rozpoczyna od oszacowania kosztu każdej mocy z osobna – w tym przypadku nie da się wprost wykorzystać Tabeli 4-3.

• **Przechowywanie wyposażenia:** W kieszonkach pasa można przechować 1,6 metra sześciennego materii o wadze do

320 kilogramów. Moc ta nie przypomina żadnej z zamieszczonych w tabeli, więc twórca poszukuje podobnego, już istniejącego przedmiotu. Najbardziej zbliżona jest pojemna torba 2, której rynkowa cena wynosi 5000 sz.

- **Przechowywanie chowańca:** W jednej z kieszeni właściciel może ukryć chowańca – moc analogiczna do nowego zaklęcia 2. poziomu *kieszeń dla chowańca* (patrz: Rozdział 5: Czary). Zasadniczo jest to moc aktywowana przez użycie, z której można korzystać nieskończoną ilość razy. A ponieważ *kieszeń dla chowańca* nie zmienia swej potęgi wraz ze wzrostem poziomów czarującego, twórca ustala cenę w oparciu o 3. poziom czarującego. Koszt wynosi $2 \times 3 \times 2000 = 12\ 000$ sz.

TABELA 4-4: PRZEDMIOTY MAGICZNE

Berła	Cena rynkowa
Wspólnych czarów, słabe	2700 sz
Zamiany energii, słabe	2700 sz
Poszerzonych czarów, słabe	5400 sz
Wyciszonych czarów, słabe	5400 sz
Wydłużonych czarów, słabe	5400 sz
Wyrzeźbionych czarów, słabe	5400 sz
Wspólnych czarów	10 500 sz
Zamiany energii	10 500 sz
Poszerzonych czarów	21 600 sz
Wyciszonych czarów	21 600 sz
Wydłużonych czarów	21 600 sz
Wyrzeźbionych czarów	21 600 sz
Wzmocnionych czarów, słabe	16 200 sz
Wspólnych czarów, silne	24 300 sz
Zamiany energii, silne	24 300 sz
Łańcuchowych czarów, słabe	27 200 sz
Maksymalizowanych czarów, słabe	27 200 sz
Przyspieszonych czarów, słabe	37 800 sz
Poszerzonych czarów, silne	48 600 sz
Wyciszonych czarów, silne	48 600 sz
Wydłużonych czarów, silne	48 600 sz
Wyrzeźbionych czarów, silne	48 600 sz
Wzmocnionych czarów	64 800 sz
Łańcuchowych czarów	108 000 sz
Maksymalizowanych czarów	108 000 sz
Przyspieszonych czarów	151 200 sz
Wzmocnionych czarów, silne	145 800 sz
Łańcuchowych czarów, silne	243 000 sz
Maksymalizowanych czarów, silne	243 000 sz
Przyspieszonych czarów, silne	340 200 sz

Laski	Cena rynkowa
Iluminacji	51 000 sz
Laski szkół magii	
Odpychania	98 000 sz
Wywoływania	98 000 sz
Zaklinania	101 000 sz
Nekromancji	101 000 sz
Transmutacji	101 000 sz
Przyzywania	102 000 sz
Wieszczenia	102 000 sz
Iluzji	102 000 sz

Cudowne przedmioty	Cena rynkowa
Pas o wielu kieszonkach	11 000 sz
Pas odporności na czary	90 000 sz
Grimuar golemów	
Cielesnych	24 000 sz
Glinianych	24 000 sz
Kamiennych	28 750 sz
Żelaznych	32 250 sz
Powitalny dywan	30 000 sz
Kamizelka odporności	różna

- **Znalezienie przechowywanego przedmiotu:** Posiadacz może bez problemu wydobyć z pasa dowolny przechowywany tam przedmiot. Twórca decyduje, iż moc ta przypomina aktywowany przez użycie czar 2. poziomu *zlokalizowanie przedmiotu*. Ponieważ wraz z poziomami czarującego wzrasta jedynie zasięg i czas działania owego zaklęcia (co w przypadku tego przedmiotu nie ma znaczenia), twórca decyduje się określić koszt tej mocy tak, jakby zaklęcie rzuciła postać z 3. poziomu czarującego. Jej cena również wynosi więc 12 000 sz.

Chcąc określić ostateczną cenę pasa, twórca bierze pod uwagę najdroższą moc (*kieszeń dla chowańca*), następnie dodaje $3/4$ kolejnej pod względem kosztu mocy (*zlokalizowanie przedmiotu*) i $1/2$ trzeciej mocy:

$$\begin{aligned} 12\ 000 \times 1 &= 12\ 000 \\ 12\ 000 \times 0,75 &= 9\ 000 \\ 5000 \times 0,5 &= 2\ 500 \\ \text{W sumie} &= 23\ 500 \text{ sz} \end{aligned}$$

Wynik ten nie satysfakcjonuje jednak twórcy. Podobnie działająca *pojemna torba* kosztuje tylko 5000 sz, mniej więc 25% ceny tego przedmiotu, a przecież wpływa on na limit posiadanych przez postać przedmiotów. Twórca pasa decyduje się więc dokonać alternatywnego wyliczenia: bierze pod uwagę pełen koszt mocy przechowywanie wyposażenia (5000 sz) i $1/4$ ceny pozostałych (3000 sz każda). W ten sposób uzyskuje cenę 11 000 sz, którą uznaje za bardziej rozsądną – między innymi dlatego, iż znajduje się ona niemal dokładnie pomiędzy pierwszą ceną szacunkową a kosztem podobnie działającej *pojemnej torby*.

NOWE PRZEDMIOTY MAGICZNE

Zaklinacze i czarodzieje cały czas wymyślają nowe przydatne przedmioty magiczne. Oto przykładowe opisy kilku takich właśnie wynalazków, które znalazły się w powszechnym użyciu.

Opisy berła

Berła wyglądają na królewskie insygnia, ale posiadają unikatowe moce magiczne. W *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI* ich opis znajdziesz na stronie 196 i następnych.

Niektóre mniej potężne berła metamagicznych atutów można zakwalifikować jako słabe magiczne przedmioty. Ponieważ w zamieszczonej w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI* Tabeli 8-20: Berła nie ma miejsca na słabe berła, uznaj znajdującą się dalej Tabelę 4-5 za odpowiednie uzupełnienie.

Berła metamagicznych atutów

Berła te nasączono esencją atutu metamagicznego, dzięki czemu nie zmieniają one komórki na czar, na który wpływają. Wszystkie opisane tu berła to przedmioty aktywowane przez użycie (rzucanie zaklęcia wciąż jednak prowokuje okazyjne ataki). Osoba rzucająca czar może do określonego zaklęcia używać na raz tylko jednego berła metamagicznych atutów. Ma natomiast prawo jednocześnie wykorzystać wspomniany przedmiot i posiadane atuty metamagiczne. W tym przypadku tylko te ostatnie atuty (jeśli są wykorzystywane) wpływają na komórkę rzuconego zaklęcia.

Posiadanie berła metamagicznych atutów nie przenosi danego atutu na posiadacza. Obdarza go jedynie możliwością

wykorzystywania wspomnianego atutu określoną liczbę razy dziennie. Na przykład, postać, która dysponuje berłem zamiany energii, nie spełnia wcale warunku stawianego przez Wy mieszanie energii, jakim jest posiadanie atutu Zamiana energii. Ponadto zaklinacz rzucający czary przy użyciu takiego berła musi poświęcać na to akcję calorundową, tak jakby wykorzystywał zwykły atut metamagiczny.

Słabe i silne berła metamagicznych atutów

Słabe berła metamagicznych atutów można wykorzystywać z czarami maksymalnie 3. poziomu, zwykłe berła z zaklęciami do 6. poziomu, a silne z czarami maksymalnie 9. poziomu.

Berło łańcuchowych czarów: Korzystając z tego przedmiotu, jego posiadacz może rzucić dziennie trzy zaklęcia, wobec których użyje atutu Łańcuchowy czar.

TABELA 4-5: BERŁA ATUTÓW METAMAGICZNYCH

Słabe	Przeciętne	Potężne	Berło	Cena rynkowa
01-17	—	—	Wspólnych czarów, słabe	2700 sz
18-34	—	—	Zamiany energii, słabe	2700 sz
35-50	—	—	Poszerzonych czarów, słabe	5400 sz
51-67	—	—	Wydłużonych czarów, słabe	5400 sz
68-83	—	—	Wyrzeźbionych czarów, słabe	5400 sz
84-100	—	—	Wyciszonych czarów, słabe	5400 sz
—	01-10	—	Wspólnych czarów	10 500 sz
—	11-20	—	Zamiany energii	10 500 sz
—	21-30	—	Wzmocnionych czarów, słabe	16 200 sz
—	31-40	—	Poszerzonych czarów	21 600 sz
—	41-50	—	Wydłużonych czarów	21 600 sz
—	51-60	—	Wyrzeźbionych czarów	21 600 sz
—	61-70	—	Wyciszonych czarów	21 600 sz
—	71-80	—	Wspólnych czarów, silne	24 300 sz
—	81-90	—	Zamiany energii, silne	24 300 sz
—	91-100	—	Łańcuchowych czarów, słabe	27 200 sz
—	—	01-07	Maksymalizowanych czarów, słabe	27 200 sz
—	—	08-15	Przyspieszonych czarów, słabe	37 800 sz
—	—	16-22	Poszerzonych czarów, silne	48 600 sz
—	—	23-29	Wydłużonych czarów, silne	48 600 sz
—	—	30-36	Wyrzeźbionych czarów, silne	48 600 sz
—	—	37-43	Wyciszonych czarów, silne	48 600 sz
—	—	44-51	Wzmocnionych czarów	64 800 sz
—	—	52-58	Łańcuchowych czarów	108 000 sz
—	—	59-65	Maksymalizowanych czarów	108 000 sz
—	—	66-72	Przyspieszonych czarów	151 200 sz
—	—	73-79	Wzmocnionych czarów, silne	145 800 sz
—	—	80-86	Łańcuchowych czarów, silne	243 000 sz
—	—	87-93	Maksymalizowanych czarów, silne	243 000 sz
—	—	94-100	Przyspieszonych czarów, silne	340 200 sz

Poziom czarującego: 17; **wymagania:** Łańcuchowy czar, Stworzenie berła; **cena rynkowa:** 27 200 sz (słabe), 108 000 sz (normalne) lub 243 000 sz (silne).

Berło maksymalizowanych czarów: Korzystając z tego przedmiotu, jego posiadacz może rzucić dziennie trzy zaklęcia, wobec których użyje atutu Maksymalizacja czaru.

Poziom czarującego: 17; **wymagania:** Maksymalizacja czaru, Stworzenie berła; **cena rynkowa:** 27 200 sz (słabe), 108 000 sz (normalne) lub 243 000 sz (silne).

Berło poszerzonych czarów: Korzystając z tego przedmiotu, jego posiadacz może rzucić dziennie trzy zaklęcia, wobec których użyje atutu Poszerzenie czaru.

Poziom czarującego: 17; **wymagania:** Poszerzenie czaru, Stworzenie berła; **cena rynkowa:** 5400 sz (słabe), 21 600 sz (normalne) lub 48 600 sz (silne).

Berło przyspieszonych czarów: Korzystając z tego przedmiotu, jego posiadacz może rzucić dziennie trzy zaklęcia, wobec których użyje atutu Przyspieszenie czaru.

Poziom czarującego: 17; **wymagania:** Przyspieszenie czaru, Stworzenie berła; **cena rynkowa:** 37 800 sz (słabe), 151 200 sz (normalne) lub 340 200 sz (silne).

Berło wspólnych czarów: Korzystając z tego przedmiotu, jego posiadacz może rzucić dziennie trzy zaklęcia, wobec których użyje atutu Wspólny czar.

Poziom czarującego: 17; **wymagania:** Stworzenie berła, Wspólny czar; **cena rynkowa:** 2700 sz (słabe), 10 500 sz (normalne) lub 24 300 sz (silne).

Berło wyciszonych czarów: Korzystając z tego przedmiotu, jego posiadacz może rzucić dziennie

trzy zaklęcia, wobec których użyje atutu Wyciszenie czaru.

Poziom czarującego: 17; **wymagania:** Stworzenie berła, Wyciszenie czaru; **cena rynkowa:** 5400 sz (słabe), 21 600 sz (normalne) lub 48 600 sz (silne).

Berło wydłużonych czarów: Korzystając z tego przedmiotu, jego posiadacz może rzucić dziennie trzy zaklęcia, wobec których użyje atutu Wydłużenie czaru.

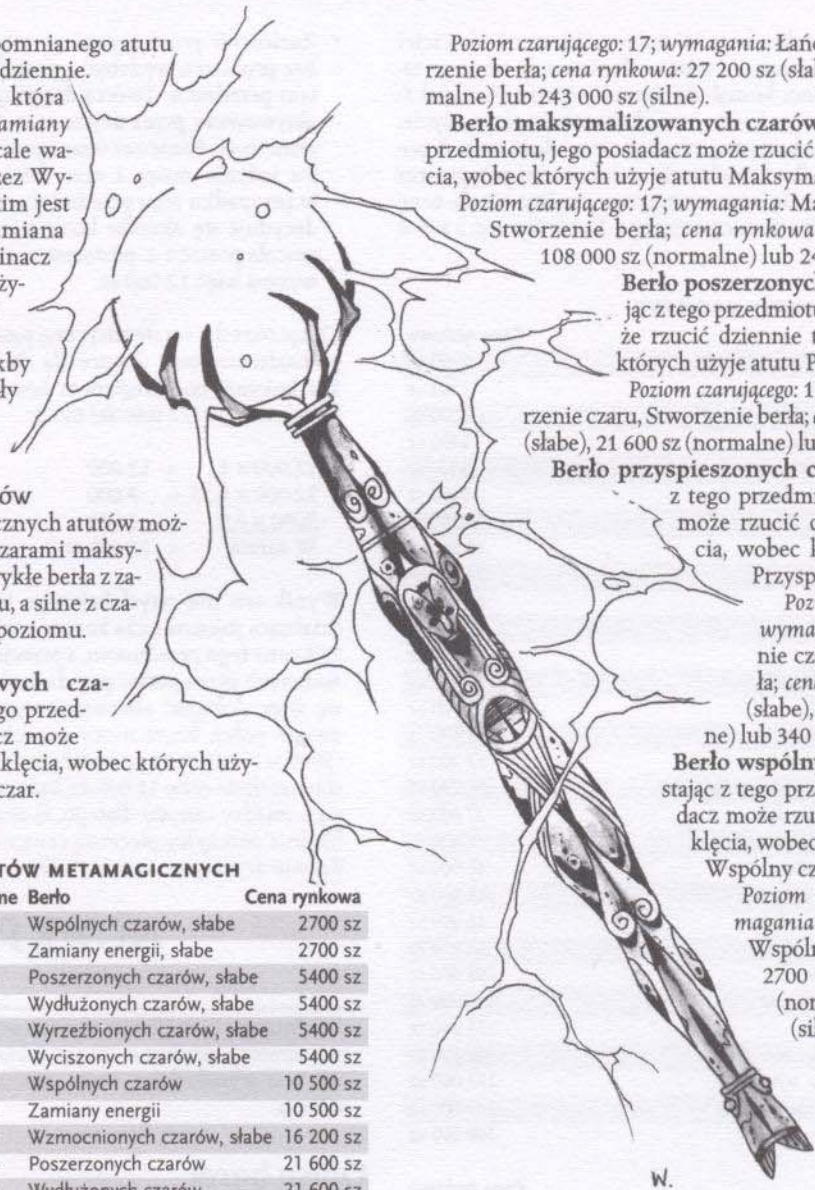
Poziom czarującego: 17; **wymagania:** Stworzenie berła, Wydłużenie czaru; **cena rynkowa:** 5400 sz (słabe), 21 600 sz (normalne) lub 48 600 sz (silne).

Berło wyrzeźbionych czarów: Korzystając z tego przedmiotu, jego posiadacz może rzucić dziennie trzy zaklęcia, wobec których użyje atutu Wyrzeźbienie czaru.

Poziom czarującego: 17; **wymagania:** Stworzenie berła, Wyrzeźbienie czaru; **cena rynkowa:** 5400 sz (słabe), 21 600 sz (normalne) lub 48 600 sz (silne).

Berło wzmocnionych czarów: Korzystając z tego przedmiotu, jego posiadacz może rzucić dziennie trzy zaklęcia, wobec których użyje atutu Wzmocnienie czaru.

Poziom czarującego: 17; **wymagania:** Stworzenie berła, Wzmocnienie czaru; **cena rynkowa:** 16 200 sz (słabe), 64 800 sz (normalne) lub 145 800 sz (silne).



W.

Berło zamiany energii: Istnieje pięć różnych berel tego typu, każde związane z jednym rodzajem energii – dźwiękiem, elektrycznością, kwasem, ogniem lub zimnem. Korzystając z tego przedmiotu, jego posiadacz może rzucić dziennie trzy zaklęcia, wobec których użyje atutu Zamiana energii.

Poziom czarującego: 17; **wymagania:** Stworzenie berła, Zamiana energii na odpowiedni rodzaj energii; **cena rynkowa:** 2700 sz (słabe), 10 500 sz (normalne) lub 24 300 sz (silne).

Opisy lasek

Laski to po prostu długie drewniane drągi, które nasączono kilkoma powiązanymi ze sobą zaklęciami. W Przewodniku MISTRZA PODZIEMI ich opis znajdziesz na stronie 204 i następnym.

Laska iluminacji: Zwykle okuta srebrem i ozdobiona słonecznymi motywami. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- *raca* (1 ładunek, ST 10),
- *tańczące światła* (1 ładunek),
- *słoneczny wybuch* (2 ładunki, ST 22),
- *światło dnia* (2 ładunki).

Poziom czarującego: 13; **wymagania:** Stworzenie laski, *raca*, *słoneczny wybuch*, *światło dnia*, *tańczące światła*; **cena rynkowa:** 51 000 sz.

Laski szkół magii

W tego typu laskach połączono kilka zaklęć z określonej szkoły magii. Najbardziej użyteczne są w rękach czarodzieja specjalisty lub osoby z atutem Zogniskowanie czaru.

Laska iluzji: Wykonuje się ją z hebanu lub innego ciemnego drewna i zdobi zawilými, wijącymi się złobieniami. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- *lustrzany obraz* (1 ładunek),
- *łęczowy wzór* (1 ładunek, ST 16),
- *większy obraz* (1 ładunek, ST 14),
- *zmiana siebie* (1 ładunek),
- *nieustający obraz* (2 ładunki, ST 17),
- *wyświetlony obraz* (2 ładunki, ST 19).

Poziom czarującego: 13; **wymagania:** Stworzenie laski, *lustrzany obraz*, *nieustający obraz*, *łęczowy wzór*, *większy obraz*, *wyświetlony obraz*, *zmiana siebie*; **cena rynkowa:** 102 000 sz.

Laska nekromancji: Wykonuje się ją z hebanu lub innego ciemnego drewna i zdobi rzeźbionymi wizerunkami kości oraz czaszek. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- *dotyk ghoula* (1 ładunek, ST 13),
- *powodowanie strachu* (1 ładunek, 10. poziom czarującego, ST 11),
- *wyczerpanie* (1 ładunek, ST 16),
- *zatrzymanie nieumarłego* (1 ładunek, ST 14),
- *krąg śmierci* (2 ładunki, ST 19),
- *ożywienie umarłego* (2 ładunki).

Poziom czarującego: 13; **wymagania:** Stworzenie laski, *dotyk ghoula*, *krąg śmierci*, *ożywienie umarłego*, *powodowanie strachu*, *zatrzymanie nieumarłego*, *wyczerpanie*; **cena rynkowa:** 101 000 sz.

Laska odpychania: Zwykle wycina się ją z pnia wiekowego dębu lub innego równie starego potężnego drzewa. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- *mniejsza kula niewrażliwości* (1 ładunek),
- *odporność żywiołowa* (1 ładunek),
- *rozproszenie magii* (10. poziom czarującego, 1 ładunek),
- *tarcza* (1 ładunek),
- *odesłanie* (2 ładunki, ST 17),
- *wstręt* (2 ładunki, ST 19).

Poziom czarującego: 13; **wymagania:** Stworzenie laski, *mniejsza kula niewrażliwości*, *odesłanie*, *odporność żywiołowa*, *rozproszenie magii*, *tarcza*, *wstręt*; **cena rynkowa:** 99 000 sz.

Laska przyzywania: Zwykle wycina się ją z jesionu lub orzecha, po czym zdobi, rzeźbiąc różne stworzenia. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- *mniejsze tworzenie* (1 ładunek),
- *niewidoczny służący* (1 ładunek),
- *śmierdząca chmura* (1 ładunek, ST 14),
- *wezwanie roju* (1 ładunek),
- *wezwanie potwora VI* (2 ładunki),
- *zabójcza chmura* (2 ładunki, ST 17).

Poziom czarującego: 13; **wymagania:** Stworzenie laski, *mniejsze tworzenie*, *niewidoczny służący*, *śmierdząca chmura*, *wezwanie potwora VI*, *wezwanie roju*, *zabójcza chmura*; **cena rynkowa:** 102 000 sz.

Laska wieszczenia: Ta wykonana z giętkiej wierzby laska często ma rozdwojony koniec. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- *języki* (1 ładunek),
- *wykrycie sekretnych drzwi* (1 ładunek),
- *zlokalizowanie przedmiotu* (1 ładunek),
- *zlokalizowanie stworzenia* (1 ładunek),
- *prawdziwe widzenie* (2 ładunki),
- *wścibskie oczy* (2 ładunki, ST 17).

Poziom czarującego: 13; **wymagania:** Stworzenie laski, *języki*, *prawdziwe widzenie*, *wścibskie oczy*, *wykrycie sekretnych drzwi*, *zlokalizowanie przedmiotu*, *zlokalizowanie stworzenia*; **cena rynkowa:** 102 000 sz.

Laska wywoływania: Tę świetnie wyglądającą laskę zwykle wykonuje się z hikory, wierzby lub cisu. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- *magiczny pocisk* (10. poziom czarującego, 1 ładunek),
- *roztraskanie* (1 ładunek, ST 13),
- *kula ognista* (1 ładunek, 10. poziom czarującego, ST 14),
- *burza lodowa* (1 ładunek),
- *ściana mocy* (2 ładunki, ST 17),
- *łańcuch błyskawic* (2 ładunki, ST 19).

Poziom czarującego: 13; **wymagania:** Stworzenie laski, *burza lodowa*, *kula ognista*, *łańcuch błyskawic*, *magiczny pocisk*, *roztraskanie*, *ściana mocy*; **cena rynkowa:** 98 000 sz.

Laska zaklinania: Często wykonuje się ją z jabłoni, a na szczycie osadza przezroczysty kryształ. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- *uśpienie* (1 ładunek, 10. poziom czarującego, ST 11),
- *ohydny śmiech Tashy* (1 ładunek, ST 13),
- *sugestia* (1 ładunek, ST 14),
- *emocja* (1 ładunek, ST 16),
- *zamglenie umysłu* (2 ładunki, ST 17),
- *masowa sugestia* (2 ładunki, ST 19),

Poziom czarującego: 13; **wymagania:** Stworzenie laski, *emocja*, *masowa sugestia*, *ohydny śmiech Tashy*, *sugestia*, *uśpienie*, *zamglenie umysłu*; **cena rynkowa:** 101 000 sz.

Laska transmutacji: Laskę tę rzeźbi się w skamieniałym drewnie albo przynajmniej się ją nim zdobi. Umożliwia posiadaczowi rzucenie następujących czarów:

- *migotanie* (1 ładunek),
- *plonące dłonie* (1 ładunek, 10. poziom czarującego, ST 11),
- *polimorfowanie kogoś* (1 ładunek, ST 16),
- *przekształcenie siebie* (1 ładunek),
- *dezintegracja* (2 ładunki, ST 19),
- *przejście w ścianie* (2 ładunki).

Poziom czarującego: 13; **wymagania:** Stworzenie laski, *dezintegracja*, *migotanie*, *plonące dłonie*, *polimorfowanie kogoś*, *przejście w ścianie*, *przekształcenie siebie*; **cena rynkowa:** 101 000 sz.

Opisy cudownych przedmiotów

Choć opisane dalej przedmioty magowie stworzyli z myślą o własnej wygodzie, każdy może ich używać (chyba że stwierdzono inaczej). W Przewodniku MISTRZA PODZIEMI opis cudownych przedmiotów znajdziesz na stronie 206 i następnych.

Grimuar golemów: Jest to traktat poświęcony konstruowaniu i ożywianiu golemów. Zawarto w nim wszystkie informacje i inkantacje potrzebne do stworzenia jednego z czterech golemów opisanych w Księdze Potworów.

Zaklęcia wplecione w grimuar golemów aktywuje się poprzez ich uruchomienie, co następuje jedynie podczas tworzenia golema. Kiedy budowa konstruktów dobiega końca, zapiski znikają, a księgę trawia płomienie. Golem w pełni ożyje dopiero wówczas, gdy rozsypie się na nim popioły pozostałe po grimuarze.

Grimuar cielesnych golemów: W księdze znajduje się *bycza siła, geas/poszukiwanie, ochrona przed strzałami, ograniczone życzenie, polimorfowanie dowolnego obiektu*.

Poziom czarującego: 14.; **wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie magicznej broni i pancerza, *bycza siła, geas/poszukiwanie, ochrona przed strzałami, ograniczone życzenie, polimorfowanie dowolnego obiektu*; **cena rynkowa:** 24 000 sz; **koszt stworzenia:** 8750 sz + 5675 PD; **waga:** 2,5 kg.

Grimuar glinianych golemów: W księdze znajduje się *błogosławieństwo, modlitwa, obcowanie, ożywienie przedmiotu, wskrzeszenie*.

Poziom czarującego: 16; **wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie magicznej broni i pancerza, *błogosławieństwo, modlitwa, obcowanie, ożywienie przedmiotu, wskrzeszenie*; **cena rynkowa:** 24 000 sz; **koszt stworzenia:** 9250 sz + 5575 PD; **waga:** 2,5 kg.

Grimuar kamiennych golemów: W księdze znajduje się *geas/poszukiwanie, ograniczone życzenie, polimorfowanie dowolnego obiektu, spowolnienie*.

Poziom czarującego: 16; **wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie magicznej broni i pancerza, *geas/poszukiwanie, ograniczone życzenie, polimorfowanie dowolnego obiektu, spowolnienie*; **cena rynkowa:** 28 750 sz; **koszt stworzenia:** 9500 sz + 6700 PD; **waga:** 2,5 kg.

Grimuar żelaznych golemów: W księdze znajduje się *geas/poszukiwanie, ograniczone życzenie, polimorfowanie dowolnego obiektu, zabójcza chmura*.

Poziom czarującego: 16; **wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie magicznej broni i pancerza, *geas/poszukiwanie, ograniczone życzenie, polimorfowanie dowolnego obiektu, zabójcza chmura*; **cena rynkowa:** 32 250 sz; **koszt stworzenia:** 10 500 sz + 7500 PD; **waga:** 2,5 kg.

Tworzenie golema

Skonstruowanie i ożywienie golema zajmuje dwa miesiące pracy i kosztuje niemałą sumkę. Do jego stworzenia potrzebne jest też laboratorium maga (patrz: Rozdział 4: Narzędzia). Chcąc powołać do życia ten konstrukt, musisz najpierw zbudować ciało golema (lub zdobyć je w inny sposób) oraz zakupić inne, opisane dalej materiały, potrzebne do ukończenia tego projektu.

Osoba, która konstruuje golema, musi pracować co najmniej 8 godzin dziennie. Dopóki trwa proces tworzenia, poza pracą wolno jej jedynie odpoczywać, jeść, spać i mówić. Jeśli zdecydujesz się samodzielnie stworzyć ciało golema, możesz równocześnie odprawić rytuały. Jeżeli jednak choć przez jeden dzień zapomnisz o obrzędach, cały proces zakończy się niepowodzeniem i będziesz musiał zacząć od początku. Stracisz wydane pieniądze, ale grimuar nie ulegnie zniszczeniu. Ciało golema można wykorzystać raz jeszcze, podobnie jak laboratorium.

	Umiejętności potrzebne	Koszt ciała	Całkowity koszt*
Golem	w procesie tworzenia		
Cielesny	Rzemiosło (rymarstwo) lub Leczenie (ST 13)	500 sz	50 000 sz
Gliniany	Rzemiosło (rzeźbiarstwo lub murarstwo) (ST 15)	1500 sz	60 000 sz**
Kamienny	Rzemiosło (rzeźbiarstwo lub murarstwo) (ST 17)	1000 sz	80 000 sz
Żelazny	Rzemiosło (płatnerstwo lub kowalstwo) (ST 20)	1500 sz	100 000 sz

*Wliczając koszt ciała.

**Wliczając 30 000 sz za ornaty, które można wykorzystać ponownie.

Kamizelka odporności: Ten element stroju zapewnia noszącej go postaci magiczną ochronę w postaci modyfikatora za odporność w wysokości od +1 do +5 do wszystkich rzutów obronnych (Wytrwałość, Refleks i Wola).

Poziom czarującego: 5; **wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *odporność*, poziom czarującego musi być trzykrotnie wyższy niż premia, jaką zapewnia kamizelka; **cena rynkowa:** 1000 sz (+1), 4000 sz (+2), 9000 sz (+3), 16 000 sz (+4) lub 25 000 sz (+5); **waga:** 0,5 kg.

Pas o wielu kieszonkach: Ten szeroki pas na pierwszy rzut oka wygląda na zwyczajny, choć dobrze wykonany element ubioru. Dokładniejsze badanie pozwala odkryć osiem niewielkich sakiewek wszytych od jego wewnętrznej strony. Tak naprawdę, pas wyposażony jest w 64 magiczne kieszonki – za każdą z widocznych znajduje się siedem następnych. Każda z sakiewek przypomina malutką pojemną torbę i w każdej posiadacz może schować 0,025 metrów sześciennych materii, ważącej do 5 kilogramów. Do jednej z kieszeni właściciel może włożyć swojego chowańca, bez względu na jego rozmiar. Schowane tak zwierzę ma dostęp do pożywienia, powietrza i wody.

Wszystkie przechowywane w kieszeniach przedmioty nie wazą i nie wpływają na obciążenie posiadacza, pod warunkiem jednak, iż nosi on pas. Jeżeli właściciel zdejmie go i zwinie, jego ciężar wynosić będzie 1/10 wagi wszystkich znajdujących się w nim przedmiotów. Tak również można ten pas przechowywać.

Przedmiot ten, założony jak każdy inny pas, reaguje na myśli posiadacza – sam z siebie otwiera pełną kieszeń (by coś z niej wyjąć) lub pustą (by coś do niej włożyć), jeżeli właściciel tego sobie zażyczy. Oczywiście pas o wielu kieszeniach bardzo cenią sobie postaci rzucające zaklęcia, ponieważ umożliwiał on łatwy dostęp do ogromnej liczby komponentów.

Poziom czarującego: 9; **wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *kieszki dla chowańca* (patrz: Rozdział 5: Czary), *sekretny kufer Leomunda, zlokalizowanie przedmiotu*; **cena rynkowa:** 11 000 sz; **waga:** 0,5 kg.

Pas odporności na czary: Tę zdobioną w zawile zwoje szarfę nosi się przewijając ją w pasie. Zapewnia ona właścicielowi odporność na czary w wysokości 21.

Poziom czarującego: 9; **wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *odporność na czary*; **cena rynkowa:** 90 000 sz; **waga:** –.

Powitalny dywan: Ten wspaniały dywan świetnej roboty wygląda zupełnie zwyczajnie. Ma 1,5 metra szerokości i 3 metry długości. Jeśli nakaże mu się strzec danego obszaru, przebudzi się do życia i zaatakuje (zwarcie) każdą istotę rozmiaru maksymalnie dużego, które na nim stanie. W chwili ataku dywanu właściciel nie musi przebywać w pomieszczeniu. Dywan może atakować tylko jedną istotę na raz. Jeżeli uda mu się złapać ofiarę, będzie ją trzymał, dopóki jego właściciel nie rozkaże mu jej puścić. Właściciel może wydawać polecenia z odległości do 9 metrów.

Poziom czarującego: 11; wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, ożywienie przedmiotu lub chwytająca dłoń Bigby'ego; cena rynkowa: 30 000 sz; waga: 7,5 kg.

➤ **Ożywiony dywan:** SW 5; duży konstrukt; KW 13k10; pw 71; Inic +0; Szyb 0 m; KP 20 (dotyk 9, nieprzygotowany 20); Atak +23 wręcz (bez obrażeń, łapanie); Front/Zasięg: 1,5 m na 3 m/1,5 m; SA Poprawione łapanie, +4 modyfikator do łapania; SC konstrukt; Char N; MRO Wytrw +4, Ref +4, Wola +4; S 31, Zr 10, Bd -, Int -, Rzt 11, Cha 1.

Umiejętności i atuty: Brak.

Poprawione łapanie (zw): Jeżeli dywan trafi istotę rozmiaru maksymalnie dużego, rozpoczyna zwarcie – akcja darmowa, która nie prowokuje okazyjnych ataków. Premia do ataku w przypadku uzyskiwania lub zachowywania trzymania wynosi +28.

Konstrukt: Niepodatny na moce wpływające na umysł, trucizny, choroby i podobne efekty. Nie wpływają na niego trafienia krytyczne i stłuczenia. Niepodatny na obniżanie wartości atrybutów oraz wysączenie energii. Ogromne obrażenia nie powodują jego śmierci.

ROZDZIAŁ 5: CZARY

Chcąc być najlepszym w dziedzinie magii wtajemniczeń, trzeba być ekspertem w posługiwaniu się zaklęciami. W tym rozdziale znajdziesz kilka rad dotyczących rzucania czarów oraz wskazówki, jak stworzyć nowe zaklęcia, a także wybór nowych czarów, które uzupełnią braki w twoim arsenale.

MAGICZNE SZTUCZKI

Oto kilka porad, dzięki którym nauczysz się lepiej wykorzystywać posiadane czary.

Zaklęcia działające podobnie do oręża

Każdy czar, który wymaga wykonania testu ataku i który powoduje obrażenia, pod pewnymi aspektami działa jak oręż. Może zadawać zarówno zwykle obrażenia jak i stłuczenia, obniżać wartość atrybutu lub wysączać energię. Tego rodzaju zaklęcia mogą powodować trafienia krytyczne, a także być wykorzystywane jako ukradkowe ataki. Ponadto tropiciel może w ich przypadku korzystać z premii, jaką zapewnia mu klasowa zdolność ulubiony wróg. Efektywność czarów działających podobnie do broni zwiększa użycie atutów wpływających na walkę, opisanych w *Podręczniku Gracza*, co szerzej wyjaśniono w Rozdziale 2: Atuty.

Wszystkie wspomniane zaklęcia powodują obrażenia wynikające z działania czarów, a nie z użycia broni, toteż owych obrażeń nie zwiększają magiczne efekty wpływające na rany zadawane orężem – choćby inspirowanie odwagi barda czy czar modlitwa. Na czary takie nie oddziałują również premie z Siły, nawet gdy używa się takich zaklęć jak *ogniste ostrze* czy *zadawanie lekkich ran*.

Trafienia krytyczne

Czar działający podobnie do oręża zagraża trafieniem krytycznym tylko przy wyniku 20. Takie zaklęcie w przypadku krytyka powoduje dwa razy więcej obrażeń, chyba że w opisie podano inaczej.

Krytyk wpływa tylko na obrażenia zdawane w chwili trafienia mocą zaklęcia. Na przykład, w przypadku krytycznego

trafienia kwasową strzałą *Melfa* podwojone zostają tylko rany początkowe. Zatem zaklęcie najpierw powoduje 4k4 obrażenia od kwasu, a w następnych rundach działania zadaje normalne rany.

Zaklęcia, które zadają obrażenia tylko w przypadku nieudanego rzutu obronnego, również mogą spowodować trafienie krytyczne, ale podwojeniu ulegnie jedynie raniący efekt czaru. Na przykład, *dezintegracja* to promień, który trafia tylko w przypadku zakończonego powodzeniem ataku dotykowego na dystans. Jeżeli dojdzie on celu, ofiara musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość, a atakujący ma szansę na trafienie krytyczne. Jeśli rzut obronny się nie uda, istota ulega dezintegracji, bez względu na to, czy nastąpił krytyk, czy nie. Jeżeli jednak rzut obronny zakończy się powodzeniem, ofiara otrzyma 5k6 obrażeń – lub też 10k6, jeśli nastąpi krytyk.

Typ dodatkowych obrażeń, jakie wynikają z trafienia krytycznego, odpowiada ranom spowodowanym przez zaklęcie. Na przykład, *promień mrozu* powoduje 1k3 obrażenia od zimna, więc w przypadku krytyka czar ten spowoduje 2k3 rany od zimna. Krytyczne trafienie zaklęciem, które powoduje wysączenie energii, również mają dwa razy większy efekt. Na przykład, krytyczne *wyczerpanie* powoduje, iż ofiara otrzymuje 2k4 negatywne poziomy.

Niektóre czary wymagają wykonania testu ataku, ale nie powodują obrażeń jako takich, dlatego też w ich przypadku nie może być mowy o trafieniu krytycznym. Na przykład, *promień osłabienia* wymaga wykonania ataku dotykowego na dystans, ale jego efektem jest kara z usprawnienia do Siły, a nie obrażenia czy inne opisane wcześniej szkody, więc ten czar nie może być krytyczny.

Ukradkowe ataki

Każdy czar działający podobnie do oręża można wykorzystać do wykonania ukradkowego ataku. Zaklęcia działające na pewien zasięg są jednak efektywne tylko na odległość do 9 metrów, podobnie jak wszystkie inne dystansowe ataki ukradkowe.

Udany ukradkowy atak czarem działającym podobnie do oręża zadaje dodatkowe obrażenia, których liczba zależy od posiadanego przez ciebie ukradkowego ataku. Ich typ odpowiada ranom, jakie powoduje dane zaklęcie. Na przykład, 10-poziomowy *łotrzyk*, któremu uda się ukradkowy atak *kwasową strzałą Melfa*, zada 2k4 obrażenia od kwasu i dodatkowo 5k6 obrażeń od kwasu (w następnych rundach czar będzie zadawał normalne obrażenia). Zaklęcia, które wysącza energię lub obniżają wartość atrybutu, w przypadku ukradkowego ataku powodują dodatkowe obrażenia wynikające z działania negatywnej energii, a nie większą utratę poziomów lub wartości cechy. Na przykład, 10-poziomowy *łotrzyk*, któremu uda się ukradkowy atak *wyczerpaniem*, spowoduje, iż ofiara otrzyma 1k4 negatywne poziomy, i zada 5k6 obrażeń wynikających z działania negatywnej energii.

Jeżeli ukradkowy atak czarem działającym podobnie do oręża zakończy się trafieniem krytycznym, obrażenia zadane przez zaklęcie ulegają podwojeniu, ale dodatkowe rany się nie zmieniają (jak w przypadku zwykłego ukradkowego ataku).

Zabawa kuglarstwem

Czar *kuglarstwem* umożliwia korzystanie przez godzinę z niewielkich magicznych efektów. Dzięki temu możesz powoli unieść materię o wadze do 0,5 kilograma lub pokolorować, oczyścić czy pobrudzić w rundzie jeden przedmiot o rozmiarze sześcianu o krawędzi 30 centymetrów. Możesz ogrzać,

ochłodzić lub nadać smak nieożywionej materii o wadze do 0,5 kilograma albo stworzyć małe przedmioty, które jednak będą wyglądać dość topornie, a na dodatek będą bardzo kruche. Każda zmiana, jaką dokonasz (poza poruszeniem, oczyszczeniem lub pobrudzeniem), utrzyma się tylko przez godzinę.

Jak zatem używać kuglarstwa? Tak naprawdę, to jedna z najprzydatniejszych sztuczek, można więc z niej korzystać na wiele różnych sposobów.

Aromatyzowanie: Nadajesz substancji lepszy, gorszy lub po prostu inny smak. Możesz, na przykład, sprawić, że owsianka będzie smakować niczym zupa rybna. Nie wpływasz jednak na jakość substancji ani na to, czy jest zdrowa, czy nie. Spleśniałe jedzenie nadal będzie zepsute, zatruty napój zabójczy, a rzeczy niejadalne nie nabiorą wartości odżywczych – możesz sprawić, że gałązka będzie smakować jak stek, ale i tak pozostanie gałązką.

Brudzenie: Brudzisz i plamisz podłogi, ściany, naczynia czy ubrania sprawiając, że stają się zakurzone, ochlapane lub poplamione. W każdej rundzie możesz zabrudzić przedmiot (bądź jego część) o rozmiarach sześcianu o krawędzi 30 centymetrów lub powierzchnię kwadratu o boku 30 centymetrów. Kurz, plamy i tak dalej nie znikają, gdy kończy się czas działania czaru, ale zabrudzony przedmiot można potem oczyścić w zwykły sposób.

Kolorowanie: Nadajesz przedmiotowi jakąś barwę. Możesz odtworzyć istniejące kolory lub wykreować nowe. Jeśli dodajesz jakąś barwę, musi znajdować się ona w widzialnym spektrum (czerwień, pomarańcz, żółć, zieleń, błękit, indygo lub fiolet). Nie wolno ci zmienić wzorów zdobiących przedmiot – na przykład, dodając lub pozabawiając go paszków czy kropek – ale masz prawo zmienić ich kolorystykę – choćby z błękitnej koszuli w białe pasy zrobić zieloną w żółte pasy.

Nawilgacanie: Możesz sprawić, że przedmiot przez godzinę będzie wilgotny, dzięki czemu na ten czas zyska odporność na ogień 2.

Ochładzanie: Obniżasz temperaturę przedmiotu o około 5°C, ale nigdy poniżej temperatury zamarzania (0°C). Po godzinie temperatura przedmiotu wraca do normalnej.

Ocieplanie: Podnosisz temperaturę przedmiotu o około 5°C, ale nigdy powyżej 60°C. Po godzinie temperatura przedmiotu wraca do normalnej.

Oczyszczanie: Usuwasz brud, kurz i plamy z podłogi, ścian, naczyń, okien i tak dalej – po tej operacji przedmioty oraz powierzchnie są całkowicie czyste. W każdej rundzie możesz oczyścić przedmiot (bądź jego część) o rozmiarach sześcianu o krawędzi 30 centymetrów lub powierzchnię kwadratu o boku 30 centymetrów. Efekt ten nie umożliwi jednak pozbycia się niewielkich przedmiotów rozmiaru większego niż filigranowy. Usunięte plamy znikają na zawsze, ale oczyszczony przedmiot brudzi się potem jak wszystko inne.

Podpalanie: Sprawiasz, że z twojego palca wyrasta ognisty płomień długości 15 centymetrów. Płomień jest gorący i może podpalić łatwopalne substancje. Zapalenie w ten sposób pochodni to akcja standardowa (a nie calorundowa), lecz rozpalenie jakiegokolwiek innego ognia to w najlepszym razie akcja standardowa (decyduje MP).

Polerowanie: Nadajesz połysk drewnu, metalowi, skórze, szkłu czy ceramice. Zanim zaczniesz ten proces, przedmiot musi być czysty. Kiedy czas działania zaklęcia dobiegnie końca, przedmiot pozostanie błyszczący, ale może potem zmatowieć w normalny sposób.

Szkicowanie: Tworzysz dwuwymiarową widzialną uludę o wybranym przez siebie wyglądzie. Obraz może wisieć w powietrzu (w tym przypadku będzie nieruchomy) lub

znaleźć się na jakimś przedmiocie (którym można poruszać), choćby tarczy. Rysunek zachowuje się przez godzinę. Maksymalnie może on mieć wielkość kwadratu o boku 30 centymetrów.

Wiązanie: Wiążesz magiczny węzeł, tak jakbyś wziął 10 w teście Stosowania liny – na nici, sznurze, linie, dratwie, cumie czy kablu o długości do 3 metrów. Możesz związać ze sobą dwa takie przedmioty, jeśli znajdują się one w odległości do 30 centymetrów od siebie.

Wysuszanie: Usuwasz z przedmiotu wszelkie ślady wilgoci. Gdy czas działania czaru dobiegnie końca, nie wraca on do poprzedniego stanu, ale może zostać potem zmoczony w zwykły sposób.

Zbieranie: Starannie zbierasz pewną liczbę przedmiotów. Muszą mieć one rozmiar nie większy niż filigranowy, żadne dwa nie mogą się znajdować od siebie w odległości przekraczającej 3 metry, a waga wszystkich nie może przekraczać 0,5 kilograma. Możesz umieścić gromadzone przedmioty w pojemniku, którego dotykasz, albo stworzyć z nich stos lub stertę – jej także musisz dotykać.

Twój zbiór może mieć charakter selektywny – mogą to być na przykład tylko monety z danego obszaru.

Zmienianie: Możesz przeobrazić jeden przedmiot rozmiaru maksymalnie filigranowego w inną rzecz tego samego rozmiaru. Przedmiot nie może ważyć więcej niż 0,25 kilograma.

Zmiana musi dotyczyć tego samego królestwa (zwierząt, roślin lub minerałów). Na przykład, możesz przemienić kartkę papieru w kawałek płótna, a to przeobrazić w różę. Możesz też zamienić monetę w pierścień. Nie masz natomiast prawa przeobrazić kawałka skóry w kartkę papieru.

Zszywanie: Magicznie zszywasz materiały lub skóry. Możesz stworzyć nowy ścieg lub naprawić stary. W odróżnieniu od sztuczki *naprawa*, nie zdołasz w ten sposób pozbyć się jednak rozdarć czy dziur (rozdarcie możesz natomiast zszyć, a dziurę załatać). Jeśli masz pod ręką nici, szwy pozostaną, nawet gdy czas działania czaru dobiegnie końca – w niczym nie różni się bowiem od zwykłych ściegów. Możesz wprawdzie szyć bez nich, ale w tym przypadku szwy będą istnieć tylko przez godzinę.

Czas rzucania czaru

Rzucanie niektórych czarów zajmuje więcej niż jedną akcję. W takiej sytuacji należy brać pod uwagę pewne specyficzne okoliczności.

Czar, którego czas rzucania to akcja calorundowa, wymaga, byś poświęcił mu czas od chwili, gdy zaczniesz czarować, aż do twojego momentu inicjatywy w następnej rundzie. W tym czasie nie możesz wykonać akcji innej niż 1,5-metrowy krok. Jeżeli jednak jesteś przyspieszony, możesz wykonać dodatkową akcję cząstkową – przed lub po rzuceniu czaru.

Jeśli czas rzucania wynosi minutę lub więcej, musisz poświęcić na tę czynność wszystkie akcje w każdej rundzie. Jeżeli jesteś przyspieszony, nie możesz wykonać dodatkowej akcji cząstkowej i przerwać tym samym rzucania zaklęcia. Masz natomiast prawo wykorzystać zapewniane przez przyspieszenie akcje cząstkowe, by szybciej zakończyć rzucanie czaru – każde dwie takie akcje skracają czas rzucania zaklęcia o rundę. Na przykład, gdy jesteś przyspieszony, *związanie* (czas rzucania: minuta) rzucisz w ciągu 6,5 rundy. Zaklęcie zacznie działać w ostatniej, połowicznej rundzie, po czym będziesz miał prawo wykonać akcję cząstkową. Ogólnie rzecz biorąc, należy uznać, iż postać rzucająca takie zaklęcie ma 1,5 akcji w rundzie. Ponieważ zaś rzucenie zaklęcia o czasie rzucania równym minucie wymaga 10 akcji (10 rund = 10 akcji), to przyspie-

szony czarownik uzyska owe 10 potrzebnych akcji w ciągu 6,5 rundy.

Jeśli w dowolnym momencie pomiędzy rozpoczęciem a zakończeniem procesu rzucania zaklęcia otrzymasz obrażenia lub twoja uwaga zostanie rozproszona w inny sposób, musisz wykonać test Koncentracji – nieudany oznacza utratę zaklęcia. Na przykład, Mialee zagraża trzech orków, lecz mimo to decyduje się ona sięgnąć po wezwanie potwora II, którego rzucenie to akcja całorundowa. W ten sposób prowokuje okazyjne ataki wszystkich trzech orków. Pod koniec tej samej rundy do elfki podchodzi kolejnych dwóch orków, ale nie mają oni prawa do wykonania okazyjnych ataków, choć Mialee wciąż rzuca zaklęcie.

Zaklinacz i atuty metamagiczne

Zaklinacz nie przygotowuje wcześniej czarów i dlatego gdy rzuca zaklęcia korzystając z atutu metamagicznego, zajmuje mu to akcję całorundową. Jeśli więc wybrałeś takie zaklęcie, w rundzie jego rzucania nie możesz się poruszyć o więcej niż 1,5 metra (1,5-metrowy krok możesz wykonać przed lub po rzuceniu zaklęcia). Jeżeli czas rzucania zaklęcia wynosi więcej niż jedna akcja, jego rzucenie z wykorzystaniem atutu metamagicznego wymaga dodatkowej akcji całorundowej.

Na przykład, Hennet rzuca zmaksymalizowany magiczny pocisk, co wymaga akcji całorundowej. Zanim jednak zacznie czarować, wykonuje 1,5-metrowy krok, by opuścić obszar zagrożenia. Gdyby zdecydował się wykorzystać Wydłużenie czaru i zaczął rzucać wezwanie potwora I – zaklęcie o czasie rzucania równym całej rundzie – nie skończyłby aż do następnej rundy, do swojego momentu inicjatywy (analogicznie do wszystkich innych czarów o czasie rzucania dłuższym niż jedna akcja). Kiedy jednak znów nadchodzi jego kolej, zaklęcie nie jest jeszcze gotowe, więc Hennet musi poświęcić resztę rundy na dokończenie rzucania czaru. Oczywiście, gdy zakończy proces rzucania zaklęcia, może wykonać 1,5-metrowy krok.

OPRACOWYWANIE NOWYCH CZARÓW

Tworzenie nowego czaru to zadanie trudne, ale u celu czekają cię stosowne nagrody – wśród nich wymienić wypada choćby niezniszczalny ślad, jaki odciskasz w świecie magii. A więc z drogi, Rary, Mordenkainen i Bigby!

Wymyślanie nowych czarów zdarza się rzadko, a udział w nim biorą aż trzy podmioty – ty, twój MP i twoja postać. Twój bohater musi poświęcić czas i wydać pieniądze na opracowanie zaklęcia, ty natomiast powinienes stworzyć opis czaru i przedstawić go MP do akceptacji. Wskazówki dotyczące tych kwestii znajdziesz w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI – w paragrafach: Opracowywanie własnych czarów, na



stronie 42, i Tworzenie nowych czarów, na stronie 95.

Osoba, która wymyśla nowy czar, musi mieć dostęp do dobrze zaopatrzonej biblioteki. Powinna więc znaleźć jakąś (choćby wstępując w szeregi bractwa skupiającego czarodziejów) lub też wydać 10 000 sz na prywatny zbiór (patrz: Rozdział 4: Narzędzia). Opracowywanie zaklęcia wymaga co najmniej tygodnia pracy na poziomie czaru oraz 1000 sz na każdy tydzień. Pod koniec tego czasu wykonujesz test Czarostwa (ST 10 + poziom czaru). Udany oznacza, iż twój bohater odkrył, że dany czar jest wykonalny (patrz dalej). Test zakończony niepowodzeniem nie daje postaci żadnych informacji, ty zaś musisz powtórzyć cały proces. Oczywiście, o ile nadal będziesz chciał próbować. W teście Czarostwa możesz wziąć 10, ale nie 20.

Twój bohater musi mieć zaciszne, wygodne i dobrze oświetlone miejsce pracy – każde pomieszczenie, w którym można przygotowywać czary, nadaje się również do ich wymyślenia (patrz: Podręcznik Gracza, Rozdział 10: Magia). Powinien pracować dzień w dzień przez 8 godzin. Nawet jeśli zdecyduje się poświęcić na to więcej czasu, i tak nie przyspieszy procesu wymyślenia czaru. W tym samym czasie może pracować tylko nad jednym zaklęciem, całkowicie się na nim

koncentrując. W chwilach odpoczynku ma prawo oddawać się tylko relaksującym czynnościom, takim jak spacer czy rozmowa, nie wolno mu więc walczyć, rzucać czarów, używać magicznych przedmiotów, tworzyć ich, prowadzić innych badań czy też wykonywać innych czynności, które wymagałyby od niego wysiłku fizycznego lub umysłowego. Nic nie stoi na przeszkodzie, by w trakcie pracy robił sobie krótkie przerwy (na drzemkę i tak dalej) w dowolnej ilości, pod warunkiem jednak, iż na każde 24 godziny co najmniej 8 poświęci opracowywaniu zaklęcia. Bohater nie może wziąć sobie wolnego dnia, raz rozpoczętego procesu nie wolno bowiem przerwać, dopóki nie dobiegnie on końca – szczęśliwego lub nie. Jeśli coś przeszkodzi postaci, która opracowuje czar, lub też jeżeli poświęci ona pracy mniej niż 8 z 24 godzin doby, wszelkie przeprowadzone badania zostaną zniweczone, a wydane pieniądze pójdą na marne.

Czy nowy czar jest wykonalny?

Informacje te przeznaczone są dla MP, który musi podjąć decyzję, czy dane zaklęcie jest wykonalne, czy też nie.

Jedynym kryterium przydatnym przy ocenie nowego zaklęcia są już istniejące czary (oczywiście, nie zaskądzi jeszcze szczypta zdrowego rozsądku). W jaki sposób jednak ustalić odpowiednie kryterium? I jakie powinno być owo kryterium oraz zaklęcia? Odpowiedź na te i podobne pytania znajdziesz właśnie tutaj.

Czary stanowiące kryteria

Zaklęcia, które posłużą jako kryterium, mają największy potencjał i najsilniejsze działanie spośród wszystkich czarów danego poziomu. Porównanie nowego zaklęcia z podanymi przykładami ułatwi ci decyzję, do jakiego poziomu je przypisać.

Znajdziesz tu listę czarów każdego poziomu. Pochodzą one z *Podręcznika Gracza* i stanowią odpowiednie kryterium. Sklasyfikowano je w trzech grupach: ofensywne, defensywne i różnorodne. Ustal, do jakiej kategorii przynależy opracowywane zaklęcie, a następnie porównaj je z podanymi przykładami.

Czary ofensywne: Zadają obrażenia, zabijają lub okaleczają. Na liście zaklęć z danego poziomu znajduje się przynajmniej jedno, które powoduje rany i jedno, które szkodzi przeciwnikowi w jakiś inny sposób. Innym narzędziem przydatnym podczas oceny tego rodzaju zaklęć jest zamieszczona w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI* Tabela 3-22: Maksymalne obrażenia zadawane przez czary wtajemniczeń.

Doskonałym czarem-kryterium 1. poziomu jest magiczny pocisk, ponieważ potencjalne obrażenia, które powoduje, nie przekraczają maksimum dla zaklęć wtajemniczeń tego poziomu. Odzwierciedla on górną granicę skali (tak naprawdę, jest nawet nieco zbyt potężny), gdyż nie pozwala na wykonanie rzutu obronnego i nie wymaga wykonania testu ataku dotykowego na dystans. *Uśpienie* z kolei to przykład czaru-kryterium, który unieruchamia przeciwników. Reprezentuje także ograniczenie potęgi tego rodzaju zaklęć 1. poziomu – sprowadza na ofiary sen, nie powodując poważniejszych efektów (nie zabija i nie wyszcza atrybutów). Do przerywania *uśpienia* wystarczy akcja standardowa. Ponadto działa ono na ograniczoną liczbę istot.

Krąg śmierci to z kolei czar-kryterium ustalający maksymalny zabójczy efekt zaklęcia 6. poziomu. Dzięki niemu wiadomo, że zabijające czary działające na dystans nie mogą się pojawić poniżej 6. poziomu. Informuje on również, jakie jest maksymalny promień rozprysku, w obszarze którego działają zaklęcia, oraz na jak wiele żywych istot może działać czar (1k4 KW na poziom czarującego, maksymalnie 20k4).

Czary defensywne: Chronią rzucającego zaklęcia bohatera lub jego drużynę. Na liście czarów danego poziomu zwykle znajduje się jeden, który zwiększa Klasę Pancerza lub rzuty obronne i jeden, który zapewnia niepodatność na jakiś rodzaj ataku lub zmniejsza zadawane obrażenia.

Dobrym czarem-kryterium na 1. poziomie jest *zbroja maga* – zapewnia niewielką premię do KP, która nie kumuluje się z innymi metodami obrony (w tym przypadku premią z pancerza). Z kolei *wytrzymałość żywiołowa* podaje górną granicę zmniejszania obrażeń przez zaklęcia 1. poziomu.

Kamienna skóra to czar-kryterium 4. poziomu informujący o najniższym poziomie, na którym postać może uzyskać redukcję obrażeń. Z podobnych powodów *mniejjsza kula niewrażliwości* ułatwia przyporządkowanie zaklęcia blokującego efekty działania czarów.

Czary różnorodne: Najczęściej nie wykorzystuje się ich w trakcie walki. Na liście czarów danego poziomu zwykle znajduje się jeden, który pozwala zdobywać informacje i jeden, który obdarza podmiot specjalnymi możliwościami.

Dobre czary-kryteria 3. poziomu to *przyspieszenie* i *lot* – informują one o najniższym poziomie, na którym zaklęcia mogą powodować prawdziwe fizyczne zmiany, a nie tworzyć iluzje lub wspierać postacie.

Czary 1. poziomu

Czary ofensywne: magiczny pocisk, *uśpienie*, *zauroczenie osoby*.

Czary defensywne: *tarcza*, *wytrzymałość żywiołowa*, *zbroja maga*.

Czary różnorodne: *dryfujący dysk Tensera*, *niewidoczny służący*, *pajęcza wspinaczka*, *zmiana siebie*.

Czary 2. poziomu

Czary ofensywne: *kwasowa strzała Melfa*, *sieć*, *skrzący pył*.

Czary defensywne: *ochrona przed strzałami*, *odporność żywiołowa*, *zamazanie*.

Czary różnorodne: *dostrzeganie niewidzialnego*, *kołatką*, *niewidzialność*, *tajemny zamek*.

Czary 3. poziomu

Czary ofensywne: *błyskawica*, *kula ognista*, *śmierdząca chmura*, *sugestia*.

Czary defensywne: *migotanie*, *ochrona przed żywiołami*, *przemieszczenie*.

Czary różnorodne: *jasnosłyszenie/jasnowidzenie*, *lot*, *przyspieszenie*.

Czary 4. poziomu

Czary ofensywne: *burza lodowa*, *widmowy zabójca*, *wyczerpanie*, *zauroczenie potwora*.

Czary defensywne: *kamienna skóra*, *mniejjsza kula niewrażliwości*.

Czary różnorodne: *polimorfowanie siebie*, *wymiarowa kotwica*, *wymiarowe drzwi*, *zwiększona niewidzialność*.

Czary 5. poziomu

Czary ofensywne: *dominacja nad osobą*, *osłabienie umysłu*, *stożek zimna*, *zabójcza chmura*.

Czary defensywne: *rozdzielająca dłoń Bigby'ego*, *ściana mocy*, *ściana z żelaza*.

Czary różnorodne: *kontakt z innym planem*, *kształtowanie kamienia*, *mniejjsze planarne wiązanie*, *przejście w ścianie*, *teleportacja*.

Czary 6. poziomu

Czary ofensywne: *dezintegracja*, *krąg śmierci*, *łańcuch błyskawic*, *masowa sugestia*.

Czary defensywne: *kula niewrażliwości*, *pole antymagii*, *wyświetlony obraz*.

Czary różnorodne: *analiza dweomeru*, *masowe przyspieszenie*, *planarne wiązanie*, *prawdziwe widzenie*, *wiedza o legendach*, *większe rozproszenie*.

Czary 7. poziomu

Czary ofensywne: *kula ognista z opóźnionym zapłonem*, *palec śmierci*, *pryzmatyczny deszcz*, *słowo mocy: oszłomienie*.

Czary defensywne: *odseparowanie*, *zawrócenie czaru*.

Czary różnorodne: *bezbłędna teleportacja*, *ograniczone życzenie*, *wizja*, *zamiana planów*.

Czary 8. poziomu

Czary ofensywne: *masowy urok*, *ohydne usychanie*, *pochwylenie duszy*, *słowo mocy: ślepnij*.

Czary defensywne: *ochrona przed czarami*, *żelazne ciało*, *znieczulenie umysłu*.

Czary różnorodne: *eteryczność*, *polimorfowanie dowolnego obiektu*, *symbol*, *większe planarne wiązanie*, *wykrycie położenia*.

Czary 9. poziomu

Czary ofensywne: *dominacja nad potworem*, *rój meteorów*, *wycie banshee*, *wyssanie energii*, *zjawisko*.

Czary defensywne: *pryzmatyczna kula*, *przezorność*, *zatrzymanie czasu*.

Czary różnorodne: *brama*, *projekcja astralna*, *teleportujący krąg*, *życzenie*.

Za kulisami: ocena czarów

Znajdziesz tu informacje o dwóch nowych zaklęciach wta-
jemniczeń, stanowiących doskonały przykład dla tych, któ-
rzy w przyszłości chcą wymyślać czary.

Odbijający ekran

Odbijający ekran to nowe zaklęcie defensywne 2. poziomu (patrz: Rozdział 5: Czary), które chroni przed atakami wzro-
kowymi – są one na tyle potężne, że mogą zniszczyć całą dru-
żynę, szczególnie jeśli stawia ona czoła wielu przeciwnikom
obdarzonym taką mocą.

Czar działa analogicznie do odwracania wzroku, dzięki
czemu korzystająca z jego mocy osoba nie musi patrzeć na
niebezpiecznego przeciwnika. Na początek twórca zaklęcia
powinien porównać je z czarami, które znajdują się na liście
niskopoziomowych zaklęć defensywnych, tak jak to opisano
wcześniej. Ponieważ na 1. poziomie nie ma żadnego czaru-
kryterium o podobnej mocy, uznaje, że *odbijający ekran*
powinien znaleźć się na wyższym poziomie. Zauważa przy tym,
że ataki wzrokowe nie są często spotykaną mocą i że efek-
tywność zaklęcia nie będzie rosła wraz z poziomami czarują-
cego. Dlatego też *odbijający ekran* nie jest tak potężny jak czar-
y-kryteria 3. poziomu – *migotanie* (które może wpłynąć na
efekt wszystkich ataków), *przemieszczenie* (działające wobec
ataków wręcz i dystansowych) oraz *ochrona przed żywiołami*
(zdolna uchronić przed ogromną liczbą obrażeń spowodo-
wanych przez energię, szczególnie jeśli rzuci ją postać wyso-
kiego poziomu). Najrozsądniej więc umieścić *odbijający
ekran* na 2. poziomie. Chcąc sprawdzić, czy decyzja jest słusz-
na, twórca powinien porównać go z defensywnymi czarami-
kryteriami 2. poziomu (*ochrona przed strzałami*, *odporność ży-
wiolowa*, *zamazanie*). Dojdzie wówczas do wniosku, że jego
zaklęcie ma podobną moc.

Postać zjawy

Postać zjawy to nowe zaklęcie 5. poziomu, które należy zali-
czyć do kategorii różnorodne (patrz: Rozdział 5: Czary). Za-
pewnia ono czarodziejom i zaklinaczom większą mobilność
oraz dodatkową ochronę. Osoba, która rzuci to zaklęcie, sta-
je się bezcielesną istotą, zdolną jedynie w ograniczony spo-
sób wpływać na stworzenia cielesne – podobnie jak zjawy,
która się zmanifestowała.

Postać zjawy to czar przypominający *stan lotny* – zaklęcie 3.
poziomu. Twórca więc powinien od razu zdać sobie sprawę,
że jego zaklęcie winno mieć co najmniej 3. poziom i że jest
znacznie potężniejsze od *stanu lotnego* – pytanie tylko, na ile
potężniejsze. Chcąc to określić, sprawdza czary-kryteria 4.
poziomu, a są to: *polimorfowanie siebie*, *wymiarowe drzwi* oraz
zwiększona niewidzialność. Ponieważ *postać zjawy* pozwala
pokonywać dowolne materialne przeszkody (tak czynią bezcie-
lesne istoty), zaklęcie jest potężniejsze od *wymiarowych drzwi*
– mają one podobną moc, ale korzystać z nich można tylko
raz, w chwili rzucenia czaru. Twórca zauważa również, że je-
go zaklęcie jest potężniejsze od *polimorfowania siebie*, które
nie pozwala przybierać form bezcielesnych, oraz od *zwiększo-
nej niewidzialności*, ponieważ za jego sprawą ignoruje się wie-
le różnych ataków. *Postać zjawy* działa z kolei tylko na jedną
istotę i nie obdarza mocami ofensywnymi, dlatego też pro-
jektant decyduje, iż jest to zaklęcie mniej potężne niż 6-po-
ziomowe *masowe przyspieszenie*, zaliczane go czarów różno-
rodnych.

W tej sytuacji dochodzi do wniosku, że *postać zjawy* pasuje
do czarów różnorodnych 5-poziomu, a więc choćby *teleporta-
cji* czy *przejścia w ścianie* – działa tylko na jedną istotę, a jedno-
cześnie nie umożliwia pokonywania tak dużych odległości
jak *teleportacja*.

LISTA NOWYCH CZARÓW

Oto lista nowych czarów zaklinacza i czarodzieja (każde za-
klęcie opatrzone krótkim wyjaśnieniem jego działania).
W dalszej części rozdziału znajdziesz opisy wszystkich za-
klęć w kolejności alfabetycznej.

0-poziomowe czary (sztuczki)

Trans **Naprawianie drobnych uszkodzeń:** „Leczy” jed-
no obrażenie zadane konstruktowi.

1-poziomowe czary

Nekro **Promień negatywnej energii:** Atak dotykowy na
dystans; 1k6 obrażeń spowodowanych przez ne-
gatywną energię; +1k6/dwa poziomy powyżej 1.
(maksymalnie 5k6).

Trans **Naprawianie lekkich uszkodzeń:** „Leczy” kon-
strukt z 1k8+1/poziom obrażeń (maksymalnie +5).

Wywoł **Słabsza kula dźwięku:** Atak dotykowy na dystans;
1k8 obrażeń od dźwięku; +1 kula/dwa poziomy
powyżej 1. (maksymalnie +5).

Słabsza kula elektryczności: Atak dotykowy na
dystans; 1k8 obrażeń od elektryczności; +1 ku-
la/dwa poziomy powyżej 1. (maksymalnie +5).

Słabsza kula kwasu: Atak dotykowy na dystans;
1k8 obrażeń od kwasu; +1 kula/dwa poziomy po-
wyżej 1. (maksymalnie +5).

Słabsza kula płomieni: Atak dotykowy na dy-
stans; 1k8 obrażeń od ognia; +1 kula/dwa pozi-
my powyżej 1. (maksymalnie +5).

Słabsza kula zimna: Atak dotykowy na dystans;
1k8 obrażeń od zimna; +1 kula/dwa poziomy po-
wyżej 1. (maksymalnie +5).

2-poziomowe czary

Iluz **Przebranie nieumarłego:** Zmienia wygląd nie-
umarłej istoty.

Nekro **Fałszywe życie:** Obdarza 1k10+1/poziom (maksy-
malnie +10) tymczasowymi punktami wytrzyma-
łości.

Rozkazywanie nieumarłemu: Nieumarła istota
wykonuje twoje rozkazy i nie atakuje cię.

Odpych **Filtr:** Chroni podmiot przed wdychaniem toksyn.
Odbijający ekran: Podmiot ma 50% szans na unik-
nięcie ataków wzrokowych.

Przyzyw **Duszenie:** Ofiara otrzymuje w każdej rundzie 1k4
obrażenia, które zadają duszące ją dłonie.

Lodowy nóż: Atak dystansowy; 1k8 obrażeń od
zimna i obniżenie o 2 Zręczności z powodu zim-
na.

Trans **Mądrość sowy:** Podmiot zyskuje 1k4+1 do Rzt na
godzinę/poziom.

Naprawianie średnich uszkodzeń: „Leczy” kon-
strukt z 2k8+1/poziom obrażeń (maksymalnie
+10).

Splendor orła: Podmiot zyskuje 1k4+1 do Cha na
godzinę/poziom.

Spryt lisa: Podmiot zyskuje 1k4+1 do Int na godzi-
nę/poziom.

Uniw **Kieszka dla chowańca:** Tworzy w innym wymia-
rze kryjówkę dla twojego chowańca.

Zakl **Obojętność:** Sprawia, że podmiot jest odporny na
strach, przymus i efekty wpływające na morale.

3-poziomowe czary

Nekro **Pozorna śmierć:** Jedna chętna, żywa istota wyglą-
da na martwą.

Wybuch negatywnej energii: W promieniu 9 metrów zadaje 1k8+1/poziom (maksymalnie +10) obrażeń spowodowanych przez negatywną energię.

Przyzyw **Świeczka umarłego:** Bezcielesna dłoń ze świeczką ujawnia wszystkie ukryte istoty i przedmioty.

Trans **Naprawianie poważnych uszkodzeń:** „Leczy” konstrukt z 3k8+1/poziom obrażeń (maksymalnie +15).

Uniw **Wzmocnienie chowańca:** Twój chowaniec zyskuje na godzinę/poziom modyfikator +2 do rzutów obronnych, testów ataku i KP.

Wieszcz **Mistyczny wzrok:** Widzisz magiczne aury.

Wywoł **Lodowy wybuch:** Kawałki lodu zadają w promieniu 9 metrów 1k4 obrażenia od zimna i 1 obrażenie obuchowe/poziom (maksymalnie 10k4+10).

4-poziomowe czary

Nekro **Fala negatywnej energii:** Przyływ negatywnej energii karcii lub krzepi nieumarłych o 1k6 KW/poziom (maksymalnie 15k6).

Odpych **Ekran rozprożeń Otiluka:** Tworzy barierę, która rozprasza magię w chwili kontaktu.

Masowa odporność żywiolowa: Jak *odporność żywiolowa*, ale działa na jedną osobę/poziom.

Trans **Masowe widzenie w ciemnościach:** Jak *widzenie w ciemnościach*, ale działa na wszystkie istoty w promieniu 3 metrów wokół ciebie.

Naprawianie krytycznych uszkodzeń: „Leczy” konstrukt z 4k8+1/poziom obrażeń (maksymalnie +20).

Uniw **Opancerzenie chowańca:** Twój chowaniec zyskuje na godzinę/poziom +2 do naturalnego pancerza i ma 25% szans uniknięcia trafienia krytycznego.

Wywoł **Kula dźwięku:** Atak dotykowy na dystans; 1k6/poziom (maksymalnie 15k6) obrażeń od dźwięku, które możesz dowolnie rozdzielać.

Kula elektryczności: Atak dotykowy na dystans; 1k6/poziom (maksymalnie 15k6) obrażeń od elektryczności, które możesz dowolnie rozdzielać.

Kula kwasu: Atak dotykowy na dystans; 1k6/poziom (maksymalnie 15k6) obrażeń od kwasu, które możesz dowolnie rozdzielać.

Kula płomieni: Atak dotykowy na dystans; 1k6/poziom (maksymalnie 15k6) obrażeń od ognia, które możesz dowolnie rozdzielać.

Kula zimna: Atak dotykowy na dystans; 1k6/poziom (maksymalnie 15k6) obrażeń od zimna, które możesz dowolnie rozdzielać.

5-poziomowe czary

Nekro **Ściana dusz:** Tworzy ścianę zawodzących dusz, które powodują strach; dotknięcie zdaje 1k10 obrażeń i powoduje wysączenie energii.

Odpych **Zabezpieczenie przed energią:** Absorbuje 1k6/poziom obrażeń (maksymalnie 15k6) spowodowanych przez jeden rodzaj energii.

Zaciszna kryjówka Mordenkainena: Na 24 godziny uniemożliwia obserwację danego obszaru w zwykły sposób i za pomocą wróżenia.

Trans **Postać zjawy:** Stajesz się bezcielesny.

6-poziomowe czary

Nekro **Śmierć nieumarłym:** Niszczy nieumarłych o 1k4 KW/poziom (maksymalnie 20k4).

Trans **Masowy lot:** Jak *lot*, ale działa na jedną osobę/poziom w danym zasięgu.

Uniw **Obdarzenie chowańca czarami:** Przenosisz czary na swojego chowańca.

7-poziomowe czary

Odpych **Ekran większych rozprożeń Otiluka:** Tworzy barierę, która w chwili kontaktu rozprasza magię (jak *większe rozproszenie*).

Niepodatność na energię: Podmiot jest niepodatny na obrażenia spowodowane przez jeden rodzaj energii.

Trans **Masowa teleportacja:** Jak *teleportacja*, ale możesz przetransportować większy ciężar i nie musisz brać udziału w podróży.

8-poziomowe czary

Odpych **Wymiarowe zamknięcie:** Na dzień/poziom uniemożliwia teleportację i inne metody podróży poprzez wymiary.

Wywoł **Grzmiący krzyk:** Powoduje 20k6 obrażeń od dźwięku, otumania istoty i może niszczyć przedmioty.

9-poziomowe czary

Odpych **Absorpcja:** Absorbujesz zaklęcia i czaropodobne zdolności, których padasz ofiarą, by potem wykorzystać ich energię.

Wywoł **Łańcuch ewentualności:** Jak *ewentualność*, ale możesz uruchomić do trzech czarów.

Nekro **Ukrycie życia:** Zamykasz swoje siły życiowe w niewielkim „pojemniku” i dopóki ów pozostaje nieuszkodzony, nie można cię zabić.

Nowe czary a ciągłość

Wykorzystując *ciągłość* możesz zmienić wymienione zaklęcia na permanentne, ale tylko w przypadku, gdy dotyczą one ciebie. Więcej informacji znajdziesz w opisie *ciągłości* – patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 179.

Czar	Minimalny poziom	Koszt PD
Mistyczny wzrok	11	1500 PD

Wymienione dalej czary możesz zmienić na permanentne, ale tylko w przypadku, gdy dotyczą one ciebie, innej istoty lub przedmiotu (zależnie od sytuacji).

Czar	Minimalny poziom	Koszt PD
Wzmocnienie chowańca	11	1500 PD
Opancerzenie chowańca	12	2000 PD

Wymienione dalej czary możesz zmienić na permanentne, ale tylko w przypadku, gdy dotyczą one przedmiotów lub obszarów.

Czar	Minimalny poziom	Koszt PD
Kieszeń dla chowańca	10	1000 PD
Ekran rozprożeń Otiluka	12	2000 PD
Zaciszna kryjówka Mordenkainena	13	2500 PD
Ściana dusz	13	2500 PD
Ekran większych rozprożeń Otiluka	15	3500 PD
Wymiarowe zamknięcie	16	4000 PD

Opisy czarów

Absorpcja

Odpychanie

Poziom: Czar/Zak 9

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: Do wykorzystania lub 10 minut/poziom

Zaklęcia (i efekty czaropodobne), których padasz ofiarą, ulegają absorpcji. Tworzoną przez nie energię magazynujesz, by potem uwolnić ją wraz z rzucającym przez siebie czarem. Absorpcja działa tylko na zaklęcia, których celem jesteś ty – czary obszarowe lub o innym efekcie pozostają poza jej wpływem. Nie działa również w przypadku zaklęć wymagających ataku dotykowego na dystans.

Absorpcja wpływa na 7 – 10 (1k4+6) poziomów czarów. MP ustala to w sekrecie. Każde wchłonięte zaklęcie zmniejsza liczbę poziomów, na które może zadziałać absorpcja.

Czar może ulec tylko częściowej absorpcji. Odejmij wynik rzutu 1k4+6 od poziomu rzuconego zaklęcia. Podziel pozostałe poziomy rzuconego czaru przez jego oryginalny poziom – w ten sposób ustalisz, jaka część ulegnie absorpcji, a jaka nie zostanie wchłonięta. W przypadku czarów, które powodują obrażenia, otrzymasz taki właśnie ułamek ran, w przypadku natomiast zaklęć nie zadających obrażeń masz taki procent szans, że na ciebie zadziałają. Na przykład, padasz ofiarą dominacji nad potworem w chwili, gdy

pozostały ci jedynie trzy poziomy absorpcji. Jest to czar 9. poziomu, zatem: $(9 - 3) / 9$ daje 6/9 lub 66% mocy zaklęcia. Twój przeciwnik ma więc 66% szans, że czar na ciebie zadziała. Jeśli tak się stanie, możesz wykonać normalny rzut obronny, na jaki zaklęcie pozwala.

Wchłoniętą energię możesz wykorzystać, rzucając dowolny przygotowany czar, nie marnując przy okazji danego przygotowanego zaklęcia (musisz kontrolować, ile absorbowanych poziomów już wykorzystasteś, a ile ci jeszcze pozostało). Innymi słowy: przygotowany czar nie znika z pamięci, gdyż do jego rzucenia użyłeś wchłoniętej energii magicznej. Jeśli jesteś zaklinaczem, możesz wykorzystać wchłoniętą energię do rzucenia dowolnego znanego ci czaru. Liczba zaabsorbowanych poziomów musi być równa lub mniejsza od poziomu rzuconego przez ciebie zaklęcia. Musisz też posiadać wszystkie wymagane przez czar komponenty materialne, które ulegają zużyciu.

Duszenie

Przyzywanie (Tworzenie) [Moc]

Poziom: Czar/Zak 2

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Jedna istota maksymalnie dużego rozmiaru (patrz opis)

Czas trwania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Refleks neguje połowę (patrz opis)

Odporność na czary: Tak

Powołujesz do istnienia dwie niewidzialne dłonie mocy, które pojawiają się na gardle ofiary, natychmiast się na nim zaciśkając. Zaklęcie działa jedynie na bestie, gigantów, humanoidy, humanoidy-potwory, istoty baśniowe, magiczne bestie, przybyszów, wynaturzenia, zmiennokształtnych oraz zwierzęta. Nie wpływa natomiast na stworzenia, które nie posiadają szyi – choćby beholdery. Dłoni nie można ani zaatakować, ani zranic.

Ofiara otrzymuje w rundzie 1k4 obrażenia, ale w każdej może wykonać rzut obronny na Refleks – udany oznacza redukcję liczby ran o połowę. Duszona za pomocą tego zaklęcia istota wykonuje testy ataków i umiejętności z karą z okoliczności -2; jeżeli test dotyczy mówienia, kara wzrasta do -4. Może rzucać czary, ale musi wykonać udany test Koncentracji (ST 10 + poziom czaru + 1/2 ostatnio zadanych obrażeń) lub utraci zaklęcie. Do tego testu należy również wziąć pod uwagę karę z okoliczności -2 lub -4, jeśli czar wymaga użycia werbalnych komponentów.

Komponent materialny: Chusteczka do nosa lub podobnej wielkości skrawek materiału z zawiązanym węzłem.

Ekran rozprożeń Otiluka

Odpychanie

Poziom: Czar/Zak 4

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

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

Efekt: Ściana o powierzchni kwadratu o boku 3 m/poziom lub sfera bądź półsfera o promieniu maksymalnie 30 cm/poziom

Czas trwania: minuta/poziom (P)

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Tworzysz nieprzezroczysty, nieruchomy, błyszczący ekran fioletowej energii. Każda istota oraz każdy pozostawiony bez



opieki przedmiot, który pokonuje ów ekran, pada ofiarą rozproszenia magii o twoim poziomie czarującego (patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 230).

Wykonujesz test rozproszenia wobec każdego czaru, w tym wszystkich zaklęć, pod których działaniem znajduje się istota lub przedmiot. Test rozproszenia to rzut $1k20 + 1$ na poziom czarującego (maksymalnie +10), a jego ST wynosi $11 +$ poziom czarującego, który rzucił właśnie rozpraszane zaklęcie. Ekran nie działa na żadne przedmioty, które posiada dana istota.

Jeśli przez ekran przemieszcza się pozostawiony bez opieki magiczny przedmiot, wykonujesz test rozproszenia wobec jego poziomu czarującego. Jeśli test ó zakończy się powodzeniem, magiczne moce przedmiotu zostaną stłumione na $1k4$ rundy.

Zaklęcia, których efektem nie są objęte jakieś istoty lub przedmioty, nie mogą pokonać ekranu. *Dezintegracja* oraz udane rozproszenie magii kończy działanie ekranu rozproszeń Otiluka, a pole antymagii tłumi jego działanie.

Komponent materialny: Niewielka tafla pokrytego ołowiem kryształu.

Ekran większych rozproszeń Otiluka

Odpychanie

Poziom: Czar/Zak 7

Jak ekran rozproszeń Otiluka, z tą różnicą, iż maksymalna premia do testów rozproszenia wynosi +20, nie +10.

Fala negatywnej energii

Nekromancja

Poziom: Czar/Zak 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: 15 m

Efekt: 15-metrowy rozprysk z tobą w środku

Czas trwania: Chwilowy (patrz opis)

Rzut obronny: Wola neguje (patrz opis)

Odporność na czary: Tak

Uwalniasz ze swojego ciała cichy wybuch negatywnej energii, który wpływa na nieumarłych o liczbie KW równej $1k6$ na poziom (maksymalnie $15k6$). Najszybciej czar działa na przeciwników znajdujących się najbliżej ciebie. W przypadku nieumarłych oddalonych o ten sam dystans, szybciej ofiarą zaklęcia padają słabsze istoty. Czar ten może mieć jeden z dwóch efektów – w chwili rzucenia decydujesz, który z nich wejdzie w życie.

Karcenie: Nieumarli kulą się, czując przed tobą respekt (traktuj ich jak otumanionych). Efekt utrzymuje się przez 10 rund.

Pokrzepianie: Nieumarli zyskują odporność na odegnanie w wysokości $1k4 +$ twój modyfikator z Charyzmy (minimum +1). Efekt utrzymuje się przez 10 rund.

Fałszywe życie

Nekromancja

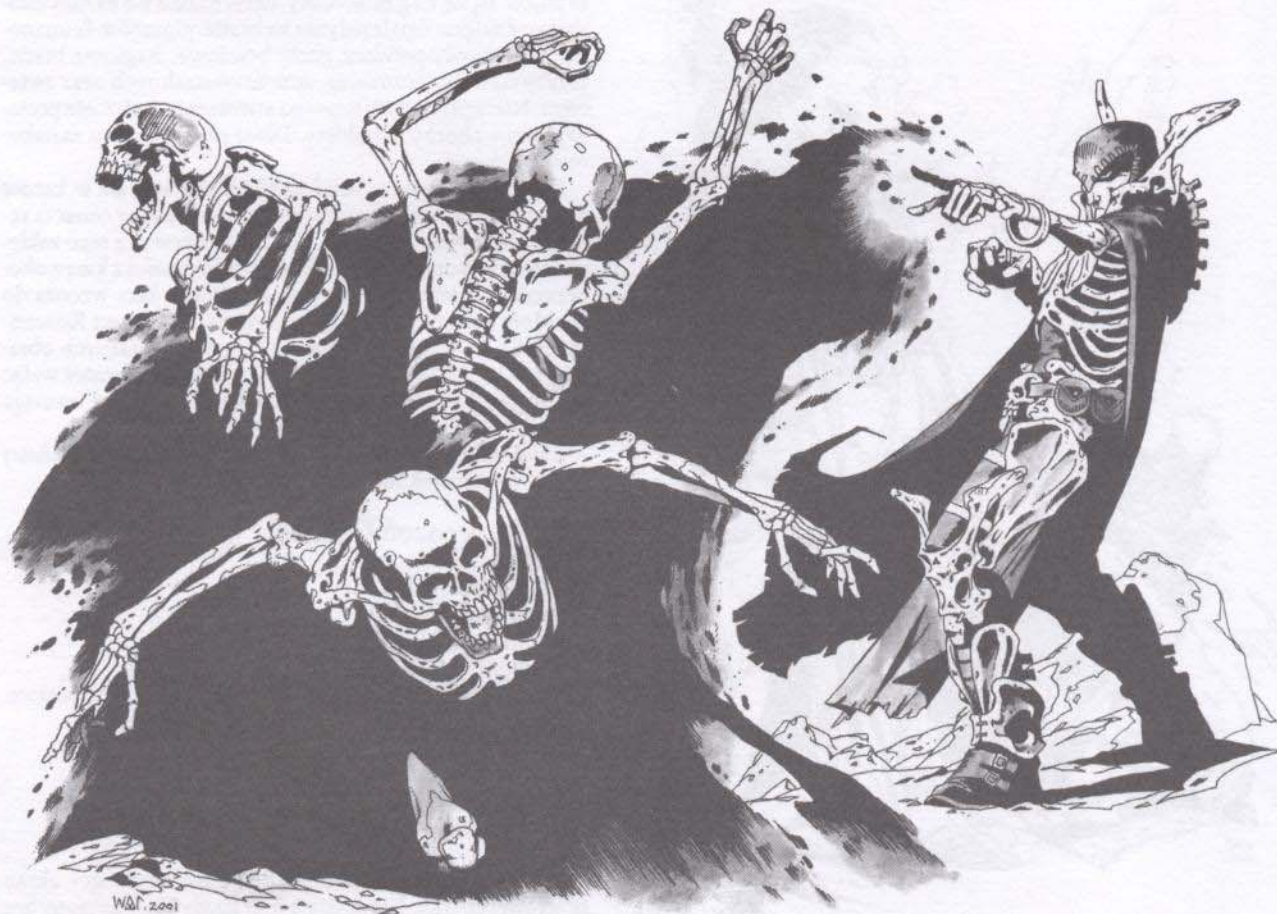
Poziom: Czar/Zak 2

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta żywa istota



Czas trwania: 1 godzina/poziom lub do wykorzystania (patrz opis)

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak

Zaklęcie na jakiś czas zapobiega śmierci.

Na czas działania czaru podmiot otrzymuje 1k10 tymczasowych punktów wytrzymałości + 1 na poziom czarującego (maksymalnie 1k10+10).

Komponent materialny: Niewielka ilość alkoholu, którym w trakcie rzucania czaru rysujesz znaki na ciele podmiotu. Wzory przestają być widoczne w chwili, gdy alkohol się ulotni.

Filtr

Odpychanie

Poziom: Czar/Zak 2, Drd 2, Kpn 2

Komponenty: W, S, M/KO

Czas rzucania: 1 akcja

Czas trwania: 10 minut/poziom

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta istota

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak

Czar powołuje do istnienia niewidzialny ochronny bąbel otaczający ciało podmiotu i filtrujący wszelkie toksyczne i trujące substancje znajdujące się w powietrzu. Chroniona w ten sposób istota nie otrzymuje obrażeń i nie cierpi w wyniku utrudnień spowodowanych przez wdychanie naturalnych oraz alchemicznych trucizn. Poza tym osłona pozwala jej uniknąć działania magicznych trucizn, które powstały za sprawą zaklęć poziomu maksymalnie 4. (takich jak *śmierdząca chmura*), rzuconych przez istoty o 8 lub mniejszej liczbie Kości Wytrzymałości. W przypadku potężniejszych efektów podmiot otrzymuje modyfikator z okoliczności +2 do wszystkich dozwolonych rzutów obronnych.

Tajemny komponent materialny: Pajęczce sieci i kawałek bawełnianego materiału.

Grzmiący krzyk

Wywoływanie [Dźwięk]

Poziom: Brd 6, Czar/Zak 8

Komponenty: W, S, F

Czas rzucania: 1 akcja

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

Obszar: Linia wysoka na 1,5 m i szeroka na 1,5 m, stożek (patrz opis)

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Patrz opis

Odporność na czary: Tak (przedmiot)

Wydajesz z siebie grzmiący, niszczący krzyk. Podstawowy efekt tego czaru to linia intensywnej dźwiękowej energii o szerokości i wysokości 1,5 metra, a długości równej zasięgowi działania czaru. Kamienne, kryształowe i metalowe przedmioty na tym obszarze otrzymują 20k6 obrażeń. Istoty, które trzymają takie przedmioty, mogą wykonać rzut obronny na Refleks – udany oznacza zaniegowanie wspomnianych uszkodzeń. Na przedmioty, które przetrwały podstawowy efekt czaru, nie wpływa jego drugorzędne działanie.

Drugorzędny efekt czaru to stożek dźwięku umieszczony „na” linii. Istoty, które znajdują się w tym obszarze, otrzymują 10k6 obrażeń i są przez rundę otumanione, a przez 4k6 rund ogłuszone. Udany rzut obronny na Wytrwałość zmniejsza o połowę liczbę obrażeń oraz czas ogłuszenia i całkowicie neguje otumanienie. Wszystkie wystawione na działanie tego

efektu kruche i kryształowe przedmioty oraz kryształowe istoty otrzymują 1k6 obrażeń na poziom czarującego (maksymalnie 20k6). Stworzenia, które trzymają delikatne przedmioty, są w stanie uratować je przed obrażeniami, wykonując udany rzut obronny na Refleks.

Ogłuszone postacie – poza oczywistymi efektami – otrzymują karę -4 do inicjatywy i mają 20% szans na nieudane rzucenie zaklęcia (i utratę go) o werbalnych (W) komponentach.

Grzmiący krzyk nie przenika obszaru, na którym działa czar *milczenie*.

Tajemny kondensator: Niewielki róg z metalu lub kości.

Kieszon dla chowańca

Uniwersalny

Poziom: Czar/Zak 2

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Jeden pojemnik lub ubranie z kieszenia

Czas trwania: 1 godzina/poziom (P)

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Nadajesz magiczną moc pojemnikowi lub ubraniu, dzięki czemu zapewnia ono bezpieczne schronienie twojemu chowańcowi.

Zaklęcie przemienia jedną wybraną kieszon w pozawymiarową przestrzeń, w której możesz trzymać chowańca (około 0,03 metrów sześciennych w przypadku istot rozmiaru małutkiego i mniejszego). Znajdujący się w środku zwierzek nie przyczynia się do powstania zauważalnych wypukłości.



Kieszon dla chowańca to doskonała ochrona dla magicznego sprzymierzeńca.

Jeśli dotykasz chowańca, możesz błyskawicznie schować go do kieszeni – będzie to akcja darmowa – wypowiadając słowo rozkazu. Jeżeli zwierzak potrafi mówić, może sam wypowiedzieć hasło. Opuszczenie kieszeni to dla chowańca akcja darmowa. Możesz go też wezwać, co również będzie akcją darmową.

Ukryty w kieszeni chowaniec ma całkowitą osłonę i całkowicie ukrycie. Ty lub zwierzak możecie zapieczętować schronienie, przez co stanie się nieprzemakalne (wodoodporne) i całkowicie szczelne. W zamkniętej tak kieszeni znajduje się powietrze, które wystarczy chowańcowi na godzinę. Jeśli kieszeń jest otwarta (nie została zapieczętowana), twój magiczny towarzysz może kryć się w niej nieskończenie długo. Jeżeli czas działania czaru dobiegnie końca w chwili, gdy chowaniec znajduje się w kieszeni, pojawi się on na twoim polu – nie odnosi przy tym żadnych obrażeń, chyba że otoczenie jest niebezpieczne.

Tworzenie pozawymiarowej przestrzeni wewnątrz innej pozawymiarowej przestrzeni, a także umieszczanie jednej w drugiej jest bardzo ryzykowne.

Komponent materialny: Złota igielka i skrawek świetnej jakości materiału, złożony na pół i zszyty na końcach.

Kula dźwięku

Wywoływanie [Dźwięk]

Poziom: Czar/Zak 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Jedna lub więcej istot (bądź przedmiotów), z których żadne dwie nie mogą znajdować się od siebie w odległości większej niż 9 m

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wytrwałość neguje połowę (patrz opis)

Odporność na czary: Tak

Z twojej dłoni wystrzeliwuje jedna lub więcej kul dźwięku o średnicy mnie więcej 7,5 centymetra. Trafiasz w wybrany cel, jeśli powiedzie ci się atak dotykowy na dystans. Kule zadają w sumie 1k6 obrażeń od dźwięku na poziom czarującego (maksymalnie 15k6) – rany możesz rozdzielić w dowolny sposób, pod warunkiem jednak, że każda kula zadawać będzie co najmniej 1k6 obrażeń. O podziale obrażeń decydujesz przed wykonaniem testów ataku.

Istota bezpośrednio trafiona kulą otrzymuje obrażenia i zostaje na rundę ogłuszona – nie słyszy i ma karę –4 do inicjatywy i 20% szans na nieudane rzucenie zaklęcia (i utratę go) o werbalnych (W) komponentach; nie może wykonywać testów Nasłuchiwanie. Udany rzut obronny na Wytrwałość zmniejsza liczbę ran o połowę i zapobiega ogłuszeniu.

Kula elektryczności

Wywoływanie [Elektryczność]

Poziom: Czar/Zak 4

Analogicznie do kuli dźwięku, z tą różnicą, iż ten czar zadaje obrażenia od elektryczności. Istota bezpośrednio trafiona kulą otrzymuje obrażenia, a elektryczne wyładowania magnetyzują na rundę metalowe wyposażenie ofiary. Osobę noszącą metalowy pancerz należy traktować jak oplątą (otrzymuje karę –2 do testów ataków i karę –4 do efektywnej Zręczności). Jeśli otoczenie istoty jest metalowe, nie może się ona poruszać. W innym przypadku ma prawo przemieszczać się z połową szybkości, ale nie może ani biegać, ani szarżować. Jeżeli próbuje rzucić zaklęcie, musi wykonać test Koncentracji (ST 15) – nieudany oznacza utratę czaru.

Udany rzut obronny na Wytrwałość zmniejsza liczbę ran o połowę i zapobiega namagnetyzowaniu.

Kula kwasu

Wywoływanie [Kwas]

Poziom: Czar/Zak 4

Analogicznie do kuli dźwięku, z tą różnicą, iż ten czar zadaje obrażenia od kwasu.

Istota bezpośrednio trafiona kulą otrzymuje obrażenia i przez rundę odczuwa mdłości (to wynik działania kwasu). Udany rzut obronny na Wytrwałość zmniejsza liczbę ran o połowę i zapobiega mdłościom.

Jeżeli chybisz, kwas rozpryskuje się w promieniu 3 metrów, zadając 2 obrażenia na każdą kostkę ran zadawanych przez kulę. Udany rzut obronny na Refleks zmniejsza liczbę tych obrażeń o połowę.

Kula płomieni

Wywoływanie [Ogień]

Poziom: Czar/Zak 4

Analogicznie do kuli dźwięku, z tą różnicą, iż czar ten zadaje obrażenia od ognia. Istota bezpośrednio trafiona kulą otrzymuje obrażenia, a uderzenie gorąca dodatkowo oszołamia ją na rundę. Oszołomione stworzenie nie może wykonywać żadnych akcji, ale normalnie broni się przed atakami.

Udany rzut obronny na Wytrwałość zmniejsza liczbę ran o połowę i zapobiega oszołomieniu.

Kula zimna

Wywoływanie [Zimno]

Poziom: Czar/Zak 4

Analogicznie do kuli dźwięku, z tą różnicą, iż czar ten zadaje obrażenia od zimna. Istota bezpośrednio trafiona kulą otrzymuje obrażenia, a deszcz lodowych odłamków dodatkowo osłepia ją na rundę.

Udany rzut obronny na Wytrwałość zmniejsza liczbę ran o połowę i zapobiega osłepieniu.

Lodowy nóż

Przyzywanie (Tworzenie) [Zimno]

Poziom: Czar/Zak 2

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Daleki (120 m + 12 m/poziom)

Efekt: Jeden lodowy pocisk

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Patrz opis

Odporność na czary: Tak

Magiczne lodowe ostrze wystrzeliwuje z twojej ręki i leci w kierunku wybranego przez ciebie celu – trafisz, jeśli powiedzie ci się normalny atak dystansowy, przy czym do testu tego ataku dystansowego otrzymujesz modyfikator +2. Ostrze zadaje 1k8 kłutych obrażeń plus 1k8 obrażeń od zimna, a ponadto zimno powoduje obniżenie Zręczności o 2. Istoty, które są niepodatne na obrażenia od zimna, nie tracą wartości tego atrybutu. Udany rzut obronny na Wytrwałość zmniejsza o połowę obrażenia od zimna i zapobiega obniżeniu Zręczności.

W przypadku chybnia powstaje deszcz lodowych kryształków – rozprysk o promieniu 3 metrów i centrum w miejscu trafienia ostrza (patrz: Ataki bronią wybuchową w Podręczniku Gracza, strona 138). Lodowe odłamki powodują 1k8 obrażeń wynikających z rozprysku. Osoby w rozprysku ma-

ją prawo wykonać rzut obronny na Refleks – udany oznacza, iż otrzymują tylko połowę obrażeń.

Komponent materialny: Kropla wody lub kawałek lodu.

Lodowy wybuch

Wywoływanie [Zimno]

Poziom: Czar/Zak 3

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Obszar: 9-metrowy rozprysk

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Refleks neguje połowę

Odporność na czary: Tak

W wybranym przez siebie punkcie przestrzeni wybuchu grad lodowych odłamków, które lecą we wszystkich kierunkach, uderzając w każdą rzecz znajdującą się w rozprysku. Latający lód zadaje 1k4 obrażenia od zimna +1 obrażeń obuchowych na poziom czarującego (maksimum 10k4+10).

Komponent materialny: Kawałek lodu lub perła.

Łańcuch ewentualności

Wywoływanie

Poziom: Czar/Zak 9

Jak *ewentualność*, z tą różnicą, iż możesz umieścić na sobie do trzech czarów, których efekt wejdzie w życie w określonych warunkach, ustalanych przez siebie w chwili rzucania *łańcucha ewentualności*. Wspomniane trzy zaklęcia mogą zacząć działać jednocześnie lub jedno po drugim, runda po rundzie.

Masowa odporność żywiotowa

Odpychanie

Poziom: Czar/Zak 4, Drd 3, Kpn 3

Cel: Jedna istota/poziom; żadne dwie nie mogą znajdować się od siebie w odległości większej niż 9 m

Jak *odporność żywiotowa*, z tą różnicą, iż działa na kilka istot.

Masowa teleportacja

Transmutacja [Teleportacja]

Poziom: Czar/Zak 7

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 cała runda

Cel: Dotknięte przedmioty lub chętne istoty o sumarycznej wadze do 50 kg/poziom

Jak *teleportacja*, z podaną wyżej różnicą. Rzucając *masową teleportację*, nie musisz przenosić się wraz z innymi podmiotami tego czaru.

Masowe widzenie w ciemnościach

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 4

Zasięg: 3 metry

Cel: Wszystkie stworzenia, które w chwili rzucania czaru znajdują się w sferze o promieniu 3 metrów z tobą jako środkiem

Czas trwania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Jak *widzenie w ciemnościach*, z tą różnicą, iż jego działaniem objęte zostają wszystkie stworzenia, które w chwili rzucania czaru znajdują się na danym obszarze.

Masowy lot

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 5

Komponenty: W, S, F

Cel: Jedna istota/poziom; żadne dwie nie mogą znajdować się od siebie w odległości większej niż 9 m

Jak *lot*, z tą różnicą, iż czar działa na kilka istot. Po rzuceniu zaklęcia istota musi znajdować się w odległości maksymalnie 9 metrów od co najmniej jednego innego podmiotu czaru lub w jej przypadku zaklęcie skończy swe działanie. Jeżeli *masowy lot* rzucono na dwie istoty, przestaje on działać na tą z nich, która się oddala. Jeśli obie oddalają się od siebie, tracą umiejętność latania w chwili, gdy odległość między nimi przekroczy 9 metrów.

Mądrość sowy

Transmutacja

Poziom: Brd 2, Czar/Zak 2, Kpn 2

Komponenty: W, S, M/KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta istota

Czas trwania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Istota, na którą rzucisz ten czar, staje się mądrzejsza. Zaklęcie zapewnia premię z usprawnienia do Roztropności w wysokości 1k4+1, z której należy korzystać w przypadku wszystkich umiejętności opartych na tym atrybucie. Kapłani, druidzi, paladyni i tropiciele, którzy znajdują się pod działaniem *mądrości sowy*, nie zyskują dodatkowych czarów, ale wzrasta ST rzutów obronnych na ich zaklęcia.

Tajemny komponent materialny: Kilka piór lub szczypta odchodów sowy.

Mistyczny wzrok

Wieszczenie

Poziom: Czar/Zak 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: 1 minuta/poziom

W wyniku działania czaru twoje oczy świecą niebieskim światłem, a ty widzisz wszystkie magiczne aury znajdujące się w odległości do 36 metrów od ciebie. Efekt jest podobny do *wykrycia magii*, ale czar ten działa znacznie szybciej.

Znasz liczbę aur znajdujących się w twoim polu widzenia, a także siłę i położenie każdej z nich. Szkoła magii aury oraz jej siła zależą od poziomu działającego zaklęcia lub poziomu czarującego przedmiotu, jak to opisano w *wykryciu magii* (patrz: *Podręcznik Gracza*, strona 264).

Jeżeli poświęcisz akcję całorundową badaniu istoty znajdującej się w odległości maksymalnie 36 metrów od ciebie, możesz stwierdzić, czy jest ona zdolna do rzucenia zaklęć lub też czy posługuje się zdolnościami czaropodobnymi. Ustalisz również, czy jest to magia wtajemniczeń, czy objawień, oraz określisz siłę najpotężniejszej zdolności, z której w danej chwili może skorzystać stworzenie. W niektórych przypadkach *mistyczny wzrok* da ci bardzo niewiele informacji, na przykład gdy wykorzystasz go wobec osoby, która rzuciła większość dostępnych jej danego dnia czarów.

Naprawianie drobnych uszkodzeń

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 0**Komponenty:** W, S**Czas rzucania:** 1 akcja**Zasięg:** Dotykowy**Cel:** Dotknięty konstrukt**Czas trwania:** Chwilowy**Rzut obronny:** Brak**Odporność na czary:** Tak (nieszkodliwy)

Dotykasz konstrukt, któremu pozostał co najmniej 1 punkt wytrzymałości, i przemieniasz jego strukturę tak, by naprawić uszkodzenia. W ten sposób możesz „wyleczyć” tylko 1 obrażenie.

Naprawianie krytycznych uszkodzeń

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 4

Jak *naprawianie drobnych uszkodzeń*, z tą różnicą, iż „leczysz” 4k8 obrażeń +1 obrażenie na poziom czarującego (aż do +20).

Naprawianie lekkich uszkodzeń

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 1

Jak *naprawianie drobnych uszkodzeń*, z tą różnicą, iż czar „leczy” z 1k8 obrażeń +1 obrażenie na poziom czarującego (aż do +5).

Naprawianie poważnych uszkodzeń

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 3

Jak *naprawianie drobnych uszkodzeń*, z tą różnicą, iż „leczysz” 3k8 obrażeń +1 obrażenie na poziom czarującego (aż do +15).

Naprawianie średnich uszkodzeń

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 2

Jak *naprawianie drobnych uszkodzeń*, z tą różnicą, iż „leczysz” 2k8 obrażeń +1 obrażenie na poziom czarującego (aż do +10).

Niepodatność na energię

Odpychanie

Poziom: Czar/Zak 7, Drd 6, Kpn 6**Komponenty:** W, S**Czas rzucania:** 1 akcja**Zasięg:** Dotykowy**Cel:** Dotknięta istota**Czas trwania:** 24 godziny**Rzut obronny:** Brak**Odporność na czary:** Tak

Czar ten zapewnia istocie, na którą został rzucony, całkowitą ochronę przed obrażeniami spowodowanymi przez jeden z pięciu typów energii: dźwięk, elektryczność, kwas, ogień lub zimno. Chroni również wyposażenie podmiotu zaklęcia.

Niepodatność na energię absorbuje tylko obrażenia. Osoba, na którą rzucono ten czar, wciąż cierpi z powodu wszystkich efektów ubocznych – może się więc, na przykład, utopić w kwasie (otrzymuje obrażenia z braku tlenu), atak dźwiękowy może ją ogłuszyć, a lód ograniczyć jej ruchy.

Uwaga: Czar ten nakłada się (nie kumuluje) na *ochronę przed żywiołami*, *odporność żywiołową* oraz *wytrzymałość żywiołową*. Jeśli bohatera chroni *niepodatność na energię* i jedno z wymienionych zaklęć, to niniejszy czar sprawia, że pozostałe tracą na znaczeniu.

Obdarzenie chowańca czarami

Uniwersalny

Poziom: Czar/Zak 6**Komponenty:** W, S**Czas rzucania:** 1 akcja**Zasięg:** Dotykowy**Cel:** Twój chowanek**Czas trwania:** 1 godzina/poziom**Rzut obronny:** Wola neguje (nieszkodliwy)**Odporność na czary:** Tak (nieszkodliwy)

Przenosisz aktualnie przygotowane zaklęcia i zdolność do ich rzucania na swojego chowańca. Jeżeli jesteś zaklinaczem, obdarzasz zwierzaka czarami, które umiesz rzucić.

Możesz obdarzyć chowańca maksymalnie jednym czarem na trzy poziomy. Poziom owych zaklęć musi być równy lub mniejszy niż twój poziom podzielony przez trzy (maksymalnie 5. poziom). Rzucenie *obdarzenia chowańca czarami* kilka razy nie zmienia tego ograniczenia.

Zmienne czynniki przeniesionych czarów (zasięg, czas działania, obszar itd.) zależą od twojego poziomu.

Kiedy rzucisz ten czar na chowańca, nie możesz w jego miejsce przygotować nowego zaklęcia 6. poziomu, dopóki zwierzak nie wykorzysta przeniesionych na niego czarów lub nie zginie (jeżeli jesteś zaklinaczem, nie możesz po prostu rzucić kolejny raz *obdarzenia chowańca czarami*, dopóki zwierzak nie wykorzysta przeniesionych na niego zaklęć). Do komórek, które przekazałeś chowańcowi, nie masz dostępu, dopóki zwierzak ich nie wykorzysta.

Jeśli przeniesione czary wymagają komponentów materialnych lub kondensatora, chowanek musi posiadać odpowiednie przedmioty. Koszt w PD, który należy ponieść, rzucając przeniesione zaklęcie, zmniejsza twoją pulę punktów doświadczenia.

Obojętność

Zaklinanie [Wpływający na umysł]

Poziom: Czar/Zak 2**Komponenty:** W, S, M**Czas rzucania:** 1 cała runda**Zasięg:** Dotykowy**Cel:** Dotknięta żywa istota**Czas trwania:** 1 godzina/poziom (P)**Rzut obronny:** Wola neguje (patrz opis)**Odporność na czary:** Tak

Czar pozbawia dotkniętą istotę emocji. Staje się ona niepodatna na strach i przymus, o ile są one efektami maksymalnie 2. poziomu. W przypadku efektów strachu i przymusu poziomom 3. i wyższego, podmiot otrzymuje modyfikator z okoliczności +4 do rzutów obronnych. Ponadto na czas działania czaru nie wpływają na niego premie i kary z morale. Otrzymuje za to karę z okoliczności -4 do testów Charyzmy.

Jeśli istota, na którą rzucony jest ten czar, znajduje się pod wpływem przymusu lub strachu, nieudany rzut obronny na *obojętność* oznacza koniec owych efektów, lecz podmiot jest przez rundę oszołomiony.

Komponent materialny: Kamyczek.

Opancerzenie chowańca

Uniwersalny

Poziom: Czar/Zak 4

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Twój chowaniec

Czas trwania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Brak (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak

Sprawiasz, że twój chowaniec staje się wytrzymałszy. Na czas działania czaru otrzymuje on modyfikator z usprawnienia +2 do naturalnego pancerza. Zyskuje także 25% szans na uniknięcie dodatkowych obrażeń zadanych w wyniku ukradkowego ataku i trafienia krytycznego (atak powoduje oczywiście normalne obrażenia). Chowaniec otrzymuje także 2k8 tymczasowych punktów wytrzymałości.

Polimorfowanie kogoś

Transmutacja

Poziom: Czar/Zak 4

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Cel: Jedna istota

Czas trwania: Ciągły

Rzut obronny: Wytrzymałość neguje (i patrz opis)

Odporność na czary: Tak

Polimorfowanie kogoś zmienia ofiarę w inną istotę. Nowa forma może mieć rozmiar od drobnego do rozmiaru przekraczającego o jedną kategorię jej poprzedni. Nie może natomiast zyskać więcej Kości Wytrzymałości, niż masz ty lub niż sama wcześniej posiadała (pod uwagę bierze się wyższą wartość) i w żadnym przypadku nie może przekroczyć 15 KW. Nie wolno ci polimorfować ofiar w konstrukty, żywiołaki, przybyszów i nieumarłych, chyba że ofiara należy już do jednego z tych rodzajów.

W momencie zmiany podmiot odzyskuje stracone punkty wytrzymałości, tak jakby odpoczywał przez jeden dzień (leczenie to nie dotyczy tymczasowego obniżenia atrybutów ani nie zapewnia innych dobrodziejstw odpoczynku, a ponadto przemiana z powrotem w poprzednią formę już nie powoduje odzyskania pw). Jeśli zmieniona istota zginie, powraca do swojej pierwotnej postaci, ale pozostaje martwa.

Polimorfowana istota zyskuje fizyczne i naturalne przymioty stworzenia, w które ją zamieniłeś: rozmiar, fizyczne wartości atrybutów (przeciętna dla danej formy Siła, Zręczność i Budowa), naturalny pancerz, naturalna broń (ugryzienie, pazury, ale nie petryfikacja, broń oddechowa, wysąchanie energii oraz efekty działania energii itp.) oraz podobne istotne cechy fizyczne (skrzydła lub ich brak, liczba kończyn itd.). Ciało z dodatkowymi kończynami nie pozwala na wykonywanie większej liczby ataków (lub korzystniejszego atakowania dwoma rodzajami broni). Atrybuty naturalne uwzględniają także zdolności ruchowe, takie jak chodzenie, pływanie, latanie za pomocą skrzydeł, ale nie magiczne latanie lub inne formy magicznej podróży, takie jak: *bezbłędna teleportacja*, *fazowe drzewi*, *migotanie*, *teleportacja*, *wymiarowe drzewi* czy *zamiana planów*. Bardzo duża szybkość niektórych istot wynika z ich nadzwyczajnych lub magicznych zdolności, więc czar ten jej nie zapewnia (należy przyjąć, że wspomniane ponadprzeciętne zdolności zapewniają szybkość latania większą niż 36 metrów i poru-

szania się w inny sposób większą niż 18 metrów). Inne niemagiczne zdolności (jak choćby cechujące sowę widzenie w słabym świetle) są uznawane za naturalne, więc można je za sprawą tego czaru uzyskać.

Każda część ciała lub element wyposażenia, który zostanie oddzielony od całości, wraca do swej pierwotnej postaci.

Atrybuty nowej postaci i jej zdolności są takie, jak posiada przeciętny przedstawiciel rasy lub gatunku, w który została zmieniona. Nie możesz zatem, na przykład, zmienić kogoś w wyjątkowo silnego osobnika, który potrafi podnosić ogromne ciężary, dzięki czemu miałby większą wartość Siły. Analogicznie, nie jesteś w stanie zmienić podmiotu w większą i potężniejszą (albo też mniejszą i słabszą) wersję jakiegokolwiek istoty. Nie możesz też przemienić ofiary w mieszańca czy specyficzną odmianę wybranej rasy. Masz więc prawo polimorfować kogoś w ogra, ale nie w ogra-połsmoka.

Podmiot zachowuje wartości Intelaktu, Roztropności i Charyzmy, klasę, poziom, punkty wytrzymałości (mimo ewentualnej zmiany w wartości Budowy), charakter, bazową premię do ataku i bazowe rzuty obronne (nowe wartości Siły, Zręczności i Budowy mogą mieć wpływ na ostateczne premie do rzutów obronnych i testów ataku). Nie zmienia się też jego typ (na przykład: humanoid), zdolności nadzwyczajne, moce, zaklęcia i zdolności czaropodobne, lecz nie zdolności nadnaturalne (jeśli jakieś posiadał).

Podmiot nie otrzymuje nadzwyczajnych i nadnaturalnych zdolności nowej formy (takich jak broń oddechowa czy ataki wzrokowe).

Polimorfowana istota może rzucać zaklęcia, do których ma komponenty. Musi jednak posiadać mniej lub bardziej ludzki głos, by wypowiadać werbalne komponenty, i także ręce, by używać komponentów somatycznych. Nie zyskuje zdolności czaropodobnych nowej formy.

Kiedy następuje polimorfia, wyposażenie istoty – jeśli takowe posiada – zmienia się tak, by pasować do nowej formy. Jeżeli jej nowa postać nie korzysta z ekwipunku (wynaturzenie, zwierzę, bestia, magiczna bestia, konstrukt, smok, żywiołak, słuz, pewni przybysze, roślina, niektórzy nieumarli, część zmiennokształtnych oraz robactwo), ten stapia się z ciałem i przestaje działać. Tak potraktowanych materialnych komponentów i kondensatorów nie można wykorzystywać do rzucania czarów. Jeżeli nowa forma umożliwi korzystanie z wyposażenia (istota baśniowa, gigant, humanoid, pewni przybysze, liczni zmiennokształtni oraz wielu nieumarłych), zachowuje ono swoje właściwości i zmienia się tak, by dało się go używać.

Możesz dowolnie określać drugorzędne cechy fizyczne nowej formy (kolor włosów, ich rodzaj i kolor skóry) w zakresie normalnym dla danego typu stworzenia. Wpływasz również na znaczące cechy fizyczne (wzrost, waga czy płeć), ale nie mogą one wykraczać poza normy danego gatunku. Podmiot może zostać zmieniony w przedstawiciela własnej rasy, a nawet w samego siebie.

Przemiana to bardzo skuteczne przebranie, upodabniające podmiot do przeciętnego przedstawiciela danej rasy. Jeśli używasz tego czaru do stworzenia przebrania, otrzymujesz premię +10 do testu Przebrania.

Czar ten nie umożliwia przemiany w stworzenia bezcielesne i o postaci gazowej, tym bardziej, że takie istoty są niepodatne na polimorfie. Stworzenia z natury zmiennokształtne (likantrop, doppelganger, doświadczony druid itd.) mogą powrócić do pierwotnej postaci, poświęcając na zamianę akcję standardową.

Komponent materialny: Pusty kokon.

Uwaga: Ta wersja czaru jest oficjalna i nadrzędna względem tej, którą przedstawiono w *Podręczniku Gracza*.

Polimorfowanie siebie

Transmutacja
Poziom: Czar/Zak 4, Trp 4
Komponenty: W
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Osobisty
Cel: Ty
Czas trwania: 1 godzina/poziom (P)

Jak *polimorfowanie kogoś*, z tą różnicą, iż to siebie zmieniasz w inną istotę.

Nie należy stosować innych informacji zamieszczonych w *Podręczniku Gracza*.

Uwaga: Ta wersja czaru jest oficjalna i nadrzędna względem tej, którą przedstawiono w *Podręczniku Gracza*.

Postać zjawy

Transmutacja
Poziom: Czar/Zak 5
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Osobisty
Cel: Ty
Czas trwania: 1 minuta/poziom (P)

Przyjmujesz bezcielesną, ale widzialną postać – podobną do formy, jaką posiada manifestująca się zjawa. Na czas działania czaru twoje ciało przenosi się na Plan Eteryiczny. Istoty z Planu Materialnego widzą cię i mogą atakować, lecz nie posiadają materialnego ciała. Zranić cię są zatem w stanie jedynie inne bezcielesne stworzenia, broń magiczna +1 lub potężniejsza, zaklęcia oraz zdolności czaropodobne i nadnaturalne. Jesteś niepodatny na wszystkie niemagiczne ataki. Nawet gdy zostaniesz trafiony za pomocą czaru lub magicznego oręża, istnieje 50% szans, że zignorujesz wszelkie obrażenia o materialnym źródle (wyjątek stanowią efekty działania mocy, na przykład *magiczny pocisk*, i ataki wykonane *widmową bronią*).

Istoty z Planu Materialnego ignorują twoją zbroję i premię z naturalnego pancerza, ale otrzymujesz modyfikator unikowy równy twojemu modyfikatorowi z Charyzmy (zawsze będzie to co najmniej +1, nawet jeżeli wartość tego atrybutu jest za niska, by zapewnić on premię). Nie możesz fizycznie atakować przeciwników znajdujących się na Planie Materialnym, chyba że za pomocą *widmowej broni*; w tej sytuacji nie masz żadnej efektywnej wartości Siły, ale premia ze Zręczności dotyczy wszystkich twoich testów ataku. Rzucane przez siebie zaklęcia wpływają na ofiary na Planie Materialnym w normalny sposób, chyba że zaklęcie wymaga dotyku. Twoje czary dotykowe nie działają na istoty znajdujące się na Planie Materialnym. Natomiast na przeciwników znajdujących się na Planie Eterycznym wszystkie twoje ataki i każda obrona działa normalnie.

Kiedy jesteś bezcielesny, nie możesz biegać, ale umiesz za to

latać (doskonała zwrotność) ze swoją normalną szybkością. Jesteś też w stanie przemieszczać się przez materialne przedmioty, tak jak czynią to istoty bezcielesne.

W chwili gdy czas działania czaru dobiega końca, powracasz na Plan Materialny. Jeśli znajdziesz się w materialnym obiekcie (na przykład: w ścianie), zostaniesz wypchnięty w najbliższą otwartą przestrzeń i otrzymasz przy tym 1k6 obrażeń na każde pokonane w ten sposób 1,5 metra.

Pozorna śmierć

Nekromancja
Poziom: Czar/Zak 3
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Dotykowy
Cel: Jedna chętna żywa istota o poziomie lub liczbie Kości Wytrzymałości, które nie przekraczają poziomu lub KW czarującego
Czas trwania: 1 godzina/poziom (P)
Rzut obronny: Brak
Odporność na czary: Tak

Wprowadzasz podmiot w stan przypominający śmierć. W zależności od twojej decyzji, może to być katalepsja, której nie sposób odróżnić od zgonu, lub też śpiączka, albo głęboki sen. Do poddanej działaniu tego zaklęcia istoty docierają zapachy i dźwięki, wie również, co się wokół niej dzieje, choć jest ślepa i nie czuje bólu. Podmiot czaru nie musi jeść, pić ani oddychać.

Na czas działania zaklęcia podmiot zyskuje niepodatność na stłuczenia, a zwykle obrażenia oraz obniżanie wartości atrybutu mają połowę efektu. Ponadto jest on niepodatny na ataki wpływające na umysł, paraliż, trucizny, choroby oraz wysączanie energii. Wpływ trucizn i chorób działających na podmiot w chwili rzucania zaklęcia ulega zawieszaniu na czas trwania czaru. Jeśli podmiot otrzymał negatywne poziomy, zanim *pozorna śmierć* zaczęła funkcjonować, rzut obronny, w wyniku którego może pozbyć się negatywnego poziomu, zostaje opóźniony o czas działania zaklęcia.

Promień negatywnej energii

Nekromancja
Poziom: Czar/Zak 1
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)
Efekt: Promień
Czas trwania: Chwilowy
Rzut obronny: Wola neguje połowę (patrz opis)
Odporność na czary: Tak

Z twojego wskazującego palca wystrzeliwiuje promień negatywnej



energii. Musi ci się powieść atak dotykowy na dystans – dopiero pod tym warunkiem promień zada żywej ofierze obrażenia w wysokości 1k6 punktów.

Na każde dwa poziomy doświadczenia powyżej 1. zadajesz promieniem dodatkowe 1k6 obrażeń, zatem na 3. powodujesz 2k6 ran, na 5. – 3k6, na 7. – 4k6, a na 9. i następnym 5k6 (maksymalna liczba).

Ponieważ negatywna energia napędza nieumarłych, czar ten nie rani ich, a leczy tyle obrażeń, ile normalnie by zdał.

Komponent materialny: Lustro, które zbijasz w chwili rzucając czar.

Przebranie nieumarłego

Iluzja (Zwid)

Poziom: Czar/Zak 2

Komponenty: W, S, F

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Jeden cielesny nieumarły

Czas trwania: 10 minut/poziom (P)

Rzut obronny: Brak (nieszkodliwy)

Jak zmiana siebie (patrz: *Podręcznik Gracza*, storna 274), ale z podanymi wcześniej różnicami. Ty określasz wygląd nieumarłego.

Kondensator: Kokon zmierzchnicy trupiej główki.

Rozkazywanie nieumarłemu

Nekromancja

Poziom: Czar/Zak 2

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Jeden nieumarły

Czas trwania: 1 dzień/poziom

Rzut obronny: Patrz opis

Odporność na czary: Tak

Za sprawą tego zaklęcia zyskujesz pewną kontrolę nad nieumarłym. Pozbawione inteligencji istoty tego rodzaju (na przykład: szkielety i zombie) nie mają prawa do rzutu obronnego. Mogą go wykonać jedynie inteligentni nieumarli.

Jeśli kontrolujesz bezrozumną istotę, możesz jej wydawać jedynie proste rozkazy, w rodzaju: „Chodź tutaj”, „Idź tam”, „Walcz” czy „Stój spokojnie”. Inteligentny nieumarły odczytuje twoje słowa i działania w najwygodniejszy dla siebie sposób, lecz przez czas trwania czaru cię nie atakuje. Możesz rozkazać nieumarłemu, którego kontrolujesz, by zrobił coś, czego normalnie a pewno by nie wykonał, ale wymaga to spornego testu Charyzmy (tego rzutu nie masz prawa powtarzać). Ofiara nigdy nie posłucha rozkazu prowadzącego do samobójstwa lub w oczywisty sposób szkodliwego. Możesz natomiast przekonać nieumarłego do wykonania pewnej niebezpiecznej czynności (patrz: *Podręcznik Gracza*, opis działania *zauroczenia osoby*, strona 272). Jeśli ty lub twoi towarzysze zrobicie coś, co zagrożi kontrolowanej istocie, czar zostanie przełamany.

Twoje rozkazy nie są przekazywane drogą telepatyczną, więc nieumarły musi cię słyszeć.

Komponent materialny: Kawalek surowego mięsa i odłamek kości.

Słabsza kula dźwięku

Wywoływanie [Dźwięk]

Poziom: Czar/Zak 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Cel: Do pięciu istot (bądź przedmiotów), z których żadne dwie nie mogą znajdować się od siebie w odległości większej niż 4,5 m

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wytrwałość neguje połowę

Odporność na czary: Tak

Z twojej dłoni wystrzeliwuje kula dźwięku o średnicy mnie więcej 5 centymetrów, zadająca 1k8 obrażeń od dźwięku. Trafiasz w wybrany cel, jeśli powieście ci się atak dotykowy na dystans. Jeśli chybisz, kula dźwięku się nie rozprysnie.

Na każde dwa poziomy doświadczenia powyżej 1. możesz równocześnie wystrzeliwać kolejną dodatkową kulę. Na 3. poziomie atakujesz zatem dwoma kulami, na 5. – trzema, na 7. – czterema, a na 9. – pięcioma i jest to maksymalna ich liczba. Jeśli wystrzeliwujesz więcej niż jedną kulę, możesz celować w jedną lub kilka istot. Pojedyncza kula może trafić tylko w jedno stworzenie. Wybierasz cele, zanim wykonasz test OC i rzut na obrażenia.

Słabsza kula elektryczności

Wywoływanie [Elektryczność]

Poziom: Czar/Zak 1

Jak *słabsza kula dźwięku*, z tą różnicą, iż powoduje obrażenia od elektryczności.

Słabsza kula kwasu

Wywoływanie [Kwas]

Poziom: Czar/Zak 1

Jak *słabsza kula dźwięku*, z tą różnicą, iż powoduje obrażenia od kwasu.

Słabsza kula płomieni

Wywoływanie [Ogień]

Poziom: Czar/Zak 1

Jak *słabsza kula dźwięku*, z tą różnicą, iż powoduje obrażenia od ognia.

Słabsza kula zimna

Wywoływanie [Zimno]

Poziom: Czar/Zak 1

Jak *słabsza kula dźwięku*, z tą różnicą, iż powoduje obrażenia od zimna.

Splendor orła*

Transmutacja

Poziom: Brd 2, Czar/Zak 2, Kpn 2

Komponenty: W, S, M/KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta istota

Czas trwania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Istota, na którą rzucisz ten czar, staje się bardziej pewna siebie, bardziej elokwentna i bardziej przekonująca. Zaklęcia zapewnią premię z usprawnienia do Charyzmy w wysokości 1k4+1, z której należy korzystać w przypadku wszystkich umiejętności opartych na tym atrybucie. Zaklinacze i bardowie, którzy znajdują się pod działaniem *splendoru orła*, nie zy-

skują dodatkowych czarów, ale wzrasta ST rzutów obronnych na ich zaklęcia.

Tajemny komponent materialny: Kilka piór lub szczypta odchodów orła.

* Czar opisany również w *Forgotten Realms® Campaign Setting*.

Spryt lisa

Transmutacja

Poziom: Brd 2, Czar/Zak 2, Kpn 2

Komponenty: W, S, M/KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta istota

Czas trwania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Istota, na którą rzucisz ten czar, zyskuje na sprycie. Zaklęcie zapewnia premię z usprawnienia do Intelaktu w wysokości 1k4+1, z której należy korzystać w przypadku wszystkich umiejętności opartych na tym atrybucie. Czarodzieje, którzy znajdują się pod działaniem sprytu lisa, nie zyskują dodatkowych czarów, ale wzrasta ST rzutów obronnych na ich zaklęcia.

Tajemny komponent materialny: Kilka włosów z sierści lub szczypta odchodów lisa.

Odbijający ekran

Odpychanie

Poziom: Czar/Zak 2, Drd 2, Kpn 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Czas trwania: 10 minut/poziom

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięta żywa istota

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak

Tworzysz błyszczący, podobny do lustra obszar, który unosi się przed oczami podmiotu. Porusza się on wraz z osobą, na którą rzuciłeś zaklęcie, ale nie ogranicza jej pola widzenia. Dopóki czar działa, istnieje 50% szans, że jeśli podmiot padnie ofiarą ataku wzrokowego, nie będzie musiał wykonywać rzutu obronnego – tak jakby odwracał oczy, choć przeciwnik nie jest ukryty (patrz: Ataki wzrokowe w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*, strona 71). Jeżeli podmiot dodatkowo odwróci spojrzenie, nic mu to nie da. Może jednak zamknąć oczy i w ten sposób uniknąć ataku wzrokowego.

Ściana dusz

Nekromancja

Poziom: Czar/Zak 5

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Efekt: Ściana o powierzchni kwadratu o boku 3 m/poziom lub sfera bądź półsfera o promieniu maksymalnie 30 cm/poziom

Czas trwania: minuta/poziom (P)

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Czar ten powołuje do istnienia nieruchomą, kłębiącą się masę zielonobiałych kształtów, które z wyglądu przypominają cierpiące dusze. Z jednej, wybranej przez siebie strony, ściana wydaje niski jęk, który wpływa na wszystkie istoty w 18-metrowej fali – muszą one wykonać rzut obronny na Wolę lub ogarnie je panika i będą uciekać przez 1k4 rundy (jest to dźwiękowy efekt strachu).

Bariera jest na wpół materialna i nieprzezroczysta; zapewnia całkowite ukrycie. Blokuje również magiczne efekty, a w przypadku fizycznych ataków zapewnia osłonę 9/10. Stworzenia mogą bez problemu przejść przez ścianę dusz, choć będzie je to nieco kosztować. Sam kontakt zadaje żywej istocie 1k10 obrażeń (czar wpływa na jej siły życiowe). Dlatego też żywe stworzenia, które przechodzą przez ścianę, otrzymują wspomniane obrażenia, a ponadto muszą wykonać rzut obronny na Wyttrwałość – nieudany oznacza, iż otrzymują negatywny poziom.

Komponent materialny: Przezroczysty fasetowy klejnot.

Śmierć nieumarłym

Nekromancja

Poziom: Kpn 6,

Czar/Zak 6

Komponenty: W, S,

M/KO

Obszar: Kilku nieumarłych

w 15-metrowym rozprysku

Rzut obronny: Wola neguje

Jak krąg śmierci, z tą różnicą, iż niszczy nieumarłych w podanym wyżej obszarze. Nie działa jednak na nieumarłych o KW powyżej 9.

Komponent materialny: Diamentowy pył wart co najmniej 500 sz.

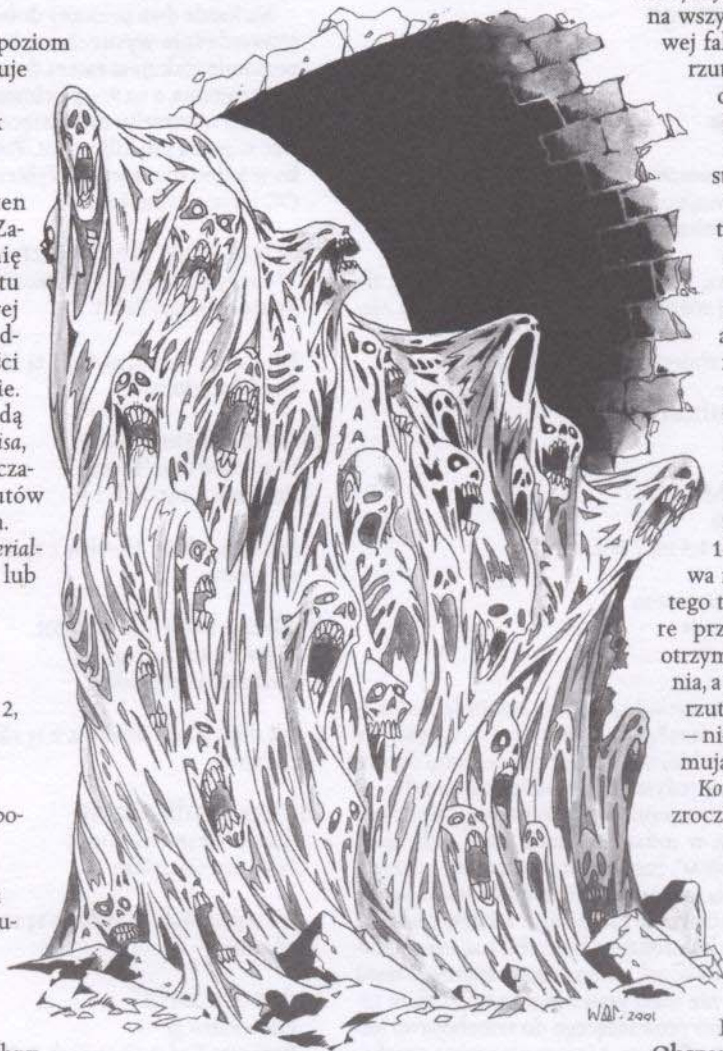
Świeczka umarłego

Przyzywanie (Tworzenie)

Poziom: Czar/Zak 3

Komponenty: S, M

Czas rzucania: 1 akcja



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

Efekt: Upiorna dłoń i świeczka

Czas trwania: 1 minuta/poziom (P) (patrz opis)

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

W wybranym przez siebie miejscu pojawia się upiornie wyglądająca dłoń, która trzyma świeczkę dającą światło w promieniu 1,5 metra. Ręka porusza się tam, gdzie sobie tego życzysz (koncentracja nie jest wymagana): do przodu lub do tyłu, w górę lub w dół, na wprost lub zakręcając za róg itd. W rundzie może w ten sposób pokonać 15 metrów. Jeśli dzielący ją od ciebie dystans przekroczy zasięg działania czaru, zaczyna pulsować. Dłoń i świeczka są bezcielesne, mogą zatem przemieszczać się przez przedmioty (jest to doskonale narzędzie do pozorowania nawiedzeń).

Świeczka umarłego rozświetla ukryte, eteryczne oraz niewidzialne istoty i przedmioty – ich kontury stają się widoczne, choć słabo i mgliście. Eterycznych stworzeń wciąż nie można osiągnąć z Planu Materialnego (z wyjątkiem korzystania z efektów mocy). Natomiast niewidoczne istoty znajdujące się w odległości 1,5 metra od świeczki mają tylko 3/4 ukrycia.

Upiorny blask sprawia, że wszystkie niematerialne istoty i przedmioty stają się odrobinę materialne (włącznie z dłonią i świeczką). Bezcielesne stworzenia znajdujące się w odległości 1,5 metra od świeczki umarłego zachowują wszystkie korzyści wynikające z bezcielesności, ale mają tylko 30% szans na uniknięcie ataków, których źródłem są cielesne istoty.

Dłoń jest drobnego rozmiaru, ma punkt wytrzymałości na poziom czarującego, KP 14 + premia z odbicia równa twojemu modyfikatorowi z Charyzmy. Rzuty obronne wykonuje tak jak ty. Jest niepodatna na zaklęcia, które nie powodują obrażeń (wszystkie z wyjątkiem dezintegracji). Efekt działania czaru kończy się wraz ze zniszczeniem ręki.

Komponent materialny: Fragment włók, których nigdy w żaden sposób nie próbowano konserwować.

Ukrycie życia

Nekromancja

Poziom: Czar/Zak 9

Komponenty: W, S, M, PD

Czas rzucania: 1 dzień

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas trwania: Chwilowy (patrz opis)

Kumulujesz wszystkie siły życiowe w jednej części ciała – zwykle jest to mały palec lewej ręki. Następnie odcinasz ją i chowasz w bezpiecznym miejscu. Gdy czar działa, nie możesz zostać zabity w zwykły sposób: jeśli obrażenia lub zaklęcia sprawiają, że będziesz okaleczony, umierający lub zginiesz, po prostu zignorujesz zwyczajowe wynikające z tego faktu efekty. Zamiast tego, tylko się zataczasz (masz prawo jedynie do akcji cząstkowych).

Jeśli wykonujesz akcje lub posiadasz mniej niż 0 pw – co zwykle ma miejsce, gdy bohater jest umierający bądź okaleczony – podczas działania tego czaru nie tracisz punktów wytrzymałości. Leczenie nie przywraca cię automatycznie do 0 punktów wytrzymałości, a po prostu w zwykły sposób podnosi aktualną ich liczbę. Jeśli w tym czasie zginiesz, leżenie już na ciebie nie wpłynie i gdy czas działania czaru dobiegnie końca, padniesz martwy.

Jeśli w którymkolwiek momencie ukryta część ciała ulegnie zniszczeniu, czar zostanie złamany, a siły życiowe po-

wrócą do twojego ciała, chyba że w efekcie innych zdarzeń jesteś martwy.

Komponent materialny: Niewielka kosa wykuta z najczystszego srebra, za pomocą której odcinasz część ciała ze skumulowanymi siłami życiowymi.

Koszt w PD: 5000 PD.

Wybuch negatywnej energii

Nekromancja

Poziom: Czar/Zak 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

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

Efekt: 6-metrowy rozprysk

Czas trwania: Chwilowy

Rzut obronny: Wola neguje połowę (patrz opis)

Odporność na czary: Tak

We wskazanym przez siebie miejscu następuje cichy wybuch negatywnej energii.

Wszystkie żywe istoty w rozprysku otrzymują 1k8 obrażeń +1 obrażenie na poziom czarującego (maksymalnie 1k8+10). Udany rzut obronny na Wolę zmniejsza liczbę ran o połowę.

Ponieważ negatywna energia napędza nieumarłych, czar ten nie rani ich, a leczy tyle obrażeń, ile normalnie by zdał.

Wymiarowe zamknięcie

Odpychanie

Poziom: Czar/Zak 8, Kpn 8

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Obszar: Emanacja o promieniu 4,5 m i środku w wybranym punkcie w przestrzeni

Czas trwania: 1 dzień/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak

Powołujesz od istnienia błyszczące szmaragdowe pole, które całkowicie uniemożliwia fizyczną podróż między wymiarami. Zaklęcie blokuje następujące metody przemieszczania się: brama, chód cienia, eteryczność, eteryczny spacer, fazowe drzwi, labirynt, migotanie, projekcja astralna, teleportacja, wymiarowe drzwi oraz zamiana planów, a także wszystkie podobne zdolności czaropodobne i moce psioniczne. Po rzuceniu wymiarowego zamknięcia wszelka podróż poprzez wymiary do danego obszaru lub z niego staje się niemożliwa.

Wymiarowe zamknięcie nie wpływa na ruch istot, które w chwili rzucenia czaru znajdują się w formie astralnej lub eterycznej. Nie blokuje też międzywymiarowej percepcji oraz takich form ataku (na przykład: atak wzrokowy bazyliszka). Nie zapobiega również znikaniu istot wezwanych za pomocą czarów, które w zwykły sposób odchodzą, gdy czas działania zaklęcia dobiega końca.

Wzmocnienie chowańca

Uniwersalny

Poziom: Czar/Zak 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Twój chowańiec

Czas trwania: 1 godzina/poziom

Rzut obronny: Brak (nieszkodliwy)

Odporność na czary: Tak

Obdarzasz swojego chowańca wigorem. Na czas działania czaru otrzymuje on premię za biegłość +2 do testów ataku, rzutów obronnych i obrażeń zadawanych bronią oraz modyfikator unikowy +2 do Klasy Pancerza.

Zabezpieczenie przed energią

Odpychanie

Poziom: Czar/Zak 5

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Dotykowy

Cel: Ty

Czas trwania: 24 godziny lub do wykorzystania

Czar ten zapewnia ochronę przed obrażeniami, jakie powoduje dowolny rodzaj energii: dźwięk, elektryczność, kwas, ogień lub zimno. Gdy zadziała na ciebie zadająca obrażenia energia, otoczy cię wielokolorowa aura chroniąca twoje ciało i absorbująca 1k6 punktów na poziomie czarującego (maksymalnie 15k6) dowolnego rodzaju energii, która uruchomiła ten efekt. Ochronna aura działa przez rundę lub dopóki nie wchłonie wszystkich możliwych obrażeń – cokolwiek nastąpi wcześniej. Gdy aura zacznie absorbować rany, nie możesz już zmienić typu obrażeń, jakie wchłania.

Czar ten nakłada się (nie kumuluje) na *ochronę przed żywiołami*, *odporność żywiołową* oraz *wytrzymałość żywiołową*. Jeśli chroni cię *zabezpieczenie przed energią* oraz któryś z innych wymienionych czarów, *zabezpieczenie przed energią* pierwsze zaczyna absorbować obrażenia (aż do wyczerpania) i to bez względu na rodzaj energii, przed którymi chronią cię inne czary. Jeżeli po uaktywnieniu się tego czaru padniesz ofiarą energii innego typu, zadziała dowolny inny czar chroniący cię przed energią danego rodzaju.

Na przykład, Mialee rzuca na siebie *zabezpieczenie przed energią*, a Jozan osłania ją *ochroną przed żywiołami (ogień)* oraz *odpornością żywiołową (zimno)*. Nieco później drużyna elfki wpada w zasadzkę zastawioną przez białego smoka i bandę ogrów. Te ostatnie rzucają w Mialee buteleczkami z alchemicznym ogniem, co aktywuje działanie *zabezpieczenia przed energią*. Zaklęcie bez problemu absorbuje wszystkie obrażenia od ognia, które elfka mogłaby otrzymać, natomiast *ochrona przed żywiołami (ogień)* nie wchłania żadnych ran. W chwili

pełni potem, wciąż w rundzie zaskoczenia, biały smok korzysta ze swej broni oddechowej. Ponieważ *zabezpieczenie przed energią* wciąż chroni Mialee przed obrażeniami od ognia, ten czar na nic się nie zdaje w przypadku zionącego zimnem stworzenia. Niemniej jednak elfkę chroni jeszcze *odporność żywiołowa (zimno)* i z tego czaru może ona w pełni skorzystać.

Zaciszna kryjówka Mordenkainena

Odpychanie

Poziom: Czar/Zak 5

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 10 minut

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

Obszar: Sześciąt o krawędzi 9 metrów/poziomy (K)

Czas trwania: 24 godziny

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Czar zapewnia prywatność. Każda istota, która patrzy na obszar jego działania z zewnątrz, widzi tylko kłęby ciemności, mgły, przy czym owych magicznych oparów nie przebija widzenie w ciemnościach. Z obszaru nie dochodzi żaden dźwięk, bez względu na to, jak jest głośny, zatem nie można z zewnątrz podsłuchiwać, co dzieje się w środku. Istoty znajdujące się w zacisznej kryjówce widzą normalnie, również gdy patrzą na zewnątrz.

Magiczne wróżenie oraz próby wieszczenia – takie jak *jasnosłyszenie/jasnowidzenie*, *wykrycie myśli* czy *wróżenie* – nie prześlą informacji dotyczących chronionego obszaru, a *tajemne oko* nie zdoła zajrzeć do środka. Czar ten uniemożliwia również prowadzenie rozmowy pomiędzy osobami znajdującymi się w zacisznym schronieniu i stojącymi poza nim (jak wspomniano wcześniej, zaklęcie blokuje rozcho- dzenie się dźwięków), ale nie zapobiega innym metodom komunikacji, choćby czarom *wiadomość* czy *posłanie* oraz empatycznej więzi łączącej właściciela z chowańcem. Zaklęcie nie zapobiega przemieszczaniu się istot i przedmiotów, które mogą wchodzić w dany obszar i opuszczać go bez problemu.

Komponent materialny: Cienki arkusz ołowiu, kawałek nieprzezroczystego szkła, zwitek bawełny lub innego materiału sproszkowany chryzolit.

KSIĘGA I KREW

Przewodnik dla czarodziejów i zaklinaczy

Jeden czar znaczy więcej niż tysiąc słów

Dla tego ważkiego dzieła poświęconego wiedzy tajemnej winno znaleźć się miejsce we wszystkich mistycznych bibliotekach. Jego strony zapełniają bowiem przeróżne informacje, dzięki którym każdy czarodziej i każdy zaklinacz stanie się jedyną w swoim rodzaju postacią. Znajdziesz tu:

- Nowe atuty, czary i magiczne przedmioty.
- Nowe klasy prestiżowe, między innymi pana szarosinych, smoczego potomka i tkacza losu.
- Wiadomości o niezwykłych organizacjach takich jak Złamane Różdżki czy Mistyczne Bractwo.
- Plany siedziby gildii oraz wspólnego domu czarodzieja i zaklinacza.

Księga i krew to pozycja niezbędna w bibliotece każdego gracza i Mistrza Podziemi, którzy pragną nadać nowy wymiar postaciom czarodzieja i zaklinacza.

Podręcznik gracza, Przewodnik MISTRZA PODZIEMI oraz *Księga Potworów* są niezbędne, aby Mistrz Podziemi mógł wykorzystać ten dodatek. Graczowi wystarczy sam *Podręcznik gracza*.

Dodatkowy materiał autorstwa Andy'ego Collinsa, Duane'a Maxwella oraz Johna D. Rateliffa.

ISBN 83-88916-78-5



9 788388 916786

Cena detaliczna: 29,00 zł



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