

Marek "Planetourist" Golonka
Redakcja: AdamWaskiewicz
Pocztówka z D&D: BNi bez klas

Dzisiejsza Pocztówka jest inna, niż wszystkie dotychczasowe. Jest bowiem konwersją z D&D do... D&D – mówiąc konkretniej, przenosi do edycji 3.5 ciekawe rozwiązanie z 4E. Otóż: w 4. edycji twórcy gry odeszli od rozpisywania BNów i potworów na tych samych zasadach, co Bohaterów Graczy.

Pocztówka z D&D? Co to?

Pocztówki z D&D to seria artykułów pokazujących, jak przenieść najciekawsze elementy **Podziemi i Smoków** w inne realia bądź na inną mechanikę. Tekstem pilotażowym do tej serii jest [wpis](#) na blogu redakcji dnd.polter.pl.

W najnowszej odsłonie systemu BNi nie mają poziomów w tych samych klasach, co gracze – zamiast tego, podobnie jak potwory, otrzymują poziomy w abstrakcyjnych klasach zwanych rolami. Role oddają sposób walki danej postaci – mamy więc osiłka, harcownika, strzelca itp. – i ustalają ilość pw na poziom, premię do ataku itp. Nie mają jednak przypisanych określonych zdolności – każdy potwór i BN posiada unikatowe umiejętności, wymyślone specjalnie z myślą o nim i mające oddawać jego naturę i styl walki. Przykład tak spisanych statystyk – szalony gremlński alchemik – znajduje się obok¹. W poprzedniej edycji Liver Twist byłby zapewne czarodziejem/łotrzykiem, którego zamiłowanie do alchemii i trucicielstwa oddałyby atuty, umiejętności i dobór czarów, skrepowane dość sztywnymi regułami awansu. Jak

¹ W oryginale pojawiły się one na naszej stronie w moim artykule pt. [gremliny](#). W wersji przedstawionej obok pominąłem kilka wartości, które nie mają nic wspólnego z tarczą Pocztówki.

widzisz, w 4E nie ma tego problemu – gremlin nie korzysta nawet z jakiegokolwiek listy czarów (prawdę mówiąc, nowa edycja nie posiada takowej przeznaczonej dla BNów), wszystkie jego zdolności są wymyślone specjalnie z myślą o nim.

Liver Twist	Elitarny manipulator, 3. poziom
PW 90; Próg poważnych ran 45	Inicjatywa +3
KP 17; Wytrwałość 14, Refleks 16, Wola 15	Percepcja +1
CECHY	
Żołądek jest tam, sam sprawdziłem...	
Gdy alchemik ma przewagę bojową nad wrogiem, jego <i>Kłujkolec</i> zadaje dodatkowe 1k6 obrażeń i powoduje 5 zamiast 2 obrażeń nawracających.	
AKCJE STANDARDOWE	
Ⓢ Kłujkolec (broń, choroba) ♦ Nieograniczona	
Atak: Wręcz 1 (1 cel); +8 przeciw KP Trafienie: 1k6+3 obrażenia, 2 nawracające obrażenia (rzut obronny kończy) i cel jest wystawiony na kłujkolny krankhajt.	
☞ Trujące pociski ♦ Nieograniczona	
Liver wyczarowuje dwa pociski zatruwające ich cele. Atak: Na odległość 10 (2 cele), +6 przeciwko Refleksowi. Trafienie: 1k6+3 obrażenia od trucizny i cel jest spowolniony do końca następnej rundy Twista.	
✱ Rdzawy wyziew (trucizna) ♦ Odnowienie ☑☑☑	
Liver Twist wyciąga zza pazuchy fiolkę ze sproszkowanymi ostrzami kłujkoców i mocą swojej magii każe im krążyć w powietrzu, wcinając się w ciała wrogów. Atak: Wybuch 1 w promieniu 10 pól (istoty w obszarze); +6 przeciw Wytrwałości Trafienie: 1k6+3 obrażenia od trucizny i cel jest wystawiony na kłujkolny krankhajt. Efekt: Wyziew utrzymuje się do końca kolejnej rundy Twista. Blokuje on pole widzenia, a ponadto każda istota, która w niego wejdzie lub zacznie w nim swoją kolejkę, otrzyma 1k6+3 obrażeń od trucizny i zostanie wystawiony na kłujkolny krankhajt.	
AKCJE POMNIEJSZE	
☞ złośliwe zakażenie (trucizna) ♦ Odnowienie ☑☑☑☑	
Magia gobliniego alchemika sprawia, że infekcja staje się dużo poważniejsza i zaczyna gwałtownie postępować. Warunek: Cel musi być spowolniony trującym pociskiem, otrzymywać obrażenia nawracające od kłujkolca lub być wystawionym na kłujkolny krankhajt. Atak: na odległość 10 (1 cel), +6 przeciwko Wytrwałości. Trafienie: 5 obrażeń nawracających od trucizny (rzut obronny kończy).	
AKCJE SPROWOKOWANE	
Gremlńskie szaleństwo ♦ Nieograniczona, 1/runda	
Prowokacja: przeciwnik atakuje Twista, mając nad nim przewagę bojową. Efekt: Natychmiastowe przeszkodzenie. Atakujący traci przewagę bojową na potrzeby ciosu prowokującego moc.	

Takie podejście do rozpisywania BNów i potworów ma dwa oczywiste plusy – jest szybsze, niż gdyby wszystko

trzeba było liczyć ze wzorów i pozwala na stworzenie istoty o zdolnościach idealnie do niej dopasowanych, niejako szytych na miarę. Pozwala także ruszyć głową i popisać się kreatywnością przy tworzeniu każdych statystyk - dla niektórych będzie to wielka zaleta, dla innych wada. Ci drudzy nie powinni się jednak przejmować - jak się wnet okaże, problem braku weny przy tworzeniu statystyk praktycznie nie występuje w edycji 3.5

A moim zdaniem podobne rozwiązanie naprawdę warto w niej stosować. Podział na role nie sprawdziłby się zbyt dobrze w 3.5 - opisywanie BNów w oparciu głównie o to, jak walczą, nie do końca pasuje do ducha starszej edycji. Niemniej jednak, samo odejście od rozpisywania każdej postaci tak, jak graczy, pozwala zaoszczędzić czas i uczynić pracę MG ciekawszą. Tworzenie wieloklasowych postaci, potworów z poziomami w klasach itp. to naprawdę żmudna robota, mająca sens tylko w przypadku Bohaterów Graczy. Gdy tworzymy BNa, nie ma sensu brnąć w tak szczegółowe obliczenia, jak przy BG. O ile naszego Bohatera Niezależnego da się dobrze opisać jedną z klas, możemy śmiało tak zrobić - w D&D 3.x każdy musi mieć Kostki Wytrzymałości, bazową premię do ataku itp., a poziomy w pasującej do niego klasie to równie dobre źródło tych liczb, jak każde inne. Szczególnie wygodne są tu klasy z dodatków do 3.5, które nigdy nie wyszły po polsku - wiele z nich (*warmage*, *scout*, *swashbucker* itp.) to wyspecjalizowane wersje klas z **Podręcznika Gracza**, mające ciekawe zdolności lub bardzo charakterystyczne listy czarów, do których w dodatku mają dostęp zwykle na najprostszych możliwych zasadach - znają wszystkie czary, które mogą rzucać i rozliczają się z nich tak, jak zaklinacze.

BNi na szybko

Podczas dyskusji nad tą Pocztówką jednym z najczęściej stawianych jej zarzutów było to, że proponuje ona dość żmudne rozwiązanie, w dodatku nazywając je uproszczeniem. Według wielu dyskutantów sam pomysł rozpisywania BNów na tym samym "silniku", co BG - przydzielanie im KW i poziomów, wyliczanie wszystkiego na ich podstawie i jeszcze z atrybutów itp. - to bezsensowna strata czasu, bo tak szczegółowe statystyki nie mają szans przydać się w trakcie gry. Inni wskazywali jednak na to, że dokładne rozpisanie postaci niezależnych pozwala w pełni skorzystać z bogactwa gry - bez "regulaminowej" rozpiski trudno rozstrzygnąć efekty obniżania atrybutów, poziomów negatywnych czy choćby testów na umiejętności. Ja przychyliam się raczej do drugiej opinii - gdyby było inaczej, nie stworzyłbym przecież tego tekstu - ale przyznaję, że pełna rozpiska to dość pracochłonna sprawa i nie zawsze jest sens tracić na nią czas. Jeżeli BN ma pojawić się w przygodzie tylko na chwilę, a Ty nie zamierzasz nigdzie go publikować czy np. wykorzystać jego statystyk dla kogoś ważniejszego, o wiele lepiej jest przysiąc nad jego opisem, niż "cyferkami."

Jeżeli jednak tworzonego BNa nie da się oddać w mechanice gry bez brnięcia w wieloklasowość, lepiej nadać mu jedną, abstrakcyjną klasę i dowolne zdolności, które do niej pasują. Czym miałyby być ta "abstrakcyjna klasa"? W większości przypadków sprawdzą się po prostu kostki rasowe typu, do jakiego należy opisywany właśnie BN. Ludzki łotrzyk 3/wojownik 1, kapłan 2/bard 2 czy zaklinacz 1/barbarzyńca 3 nie będzie się zbyt różnił w KW, premii do ataku ani rzutach obronnych od człowieka z czterema kostkami humanoida, a ten drugi będzie o wiele łatwiejszy do

rozpisania. Nie tylko nie trzeba w jego przypadku sumować premii za poszczególne klasy, ale też można dowolnie przydzielić mu umiejętności, uczynić najlepszym którykolwiek rzut obronny i dać mu biegłość w dowolnej broni - istoty z kostkami rasowymi są biegłe w każdej broni, którą wpisze im się w statystyki. A gdy już wyliczysz wartości jego statystyk, będziesz mógł skorzystać z największej przewagi edycji trzeciej nad czwartą - wielkiego pudełka klocków, czyli zdolności, które możesz przypisać stworzonemu BNowi. W 4E praktycznie nie ma mocy, które można wpisać do statystyk bez słowa wyjaśnienia, za to w 3.5 jest ich naprawdę wiele. Wystarczy, że napiszesz np.

- Ukradkowy atak +2k6;
- Ulubiony wróg (ludzie +2);
- Dziki krok;
- Niepodatność na *uśpienie*;

i bez słowa wyjaśnienia dasz postaci szybkość 12 m (czemu by nie? Przecież *de facto* stworzysz potwora, nie BNa, więc możesz dowolnie ustalić jego atrybuty, szybkość itp.), a humanoid o 3 KW i wysokiej Zręczności stanie się ksenofobicznym elfim łucznikiem i łowcą ludzi. Pamiętaj, że typy istot nie mają przypisanych umiejętności klasowych, więc w przypadku Twojego BNa możesz uznać za klasowe te, które do niego pasują.

Gdyby tak się zdarzyło, że do jakiejś postaci nie pasują kostki jej typu, możesz po prostu opracować dla niej unikatową klasę lub sięgnąć po inny typ - kostki przybysza całkiem nieźle oddadzą skrzyżowanie paladyna z mnichem, a wojownik/barbarzyńca może być "sztuczną klasą" o k12 pw, dobrym rzucie na Wytrwałość i bazowej premii do ataku równej KW. Z kolei czarodzieja/łotrzyka można oddać za pomocą kostek istoty baśniowej. Tak samo możesz postępować ze zdolnościami - podręczniki do D&D oferują wielkie bogactwo niezwykłych umiejętności, ale jeżeli chcesz uczynić BNa

naprawdę wyjątkowym, śmiało wymyśl dla niego unikatowe zdolności.

Do magii, którą władają tak rozpisywani BNi, można podejść na trzy sposoby. Jeżeli tworzysz ważną postać, której magia jest jej kluczową umiejętnością, wypada rozpisać ją "uczciwie" - tak, jakby rzeczywiście była członkiem klasy, którą symulują jej statystyki. Wtedy warto gdzieś w nagłówku jej rozpiski podać, jaki ma "wirtualny poziom" w danej klasie - dzięki temu nie trzeba będzie tego powtarzać przy liście czarów, odpędzaniu nieumarłych, zdolnościach chowańca itp.

Z kolei postaci drugoplanowe, lecz będące wyzwaniem dla graczy lub mające znaczenie dla fabuły proponuję rozpisać jako zaklinaczy, wybierając czary z listy klasy, do której "fabularnie" należy dana postać. Jeżeli ST i ilość czarów oprzemy na atrybucie, od którego magia BNa zależałaby na "pełnych" zasadach, różnica będzie minimalna, a magia zaklinaczy jest po prostu wygodniejsza, niż inne jej odmiany - łatwiej notować, ile jeszcze czarów postać może rzucić, niż których konkretnie już użyła.

I wreszcie statyści - magicy, którzy pojawią się tylko na jedną scenę i zapewne po to, by w niej zginąć. Nie są ważni, więc mogą być rozpisani jeszcze prościej. W ich przypadku proponuję dać im 2-4 najważniejsze czary jako zdolności czaropodobne, zaznaczając po prostu, że mają one komponenty werbalne czy somatyczne. Szanse, by władający magią statysta potrzebował czegoś więcej są nikłe, a taka rozpiska będzie o wiele szybsza.

Jak nadać SW tak stworzonemu BNowi? Niestety trudno mi dać inną radę, niż *na wyczucie*. Sądzę jednak, że porównanie postaci z podobnymi do niej stworami z *Księgi potworów* powinno wystarczyć, by ustalić, jakim właściwie jest zagrożeniem.

Warto przy okazji wspomnieć o ekwipunku. Sądzę, że możesz

przydzielić BNowi bez klasy dowolny przedmiot, który znacząco nie zwiększy jego potęgi, a jeżeli chcesz go obficie wyekwipować, po prostu zwiększ jego SW o 1 – tak, jak robi się z BNami posiadającymi klasy postaci i droższy ekwipunek, niż wynika to z ich poziomu.

Co z potworami?

Cały czas pisałem o humanoidach, ale powyższe pomysły sprawdzają się też w przypadku potworów, którym normalnie musiał(a)byś przydzielać poziomy klasowe. Jeżeli na przykład smok ma być kapłanem Tiamat, nie ma sensu męczyć się z nakładaniem poziomów kapłana na takie matematyczne monstrum, jak statystyki smoka. O wiele lepiej jest po prostu przyrzeć się sile zwykłego smoka w tym wieku i na własną rękę, od podstaw spisać swojego łuskowatego kleryka – będzie to i szybsze, i ciekawsze.

Jeżeli pomysł spodobał Ci się na tyle, że chciałbyś wprowadzić go w swojej kampanii, obowiązkowo musisz pomówić o tym z graczami. Wiele osób uważa za oczywiste i niepodważalne, że w D&D wszystkich rozpisuje się na tych samych zasadach i uznanie, że u Ciebie BNi nie muszą się ich trzymać może zostać potraktowane jako zamach na reguły gry i prawa gracza. Jak ich przekonać? Proponuję wspomnieć o paru sprawach:

Oni muszą rozpisywać tylko jedną postać, Ty – wiele.

Tworząc szybciej BNów, będziesz miał więcej czasu na dopracowanie innych aspektów przygody.

Opisywanie BG za pomocą klas jest potrzebne głównie po to, by gracze mogli bawić się optymalizacją i by mogły istnieć sensowne reguły rozwoju postaci. W przypadku BNów rozwój jest arbitralny, a optymalizacja bezsensowna – gdy i gracze, i MG starają się wyciągnąć jak najwięcej z mnóstwa podręczników, sesje zamieniają się w bezsensowny wyścig zbrojeń.

Uczciwie byłoby obiecać graczom, że jeżeli jakiś BN otrzyma moc wymyśloną specjalnie dla niego, drużyna także będzie mogła ją posiadać – dzięki atutowi, klasie prestiżowej, alternatywnej zdolności klasowej czy szablonowi. Możesz też pomyśleć nad tworzeniem BG w podobny sposób – służą do tego tzw. [generic classes](#) (niestety, opisane tylko w j. ang.).

Kilka przykładów

Poniżej znajdziesz kilku BNów rozpisanych według pomysłu, o którym właśnie przeczytałeś. Przy każdym z nich pojawia się krótki opis i wyjaśnienie, czemu posiada on takie, a nie inne moce.

Skorumpowany kapitan straży

Były łowca nagród, który wstąpił na służbę władz miasta i wysoko na niej zaszedł. Jest naprawdę skuteczny w wyplenianiu przestępców – tak długo, dopóki mu za to płacą. Gdy złoto z ratusza zaczyna płynąć wolniej, pan kapitan znajduje sobie inne źródła utrzymania – krycie bogatych zbrodniarzy, łapówki albo nawet i wymuszanie haraczy od miejskich kupców. Zadbął, by straż składała się głównie z podobnie myślących – wiernych władzom, gdy to się opłaca i gotowych na każde świństwo, gdy zabraknie pieniędzy.

W przypadku kapitana nie trzeba prawie nic zmieniać w kostkach humanoida – ich parametry pasują do niego idealnie, ale przydadzą mu się 4 punkty umiejętności na poziom. By oddać jego przeszłość łowcy nagród, posiada on preferowanego wroga i podjazdówkę – zdolność wzorowaną na popularnym *skirmish* z **Complete Adventurer**. Z kolei talenty dowódcze oddaje prosta, wymyślona specjalnie dla niego zdolność *trzymać szyk!/do ataku!*

Swoją drogą, połączenie roli dowódcy z podjazdówką nada walce

trochę dynamiki – trzeba zabić kapitana, by przestał wspierać swych podwładnych, a by to zrobić, trzeba go ciągle gonić. To też inspiracja 4E – mobilność jest w niej kluczową sprawą i wielu przeciwników jest projektowanych z myślą o zmuszeniu drużyny do ciągłego ruchu.

Skorumpowany kapitan SW 3

NZ średni humanoid (człowiek)

Init +2; **Zmysły** Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +5

Aura trzymać szyk!/do ataku! (12 m)

Języki wspólny, 1 inny

KP 24, **dotykowy** 12, **nieprzygotowany** 22

PW 27 (5 KW)

Wytrw +2, **Ref** +6, **Wola** +2

Szybkość 9 m (6 pól), podjazdówka

Wręcz +6 (1k8+2/19-20, mistrzowski długi miecz) lub

Wręcz +4 (1k8+2/19-20, mistrzowski długi miecz) i

Wręcz +4 (1k6+1/19-20, mistrzowski krótki miecz) lub

Na dystans +6 (1k10 /19-20, mistrzowska ciężka kusza).

Bazowy atak +3, **Zwarcie** +5

Akcje specjalne trzymać szyk!/do ataku!

Przedmioty użytkowe *eliksir niewidzialności*

Atrybuty S 15, Zr 15, Bd 12, Int 13, Rzt 12, Cha 10

SC preferowany wróg (ludzie) +2

Atuty ruchliwość, uniki, walka dwiema broniami^P

Umiejętności Blefowanie +8, Ciche poruszanie się +10, Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +5, Ukrywanie się +10, Zastraszanie +10

Posiadane przedmioty przedmioty użytkowe oraz *skórznia* +1, mistrzowski długi miecz, mistrzowski krótki miecz, mistrzowska ciężka kusza, 20 bełtów

Trzymać szyk!/do ataku! (zw): wszyscy sojusznicy kapitana w promieniu 12 m otrzymują premię z morale +2 do KP lub testów ataku. Na wszystkich działa ta sama z dwóch możliwych premii, a zmiana między nimi to dla kapitana akcja błyskawiczna (ang. *swift action*). Premia przestaje działać, gdy kapitan jest nieprzytomny bądź bezradny.

Podjazdówka (zw): gdy kapitan poruszy się w swojej rundzie o minimum 3 m, do początku swojej kolejnej rundy otrzymuje on premię unikową +2 do KP, a wszystkie jego ataki powodują +1k6 obrażeń.

Czaroskrzydły

Młody zielony smok o niezwykłym talencie do magii. Czaroskrzydłemu nie

wystarczy znajomość czarów, o jakich nawet nie śni się jego rówieśnikom – ta gadzina pragnie stać się magicznym drapieżnikiem, którego moc harmonijnie współgra z imponującym smoczym ciałem.

D&D zna mnóstwo sposobów na połączenie umiejętności bojowych i magii, a nasz smok korzysta z tych, które najlepiej oddają naturę jego gatunku. Zielone smoki to bowiem urodzeni agresorzy – kochają być w ofensywie, często rzucają się na przypadkowych wędrowców lub wpływają na umysły wrogów, by przerazić ich lub zmusić do posłuszeństwa. Dlatego właśnie Czaroskrzydły dysponuje zdolnościami, które działają, gdy ma okazję wykonać pełny atak i gdy poważnie zrani wroga. Możliwość zamiany broni oddechowej w czar pozwoli mu zaskoczyć drużynę spodziewającą się, że jest już wypalony z magii.

Nie licząc jego niezwykłych zdolności i czarów zaklinacza, nasz gad jest zwykłym młodym zielonym smokiem.

Czaroskrzydły SW 6

PZ średni smok (powietrza)

Init +2; **Zmysły** Ślepozmysł 18 m, widzenie w ciemności 36 m, wyostrzone zmysły, Nasłuchiwanie +15, Spostrzegawczość +15

Języki smoczy, wspólny

KP 20, **dotykowy** 10, **nieprzygotowany** 20

PW 27 (5 KW)

Niewrażliwości *uśpienie*, paraliż, kwas

Wytrw +9, **Ref** +7, **Wola** +8

Szybkość 12 m (8 pól), lot 45 m (słaba), pływanie 12 m

Wręcz +14 (1k8+3, ugryzienie) i

Wręcz +12/+12 (1k6+1, pazury) i

Wręcz +12/+12 (1k4+1, skrzydło)

Bazowy atak +11, **Zwarcie** +14

Opcje ataku potężny atak, strachoszpon, kły i czary
Akcje specjalne broń oddechowa (stożek 9 m, 6k6 obrażeń od kwasu, ST 17, raz na 1k4 rundy), skuteczniejsze rozszczepienie, zionięcie w zakłęcie
Znane czary zaklinacza (PC 4.)

2. poziom (4/dzień): *dotyk ghula* (ST 15)

1. poziom (7/dzień): *celny cios*, *pomniejszenie osoby* (ST 14), *promień osłabienia*

0. poziom (6/dzień): *dtoń maga, mistyczny znak, odczytanie magii, otumanienie* (ST 13), *widmowy odgłos, wykrycie magii*

Atrybuty S 17, Zr 10, Bd 15, Int 12, Rzt 13, Cha 16

SC oddychanie wodą

Atuty potężny atak, rozszczepienie, skuteczniejsze rozszczepienie, wielokrotny atak

Umiejętności Ciche poruszanie się +14, Koncentracja +16, Nasłuchiwanie +15, Przeszukiwanie +15, Spostrzegawczość +15, Ukrywanie się +14, Zastraszanie +17

Kły i czary (zn): Czaroskrzydły potrafi wpleść rzucenie czaru w nawałnicę ciosów, jaką zwykły rządzić wrogów. W rundzie, w której wykonuje pełny atak, może także rzucić czar zmodyfikowany atutem *przyspieszenie czaru* – przed, po lub w trakcie ataku.

Strachoszpon (zn): smok jest co prawda za młody, by stale roztaczać aurę grozy, ale dzięki swojej magii i agresji potrafi przerazić istotę, którą skrzywdzi. Gdy ktoś w jednej rundzie zostanie trafiony trzema bądź więcej atakami smoka, musi wykonać rzut na Wołę (ST 18) lub będzie wstrząśnięty przez 1k4 rundy.

Zionięcie w zakłęcie (zn): Czaroskrzydły potrafi przemieniać energię swojego oddechu w magię. Może dzięki temu rzucić czar, nie poświęcając dziennej puli magii, ale jest to traktowane jak użycie broni oddechowej, która wraz z tą zdolnością staje się nieaktywna na 1k4+ poziom użytego czaru rund.

Knująca drowia kapłanka

Wysoko postawiona mroczna elfka, dla której Lolth jest przede wszystkim bóstwem spisków i podstępów. By oddać jej zamiłowanie do intryg i brudnych sztuczek, drowka otrzymała niektóre zdolności skrytobójcy i unikatową umiejętność *zniewalający głos*, której nazwa mówi chyba sama za siebie. Także jej magia została ukierunkowana na nieczystą grę – może częściej, niż inni magowie łączyć czary z podstępnym atakiem, a przyzywane przez nią pająki również dysponują ikoniczną zdolnością łotrzyka. Poza tym kapłanka otrzymała kilka niewrażliwości należnych Arachne – klasie prestiżowej dla ambitnych kapłanek Lolth. Zdolności czaropodobne (poza tymi należnymi wszystkim drowom) wzięły się zupełnie znikąd, ale sądzę, że wzbogacają tę postać – wydaje mi się, że

nagromadzenie przypadkowych zdolności to jeden z uroków postaci składanych z różnych klas i chciałem go przemycić do naszej uproszczonej metody. Możesz uznać je za dowód łaski Lolth lub efekt magicznych eksperymentów.

"Wirtualna klasa" kapłanki od humanoida różni się tylko tym, że ma same dobre rzuty obronne i 8 punktów umiejętności na poziom.

Knująca kapłanka to całkiem ładna aliteracja, ale gdybym już miał ją nazwać, zostałaby Shridią, czyli cichym łotrzykiem (na podstawie [słowniczka Zireael](#)).

Knująca kapłanka SW 10

CZ średni humanoid (elf)

Init +2; **Zmysły** widzenie w ciemnościach 18 m, Nasłuchiwanie +19, Spostrzegawczość +19

Języki elfi, krasnoludzki, otchłanny, podwspólny, wspólny

KP 24, **dotykowy** 12, **nieprzygotowany** 22

PW 54 (12 KW)

Niewrażliwości *uśpienie*, jad pająków, czar *sieć* i pajęcze sieci

Odporności OC 23

Wytrw +8, **Ref** +10, **Wola** +12

Słabości słońce (ślepotą przez rundę, potem -1 do testów)

Szybkość 9 m (6 pól)

Wręcz +12/+7 wręcz (1k6+1, *lekki buzdygan* +1) lub **Na dystans** +13/+8 na dystans (1k4+2 /19-20, *kusza ręczna* +2). Posiada 10 *beltów olśniewającej energii* +1.

Bazowy atak +9, **Zwarcie** +9

Opcje ataku doskonalsza finta, podstępny atak +3k6, podstępny czar, wyszkolenie w walce

Akcje specjalne zabójczy atak (ST 19)

Przedmioty użytkowe 2 *eliksiry postaci gazowej*, *eliksir pomniejszenia osoby*

Przygotowane czary:

Jak kapłan 9. poziomu (6/5+1/5+1/4+1/3+1/1+1), domeny: zło i oszustwo. Codziennie modli się o *niewidzialność*, *niewykrywalność* i kilka *przyzwań potwora*, poza tym jej czary zależą od sytuacji.

Zdolności czaropodobne (PC 12.)

1/dzień: *ciemność*, *ptomienna otoczka*, *tańczące światła*, *ochrona przed dobrem*, *pieśń niezgody* (ST 18), *przebranie*, *strach* (ST 17)

Atrybuty S 10, Zr 15, Bd 10, Int 17, Rzt 19, Cha 16

SC podstępne pająki, stosowanie trucizn, *zniewalający głos*

Atuty doskonalsza finta, finezja w broni, skuteczniejsze przyzywanie, skupienie na czarze (przywoływanie), wyszkolenie w walce

Umiejętności Blefowanie +18, Ciche poruszanie się +15, Czarostwo +18, Dyplomacja +22, Koncentracja +15, Nasłuchiwanie +19, Spostrzegawczość +19, Ukrywanie się +15, Wiedza (religia) +18, Wyczucie pobudek +19, Zastraszanie +20

Posiadane przedmioty przedmioty użytkowe oraz *elfia kolczuga* +2, *amulet naturalnego pancerza* +4, *lekki buzdygan* +1, *kusza ręczna* +2, *10 bełtów olśniewającej energii* +1, mistrzowski sztylet

Podstępny czar (zn): knująca kapłanka dodaje kostki ukradkowego ataku do obrażeń od czarów, które nie wymagają testu ataku, ale ofiary których są nieświadome ataku lub pozbawione premii ze Zręczności do KP.

Podstępne pająki (zn): każdy pająk przyzwany przez drowkę ma zdolność podstępny atak +1k6.

Zniewalający głos (zc): Rozmawiając przez minutę z istotą o nastawieniu Obojętnym bądź lepszym, knująca kapłanka może umieścić w jej umyśle rozkaz, z otrzymania którego ofiara nie będzie zdawała sobie sprawy i który nie musi mieć nic wspólnego z treścią rozmowy. Rozkaz ten działa jak czar *suggestia* na 12. poziomie czarującego (Wola ST 19 neguje). Rozmówca bądź osoba przysłuchująca się rozmowie może rozpoznać subtelne gesty i intonację przekazującą rozkaz dzięki testowi Wiedzy (tajemna) o ST 25. By jednak zrozumieć, jaką sugestią przekazuje drowka, trzeba pozwolić jej wyrazić ją w całości – a wtedy rozmówca trafia już pod jej wpływ, choć uświadomienie mu tego pozwala powtórzyć rzut obronny.

Pocztówki z D&D pochodzą z zasobów [serwisu Poltergeist](http://www.poltergeist.pl).

