

KLASY ABSOLUTNE

Barbarzyńca Wojownik Druid

Autor:

Szatany
Michał "SKRP" Burdukiewicz

Redakcja:


Jakub "Erpegis" Osiejewski
Adam "iron_master" Janik

Tłumaczenie:

Jakub "Erpegis" Osiejewski
Drakestar
Paweł "Proteusz" Królak

Skład:

Adam "iron_master" Janik

	<p>"d20 system" i logo "d20 system" są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast. Ich użycie jest zgodne z warunkami d20 Licence. Dungeons & Dragons® i Wizards of the Coast® są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast i użyto ich za zezwoleniem. Cały tekst niniejszej publikacji jest Otwartą Zawartością Gry w rozumieniu Otwartej Licencji Gry w wersji 1.0a. Tekst Licencji znajduje się na ostatniej stronie dokumentu.</p> <p>Autorem klas Sbolutny Druid i Absolutny Wojowik w tym dokumencie jest Szatany. Klasa Absolutny Barbarzyńca została napisana przez Michała "SKRP" Burdukiewicza na podstawie pierwotnej pracy Szatany'ego. Zostały one przetłumaczone i opublikowane w serwisie dnd.polter.pl za zgodą autorów.</p>
---	---

Odwiędź stronę



ABSOLUTNY BARBARZYŃCA

INFORMACJE O ZASADACH GRY

Barbarzyńcy posiadają następujące statystyki.

Atrybuty: Tak samo jak w Podręczniku Gracza.

Charakter: Dowolny.

Kostka Wytrzymałości: 1k12

Na 1 poziomie postać otrzymuje maksymalną ilość punktów wytrzymałości.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe barbarzyńcy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Jeździectwo (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Spostrzegawczość (Rzt), Sztuka przetrwania (Rzt), Używanie lin (Zr), Wspinaczka (S), Zachowanie równowagi (Zr), Zastraszanie (Cha).

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (4 + modyfikator z Int) x 4.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe barbarzyńcy.

Biegłość w broni i pancerzu: Barbarzyńca biegle posługuje się wszelką bronią prostą i żolnierską, lekkim i średnim pancerzem, a także

małymi i dużymi tarczami.

Niepiśmienność: Jedynie należący do tej klasy bohaterowie nie umieją automatycznie czytać i pisać. Barbarzyńca może wydać 2 punkty umiejętności, by nauczyć się czytać oraz pisać we wszystkich językach, którymi mówi. Barbarzyńca, który zyska poziomy w dowolnej innej klasie, staje się osobą piśmienną. Z kolei postać, która zyska poziomy w niniejszej klasie, nie traci umiejętności pisania.

Dzikość: Barbarzyńca 1. poziomu wybiera kluczową zdolność, reprezentującą jego nieposkromioną naturę i dzikość serca z następującej listy: fetysz, furia, szal, tatuaże, więzy krwi i zawołania. Barbarzyńca może używać dzikości raz dziennie. Nie może również aktywować jej więcej niż raz na spotkanie, nawet jeżeli dzięki innym zdolnościom zdobył dodatkowe jej użycia.

Fetysz (zw): Barbarzyńca wierzy, iż zbieranie fragmentów ciał pokonanych wrogów zapewnia mu część ich dawnej siły i mocy. Barbarzyńcy fetyszyści kolekcjonują na ogół uszy, kły, palce, a czasem również zęby, włosy, języki, i tym podobne. Wytwarzają z nich naszyjniki, pasy lub bransolety. Niektórzy posuwają się nawet do szycia całego odzienia ze skór poległych nieprzyjaciół. Barbarzyńca powinien ograniczyć się do zbierania jednego z wyżej wspomnianych "przedmiotów" – nie stanowi to jednak surowego wymogu i pozostaje całkowicie w gestii MP. Przywołanie mocy fetyszu to akcja darmowa nie prowokująca okazyjnych ataków, która może być wykorzystana tylko w turze barbarzyńcy. Otrzymuje on tymczasową premię +2 do Siły, Zręczności i Roztropności, zaś jego szybkość naziemna zwiększa się o 3 metry

Tabela 1-1: Absolutny Barbarzyńca

Poziom	Bazowa premia do ataku do ataku	Rzut obronny na			Specjalne
		Wytr	Ref	Wolę	
1	+1	+2	+0	+0	dzikość, niepiśmienność
2	+2	+3	+0	+0	dzika pula, nieposkromiony
3	+3	+3	+1	+1	nieokrzesany +1
4	+4	+4	+1	+1	dzikość (1. krok)
5	+5	+4	+1	+1	-
6	+6/+1	+5	+2	+2	nieposkromiony
7	+7/+2	+5	+2	+2	nieokrzesany +2
8	+8/+3	+6	+2	+2	dzikość (2. krok)
9	+9/+4	+6	+3	+3	-
10	+10/+5	+7	+3	+3	nieposkromiony
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	nieokrzesany +3
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	dzikość (3. krok)
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	-
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	nieposkromiony
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	nieokrzesany +4
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	dzikość (4. krok)
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	-
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	nieposkromiony
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	nieokrzesany +5
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	dzikość (5. krok)



(premia ta kumuluje się szybkim poruszaniem się, jeżeli barbarzyńca takowe posiada). Zdolność ta nie jest formą szału, a więc barbarzyńca przywołujący moc fetyszu może działać normalnie i nie ponosi żadnych kar ze zmęczenia, gdy moc fetyszu się rozwieje. Działanie przywołanej mocy utrzymuje się przez liczbę rund równą 3 + modyfikator z (świeżo powiększonej) Roztropności. Jeżeli barbarzyńca utraci w jakiś sposób swój fetysz, nie może przyzwać mocy dopóki nie sporządzi nowego. Za każdą część zabitego przeciwnika znajdującą się w fetyszu, barbarzyńca może przywołać jego moc raz dziennie (nadal jednak musi respektować ogólne ograniczenia narzucone przez dzikość, a więc barbarzyńca 20. poziomu może przywołać moc do 5 razy dziennie, nawet, jeżeli jego fetysz składa się z 21 uszu). Fetysz jednego barbarzyńcy jest bezużyteczny dla drugiego, może być jednak traktowany jako część pokonanego przeciwnika, jeżeli zostanie zdjęty z jego martwego ciała.

- **Wiara w zwycięstwo (zw):** Na 4. poziomie barbarzyńca przywołujący moc staje się niepodatny na czary i efekty z określnikiem strach.
- **Talizman (zn):** Na 8. poziomie barbarzyńca może przyzwać siły witalne pokonanych wrogów. W akcji całorundowej może potrząsnąć pewnie swoim fetyszem, uleczać tym samym obrażenia w wysokości 5 x premia z Roztropności punktów wytrzymałości. Użycie tej zdolności pochłania 3 dzikie punkty.
- **Przywołanie większej mocy (zw):** Na 12. poziomie premia do Siły, Zręczności i Roztropności barbarzyńcy przywołującego moc fetyszu rosną do +4, a premia do szybkości naziemnej do +6 metrów.
- **Przerażające przywołanie (zw):** Począwszy od 16. poziomu barbarzyńca znajdujący się pod wpływem działania zdolności fetyszu powoduje, iż każdy przeciwnik próbujący zaatakować go w walce wręcz (włączając w to ataki okazyjne) musi wykonać udany rzut obronny na Wolę (ST 10 + połowa jego poziomu w tej klasie + jego modyfikator z Roztropności) lub ponosi karę -6 do testów ataku. Kara ta utrzymuje się do końca czasu trwania zdolności fetyszu barbarzyńcy. Jeżeli rzut obronny powiedzie się, przeciwnik staje się niepodatny na działanie przerażającego przywołania przez najbliższe 24 godziny. Zdolność ta stanowi efekt strachu.
- **Przywołanie prawdziwej mocy (zw):** Na 20. poziomie premia do Siły, Zręczności i Roztropności barbarzyńcy przywołującego moc fetyszu rosną do +6, a premia do szybkości naziemnej do +9 m.

Furia (zw): Barbarzyńca może wpaść w szaleńczą furię. W trakcie furii otrzymuje on tymczasowo premię +4 do Zręczności, +2 do obrażeń oraz +4 do rzutu potwierdzającego trafienie krytyczne. Ponadto może on wykonać jeden dodatkowy atak w rundzie ze swoją najwyższą premią

do ataku, jednak ponosi wówczas do początku swojej następnej tury karę -2 do wszystkich ataków, włączając w to dodatkowy. Ogarnięty furią barbarzyńca nie może wykorzystywać żadnych umiejętności wymagających skupienia lub cierpliwości. Nie ma również prawa rzucać czarów ani aktywować magicznych przedmiotów zainicjowania zaklęcia (choćby różdżek) czy ukończenia zaklęcia (na przykład zwojów) ani tych wymagających słowa rozkazu. Ponadto nie może przedsięwziąć żadnej akcji lub działania, które pozwoliłoby mu zwiększyć KP kosztem premii do ataku (tak jak przykładowo akcja pełnej defensywy). Napad furii trwa przez liczbę rund równą 5 + modyfikator z Budowy postaci. Barbarzyńca może zakończyć działanie furii przed upływem tego czasu. Kiedy furia dobiega końca, barbarzyńca traci wszystkie wynikające zeń modyfikatory oraz ograniczenia i przez całe spotkanie jest zmęczony (kara -2 do Siły, kara -2 do Zręczności, nie może szarżować ani biegać).

Spragniony krwi (zw): Począwszy od 4. poziomu, barbarzyńca ogarnięty furią, któremu udało się krytycznie trafić przeciwnika, otrzymuje liczbę tymczasowych punktów wytrzymałości równą jego podwojonemu poziomowi w tej klasie. Znikają one po zakończeniu działania furii.

- **Wirująca furia (zw):** Począwszy od 8. poziomu, barbarzyńca ogarnięty furią może poświęcić w akcji darmowej 4 dzikie punkty i wykonać nie jeden, ale dwa dodatkowe ataki w rundzie. Obydwa ataki wykonywane są z najwyższą premią do ataku barbarzyńcy, obarczają go jednak do początku jego tury karą -2 do wszystkich ataków.
- **Potężniejsza furia (zw):** Na 12. poziomie premia do Zręczności barbarzyńcy ogarniętego furią rośnie do +6, premia do obrażeń do +4, zaś premia do testu potwierdzającego trafienie krytyczne do +6.
- **Niestrudzona furia (zw):** Począwszy od 16. poziomu, po zakończeniu furii barbarzyńca nie jest już zmęczony.
- **Wielka furia (zw):** Na 20. poziomie premia do Zręczności barbarzyńcy ogarniętego furią rośnie do +8, premia do obrażeń do +6, zaś premia do testu potwierdzającego trafienie krytyczne do +8.

Szał (zw): Barbarzyńca może wpaść w dziki szal, w trakcie którego otrzymuje tymczasowo premię +4 do Siły, redukcję obrażeń 2/- oraz premię +2 z morale do rzutów na Wolę. Podlega natomiast karze -2 do Klasy Panczerza. Ogarnięty szałem barbarzyńca nie może wykorzystywać żadnych umiejętności wymagających skupienia lub cierpliwości. Nie ma również prawa rzucać czarów ani aktywować magicznych przedmiotów zainicjowania zaklęcia (choćby różdżek) czy ukończenia zaklęcia (na przykład zwojów) ani tych wymagających słowa rozkazu. Ponadto nie może przedsięwziąć żadnej akcji lub działania, które pozwoliłoby mu zwiększyć KP kosztem premii do ataku (tak jak przykładowo akcja pełnej defensywy). Napad szału trwa przez liczbę rund równą 5 + modyfikator z Budowy



postaci. Barbarzyńca może zakończyć działanie szału przed upływem tego czasu. Kiedy szal dobiega końca, barbarzyńca traci wszystkie wynikające zeń modyfikatory oraz ograniczenia i przez całe spotkanie jest zmęczony (kara -2 do Siły, kara -2 do Zręczności, nie może szarżować ani biegać). Wpadanie w szal nie wymaga czasu, ale barbarzyńca może zrobić to tylko w swojej akcji, a nie w odpowiedzi na czyjeś działanie.

- **Niezlomna wola (zw):** Na 4. poziomie barbarzyńca ogarnięty szałem staje się bardziej odporny na efekty wpływające na umysł. W jego trakcie może powtórzyć dowolny nieudany rzut obronny na Wolę. Użycie tej zdolności kosztuje 2 dzikie punkty.
- **Niepowstrzymany bydlak (zw):** Począwszy od 8. poziomu, ogarnięty szałem barbarzyńca zwiększa swoją redukcję obrażeń o 2 pod koniec każdej tury, w której otrzymał co najmniej 40 punktów obrażeń. Premia ta kumuluje się i trwa do chwili zakończenia szału.
- **Potęźniejszy szal (zw):** Na 12. poziomie premia do Siły barbarzyńcy ogarniętego szałem rośnie do +6, jego redukcja obrażeń zwiększa się do 3/-, a premia z morale do rzutów obronnych na Wolę wzrasta do +3. Kara -2 do KP pozostaje bez zmian.
- **Niestrudzony szal (zw):** Począwszy od 16. poziomu, po zakończeniu szału barbarzyńca nie jest już zmęczony.
- **Wielki szal (zw):** Na 20. poziomie premia do Siły barbarzyńcy ogarniętego szałem rośnie do +8, jego redukcja obrażeń zwiększa się do 4/-, a premia z morale do rzutów obronnych na Wolę wzrasta do +4. Kara -2 do KP pozostaje bez zmian.

Tatuaże (zn): Ciało barbarzyńcy pokrywają rytualne tatuaże. Ich kształt może przybierać różne postacie. Tatuaże te mogą zostać namalowane lub wyryte w skórze (lub łusce) i symbolizują na ogół wartości istotne dla barbarzyńcy. Niezależnie od tych różnic, wszyscy wytatutowani barbarzyńcy uważają, że znaki na skórze zapewniają im łaskę bogów i ochraniają od złego. Im bardziej barbarzyńca staje się silniejszy w walce, tym więcej tatuaży gromadzi na swym ciele i tym większym prestiżem cieszy się wśród pobratymców. Aktywacja tatuaży jest akcją darmową, która może być wykonana tylko w turze barbarzyńcy i nie prowokuje ataków okazyjnych. Otrzymuje on premię +6 ze szczęścia do KP, premię +2 z morale do wszystkich rzutów obronnych oraz szybkie leczenie 2. Zdolność ta nie jest formą szału, a więc barbarzyńca używający tatuaży może działać normalnie i nie ponosi żadnych kar ze zmęczenia gdy ich moc się rozwieje. Aktywowane tatuaże zapewniają barbarzyńcy moc przez liczbę rund równą 10 + jego modyfikator z Budowy. Nie może on używać tej zdolności jeżeli ma na sobie zbroję. Większość jego ciała musi być odsłonięta (detaile pozostają w gestii MP i gracza), tak by tatuaże były widoczne.

- **Żelazna skóra (zw):** Począwszy od 4. po-

ziomu barbarzyńca może poświęcić 2 dzikie punkty w akcji darmowej by zyskać premię z naturalnego pancerza +4 do KP do początku swojej następnej tury.

- **Tatuaże szamana (zw):** Począwszy od 8. poziomu, barbarzyńca, którego tatuaże są aktywne, otrzymuje również odporność na czary równą 5 + jego poziom w tej klasie.
- **Tatuaż wodza (zw):** Na 12. poziomie premia do KP barbarzyńcy, którego tatuaże są aktywne, rośnie do +8, jego premia do rzutów obronnych zwiększa się do +3, zaś szybkie leczenie wzrasta do 3.
- **Przetrzymanie furii żywiołów (zw):** Począwszy od 16. poziomu, barbarzyńca, którego tatuaże są aktywne, otrzymuje również odporność na ogień i zimno równą 15.
- **Tatuaż przywódcy (zw):** Na 20. poziomie premia do KP barbarzyńcy, którego tatuaże są aktywne, rośnie do +10, jego premia do rzutów obronnych zwiększa się do +4, zaś szybkie leczenie wzrasta do 4.

Więzy krwi (zw): Barbarzyńca wywodzi się z kultury, w której honor odgrywa główną rolę, a dług zawsze zostaje spłacony. Życiowy dług barbarzyńca posiada wobec tego, kto choć raz uratował najistotniejsze dla niego wartości (takie jak jego życie, honor czy rodzinę). Może on związać się z chętną istotą, wobec której jest dłużny, upuszczając odrobinę krwi. Istota ta nazywana jest od tej pory "bratem". W danej chwili barbarzyńca może posiadać tylko jednego brata krwi. Moce więzów krwi mogą być aktywowane tylko wówczas, gdy brat znajduje się nie dalej niż 9 metrów od barbarzyńcy. Aktywacja więzów krwi to akcja darmowa, która może być wykorzystana tylko w turze barbarzyńcy i nie prowokuje ataków okazyjnych. Gdy więzy krwi są aktywne, zarówno barbarzyńca jak i jego brat otrzymują tymczasową premię +2 do Siły i Zręczności, a także premię +1 do rzutów obronnych. Ponadto połowa otrzymywanych przez jednego obrażeń przenoszona jest na drugiego. Zdolność ta nie jest formą szału, więc barbarzyńca z aktywnymi więzami krwi może działać normalnie i nie ponosi żadnych kar ze zmęczenia, gdy działanie więzów się zakończy. Działanie więzów krwi trwa przez liczbę rund równą 3 + modyfikator z Charyzmy barbarzyńcy. Więzy krwi zostają przerwane w chwili śmierci brata, nawet jeżeli później zostanie on wskrzeszony (nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by barbarzyńca ponownie związał się z tą istotą), jak również w momencie, gdy zdradzi on barbarzyńcę. Jeżeli postać pozyska nowego brata, więzy krwi i wszystkie związane z nimi zdolności zaczynają działać po upływie tygodnia od rytuału upuszczenia krwi.

- **Więź bitewna (zw):** Począwszy od 4. poziomu, zarówno barbarzyńca jak i jego brat otrzymują premię unikową +2 do KP oraz premię +2 do testów ataku tak długo, jak znajdują się w odległości nie większej niż 1,5 metra od siebie (na sąsiednich polach) i nie są nieprzygotowani lub bezradni. Do-



datkowo barbarzyńca może poświęcić 2 dzikie punkty w akcji darmowej by podwoić te premie. Tak zwiększona premia utrzymuje się do początku jego następnej tury.

- **Więź telepatyczna (zn):** Na 8. poziomie barbarzyńca i jego brat wytwarzają między sobą silną więź umysłową. Mogą komunikować się telepatycznie na odległość 18 metrów.
- **Potężniejsze więzy krwi (zw):** Począwszy od 12. poziomu, premie do Siły i Zręczności barbarzyńcy i jego brata rosną do +4, a premie do rzutów obronnych do +2.
- **Więź duszy (zn):** Począwszy od 16. poziomu, barbarzyńca i jego brat wykonują obaj rzuty obronne na Wole, gdy którykolwiek z nich jest celem czaru lub zdolności wpływającej na umysł. Liczy się lepszy z wyników.
- **Prawdziwe więzy krwi (zw):** Począwszy od 20. poziomu, premie do Siły i Zręczności barbarzyńcy i jego brata rosną do +6, a premie do rzutów obronnych do +3.

Zawołania (zw): Barbarzyńca może wpaść w stan fanatycznego uniesienia. Ogarnięty euforią otrzymuje tymczasową premię +2 do Charyzmy, jak również posiada możliwość wydobywania z siebie gniewnego ryku w akcji standardowej. Ryk ten powoduje, iż wszyscy przeciwnicy w promieniu 18 metrów od barbarzyńcy, którym nie powiedzie się rzut obronny na Wole (ST 10 + połowa jego poziomu w tej klasie + modyfikator z jego [świeżo powiększonej] Charyzmy) są wstrząśnięci przez 1k6 rund i otrzymują 1 punkt obrażeń od dźwięku za każdy poziom barbarzyńcy. Może on nie zadawać tych obrażeń, jeśli nie chce. Jest to efekt dźwiękowy, wpływający na umysł. Zdolność ta nie jest formą szału, a więc ryczący barbarzyńca może działać normalnie i nie ponosi żadnych kar ze zmęczenia gdy jej moc się rozwieje. Działanie euforii utrzymuje się przez liczbę rund równą 3 + modyfikator z (świeżo powiększonej) Charyzmy barbarzyńcy.

- **Bitewny wrzask (zw):** Począwszy od 4. poziomu, wrzeszczący barbarzyńca nie tylko przeraża wrogów, lecz również wspiera przyjaciół. Jego ryk zapewnia wszystkim sprzymierzeńcom w zasięgu 18 metrów premię z morale +4 przeciw efektom strachu oraz premię +1 do testów ataku przeciwko istotom wstrząśniętym, przerażonym lub ogarniętym paniką w wyniku działania wrzasku barbarzyńcy.
- **Skowyt (zw):** Począwszy od 8. poziomu, barbarzyńca ogarnięty euforią może wydobyć z siebie mrozący krew w żyłach skowyt, poświęcając 4 dzikie punkty w akcji całorundowej. Wszyscy jego przeciwnicy w zasięgu 18 metrów, którym nie powiedzie się rzut obronny na Wole (ST 10 + połowa jego poziomu w tej klasie + modyfikator z Charyzmy barbarzyńcy) są przerażeni przez 2k6 rund. Stworzenia mające co najmniej dwa razy więcej Kostek Wytrzymałości od barbarzyńcy są niepodatne na działanie

skowytu. Jest to efekt dźwiękowy, wpływający na umysł.

- **Przeszywający wrzask (zw):** Począwszy od 12. poziomu, barbarzyńca ogarnięty euforią może wydać z siebie wibrujący w uszach krzyk, poświęcając 4 dzikie punkty w akcji całorundowej. Wszyscy jego przeciwnicy w zasięgu 18 metrów, którym nie powiedzie się rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + połowa jego poziomu w tej klasie + jego modyfikator z Charyzmy) zostają ogłuszeni na liczbę minut równą poziomowi barbarzyńcy. Jest to efekt dźwiękowy.
- **Krzyk banshee (zn):** Począwszy od 16. poziomu, barbarzyńca może przedwcześnie zakończyć działanie euforii wytwarzając druzgoczącą falę dźwiękową w akcji standardowej. Fala ta jest stożkiem o długości 9 metrów i zadaje 1k6 obrażeń od dźwięku na poziom barbarzyńcy wszystkim istotom w obszarze jej działania. Ponadto sprawia, iż wszystkie istoty objęte falą są wstrząśnięte przez 1k6 rund. Każde stworzenie w obrębie stożka może wykonać rzut obronny na Refleks w celu zmniejszenia obrażeń o połowę (ST 10 + połowa poziomu barbarzyńcy + jego modyfikator z Charyzmy) i oparcia się strachowi.
- **Smoczy ryk (zw):** Począwszy od 20. poziomu, barbarzyńca ogarnięty euforią może dziko zaryczeć poświęcając 4 dzikie punkty w akcji całorundowej. Wszyscy jego przeciwnicy w zasięgu 18 metrów, którym nie powiedzie się rzut obronny na Wole (ST 10 + połowa poziomu barbarzyńcy + jego modyfikator z Charyzmy) są ogarnięci paniką przez 3k6 rund. Stworzenia o co najmniej dwa razy większej liczbie Kostek Wytrzymałości od barbarzyńcy są niepodatne na działanie smoczego ryku.

DZIKA PULA

Wewnętrzna dzikość barbarzyńcy zapewnia mu dostęp do niezwykłych zdolności. Otrzymuje dziką pulę równą jego podwojonemu poziomowi w tej klasie. Może wydawać punkty w celu aktywacji niektórych zdolności nieposkromionego. Ponadto może wydać 4 dzikie punkty, by aktywować swoją dzikość dodatkowo raz dziennie.

NIEPOSKROMIONY

Na 2. poziomie i co każde następne 4 poziomy barbarzyńca może wybrać atut premiowy lub specjalną zdolność z poniższej listy:

- **Zdolności totemiczne:** Barbarzyńca może wybrać jedną zdolność totemiczną (patrz niżej).
- **Eksplozja szybkości (zw):** Barbarzyńca może poruszać się szybciej przez krótki okres czasu. Może poświęcić w akcji darmowej jeden dziki punkt by zwiększyć na jedną rundę swoją szybkość naziemną o 9 metrów.
- **Śmiertelny impet (zw):** Barbarzyńca potrafi doskonale wykorzystać swój impet.



- Szarżując otrzymuje premię +1 do obrażeń za każde 3 metry przebyte w trakcie szarży.
- **Druzgoczące uderzenie (zw):** Jeżeli barbarzyńca wykona jeden atak bronią dwuręczną w akcji całorundowej oraz poświęci jeden dziki punkt, otrzyma premię do testu tego ataku równą połowie jego poziomu w tej klasie, a także premię do testu obrażeń równą jego poziomowi w tej klasie.
 - **Gwałtowny atak (zw):** Barbarzyńca może poświęcić jeden dziki punkt, wykonując testu ataku by otrzymać premię +3 do obrażeń (rany te nigdy nie mogą być zwielokrotniane). Za każdy dodatkowy, poświęcony w ten sposób dziki punkt premia zwiększa się o +3.
 - **Pięści furii (zw):** Barbarzyńca spędził całe swoje życie walcząc gołymi pięściami. Mógł być gladiatorem, bokserem lub po prostu hałaburdą. Otrzymuje premię do obrażeń od uderzenia bez broni równą jednej czwartej jego poziomu w tej klasie.
 - **Zdrowie bawołu (zw):** Barbarzyńca może poświęcić jeden dziki punkt wykonując rzut obronny na Wytrwałość, by otrzymać premię +3 do tego rzutu. Za każdy dodatkowy, poświęcony w ten sposób dziki punkt premia ta zwiększa się o +3.
 - **Naturalna odporność (zw):** Barbarzyńca może poświęcić w akcji darmowej jeden dziki punkt, by otrzymać do początku swojej następnej tury odporność na energię 4 (wobec wszystkich typów energii). Za każdy dodatkowy, poświęcony w ten sposób dziki punkt odporność zwiększa się o 4.
 - **Zaciekłość (zw):** Barbarzyńca może poświęcić jeden dziki punkt, wykonując rzut obronny na Wolę, by otrzymać premię +3 do tego rzutu. Za każdy dodatkowy, poświęcony w ten sposób dziki punkt, premia zwiększa się o +3.
 - **Wigor (zw):** Gdy barbarzyńcy nie powiedzie się rzut obronny na Wytrwałość wobec czaru, otrzymuje dwie możliwe korzyści. Jeżeli czas działania czaru jest inny niż natychmiastowy lub permanentny, zostaje on zmniejszony o połowę (zaklęcia posiadające więcej niż jeden cel działają normalnie na pozostałe istoty). Jeżeli czar zadaje obrażenia, barbarzyńca otrzymuje tylko połowę z nich.
 - **Odporność na szok (zw):** Ciało barbarzyńcy jest niezwykle odporne na ból i szok wywołany ranami. Staje się on niepodatny na śmierć z powodu ogromnych obrażeń. Nie jest niepodatny na coup de grace, otrzymuje jednak premię +4 do rzutów na Wytrwałość w celu uniknięcia jego efektów.
 - **Popłoch (zw):** Szarżujący barbarzyńca otrzymuje redukcję obrażeń 10/- wobec pierwszego udanego ataku, wykonanego przeciw niemu do początku jego następnej tury.
 - **Grube okrycie (zw):** Barbarzyńca uzyskuje możliwość ignorowania pewnej ilości obrażeń pochodzących z ataków. Może poświęcić jeden dziki punkt w akcji darmowej, by uzyskać do początku swojej następnej tury redukcję obrażeń 3/- . Za każdy dodatkowy, poświęcony w ten sposób, dziki punkt redukcja obrażeń zwiększa się o 3.
 - **Twardy jak skała (zw):** Gdy barbarzyńca otrzyma cios, będący trafieniem krytycznym lub też otrzyma obrażenia od precyzji, istnieje wówczas 20% szans na zanegowania krytycznego lub precyzyjnego ataku i przeprowadzenia normalnego testu obrażeń. Jeżeli barbarzyńca znajduje się pod wpływem podobnego efektu (takiego jak pancerz *fortyfikacji*), rzuć kośćmi oddzielnie i zastosuj lepszy wynik.
 - **Nieugięty (zw):** Ciało barbarzyńcy nie poddaje się łatwo magicznym przemianom. Kiedy znajdzie się on pod wpływem czaru lub efektu ze szkoly przemian, zawsze może wykonać rzut obronny na Wytrwałość w celu odparcia jego działania.
 - **Nieświadomy unik (zw):** Barbarzyńca nie odsłania się walcząc z niewidzialnymi przeciwnikami lub będąc zaskoczonym. Zachowuje premię ze Zręczności do KP (jeżeli takową posiada), nawet jeśli dał się zaskoczyć lub gdy atakuje go niewidzialny przeciwnik. Traci jednak wspomnianą premię ze Zręczności do KP jeżeli jest unieruchomiony.

TOTEMY

Postać może posiadać tylko jedną zdolność totemiczną, jednakże jest w stanie wybierać ją wielokrotnie, za każdym razem zwiększając jej potencjał. Przy każdym totemie szczegółowo opisano efekty powtórnego jego wyboru.

- **Totem małpy (zw):** Postać uzyskuje prędkość wspinania równą 1,5 metra. Otrzymuje również premię +1 z kompetencji do wszystkich testów Intelaktu. Za każdym następnym razem gdy wybierze ten totem, zwiększa swoją prędkość wspinania o 1,5 metra oraz premię to testów Intelaktu o +1.
- **Totem boa (zw):** Postać otrzymuje premię +2 do testów zwarcia oraz zwiększa, zadawane podczas zwarcia obrażenia o 1 punkt. Za każdym następnym razem, gdy wybierze ten totem po raz kolejny, premia do testów zwarcia zwiększa się o dodatkowe o +2, zaś obrażenia o 1 punkt.
- **Totem byka (zw):** Szarżująca postać zadaje udanym atakiem wręcz dodatkowe 2 punkty obrażeń. Gdy przeprowadza szarżę byka, jako część zwykłej szarży, zadaje wówczas 2 dodatkowe punkty obrażeń za każde 1,5 metra, o które przesuń się jej przeciwnik. Za każdym razem, gdy wybierze ten totem po raz kolejny, zarówno obrażenia zadawane na końcu szarży jak i rany po szarży byka zwiększają się o 2 punkty.
- **Totem kota (zw):** Postać otrzymuje redukcję obrażeń 10/- wobec obrażeń od upadku. Ponadto może powtórzyć raz dziennie jakikolwiek rzut obronny na Refleks. Za każdym razem, gdy wybierze ten totem po

raz kolejny, zwiększa redukcję o 10 i zyskuje dodatkowe dzienne powtórzenie rzutu na Refleks.

- **Totem jastrzębia (zw):** Postać może wykonać dodatkową akcję standardową w trakcie swojej tury. Może użyć tej zdolności raz dziennie. Za każdym razem, gdy wybierze ten totem po raz kolejny, otrzymuje dodatkowe dzienne użycie tej zdolności.
- **Totem wydry (zw):** Postać uzyskuje prędkość pływania równą 1,5 metra i potrafi wstrzymać oddech tak, jakby wartość jej Budowy była większa o 2. Za każdym razem, gdy wybierze ten totem po raz kolejny, zwiększa swoją prędkość pływania o 1,5 metra oraz może wstrzymać oddech jakby miała Budowę większą o 2.
- **Totem sowy (zw):** Postać otrzymuje zdolność widzenia w ciemności na odległość 9 metrów. Za każdym razem, gdy wybierze ten totem po raz kolejny, zasięg widzenia w ciemności zwiększa się dodatkowo o 4,5 metra. Jeżeli postać posiada już widzenie w ciemności, zasięg zapewniany jej przez tę zdolność kumuluje się z zasięgiem uzyskanym dzięki totemowi sowy.
- **Totem żmii (zw):** Postać otrzymuje premię +1 do rzutów przeciwko truciznom, a także ST trucizn przez nią przygotowywanych zwiększa się o 1. Bohater nie ponosi również ryzyka przypadkowego zatrucia się, gdy nanosi truciznę na ostrze. Za każdym razem, gdy wybierze ten totem po raz kolejny, zwiększa premię do rzutów przeciwko truciznom oraz ST przygotowywanych trucizn o +1.
- **Totem wika (zw):** Postać otrzymuje zdolność węchu na odległość 3 metrów oraz premię +2 do testów Roztropności w celu tropienia węchem. Za każdym razem, gdy wybierze ten totem po raz kolejny, zwiększa premię do testów Roztropności w celu tropienia węchem o +2, a także zasięg węchu o 3 metry.
- **Totem rosomaka (zw):** Gdy punkty wytrzymałości postaci spadną do połowy maksymalnej ich wartości lub poniżej, otrzymuje ona premię +2 do Siły i Zręczności. Za każdym razem, gdy wybierze ten totem po raz kolejny zwiększa tę premię o dodatkowe 2 punkty.

NIEOKRZESANY

Barbarzyńca nie ma w zwyczaju wyrażać się w sposób wyrafinowany, nawet jeśli chodzi o zwrócenie się do kogoś z prośbą. Na 3. poziomie oraz co każde następne 4 poziomy, otrzymuje on premię +1 przeciwko efektom zauroczenia oraz przeciwko próbom zmiany jego nastawienia przy użyciu umiejętności Dyplomacji.

EPICKI ABSOLUTNY BARBARZYŃCA

Epicki barbarzyńca to terror, przed którym drżą ze strachu najsilniejsi. To dziki wojownik, będący wcieleniem furii i szału, który z łatwością potrafi poszatковать przeciwników na kawałki.

Kostka Wytrzymałości: 1k12.

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

Tabela 1-2: Epicki Absolutny Barbarzyńca

Poziom	Specjalne
21	nieokrzesany +6
22	nieposkromiony
23	-
24	nieposkromiony
25	nieokrzesany +7
26	nieposkromiony
27	-
28	nieposkromiony
29	nieokrzesany +8
30	nieposkromiony

Dzika pula: Dzika pula epickiego barbarzyńcy równa jest jego podwojonemu poziomowi w tej klasie.

Nieokrzesany: Na 21. poziomie oraz co każde następne 4 poziomy (na 25., 29., itd.) epicki barbarzyńca zwiększa premię przeciwko efektom zauroczenia oraz przeciwko próbom zmiany jego nastawienia przy użyciu umiejętności Dyplomacji o +1.

Nieposkromiony: Epicki barbarzyńca otrzymuje dodatkową zdolność specjalną na 22. poziomie i co każde następne 2 poziomy (na 24., 26., 28., itd.). Zamiast zdolności z listy nieposkromionego może wybrać atut epicki lub dwa atuty nie-epickie. Lista dostępnych dla niego atutów epickich jest taka sama jak w Podręczniku Epickich Przygód.

NOWE ATUTY

Intensyfikacja furii [Barbarzyńca]

Twoja furia bitewna może trwać krócej, lecz z większą siłą.

Wymagania: zdolność szału lub furii.

Korzyści: Wpadając w szal lub furie, możesz skrócić jej działanie by zwiększyć ich moc. Musisz zdecydować, ile rund mniej będzie trwała wybrana zdolność. Liczba ta nie może przekroczyć wartości twojej Budowy. Za każdą poświęconą w ten sposób rundę działania, premia do twojego atrybutu zwiększa się o +1 na czas trwania szału lub furii.

Legendarny totem byka [Barbarzyńca, Epicki]

Twoja szarża jest absolutnie druzgocząca i za-



bójcza.

Wymagania: zdolność totemu byka.

Korzyści: Jeżeli powiedzie ci się atak szarżą, zadajesz podwójne obrażenia.

Zasady specjalne: Barbarzyńca może wybrać ten atut jako jeden ze swoich atutów premiovych.

Ochronne tatuaże [Barbarzyńca]

Twoje tatuaże nieprzerwanie zapewniają ci ograniczoną ochronę.

Wymagania: Bazowa premia do ataku +4, zdolność tatuaży 2/dziennie.

Korzyści: Gdy nie używasz swoich tatuaży otrzymujesz premię +2 ze szczęścia do KP. Tracisz tę premię, jeżeli nosisz pancerz.

Zasady specjalne: Barbarzyńca może uzyskać ten atut jako jeden ze swoich atutów premiovych.

Podwójny totem [Totem]

Sprzyjają ci dwa totemiczne zwierzęta.

Wymagania: jedna zdolność totemiczna.

Korzyści: Możesz posiadać naraz dwie aktywne zdolności totemiczne.

Zasady specjalne: Barbarzyńca może wybrać ten atut jako jeden ze swoich atutów premiovych.

Rezonujący wrzask [Barbarzyńca]

Twoje okrzyki wpływają na wrogów dłużej niż zwykle.

Wymagania: Zdolność zawołań.

Korzyści: Każde użycie smoczego ryku, okrzyków i skowytu trwa dodatkowo 1k6 rund poza normalnym czasem działania. Zwiększ ST tych zdolności o +1.

Zasady specjalne: Barbarzyńca może wybrać ten atut jako jeden ze swoich atutów premiovych.

Totemiczne umiejętności [Totem]

Czerpiesz niezwykłą mądrość od swojego totemicznego zwierzęcia.

Wymagania: jedna zdolność totemiczna.

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 z kompetencji za każdą zdolność totemiczną, którą posiadasz, do testów umiejętności:

Mała: Wspinaczka

Boa: Wyzwalanie się

Byk: Skakanie

Kot: Ciche poruszanie się

Jastrząb: Spostrzegawczość

Wydra: Pływanie

Sowa: Nasłuchiwanie

Żmija: Rzemiosło (warzenie trucizn)

Wilk: Przetrawianie

Rosomak: Zastraszanie

Zasady specjalne: Barbarzyńca może wybrać ten atut jako jeden ze swoich atutów premiovych.

ABSOLUTNY WOJOWNIK

INFORMACJE O ZASADACH GRY

Wojownicy posiadają następujące statystyki.

Atrybuty: Tak samo jak w Podręczniku Gracza.

Charakter: Dowolny.

Kostka Wytrzymałości: 1k10.

Na 1. poziomie postać otrzymuje maksymalną ilość punktów wytrzymałości.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (4 + modyfikator z Int) x 4.

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

Oto umiejętności klasowe wojownika (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Jeździectwo (Zr), Leczenie (Rzt), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Spostrzegawczość (Rzt), Używanie lin (Zr), Wiedza (historia) (Int), Wspinaczka (S), Występy (zbrojna musztra) (Cha), Zachowanie równowagi (Zr), Zastraszanie (Cha) oraz Zawód (Rzt).

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe wojownika:

Biegłość w broni i pancerzu: Tak samo jak w Podręczniku Gracza.

Tabela 1-3: Absolutny Wojownik

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			
		Wytr	Ref	Wolę	Specjalne
1	+1	+2	+0	+0	atut premiowy
2	+2	+3	+0	+0	kunszt walki, weteran
3	+3	+3	+1	+1	atut premiowy
4	+4	+4	+1	+1	kunszt walki
5	+5	+4	+1	+1	atut premiowy, zmiana taktyki
6	+6/+1	+5	+2	+2	kunszt walki
7	+7/+2	+5	+2	+2	atut premiowy
8	+8/+3	+6	+2	+2	kunszt walki
9	+9/+4	+6	+3	+3	atut premiowy
10	+10/+5	+7	+3	+3	kunszt walki
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	atut premiowy
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	wojenne rzemiosło
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	atut premiowy
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	wojenne rzemiosło
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	atut premiowy
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	wojenne rzemiosło
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	atut premiowy
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	wojenne rzemiosło
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	atut premiowy
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	wojenne rzemiosło

Atuty premiowe: Na 1. poziomie, a także co każde następne 2 poziomy (na 3., 5., 7., itd.) wojownik otrzymuje atut premiowy. Atut ten musi zostać wybrany spośród tych, które znajdują się na liście atutów premiowych wojownika.

Kunszt walki: Na 2. poziomie, a także co każde kolejne 2 poziomy tej klasy, do 10. poziomu włącznie, wojownik uczy się jednego z bitewnych forteli. Sztuczka może być zastosowana wyłącznie przez doświadczonych żołnierzy. Każde wykorzystanie kunsztu walki wymaga poświęcenia jednego użycia zdolności weteran w akcji błyskawicznej (patrz niżej).

- **Błyskawiczne uderzenie (zw):** Możesz wykonać akcję ataku w akcji ruchu zamiast w akcji standardowej. Zastosowanie błyskawicznego uderzenia to akcja błyskawiczna.
- **Ignorowanie przewagi (zw):** Sprawiasz, że jeden przeciwnik w twoim zasięgu musi zignorować do początku twojej następnej tury wszystkie premie z okoliczności oraz premie wynikające z atutów do swojej KP, ataków oraz rzutów na obrażenia.
- **Instynktowny manewr (zw):** Na czas trwania jednej rundy wojownik może użyć korzyści wynikające z atutu, którego normalnie nie posiada. By zastosować tę zdolność wojownik musi spełniać wymagania atutu, którego korzyści uzyskuje.
- **Kawalerzysta (zw):** W chwili otrzymania obrażeń, wojownik może przekierować dowolną ich ilość od siebie do swojego wierzchowca i na odwrót, zakładając, że znajduje się wówczas na jego grzbiecie.
- **Niesamowity manewr (zw):** W czasie





jednej rundy, wojownik może posługiwać się dowolną bronią egzotyczną tak, jakby była ona inną bronią egzotyczną, w której jest biegły.

- **Ochroniarz (zw):** Znajdując się w odległości 1,5 metra od jakiegokolwiek sprzymierzeńca, który w wyniku ataku otrzymał obrażenia, przejąc te obrażenia oraz wszystkie powiązane z nimi efekty na siebie.
- **Pokrzepiający pancerz (zw):** Podczas wykonywania rzutu obronnego na Wolę, wojownik może dodać do tego rzutu premię równą połowie swojej premii z pancerza do KP (włączając w to premie z usprawnienia).
- **Szermierz (zw):** Wojownik może zastosować swoją umiejętność Występy (zbrojna musztra) zamiast Blefowania (w celu zwodzenia przeciwnika w trakcie walki), Zręcznej dłoni (w celu zdobycia ukrytej broni) lub Zastraszania (w celu demoralizowania przeciwnika).
- **Strzelec wyborowy (zw):** Wojownik na czas trwania jednej rundy może zastąpić swój modyfikator z Siły do rzutów na obrażenia bronią zasięgową modyfikatorem ze Zręczności.
- **Śmiertelne uderzenie (zw):** Jeżeli w teście ataku wojownik uzyska wartość zagrożenia krytycznego, może użyć tej zdolności e celu automatycznego potwierdzenia trafienia krytycznego, bez potrzeby wykonywania dodatkowego rzutu. Zastosowanie śmiertelnego uderzenia to akcja błyskawiczna.
- **Taktyk (zw):** Dzięki tej zdolności, którykolwiek ze sprzymierzeńców znajdujący się nie dalej niż 9 metrów od ciebie, może otrzymać jeden dodatkowy atak okazyjny. Zamiast tego możesz również przesunąć chętnego sprzymierzeńca o 1,5 metra w dowolnym kierunku. Ruch ten nie powoduje ataków okazyjnych. Wojownik musi mieć możliwość swobodnego wysławiania się, by używać tej zdolności. Natomiast wybrany przez niego sprzymierzeniec musi mieć możliwość zrozumienia go.
- **Tarczownik (zw):** Jeżeli znajdujesz się w odległości nie większej niż 1,5 metra od jednego ze swoich sprzymierzeńców, możesz sprawić, by posiadał on do początku twojej następnej tury dodatkową premię z tarczy do KP. Otrzymana w ten sposób premia równa jest twojej premii z tarczy i kumuluje się z jakąkolwiek premią z tarczy sprzymierzeńca.
- **Udaremnienie działania (zw):** Wojownik może udaremnić akcję przeciwnika. W tym celu musi przeprowadzić udany atak dotykowy wręcz lub dystansowy w obrębie pierwszego przyrostu zasięgu, przeciwko wrogowi, którego akcję zamierza pokrzyżować. Udaremnienie działania to akcja natychmiastowa. Wojownik musi próbować udaremnić akcję przeciwnika zaraz po jej zadeklarowaniu. Nie może czekać, aż będzie ona częściowo zakończona. Warto więc za-

uważyć, że wojownik nie może udaremnić akcji całkowitego ataku (ponieważ deklaruje się ją już po jej rozpoczęciu) ani akcji ruchu oraz szarży, które rozpoczęły się poza jego zasięgiem. Udaremniiona akcja zostaje zmarnowana, zaś jakiegokolwiek komórki czarów, użycia zdolności i tym podobne, które poświęcono w celu przeprowadzenia tej akcji, zostają zużyte.

- **Wygodny pancerz (zw):** Wojownik może zignorować wszystkie kary ze zbroi (kara do testów z pancerza, niepowodzenie czarów wtajemniczeń, ograniczenie szybkości, itd.) na czas trwania jednej rundy.
- **Żołnierz fortuny (zw):** Jeżeli podczas walki znajdujesz się nie dalej niż 3 metry od jakiegokolwiek przeciwnika, otrzymujesz możliwość ponowienia nieudanego rzutu obronnego przeciwko wrogim efektom i zdolnościom.
- **Weteran (zw):** Począwszy od 2. poziomu wojownik może ponownie wykonać niedany rzut ataku. Wymaga to poświęcenia akcji błyskawicznej. Wojownik uzyskuje ilość dziennych użyć tej zdolności równą połowie swojego poziomu + modyfikator z Intelaktu.

Zmiana taktyki (zw): Na 5. poziomie umiejętności wojownika osiągają pułap, dzięki któremu może on dopasowywać własne taktyczne zdolności do zmieniających się wyzwań, które napotyka na swej drodze. Awansując na kolejny poziom wojownika (od 5. włącznie) może on zamienić dowolny atut premii wojownika na inny. Musi spełniać wszystkie wymagania nowego atutu. Wyjątek stanowią atuty, które są wymogami dla posiadanych już przez niego atutów i zdolności – tych zamienić nie można.

Wojenne rzemiosło: Na 12. poziomie oraz co każde następne 2 poziomy (na 14., 16., 18. i 20. poziomie) wojownik zdobywa specjalną zdolność z poniższej listy. Zamiast tej zdolności może uzyskać atut premii wojownika lub dowolną zdolność kunsztu walki.

- **Bitewna dominacja (zw):** Wojownik ponosi karę -3 do kolejnych ataków podstawowych zamiast normalnej kary -5. Na przykład postać z bazową premią do ataku +19 posiadająca tę zdolność, może w akcji całkowitego ataku zaatakować cztery razy z następującymi po sobie premiami +19/+16/+13/+10, zamiast +19/+14/+9/+4.
- **Dostosowanie stylu (zw):** Wojownik potrafi dopasować własny styl do stylu walki przeciwnika, zyskując dzięki temu przewagę w bitwie. Za każde dwie rundy, w których zmagają się z przeciwnikiem, bądź jest w stanie obserwować sposób jego walki, wojownik uzyskuje kumulatywną premię +1 z okoliczności do testów ataku, obrażeń oraz KP przeciwko temu wrogowi. Premia ta trwa do końca starcia i nie może przekroczyć +1 na 5 poziomów wojownika.
- **Dowodzenie oblężeniem (zw):** Wojownik może wykorzystywać akcję pomagania sprzymierzeńcowi w stosunku do dowodzo-



nych przez niego machin obłączniczych. Powodzenie tej akcji zapewnia danej machinie premię +4 do ataku oraz +4k6 do zadawanych obrażeń. Wojownik potrafi dowodzić jednocześnie liczbą machin równą jego poziomowi. Żadna z nich nie może znajdować się dalej niż 30 metrów od niego (lub 120 metrów jeśli dysponuje posłańcami). Wszystkie dowodzone przez niego maszyny zwiększają swój zasięg wystrzału o 10%.

- **Kontra: latający (zw):** Wojownik zna się na walce z latającymi istotami. Uzyskuje premię unikową +5 do KP przeciwko latającym wrogom, a także premię unikową +3 do KP wobec przeciwników atakujących z podwyższenia lub grzbietu wierzchowca.
- **Kontra: lucznicy (zw):** Wojownik potrafi bronić się przed pociskami i broniąmi rzucanymi. Otrzymuje premię unikową +3 do KP przeciwko wszystkim atakom dystansowym.
- **Kontra: magowie (zw):** Wojownik wie jak skutecznie walczyć z istotami czarującymi. Otrzymuje premię unikową +5 do KP przeciwko czarom i efektom czaropodobnym. Dodatkowo może używać swojego modyfikatora z Budowy zamiast z Roztropności do rzutów obronnych na Wolę przeciw zaklęciom i zdolnościom czaropodobnym.
- **Kontra: olbrzymi (zw):** Wojownik przeszedł trening zbliżony do krasnoludzkiego szkolenia w walce z gigantami. Uzyskuje on premię unikową +2 do KP przeciwko istotom większym od niego o jedną kategorię rozmiaru. Premia ta zwiększa się o +2 za każdą następną kategorię różnicy w rozmiarze. Na przykład duży wojownik otrzymuje premię unikową +6 do KP wobec wszystkich istot kolosalnych. Premia ta nie kumuluje się z krasnoludzką premią względem potworów zaliczanych do typu gigant, nawet pomimo tego, iż obydwie z nich są premiami unikowymi.
- **Kontra: oportuniści (zw):** Wojownik zna się na walce z przeciwnikami wykorzystującymi okazję do zadawania śmiertelnych ciosów. Otrzymuje premię unikową +5 do KP przeciwko atakom okazyjnym, a także redukcję obrażeń, równą połowie poziomu wojownika, przeciwko obrażeniom precyzyjnym.
- **Kontra: pochwytyjący (zw):** Wojownik opanował sztukę walki ze stworzeniami trzymającymi przeciwnika w uścisku. Uzyskuje premię unikową +5 przeciwko próbom złapania oraz ugryzieniom. Otrzymuje również redukcję obrażeń równą połowie poziomu wojownika przeciwko ugryzieniom, duszeniu oraz miażdżeniu podczas połknięcia w całości.
- **Kontra: przywódcy (zw):** Wojownik zna się na walce z głównodowodzącymi wrażych oddziałów. Może poświęcić akcję standardową na przeprowadzenie testu Zastraszania w celu demoralizacji przeciwnika (patrz umiejętność Zastraszania), nie

provokując przy tym ataków okazyjnych. Każdy przeciwnik w zasięgu 9 metrów, o wartości Intelaktu równej co najmniej 3, który zostanie zdemoralizowany, traci wszystkie premie z morale do zdolności, rzutów ataku i obrażeń, a także umiejętności (włączając w to premie z czarów i efektów czaropodobnych). Utrata premii z morale trwa przez liczbę rund równą 3 + modyfikator z Charyzmy wojownika.

- **Kontra: silacze (zw):** Wojownik opanował sztukę walki z przeciwnikami, którzy polegają wyłącznie na brutalnej sile. Otrzymuje on premię +5 przeciwko próbom użycia wobec niego szarży byka, przewracania oraz obalania.
- **Kontra: szermierze (zw):** Wojownik wie jak skutecznie walczyć z przeciwnikami stosującymi wyrafinowane taktyki. Otrzymuje premię +5 przeciwko akcjom rozbijania, finty oraz roztrzaskania użytym wobec niego lub wobec przedmiotów znajdujących się w jego posiadaniu.
- **Kontra: tłum (zw):** Wojownik potrafi skutecznie bronić się przed atakami wielu przeciwników naraz. Uzyskuje on premię unikową +2 do KP oraz redukcję obrażeń 5/- wobec ataków wszystkich wrogów, poza pierwszą atakującą go istotą w danej rundzie.
- **Mistrzostwo atutów (zw):** Na potrzeby spełnienia wymagań atutów premiowych wojownika, może on traktować wartości własnych atrybutów tak, jakby były o 4 punkty wyższe.
- **Mistrzostwo pancerzy (zw):** Wojownik potrafi skutecznie osłaniać innych swoją zbroją. Jeżeli nosi ciężki pancerz, może zostać użyty przez swoich sojuszników jako osłona.
- **Mistrzostwo tarcz (zw):** Wojownik wie w jaki sposób spożytkować maksimum potencjału, który daje tarcza. Może dodać premię z tarczy do wszystkich rzutów obronnych na Refleks.
- **Moc stali (zw):** Wojownik potrafi używać swojej zbroi i tarczy w taki sposób, by chronić się przed wieloma różnymi zagrożeniami. Wartość obrażeń zadanych wojownikowi od ognia, kwasu oraz chłodu, pochodzących od czarów lub zdolności, zmniejszana jest o wartość KP zapewnianej mu przez zbroję i tarczę. Przy upadku wojownik otrzymuje również liczbę obrażeń pomniejszoną o wartość jego premii z pancerza.
- **Nieźródlna biegłość w walce (zw):** Wojownik posiadał umiejętności bitewne nieznaną zwykłym zbrojnym. W rezultacie zwiększa premie pochodzące z posiadanych przez siebie dwóch wybranych atutów o +2 (typ premii pozostaje bez zmian). Zdolność ta obejmuje atuty: Doskonalsza szarża byka, Doskonalsze rozbijanie, Doskonalsza walka w zwarciu, Doskonalsza inicjatywa, Doskonalwsze obalanie, Doskonalwsze

przewracanie, Doskonalsze roztrzaskiwanie, Ruchliwość, Tratowanie oraz Uniki. Zdolność tę można uzyskiwać wielokrotnie, za każdym razem jednak stosując ją wobec innych atutów.

- **Nocna straż (zw):** By wypocząć wojownik potrzebuje jedynie połowy czasu dotychczas przeznaczanego na sen. Uzyskuje również niewrażliwość na efekty usypiające. Dodatkowo postrzega wszystkie niewidzialne istoty jako *rozmyte*, a także potrafi usłyszeć odgłosy w obszarze zaklęcia *ciszy*, jednakże z karą -10 do testu Nasłuchiwanie.
- **Pancerna ruchliwość (zw):** Wojownik traktuje ciężki pancerz jako średni, a średni pancerz jako lekki, jeśli chodzi o ograniczenia szybkości i biegu. Efekty tej zdolności nie kumulują się z właściwościami zbroi z mithrilu oraz jakimikolwiek podobnymi efektami.
- **Umiejętności wojenne (zw):** Wojownik poświęcił się zdobywaniu umiejętności nie służących zabijaniu, jednakże wciąż niezbędnych na polu bitwy. Otrzymuje premię +5 do testów Rzemiosła (płatnerstwa, łuczarstwa i zbrojmistrzostwa), Leczenia (podczas wykonywania pierwszej pomocy), Błefowania (podczas wykonywania finty) oraz wszystkich testów Wiedzy, mających na celu określenie zdolności i słabych punktów wrogich istot.
- **Zbroja przegubowa (zw):** Wojownik ignoruje 2 punkty kary do testów z pancerza, jak również powiększa maksymalną premię ze Zręczności dopuszczaną przez zbroję o +2. Zdolność ta nie kuluje się z premiami zapewnianymi przez zbroję z mithrilu.
- **Zróźnicowanie (zw):** Każdy atut, który działał tylko wobec jednej broni posiadanej przez wojownika, od teraz odnosi do liczby broni równej 3 + premia z Intelaktu wojownika.

EPICKI ABSOLUTNY WOJOWNIK

Epicki wojownik to maszyna do zabijania, mistrzowsko opanowujący więcej bojowych manewrów niż jakakolwiek inna postać w grze.

Tabela 1-4: Epicki Absolutny Wojownik

Poziom	Specjalne
21	atut premiowy
22	wojenne rzemiosło
23	atut premiowy
24	wojenne rzemiosło
25	atut premiowy
26	wojenne rzemiosło
27	atut premiowy
28	wojenne rzemiosło
29	atut premiowy
30	wojenne rzemiosło

Epicki wojownik to już nie zwykły rębajło, ale bohater, zdolny zwyciężać na dowolnym polu walki.

Punkty wytrzymałości na poziom: 1k10 + modyfikator z Bd.

Punkty umiejętności na poziom: 4 + modyfikator z Int.

Atuty premiowe: Epicki wojownik otrzymuje dodatkowy atut premiowy na 21. poziomie, a także co każde następne 2 poziomy (na 23., 25., 27., itd.). Wojownik może wybrać jeden atut spośród epickich atutów premiowych, bądź też dwa atuty spośród nieepickich atutów premiowych. Lista dostępnych dla wojownika epickich atutów premiowych jest taka sama jak w *Podręczniku Przygód Epickich*.

Wojenne rzemiosło: Epicki wojownik uzyskuje dodatkową zdolność specjalną na 22. poziomie oraz co każde następne 2 poziomy (na 24., 26., 28., itd.).

NOWE ATUTY

Ekstremalne zróźnicowanie [Wojownik]

Posiadasz talent do perfekcyjnego posługiwania się różnorodnym orężem.

Wymagania: Bazowa premia do ataku +15, zdolność Zróźnicowanie.

Korzyść: Każdy atut, który działał tylko wobec jednej broni posiadanej przez wojownika, od teraz odnosi do wszystkich broni prostych i żołnierskich.

Zasady specjalne: Wojownik może uzyskać ten atut jako jeden z atutów premiowych.

Doświadczony weteran [Wojownik]

Poznałeś wojnę od najgorszej strony, dzięki czemu potrafisz sprostać wielu przeciwnościom.

Wymagania: Bazowa premia do ataku +9, zdolność Weteran.

Korzyść: Możesz używać zdolności weteran (włączając w to alternatywne zastosowania z Kunsztu walki) dodatkowo dwa razy dziennie.

Zasady specjalne: Wojownik może uzyskać ten atut jako jeden z atutów premiowych.

ABSOLUTNY DRUID

INFORMACJE O ZASADACH GRY

Druidzi posiadają następujące statystyki.

Atrybuty: Tak samo jak w Podręczniku Gracza.

Charakter: Druid musi być neutralny dobry, praworządny neutralny, neutralny, chaotyczny neutralny lub neutralny zły.

Kostka Wytrzymałości: 1k8

Na 1. poziomie postać otrzymuje maksymalną ilość punktów wytrzymałości.

UMIEJĘTNOCI KLASOWE

Oto umiejętności klasowe druida (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Rzemiosło (Int), Spostrzegawczość (Rzt), Sztuka przetrwania (Rzt), Wiedza (natura) (Int), Zawód (Rzt).

Punkty Umiejętności na 1. poziomie: (4 + modyfikator z Int) x 4.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe druida:

Biegłości w broni i pancerzu: Druidzi są biegli w używaniu wszystkich broni prostych i lekkich pancerzy, jednak nie mogą nosić zbroi lub tarcz wykonanych w większości z metalu, oraz uży-

wać innych metalowych broni lub przedmiotów (mogą natomiast używać drewnianego pancerza zmienionego czarem *żelazne drewno*). Druid nie jest biegły w używaniu tarcz, a jeśli zdobędzie w nich biegłość, może używać tylko drewnianych. Przedstawiciel tej klasy, który nosi zakazaną zbroję lub używa metalowej tarczy, nie może rzucić zaklęcia druida, ani używać żadnych nadnaturalnych lub czaropodobnych zdolności tej klasy, tak długo, jak nosi pancerz oraz przez dalsze 24 godziny po zaprzestaniu ich używania.

Czary: Druid rzuca czary objawień, które wybiera z listy czarów druida. By nauczyć się zaklęcia, druid musi mieć wartość Roztropności równą 10 + poziom czaru. Skala Trudności rzutów obronnych przeciwko czarom druida wynosi 10 + połowa poziomu w tej klasie + modyfikator z Roztropności. Podobnie jak inne postacie rzucające czary, druid może rzucić jednego dnia tylko ograniczoną liczbę zaklęć danego poziomu (poza inwokacjami, patrz niżej). Druid nie otrzymuje premiovych czarów na dzień za posiadanie wysokiej wartości Roztropności. Tak jak bard czy paladyn, druid może znać liczbę zaklęć z każdego poziomu czarów równą 3 + modyfikator z Roztropności. Może przekroczyć ten limit, jednak wysokim kosztem. Komórki czarów druida odnawiają się ze wschodem słońca. Jeśli druid nie znajduje się na otwartej naturalnej przestrzeni (czyli np. w budynku, jaskini czy lochu), nie może uzupełnić zużytych komórek na czary aż do następnego dnia. Druid nie musi przygotowywać czarów z góry. Może rzucić dowolny ze znanych sobie czarów, zakładając, że nie zużył już wszystkich zaklęć na dzień z tego poziomu. Postać nie musi decy-

Tabela 1-5: Absolutny Druid

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne
		Wytr	Ref	Wolę	
1	+0	+1	+0	+2	Władca dziczy, Czary
2	+1	+1	+0	+3	
3	+2	+2	+1	+3	
4	+3	+2	+1	+4	Władca dziczy
5	+3	+3	+1	+4	Ścieżka druidyczna (krok 1)
6	+4	+3	+2	+5	
7	+5	+3	+2	+5	Władca dziczy
8	+6/+1	+4	+2	+6	Ścieżka druidyczna (krok 2)
9	+6/+1	+4	+3	+6	
10	+7/+2	+5	+3	+7	Władca dziczy
11	+8/+3	+5	+3	+7	Ścieżka druidyczna (krok 3)
12	+9/+4	+6	+4	+8	
13	+9/+4	+6	+4	+8	Władca dziczy
14	+10/+5	+6	+4	+9	Ścieżka druidyczna (krok 4)
15	+11/+6/+1	+7	+5	+9	Bezczasowe Ciało
16	+12/+7/+2	+7	+5	+10	Władca dziczy
17	+12/+7/+2	+8	+5	+10	Ścieżka druidyczna (krok 5)
18	+13/+8/+3	+8	+6	+11	
19	+14/+9/+4	+9	+6	+11	Władca dziczy
20	+15/+10/+5	+9	+6	+12	Ścieżka druidyczna (krok 6)



dować wcześniej jakie zaklęcia rzuci. Poziom czarującego druida równa się jego poziomowi klasowemu.

Poziom	Czary na dzień									Inwokacje	
	0	1	2	3	4	5	6	7	Poziom czarującego	Znane	
1	3	1	-	-	-	-	-	-	1	1	
2	3	2	-	-	-	-	-	-	1	2	
3	4	3	-	-	-	-	-	-	2	2	
4	4	3	1	-	-	-	-	-	2	2	
5	4	3	2	-	-	-	-	-	3	3	
6	4	4	3	-	-	-	-	-	3	3	
7	4	4	3	1	-	-	-	-	4	3	
8	4	4	3	2	-	-	-	-	4	4	
9	4	4	4	3	-	-	-	-	5	4	
10	4	4	4	3	1	-	-	-	5	4	
11	4	4	4	3	2	-	-	-	6	5	
12	4	4	4	4	3	-	-	-	6	5	
13	4	4	4	4	3	1	-	-	7	5	
14	4	4	4	4	3	2	-	-	7	6	
15	4	4	4	4	4	3	-	-	8	6	
16	4	4	4	4	4	3	1	-	8	6	
17	4	4	4	4	4	3	2	-	9	7	
18	4	4	4	4	4	4	3	-	9	7	
19	4	4	4	4	4	4	3	1	10	7	
20	4	4	4	4	4	4	3	2	10	8	

Uczenie się nowych czarów: Druid może nauczyć się nowych czarów ze swojej listy, ale jest to trudne i wymaga poświęcenia. By nauczyć się czaru, druid musi zniszczyć przedmiot (lub przedmioty) o wartości równej kwadratowi poziomu czaru x 50 w sztukach złota (25 sztuk złota dla czarów 0-poziomowych). Te przedmioty muszą być wytworem cywilizacji. Ponadto, aby uzyskać zaklęcie, druid musi medytować w miejscu nie tkniętym przez cywilizację. Taka modlitwa musi trwać przez jedną godzinę na poziom zaklęcia (30 minut dla czarów 0-poziomowych) i nie może zostać przerwana. Jeśli tak się stanie, medytacja musi zostać powtórzona, a ofiary zostają stracone. Jeśli druid postanowi nauczyć się czaru, który sprawi, że przekroczy on limit znanych zaklęć z tego poziomu, pomnóż koszt w złocie przez 10. Rozpoczynający swoje przygody druid zna liczbę czarów pierwszego poziomu równą jego premii z Roztropności i taką samą liczbę czarów 0-poziomowych.

Więź z naturą: Jeśli druid przemierza cywilizowany świat, jego więź z naturą słabnie i coraz trudniejsze staje się dla niego czerpanie magicznej energii ze świata. Tak długo, jak druid znajduje się w małym miasteczku, większym osiedlu albo na planie z dwoma określnikami charakteru, wszystkie rzucone przez niego zaklęcia z listy druida mają 10% szansę niepowodzenia czaru objawień. Z drugiej strony, druidzi są bardziej pewni swoich magicznych zdolności, kiedy znajdują się na łonie natury. Kiedy przebywają przynajmniej w odległości jednej

mili od cywilizowanego osiedla, otrzymują premie +2 do testów Koncentracji przy rzucaniu czarów ze swej listy.

Inwokacje: Druid może rzucać pewne zaklęcia jako inwokacje. Oznacza to, że nie musi zużywać komórki na czary danego poziomu, by rzucić zaklęcie. Każdy czar rzucony jako inwokacja używa zmniejszonego poziomu czarującego, tak jak pokazuje to tabela: czary na dzień. Druid może rzucać inwokacje, nawet jeśli zużył już wszystkie swoje komórki na czary. Na pierwszym poziomie druid uczy się jak rzucać jeden 0-poziomowy czar jako inwokację (jeżeli zna ten czar). Na drugim i co trzy kolejne poziomy, może on nauczyć się rzucać inne czary ze swojej listy jako inwokacje. Druid może wybrać zaklęcie, którego jeszcze nie zna, ale nie może go używać jako inwokacji, póki nie pozna go jako normalnego czaru. Postać nie może wybrać zaklęcia, którego nie może jeszcze rzucić z powodu zbyt niskiego poziomu postaci.

Oto lista zaklęć, które druid może rzucać jako inwokacje.

0. poziom – *cnota, raca, odporność, poznanie kierunku.*

1. poziom – *błogosławione jagody, długi krok, magiczny kamień, magiczny kiel, magiczny kostur, odporność na żywioły, rozmawianie ze zwierzętami, rozpalenie płomieni, uspokojenie zwierzęcia.*

2. poziom – *korowa skóra, ogniste ostrze, oziębienie metalu, podmuch wiatru, rozgrzanie metalu.*

3. poziom – *deszcz ze śniegiem, gąszcz cierni, trucizna, ugaszenie płomieni, wezwanie błyskawic.*

4. poziom – *cierniste kamienie, kontrolowanie wody, ogniste uderzenie, ogromne robactwo, powłoka ochrony przed roślinami, rdzewienie, wędnięcie.*

5. poziom – *kamienna skóra, ściana ognia, wezwanie burzy z piorunami.*

Władca dziczy (zw): Druidzi są obrońcami naturalnego porządku i poruszają się po dzikich terenach niesamowicie sprawnie. Na pierwszym i co trzy kolejne poziomy (czwarty, siódmy i tak dalej), druid wybiera jedną z poniższych zdolności.

Dotyk zimy (zw): Druid otrzymuje premię +2 do rzutów obronnych przeciwko efektom opartym na zimnie (w tym przeciwko wszystkim zaklęciom zadającym obrażenia od zimna, czarom z określnikiem zimno, rzutom przeciwko efektom zimnej pogody, zimnej wody i tak dalej). Dodaje też +1 do ST swoich czarów z określnikiem zimno.

• **Gniew słońca (zw):** Druid otrzymuje premię +2 do rzutów obronnych przeciwko wszystkim czarom i efektom związanym z ogniem i wysoką temperaturą (w tym wszystkim zaklęciom zadającym obrażenia od ognia, czarom z określnikiem ogień, rzutom obronnym przeciwko lawie, gorącej temperaturze i tak dalej). Dodaje też +1 do ST rzuconych czarów z określnikiem



- ogień.
- **Krew rzek (zw):** Druid staje się niepodatny na niemagiczne choroby.
- **Krok pary (zw):** Druid może poruszać się po bagnach, śniegu, błocie itp. (wszystkich powierzchniach, w których normalna osoba mogłaby się pogrążyć, ale do których nie stosuje się testu Pływania), lewitując nad nimi, co nie ogranicza jego ruchu. Zdolność ta działa podobnie do czaru *chodzenie po wodzie*. Obszary magicznie zmienione, by ograniczać poruszanie, działają na druida normalnie. Postać nie może chodzić po wodzie jako takiej, jednak otrzymuje premię +4 do testów Pływania, w celu utrzymania się na jej powierzchni.
- **Leśny krok (zw):** Druid potrafi poruszać się przez każdy rodzaj poszycia (jak naturalne ciernie, kolczaste krzewy, zarośla i podobne obszary) z normalną prędkością, nie otrzymując obrażeń i nie podlegając niekorzystnym efektom. Nadal jednak wpływają na niego ciernie, zarośla i krzewy, które magicznie zmieniono tak, by utrudniały przejście.
- **Niepodatność na jad (zw):** Druid staje się niepodatny na zwierzęce trucizny.
- **Oddech jaskiń (zw):** Druid nie musi oddychać, kiedy znajduje się pod ziemią (lub np. tonie w tunelu zalanym wodą). Może także wyczuwać nadchodzące trzęsienia ziemi, jeśli tylko mogą one zagrozić lokacji, w której się znajduje. Wyczuwa je 1 minutę na poziom przed pierwszym wstrząsem.
- **Oparcie się urokowi natury (zw):** Druid otrzymuje premię +4 do rzutów obronnych przeciwko zdolnościom czaropodobnym i nadnaturalnym istot baśniowych i roślinnych.
- **Pikowanie (zw):** Szybkość lotu druida (jeśli taką posiada) zwiększa się o 3m.
- **Dusza pustyni (zn):** Druid nie potrzebuje już wody do przetrwania. Otrzymuje również Odporność na ogień 5.
- **Podwodniak (zw):** Zasięg wzroku druida nie jest zakłócany przez wodę. Może przez nią widzieć równie łatwo, co przez powietrze. Ponadto może wstrzymywać oddech tak, jakby jego wartość Budowy była o 10 punktów większa.
- **Szept wiatru (zn):** Druid może traktować moc wiatru tak, jakby była o dwie kategorie lżejsza (patrz Przewodnik Mistrza Podziemi, strona 95). Na przykład: wszystkie potężne (nawet magiczne) wiatry traktuje jakby miały tylko średnią siłę. Dodatkowo otrzymuje premię +5 do testów Koncentracji, kiedy rzuca defensywnie czary z określonym powietrze.
- **Wędrowka bez śladu (zw):** Druid nie pozostawia śladów w naturalnym środowisku i nie sposób go wytropić. Jeśli jednak zechce, może zostawiać tropy.
- **Więź z dziczą (zw):** Druid może poprawić nastawienie zwierzęcia do siebie i swoich

towarzyszy. Ta zdolność funkcjonuje jak test Dyplomacji wykonywany w celu poprawienia nastawienia osoby. Druid rzuca 1k20 i dodaje swoją premię z Postępowania ze Zwierzętami lub poziom w tej klasie + modyfikator z Charyzmy by określić wynik testu więzi z dziczą. Typowe zwierzę domowe ma początkowo nastawienie obojętne, podczas gdy dzikie zwierzę jest przeważnie nieprzyjazne. Wykorzystanie tej zdolności wymaga, aby druid i zwierzę mogli się uważnie obserwować, co oznacza, że muszą znajdować się w odległości nie większej niż 9 metrów od siebie (w normalnych warunkach). Zwykle wpływanie na stworzenie za pomocą więzi z dziczą zajmuje minutę, lecz – podobnie jak w przypadku ludzi – może pochłonąć więcej lub mniej czasu. Dzięki tej zdolności druid ma prawo wpływać również na magiczne bestie mające Intelpekt o wartości od 1 do 4, lecz podlega wówczas karze -4 do testu.

- **Zmysł natury (zw):** Druid otrzymuje premię +2 do testów Wspinaczki, Postępowania ze zwierzętami, Leczenia, Jeździectwa, Sztuki przetrwania i Pływania, gdy znajduje się w dziczy. Otrzymuje ponadto premię +2 do testów Wiedzy (natura).

Ścieżka Druidyczna: Kiedy osiągnie piąty poziom, druid musi wybrać swoją specjalność. Raz wybranej ścieżki nie można zmienić. Możliwymi ścieżkami są: dendruid, mistrz żywołów, pustelnik, władca roju i zmiennokształtny.

Dendruid: Dendruidzi kochają rośliny ponad wszystko. Ich władza nad florą jest niekwestionowana i z czasem stają się jednością z lasem.

- **Uroślinnienie (zw):** Druid 5. poziomu może w akcji standardowej nie prowokującej okazyjnych ataków, przemienić swoje ciało w dziwną mieszaninę materii cielesnej i roślinnej. Efekt trwa jedną rundę na poziomie w tej klasie. Gdy bohater powróci do pierwotnej postaci, nie może używać uroślinnienia przez następne 10 minut. Uroślinniony druid otrzymuje Redukcję Obrażeń, premię do Siły i premię do testów Ukrywania się na zalesionych terenach równą połowie jego poziomów w tej klasie.
- **Niepodatności roślin (zw):** Od 8. poziomu uroślinniony druid staje się niepodatny na efekty snu i paraliżu.
- **Pieśń drzew (zn):** Uroślinniony druid co najmniej 11. poziomu, może *rozmawiać z roślinami* (jak czar) na życzenie.
- **Zielony umysł (zw):** Na czternastym poziomie druid w stanie uroślinnienia otrzymuje premię do rzutów obronnych na Wolę równą połowie jego poziomu.
- **Niepodatności roślin (zw):** Od 17. poziomu uroślinniony druid staje się niepodatny na efekty trucizn, polimorfii i oszołomienia.
- **Niepodatności roślin (zw):** Na dwudziestym poziomie uroślinniony druid staje się niepodatny na trafienia krytyczne.

Mistrz żywiołów: Mistrzowie żywiołów są druidami koncentrującymi się na najbardziej pierwotnych aspektach natury, istniejących zanim jeszcze narodziły się zwierzęta i rośliny. Widzą elementy, które tworzą świat i sami mogą zmieniać się w potężne żywiołaki.

- **Przyzwanie żywiołaczego sługi (zn):** Na piątym poziomie druid może zażądać pomocy od swoich żywiołowych władców (akcja całorundowa, prowokujące okazyjne ataki). W przedziwnym ognistym pyłe, we wstrząsie ziemi, w deszczu lodowatej wody, w potężnym uderzeniu wiatru, pojawia się żywiołak. Dokładny rodzaj żywiołaka jest określany przez MP, który może wybrać stworzenia z listy poniżej. Skala Wyzwania żywiołaka powinna znajdować się jak najbliżej wartości połowy jego poziomu (nigdy wyżej), ale władcy żywiołu mogą wysłać słabszego żywiołaka, jeśli uznają prośbę druida za trywialną. Istota pozostaje z druidem przez jedną godzinę i wykonuje jego rozkazy najlepiej jak potrafi. Kiedy sługa zostanie zabity albo trwanie mocy się skończy, druid nie może wezwać kolejnego sługi przez okres jednej godziny.
- **SW 1:** Mały żywiołak ognia/powietrza/wody/ziemi.
 - **SW 2:** Thoqqua, elitarny mały żywiołak ognia/powietrza/wody/ziemi.
 - ***SW 3:** Magmowiec, średni żywiołak ognia/powietrza/wody/ziemi.
 - **SW 4:** elitarny średni żywiołak ognia/powietrza/wody/ziemi.
 - ***SW 5:** Duży żywiołak ognia/powietrza/wody/ziemi.
 - **SW 6:** Belker, elitarny duży żywiołak ognia/powietrza/wody/ziemi.
 - ***SW 7:** Niewidzialny łowca, wielki żywiołak ognia/powietrza/wody/ziemi.
 - **SW 8:** elitarny wielki żywiołak ognia/powietrza/wody/ziemi.
 - ***SW 9:** Większy żywiołak ognia/powietrza/wody/ziemi.
 - **SW 10:** Elitarny większy żywiołak ognia/powietrza/wody/ziemi*.
 - *elitarnie istoty mają +4 do wartości wszystkich atrybutów.
- **Odganianie żywiołaków (zn):** Od ósmego poziomu, mistrz żywiołów może odganiać i kontrolować żywiołaki, tak jak zły kapłan odgania i rozkazuje nieumarłym. Użycie tej zdolności kosztuje go jedną komórkę na czary co najmniej 1. poziomu.
- **Dyplomacja żywiołów (zw):** Na jedenastym poziomie druid otrzymuje premię +2 do wszystkich testów opartych na Charyzmie związanych z wpływaniem na żywiołaki, oraz uczy się wszystkich czterech języków żywiołów.
- **Odporność na żywioły (zn):** Na czternastym poziomie druid otrzymuje Odporność na Ogień i Zimno równą połowie jego poziomów w tej klasie.

- **Zerwanie więzi z żywiołami (zn):** Na 17. poziomie przedstawiciel tej klasy może odciąć się od żywiołów, jednak za pewną cenę. Druid może uaktywnić tę zdolność jako akcję standardową, nie prowokującą ataków okazyjnych i zakończyć ją w akcji darmowej. Postać, która zerwała swoje więzi, otrzymuje Odporność na Czary równą 10 + poziom klasowy przeciwko zaklęciom z określnikami ogień, powietrze, woda, ziemia lub zimno. W czasie trwania tej zdolności i w jedną godzinę po zakończeniu jej działania, druid nie może wzywać żadnych żywiołowych sług, a wszyscy już przywołani zostają odesłani.
 - **Kształt żywiołu (zn):** Na dwudziestym poziomie druid otrzymuje zdolność przemiany w starszego żywiołaka. Poza tym zdolność ta funkcjonuje jak kształt natury.
- Pustelnik:** Pustelnicy są druidami, którzy przysięgli chronić naturę i wszystkie związane z nią rzeczy. Pustelnicy polegają głównie na swoich objawionych mocach. Słabną one w pewnych miejscach, więc trudno jest ich znaleźć w cywilizowanych obszarach.
- **Inwokacja naturalnego sojusznika (zn):** Od 5. poziomu druid może rzucać znane sobie czary *Przyzwania naturalnego sojusznika I-VII* jako inwokacje, ale nie może rzucić takiego czaru (dowolnego poziomu), w czasie działania poprzedniej takiej inwokacji i minutę po zakończeniu jej działania. *Przyzwania naturalnego sojusznika* rzucane normalnie jako czar i jako inwokacja nie zakłócają swojego działania.
 - **Błogosławieństwo zwierząt (zn):** Od ósmego poziomu, na druida cały czas działają następujące czary: *wykrycie zwierząt i roślin*, *ukrycie przed zwierzętami* i *rozmawianie ze zwierzętami*.
 - **Błogosławieństwo chmur (zw):** Po osiągnięciu jedenastego poziomu, druid zadaje 4k6 (lub 4k10) obrażeń czarem *wezwanie błyskawic* i 7k6 (lub 7k10) obrażeń zaklęciem *wezwanie burzy z piorunami*.
 - **Błogosławieństwo rzek (zn):** Kiedy tylko druid co najmniej 14. poziomu użyje dowolnego czaru *leczenia*, zaklęcie leczy wszystkie choroby, efekty trucizn oraz usuwa negatywne poziomy – jeśli tylko ST oparcia się tym efektem jest mniejsze lub równe poziomowi druida +5.
 - **Błogosławieństwo drzew (zc):** Na siedemnastym poziomie druid może w akcji standardowej, nie prowokującej okazyjnych ataków, sprawić, że drzewiec wyrośnie nawet z najmniejszego źdźbła trawy (jak czar *żywodąb*) Czas trwania *Żywodębu* staje się natychmiastowy, więc zdolność ta nie może zostać rozproszona.
 - **Błogosławieństwo słońca (zw):** Po osiągnięciu dwudziestego poziomu, druid może rzucać *burzę ognia* i *promień słońca* jako inwokacje.



Władca roju: Władcy roju mają najwięcej do czynienia z insektami, najczęściej tymi rojącymi się, jak np. pszczoły. Wraz z biegiem czasu stają się coraz bardziej owadokształtni i otrzymują związane z insektami zdolności.

- **Egzoskielet (zw):** Na piątym poziomie ciało druida zaczyna okrywać twardy pancerz. Skorupa daje premię z naturalnego pancerza równą połowie poziomu druida, kara do testów z pancerza wynosi -1. Postać nie może nosić od teraz żadnego pancerza.
- **Szpony (zw):** Po osiągnięciu ósmego poziomu, druid otrzymuje naturalny atak szponami, który zadaje 1k8 obrażeń. Szpony utrudniają postaci normalne posługiwanie się palcami, otrzymuje zatem karę -1 do testów ataku bronią i karę -2 do testów Rzemiosła, Unieszkodliwiania mechanizmów, Otwierania zamków, Zręcznej dłoni i Używania liny. Otrzymuje jednak premię +2 do testów Wspinaczki i Zastraszania.
- **Owadzie zmysły (zw):** Na jedenastym poziomie postać otrzymuje widzenie w ciemnościach o zasięgu 27 m oraz premię do Nasłuchiwania i Spostzegawczości równą połowie jej poziomu druida.
- **Żuwaczki (zw):** Po osiągnięciu czternastego poziomu, druid otrzymuje naturalny atak ugryzieniem, zadający 1k6 punktów obrażeń i mogący wstrzyknąć truciznę (początkowe i drugorzędne obrażenia: 1k4 Zr; ST 10 + połowa poziomów druida + jego modyfikator z Budowy). Jego nowa szczęka sprawia, że trudno mu mówić normalnie, a co za tym idzie, druid otrzymuje karę -2 do testów Dyplomacji, Występów i Zbierania informacji. Jednak jego premia do Zastraszania wzrasta do +4.
- **Instynktowny Refleks (zw):** Na siedemnastym poziomie postać otrzymuje premię do rzutów obronnych na Refleks i testów inicjatywy równą premii z Roztropności.
- **Władanie Rojem (zn):** Po osiągnięciu dwudziestego poziomu druid może, szczękając zębami (czy w podobny sposób), porozumiewać się z robactwem w promieniu 15 metrów (tak jak dzięki zaklęciu *roz-mawianie ze zwierzętami*, ale działa tylko na robactwo). Wszystkie niekontrolowane magicznie owady w promieniu 15 m są całkowicie posłuszne druidowi tak długo, jak pozostają w zasięgu 15 m. Rozumieją tylko proste, zawierające tylko jedno słowo, rozkazy, ale wypełniają nawet te, które prowadzą do ich śmierci.

Zmiennokształtny: Ta ścieżka przedstawia druida, który postanowił osiągnąć mistrzostwo w zmienianiu się w zwierzęta.

Zwierzęcy Kształt (zn): Na piątym poziomie druid otrzymuje zdolność zmieniania się w zwierzę o Skali Wyzwania równej lub niższej połowie jego poziomu. Postać wie, jak zmienić się w jedno zwierzę na rangę w umiejętności Wiedza (natura). Kiedy zdobywa kolejną rangę w tej umiejętności poznaje nowy zwierzęcy kształt. Druid może pozostawać w swoim

nowym kształcie przez maksymalnie jedną godzinę. W momencie, gdy powraca do naturalnego kształtu, musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST równa liczbie minut spędzonych w innym kształcie) lub będzie zmęczony. Jeśli test nie powiedzie się o 20 lub więcej, jest wyczerpany. Jeśli test nie powiedzie się o 40, druid zapadnie w magiczny sen na 1k6 minut. Jest on podobny do hibernacji; druid nie może zostać z niego normalnie przebudzony w żaden sposób, poza boską interwencją. Kiedy przedstawiciel tej klasy powraca do swojego oryginalnego kształtu, nie może przybrać innej postaci przez następne 10 minut. Zmiana kształtu (tak w zwierzę jak i z powrotem) jest akcją całorundową, która nie prowokuje okazyjnych ataków. Wszystkie statystyki druida zastępują współczynniki zwierzęcia (z wyjątkiem Intelktu i poczucia własnego ja). Typ druida zmienia się na zwierzę. Postać nie może mówić w zwierzęcej postaci – ograniczona jest do dźwięków, które wydawać z siebie może niewytresowane, zwykle zwierzę. Może jednak porozumiewać się normalnie ze zwierzętami, należącymi ogólnie do tej samej grupy co jego nowa postać. Druid posiada nową wartość Punktów Wytrzymałości, ale zmieniając kształty zachowuje obrażenia, jakie otrzymał. Kiedy druid otrzyma co najmniej tyle obrażeń, by jego Punkty Wytrzymałości spadły poniżej zera oraz gdy zginie, natychmiast powraca do swojej naturalnej formy.

- **Szybsza przemiana (zw):** Na ósmym poziomie druid może zmienić kształt w akcji standardowej.
- **Płynny kształt (zw):** Od jedenastego poziomu, po powrocie do swojego naturalnego kształtu, druid nie może używać zwierzęcego kształtu tylko przez 1k6 minut.
- **Potężny okaz (zw):** Na czternastym poziomie druid w swoim nowym kształcie otrzymuje premię +4 do Siły i Zręczności.
- **Wigor (zn):** Począwszy od siedemnastego poziomu druid używający zwierzęcego kształtu otrzymuje szybkie leczenie 2.
- **Szybka przemiana (zw):** Od 20. poziomu druid może przemienić się w akcji szybkiej (*quick action*).

Bezczasowe ciało (zw): Po osiągnięciu piętnastego poziomu druid nie otrzymuje kar za starzenie się i nie może zostać magicznie postarzony, jednak wszystkie kary jakie już otrzymał z powodu starości nadal się liczą. Premie wciąż są dodawane i druid umiera, kiedy nadejdzie jego czas.

EPICKI ABSOLUTNY DRUID

Epickie druid jest potężnym symbolem naturalnego świata, potrafiącym zmusić pierwotne moce żywiołów, by spełniały jego żądania.

Kostka wytrzymałości: 1k8

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

Tabela 1-6: Epicki Absolutny Druid

Poziom	Specjalne
21	Władca Dzikich
22	
23	Premiowy atut
24	
25	
26	Premiowy atut
27	
28	Władca Dzikich
29	Premiowy atut
30	

Władca Dzikich: Epicki druid otrzymuje dalej zdolności Władcy Dzikich na dwudziestym drugim poziomie i co każde 6 poziomów (28., 34., 40. i tak dalej).

Premiowy atut: Epicki druid otrzymuje premiowy atut na dwudziestym trzecim poziomie i następnie co trzy poziomy (26., 29., 32. i tak dalej) Kiedy otrzymuje premiowy atut dzięki tej zdolności może wybrać jeden epicki lub dwa zwykłe. Lista dostępnych epickich atutów znajduje się w odpowiednim podręczniku.



1. Określenia: (a) "Udzielający" oznacza właściciela praw autorskich i/lub znaków towarowych, który przyczynia się do tworzenia Otwartej Zawartości Gry; (b) "Materiały Pochodne" oznacza materiały objęte prawami autorskimi, włączając w to opracowania i tłumaczenia (w tym na języki komputerowe), cytaty, modyfikacje, korekty, dodatki, rozszerzenia, uaktualnienia, ulepszenia, kompilacje, skróty lub inne formy w jakich istniejące dzieło może być ponownie opublikowane, adaptowane lub zmienione; (c) "Dystrybucja" oznacza reprodukcję, udzielenie licencji, najem, użyczenie, sprzedaż, emisję, wystawienie na widok publiczny, transmisję lub innego rodzaju dystrybucję; (d) "Otwarta Zawartość Gry" oznacza mechanikę gry, włączając w to metody, procesy i procedury w takim zakresie, że nie zawierają Tożsamości Produktu i są rozszerzeniem wcześniejszego dzieła i wszelkiej dodatkowej zawartości jednoznacznie określonej przez Udzielającego, jako Otwarta Zawartość Gry i oznaczająca każde dzieło objęte tą Licencją, włączając w to tłumaczenia i Materiały Pochodne chronione prawem autorskim, lecz wyłączając Tożsamość Produktu. (e) "Tożsamość Produktu" oznacza nazwę, logo i znaki szczególnie w tym szatę graficzną produktu lub serii produktów; artefakty, stworzenia, postaci, opowieści, scenariusze, fabułę, elementy tematyczne, dialogi, wydarzenia, języki, ilustracje, symbole, wzory, wyobrażenia, podobizny, formaty, pozy, pomysły, motywy oraz graficzne, fotograficzne i inne zobrazowania graficzne lub dźwiękowe; imiona i opisy postaci; nazwy i opisy czarów, efektów magicznych, schematów zachowań, drużyn, ważnych osobistości, podobieństw, specjalnych umiejętności, miejsc, lokacji, środowiska, stworzeń, wyposażenia, magicznych i nadnaturalnych zdolności lub efektów, logo, symboli lub projektów graficznych; i wszystkie inne Znaki Towarowe lub Zastrzeżone Znaki Towarowe jasno określone jako Tożsamość Produktu, przez ich właściciela, za wyjątkiem Otwartej Zawartości Gry. (f) "Znak Towarowy" oznacza logo, nazwy, znaki, motto, układ graficzny wykorzystywany przez Udzielającego do identyfikacji siebie, lub swoich produktów lub powiązanych produktów stworzonych przez Udzielającego według zasad Licencji Otwartej Gry. (g) "Użytek", "Użyty" lub "Używanie" oznacza użytkowanie, dystrybucję, kopiowanie, edytowanie, formatowanie, modyfikowanie, tłumaczenie lub w jakikolwiek inny sposób wytwarzanie Materiałów Pochodnych według zasad Licencji Otwartej Gry. (h) "Ty", "Twój" i inne odwołania w drugiej osobie liczby pojedynczej oznaczają licencjobjiorcę w rozumieniu tej umowy.

2. Licencja: Ta Licencja dotyczy każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, który zawiera informację, wskazującą, że Otwarta Zawartość Gry może być użyta tylko na warunkach tej Licencji. Musisz załączyć taką informację do każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, którego Używasz. Nie można dodawać ani ujmować żadnych postanowień do i z niniejszej Licencji, oprócz możliwości wymienionych w Licencji. Żadne inne warunki i postanowienia nie mogą się odnosić do Otwartej Zawartości Gry rozpowszechnianej na zasadach tej Licencji.

3. Oferta i akceptacja: Używając Otwartej Zawartości Gry stwierdzasz, że akceptujesz warunki niniejszej Licencji.

4. Zapewnienia i postanowienia: W zamian za akceptację używania tej Licencji, Licencjodawca zapewnia Ci wieczystą, ogólnoswiatową, wolną od tantiem, niewyłączną licencję o postanowieniach niniejszej Licencji na Używanie Otwartej Zawartości Gry.

5. Oświadczenie o prawie do udzielenia Licencji: Jeżeli publikujesz własne, oryginalne materiały jako Otwartą Zawartość Gry stwierdzasz, że Twój wkład jest Twoim wytworem i/lub masz prawo do zapewnienia praw gwarantowanych przez niniejszą Licencję.

6. Informacja o Prawach Autorskich: Jesteś zobowiązany uaktualniać INFORMACJĘ O PRAWACH AUTORSKICH, tak by zawierała dokładny tekst INFORMACJI O PRAWACH

AUTORSKICH każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, który kopiujesz, modyfikujesz, lub dystrybuujesz, musisz także dodać tytuł, datę praw autorskich i nazwę właściciela praw autorskich do Informacji o Prawach Autorskich, dla każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.

7. Używanie Tożsamości Produktu: Zobowiązujesz się do nieużywania żadnej części Tożsamości Produktu, włączając w to wskazanie zgodności, chyba że na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem każdego z elementów Tożsamości Produktu. Zobowiązujesz się nie wskazywać zgodności lub powiązań z żadnym Znakiem Towarowym ani Znakiem Handlowym w połączeniu z dziełem zawierającym Otwartą Zawartość Gry, chyba że na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem takiego Znak Towarowego lub Znak Handlowego. Użycie którejkolwiek z Tożsamości Produktu w Otwartej Zawartości Gry nie stanowi naruszenia własności danej Tożsamości Produktu. Właściciel Tożsamości Produktu wykorzystanej w Otwartej Zawartości Gry zachowuje pełne prawa, tytuły i korzyści do i z Tożsamości Produktu.

8. Identyfikacja: Jeżeli dystrybuujesz Otwartą Zawartość Gry musisz jasno określić jaka część pracy przez Ciebie dystrybuowanej jest Otwartą Zawartością Gry.

9. Uaktualnienie Licencji: Wizards lub jej określony Przedstawiciel, mogą publikować uaktualnione wersje niniejszej Licencji. Możesz używać każdej autoryzowanej wersji tej Licencji do kopiowania, modyfikacji i dystrybucji każdej Otwartej Zawartości Gry, oryginalnie dystrybuowanej na niniejszej Licencji w dowolnej jej wersji.

10. Kopia Licencji: Jesteś ZOBOWIĄZANY dystrybuować kopie niniejszej Licencji z każdą kopią Otwartej Zawartości Gry.

11. Użycie danych Udzielającego: Nie możesz wykorzystywać nazwy lub nazwiska żadnego z Udzielających do Wprowadzenia na rynek ani Reklamy Otwartej Zawartości Gry, chyba że posiadasz na to pisemną zgodę Udzielającego.

12. Niemożność wywiązania się: Jeżeli nie jesteś w stanie wywiązać się z któregoś z warunków niniejszej Licencji w stosunku do Otwartej Zawartości Gry, ze względu na ustawę, rozporządzenie lub wyrok sądu, nie możesz Używać Otwartej Zawartości Gry której dotyczy.

13. Przerwanie: Niniejsza Licencja zostaje automatycznie cofnięta jeżeli któryś z warunków w niej zawartych zostanie naruszony, a uchybienie nie zostanie naprawione w ciągu 30 dni od stwierdzenia naruszenia. Wszystkie sublicencje działają nadal po zerwaniu niniejszej Licencji.

14. Przystosowanie: Jeżeli którekolwiek z postanowień niniejszej Licencji jest niemożliwe do zastosowania, takie postanowienie powinno zostać przystosowane, lecz tylko w granicach koniecznych dla zapewnienia stosowności.

15. INFORMACJA O PRAWACH AUTORSKICH
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. Klasy Absolutne Copyright 2008, Szatany