

Marek 'Planetourist' Golonka
Redakcja: Jan 'Wędrowycz' Jęcz

Pocztówka z D&D: Illithidy

Illithidy to jedne z najpopularniejszych istot z „kanonu” D&D. Nie ma się co dziwić – genialni, źli, obdarzeni telepatycznymi talentami mózgozdziercy z ośmiornicą zamiast głowy to brawurowe (i grywalne, przynajmniej jako przeciwnik) połączenie mrocznych spiskowców, pożerającej mózgi hordy zombie i Wielkiego Cthulhu. Są szalenie charakterystyczni, ale i uniwersalni – można traktować ich zarówno jako Potwory, jak i Obcych, więc pasują do najróżniejszych realiów, od **Greyhawka** przez **Wolsunga** po **Gwiezdne Wojny**.

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. Są one wydawane przez redakcję działu **D&D** i **d20** serwisu Poltergeist.

Czym właściwie jest illithid? To po prostu kijanka wszczepiona w głowę jakiemuś człekokształtnemu stworzeniu, która zastępuje jego umysł i zmienia twarz w mackowatą potworność. Tak powstały „łupieżca umysłów” praktycznie nie ma uczuć poza żądzą wiedzy i władzy – posiada za to potężne moce psioniczne, genialny intelekt i apetyt na mózgi. Stwory te żyją zwykle w utrzymujących armie niewolników podziemnych enklawach, zarządzanych przez Starsze Mózgi

(nazwa dokładnie oddaje to, czym one są), obdarzone jeszcze większym geniuszem i mocą. Ostatecznym celem illithidów jest zgaszenie słońca i zapanowanie nad światem, a jego realizacji służy oplatanie państw siecią intryg, powiększanie hord bezwolnych sług i odkrywanie coraz to nowych sekretów. Dodajmy do tego jeszcze, że nawet w typowych światach **D&D** illithidy są przybyszami (zwykle rozbitkami) z kosmosu, a pojawiły się w nim z przyszłości, uciekając przez własnoręcznie stworzoną anomalię czasową przed końcem wszechświata.

Mamy więc do czynienia z rasą zgrabnie łączącą w sobie horror, *fantasy* i *science fiction*, mogącą pojawić się na praktycznie dowolnej sesji bez żadnych poważnych zmian. Jednocześnie, każdy ich element z osobna jest ciekawym motywem, potrafiącym ubarwić inną kulturę – elfy w Twoim świecie mogą być uciekinierami z przyszłości, a krasnoludy chcieć zgasić słońce. Żywiące się mózgami, inteligentne ghoulle pochodzące z kosmosu również mają spory potencjał – a skoro już o kosmosie mowa, to dowolny aspekt mózgozdzierców można przenieść na – opartych właśnie na illithidach – Władców z **Evernight**.

Z illithidów można nie tylko zdzierać pomysły, lecz także dodawać do nich nowe. Ciekawy przykład innego podejścia do tych potworów podaje **Heroes of horror**, podręcznik poświęcony wprowadzaniu elementów grozy na sesje **D&D**. Opisani w nim mózgozdziercy są obdarzeni szczątkowymi, przytępionymi zmysłami i by cokolwiek poczuć muszą zetknąć się z szalenie intensywnymi bodźcami,

których szukają bez jakichkolwiek zahamowań. Innym rysem, który wzbogaciłby tę rasę, jest w pełni organiczna cywilizacja – skoro łupieżcy potrafią kontrolować umysły, to czemu nie mieliby wyhodować sobie obdarzonych nimi sprzętów? Być może wszystko, co wytwarzają illithidy jest zbudowane z mikroskopijnych organizmów, obdarzonych dającą się kontrolować świadomością roju? Być może ich miasta porasta reagująca na mentalne polecenie plecha rodem ze **Starcrafta**? Być może hodują kilka konkretnych gatunków inteligentnych sprzętów, podobnie jak yuuzhan vongowie z **Gwiezdnym Wojem**?

Skoro już wspomniałem o podobnych do illithidów rasach, zastanówmy się nad tym, co jeszcze można z nich „złupić”. Rozmaite odmiany zergów na pewno mogą służyć za stworzenia służebne i owoce eksperymentów illithidów, zaś idea Nadumysłu [ang. *the Overmind*] – łączącego wszystkie „robale” centralnego intelektu, czyniącego z nich niejako jedną istotę – może dać ciekawe rezultaty po zaaplikowaniu łupieżcom. Połączenie ich w jedną świadomość z jednej strony sprawi, że będą oni świetnie poinformowani i zawsze o krok przed postaciami¹, z drugiej doda im nieprzewidywalności – będący trybikiem w Nadumyśle illithid ma mniej instynktu samozachowawczego, więc może poświęcić się realizacji celów kolektywnej świadomości.

¹ Od Mistrza Gry zależy, jak sprawna będzie ich komunikacja – mogą natychmiast wiedzieć o wszystkim lub musieć długo medytować, by przekazać wieści na dalekie odległości.

Od vongów z kolei można pożyczyć odporność na Moc, która w naszym wypadku stanie się odpornością na magię. Illithidzi to zupełnie obce istoty i najbardziej rozpoznawalni władcy psioniki, więc użycie przeciwko nim „zwykłych sztuczek” (magii tajemnej i boskiej) może po prostu zawieść. Zmusiłoby to walczących z nimi graczy do sięgnięcia po moce umysłu² lub zapomniane, potężne rytuały.

Galaktyczna gratka

Illithidy całkiem nieźle pasowałyby do świata **Gwiezdnym Wojem** i może nawet popełniłbym *Galaktyczną Pocztówkę*, gdyby nie to, że one już tam są. I to o wiele bardziej złowieszcze, niż gdziekolwiek indziej, bo połączone z wampirami! Owa hybryda godna horroru to anzatowie – nieśmiertelne, wrażliwe na Moc, pożywiające się „zupa” (zależnie od źródła mózgamii, szczęściem albo Mocą) humanoidy. Wyglądają prawie ludzko, dają oni jeszcze więcej możliwości, niż illithidy. Choć różnią się wyglądem, mechanicznie mogą wykorzystywać podane na końcu pocztówki statystyki mózgozdzierców.

Swoją drogą, anzatowie mogą być nie tylko alternatywą dla illithidów, ale i ich uzupełnieniem – służącym za szpiegów podgatunkiem zdolnym udawać ludzi.

Jak widać, możliwości jest mnóstwo. Illithidy nawiązują do tylu najróżniejszych motywów, że na pewno znajdzie się dla nich miejsce na Twoich sesjach.

² Jak je w sobie rozbudzić? To materiał na przygodę albo i kampanię!

Illithid (figura)

Cechy: Duch k10, Siła k4, Spryt k10, Wigor k6, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k4, Przekonywanie k8, Spostrzegawczość k6, Walka k6, Wiedza (psionika) k10, Wiedza (inna) k8, Wyszukiwanie k10, Wyśmiewanie k8, Zastraszanie k10

W światach sci-fi dodatkowo: Pilotowanie k6, Strzelanie k6 i Wiedza (komputery) k10 – oczywiście, jeżeli cywilizacja illithidów nie jest oparta na żyjących sprzętach.

Tempo: 6 **Obrona:** 5

Wytrzymałość: 5

Sprzęt: ciemne szaty świetnej jakości

Moce (Psionika k10): latanie, pancerz, przerażenie, telekineza, teleportacja, władca marionetek, 30 punktów mocy.

Zdolności specjalne:

- **Heliofobia:** W świetle dnia lub innym równie jasnym illithid otrzymuje karę -2 do wszystkich testów.
- **Macki:** Si+k6.
- **Mentalny mocarz:** Władca marionetek w wykonaniu mózgozdziercy trwa dzień, a każdy punkt wydany na podtrzymanie tej mocy przedłuża jej działanie o kolejny dzień. Ponadto, podtrzymywanie władcy marionetek nie nakłada kar na inne testy łupieżcy.
- **Mózgozdzierstwo:** Jeżeli illithid uzyska w teście obrażeń przebicie, atakując mackami ofiarę w Szoku, wrywa jej mózg i natychmiast zabija, o ile głowy nieszczęśnika nie chroni pancerz.
- **Regeneracja mocy:** Illithid odzyskuje punkt mocy co 15 minut.
- **Ugodzenie umysłu:** Łupieżcy potrafią razić wrogów energią psioniczną – taki atak obejmuje Wzornik Zionięcia i powoduje Szok u wszystkich, którzy nie zdają testu Ducha.
- **Opanowany:** Łupieżca ciągnie dwie karty inicjatywy i działa na wyższej.

Pocztówki z D&D pochodzą z zasobów serwisu Poltergeist.



Korzystają one z zasad Savage Worlds na zasadzie twórczości fanowskiej.



Parowa Pocztówka Illithidy w Wolsungu

Nietypowa pocztówka

Parowa Pocztówka nie trzyma się schematu opisywania przeciwników i stworzeń w **Wolsungu**. Wynika to z faktu, że w Wanadii illithidy mogą być kimkolwiek, wyglądać jakkolwiek i pochodzić skądkolwiek. Zamiast konkretnych informacji i długich pomysłów na przygody skupiłem się więc na wypisaniu jak największej ilości krótkich pomysłów na ich naturę i rolę na sesjach.

Możliwe, że mieszkańców Wanadii wiedzących o illithidach można policzyć na palcach, a nawet oni nie wiedzą wiele. Łupieżcy umysłów mogą być naturalnie rozwiniętą efektem rasą, zmutowanymi venrierowcami lub tworem Starszych Bogów; wyglądać jak fioletowi anemicy z ośmiornicą zamiast twarzy lub zwykli ludzie; pochodzić z podziemi, Atlantydy, oceanów, Luny lub Astralu. Wątpliwości nie ulega tylko fakt, że to amoralni i głodni mózgowi geniusze zbrodni, którzy mimo swej beznamietności władają mocami kojarzonymi z Prawdziwą Sztuką.

Statystyki

Domyślna konfrontacja: walka

Przeciwnik, pula 3k10, odporność 4

Zdolności:

- **latanie:** to „tylko” lewitacja, powoli w poziomie – MG musi każdorazowo rozsądzać, czy w danym przypadku można jej użyć, ale prawie zawsze pozwala zmienić zasięg w walce bez straty kości;
- **mentalny mocarz:** może bez kar używać ataków społecznych podczas walki;
- **moce:** *sugestia, tarcza mentalna, wpływ, zauroczenie*;
- **mózgozdzierca:** illithid może raz na scenę odłożyć jedną kostkę, by pożreć mózg poplecznika i odzyskać znacznik odporności. Jeżeli pożarty nie będzie statystą, w kolejnej rundzie pula illithida wzrośnie o 1k10.
- **przerażający** – wzbudza Strach o ST 15 (chyba, że wygląda jak człowiek);
- **wsparcie:** za żeton może wezwać zniewolone sługi – grupę statystów lub przeciwnika o puli 2k10;
- **telepata:** niedeklarowane dobiecie przy pierwszym ataku społecznym przeciwko danej postaci.

Walka: *walka wręcz* 3/10+, obrona 12.

Pościg: lewitacja lub bieg 3/10+, wytrzymałość 12. Zapewne będzie to ucieczka – gdy łupieżca ma kogoś gonić woli wysłać w pościg sługę.

Dyskusja: *blef* 9/9+, *empatia* 6/9+, *perswazja* 9/8+, *ekspresja* 6/9+, *zastraszanie* 9/8+; pewność siebie 18. Illithid używa telepatycznych argumentów i gróźb wspartych psioniką. Tak naprawdę, statystyki te będą zwykle wykorzystywane podczas walki. Przegrana konfrontacja oznacza dostanie się pod mentalną kontrolę do końca sesji (za żeton - sceny).

Pomysły na przygody:

Eksploatacja:

- cywilizacja łupieżców umysłu na Lunie;
- wyprawa w Astral mająca wytropić i powstrzymać illithida-złodzieja snów.

Ryzyko:

- kradzież zapisków dotyczących illithidzkiej biotechnologii;
- powstrzymanie bluźnierczego rytuału mózgozdzierców mającego obudzić śpiącego pod oceanem, mackowatego stwórcę ich rasy.

Salony:

- władca marionetek stojący za polityką jednego z państw Wanadii;
- pojedynek na spiski między łupieżcą a stanowiącym jego przeciwieństwo, lecz równie bezwzględny mistrzem Prawdziwej Sztuki.

Śledztwa:

- illithidzki kult skupiony wokół wciąż świadomego mózgu jednego z adiutantów ven Riera lub samego Nieumarłego Kanclerza;
- łupieżca chcący rytualnie pożreć umysły najwybitniejszych przedstawicieli każdej gałęzi magii podczas przesilenia odpowiedniego rodzaju, by przejąć ich moce i zostać największym czarnoksiężnikiem wszechczasów.

Finałowa potyczka

Jako prawdziwy geniusz zbrodni, illithid mógłby być przeciwnikiem finałowym. Oto kilka pomysłów na etapy takiej walki (kolejność dowolna):

- Demaskacja anzata-salonowca;
- Walka z tłumem niewolników, wspieranych przez mentalne sztuczki ich pana;
- Próba oprzytomnienia wpływowej postaci znajdującej się pod wpływem łupieżcy;
- Śledzenie psiona, by ustalić, gdzie ukrył rakietę, którą planuje uciec na Lunę;

I wreszcie – obowiązkowo na końcu – finałowa walka, w której może wziąć udział najpotężniejszy niewolnik łupieżcy lub nieziemska biotechnologia. Szalę zwycięstwa na korzyść graczy może przechylić wcześniej uwolniony niewolnik złoczyńcy.