



## TANCERZ ŚMIERCI

Muzyka i taniec to prawdziwe pasje wielu bardów - dla nich to coś nieuchwytnego, wręcz magicznego. Prawdziwi mistrzowie potrafią swą grą i tańcem czynić cuda - istną magię. Bo czyż istnieje coś wspanialszego, niż piękne damy tańczące w rytm cudownej muzyki? Dla niektórych bardów jedyną wspanialszą rzeczą jest, gdy taki taniec trwa wiecznie. Wydaje się to niemożliwe, lecz istnieją osoby, których zamiłowanie do tańca przerodziło się w obsesję. Niekończący się taniec istot, które wsłuchują się w graną przez nich muzykę, stał się dla nich głównym celem w życiu. Jednak śmiertelne ciała umierają - to jedynie żywe tkanki, które ulegają starzeniu się, zniszczeniu, by w końcu zmienić się w proch. Jedynie coś nieumarłego może istnieć dłużej - nawet w nieskończoność. Jedynie ktoś nieumarły może tańczyć wiecznie.

Tancerze śmierci to szaleńcy, których obsesja stworzenia idealnego tancerza doprowadziła do zagłębiania się w sztukę Nekromancji. Osoby te za wszelką cenę poszukują wiedzy potrzebnej by stworzyć wieczny spektakl - tańczące na wieki sługi. Z czasem zdają sobie sprawę, że takie widowisko wymaga nieśmiertelnego widza i ci najpotężniejsi oraz najbardziej szaleni osiągają sposób na stanie się nieumarłym w inny sposób, niż czynią to magowie stający się licznymi. Ich metodą jest magia muzyki i tańca. Tancerze śmierci to samotnicy i odludki. Są bardzo niebezpieczni, gdyż przez swe szaleństwo dopuszczają się zuchwałych porwań. Polują przede wszystkim na arystokratów, których uważają za

najlepszych aktorów w swych makabrycznych spektaklach. Tancerze śmierci obsesyjnie poszukują zaginionych tomów nekromantycznych, a wielu magów dałoby naprawdę wiele, by móc położyć łapy na zbiorach, które ci szaleńcy ukrywają w swych skarbcach. Siedziby tancerzy to często opuszczone wieże magów lub ruiny, bowiem właśnie tam mogą oni bez przeszkód prowadzić swe mroczne praktyki.

Tancerze śmierci są często poszukiwani przez wszelkiej maści łowców nagród, gdyż w wielu przypadkach odpowiadają za najbardziej spektakularne porwania podróżujących gościńcem arystokratów. Z tego samego powodu wielu łotrów poszukuje ich kryjówek, by wynająć ich do brudnej roboty, jednak takie poszukiwania najczęściej kończą się dla złoczyńców tragicznie, gdyż tancerze śmierci za nic mają pieniądze, za to chętnie dołączą do swego „spektaklu” kolejnego aktora.

Tancerzami śmierci zostają głównie źli bardowie, gdyż mają najlepsze predyspozycje do wstąpienia w szeregi tej klasy prestiżowej. Słyszano też o kilku czarownikach wtajemniczeń, którzy wstąpili na drogę tancerzy śmierci, ale są to odosobnione przypadki.

**Kość Wytrzymałości:** k6.

### Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać tancerzem śmierci.

**Charakter:** Dowolny zły.

**Atuty:** Requiem\*, Ruchliwość, Uniki, Zogniskowanie umiejętności (Występy [taniec]).

**Koncentracja:** Ranga 8.

**Wiedza (tajemna):** Ranga 4.

**Występy (taniec):** Ranga 12.

Tabela 1-1: Tancerz śmierci

Poziom	Bazowa premia do ataku	----- Rzut obronny na -----	Wytrwałość	Refleks	Wola	Specjalne	Czary dziennie
1	+0	+0	+2	+2	+2	Wykrycie nekromantycznych zapisków, Zogniskowanie czaru (Nekromancja)	Obecna klasa +1
2	+1	+0	+3	+3	+3	Taneczna obrona +1, Wyczucie nekromancji	Obecna klasa +1
3	+2	+1	+3	+3	+3	Bezgłośny taniec	Obecna klasa +1
4	+3	+1	+4	+4	+4	Taneczna obrona +2	Obecna klasa +1
5	+3	+1	+4	+4	+4	Pląs	Obecna klasa +1
6	+4	+2	+5	+5	+5	Nieświadomy unik (premia ze Zr do KP), Taneczna obrona +3	Obecna klasa +1
7	+5	+2	+5	+5	+5	Taniec śmierci	Obecna klasa +1
8	+6	+2	+6	+6	+6	Nieświadomy unik (nie można zejść go z flanki), Taneczna obrona +4	Obecna klasa +1
9	+6	+3	+6	+6	+6	Większy taniec śmierci	Obecna klasa +1
10	+7	+3	+7	+7	+7	Umarły tancerz	Obecna klasa +1



**Specjalne:** Zdolność rzucania co najmniej trzech czarów 2. poziomu, w tym co najmniej jednego ze szkoły Nekromancji.

\*Atut z suplementu *Libris Mortis*.

## Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe tancerza śmierci (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Czarostwo (Int), Ciche poruszanie (Zr), Język obcy (Int), Koncentracja (Bd), Nasłuchiwanie (Rzt), Równowaga (Zr), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Stosowanie magicznych urządzeń (Cha), Ukrywanie (Int), Upadanie (Zr), Wiedza (wszystkie kategorie ujmowane oddzielnie, Int), Wycucie pobudek (Rzt), Występy (Cha), Zbieranie informacji (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

## Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe tancerza śmierci.

**Biegłość w broni i pancerzu:** Tancerz śmierci nie zyskuje żadnych nowych biegłości w broni i pancerzu.

**Czary na dzień/znane czary:** Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej tancerz śmierci zyskuje zaklęcia tak, jakby awansował na kolejny poziom klasy pozwalającej rzucać czary, której był przedstawicielem zanim zdecydował się na tę klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (na przykład, nowych atutów metamagicznych lub tworzenia przedmiotów, czy zwiększonych zdolności chowańca), z wyjątkiem zwiększenia efektywnego poziomu czarującego.

**Wykrycie nekromantycznych zapisków (zc):** Tancerz śmierci sobie tylko znanym sposobem potrafi wykrywać obecność wszelkich ksiąg lub zwojów zawierających przynajmniej jeden czar ze szkoły Nekromancji. Na 1. poziomie otrzymuje umiejętność, która działa jak czar *Zlokalizowanie przedmiotu*, jednak dotyczy jedynie ksiąg lub zwojów, które zawierają przynajmniej jeden czar ze szkoły Nekromancji. W tym przypadku czar nie jest blokowany przez ołów.

**Zogniskowanie czaru (Nekromancja):** Na 1. poziomie tancerz śmierci otrzymuje ten atut za darmo, jeżeli jeszcze go nie posiada.

**Taneczna obrona:** Tancerze śmierci często są celem łowców nagród i dlatego większość z nich potrafi wykorzystywać swe taneczne umiejętności do obrony przed napastnikami.

Począwszy od 2. poziomu, tancerz śmierci otrzymuje podczas dowolnego tańca unikową premię do KP zgodnie z tabelą 1-1.

**Wycucie nekromancji (zn):** Tancerz śmierci jest niezwykle czuły na obecność magii nekromantycznej. Począwszy od 2. poziomu potrafi wyczuć, czy w przeciągu jednego dnia, w okręgu o promieniu do 9 metrów ze środkiem na tancerzu, zostało rzucone zaklęcie ze szkoły Nekromancji. Co więcej, potrafi określić jaki efekt wywołało to zaklęcie, nawet jeśli nie zna tego czaru. Zdolności tej może użyć w ciągu dnia tyle razy, ile wynosi jego modyfikator z Charyzmy +1.

**Bezgłosny taniec (zn):** Tancerze śmierci, będący niejako zaprzeczeniem prawdziwych bardów, potrafią wykonywać niemal bezgłosny magiczny taniec przekazując jego mistyczną moc rzucającym przez siebie zaklęciom. Począwszy od 3. poziomu, wykonując bezgłosny taniec trwający maksymalnie przez tyle rund, ile wynosi poziom w tej klasie prestiżowej, tancerz śmierci rzuca czary tak, jakby używał wobec nich atutu Wyciszenie czaru. Wyciszone tym sposobem zaklęcia wykorzystują komórkę o swym rzeczywistym poziomie (podniesionym w przypadku użycia innych atutów metamagicznych), a nie o jeden wyższym tak jak normalnie w tym wypadku. Ta zdolność nie może być wykorzystywana, jeśli tancerz jest unieruchomiony i nie może tańczyć.

**Pląs (zc):** Począwszy od 5. poziomu tancerz śmierci może rozpocząć swój hipnotyzujący taniec, który trwa tyle rund, ile wynosi modyfikator z Charyzmy tancerza (minimum 1 runda). Jeden, wybrany przez tancerza śmierci cel, znajdujący się w zasięgu jego wzroku, musi





wykonać rzut obronny na Wolę (ST 12 + modyfikator z Cha tancerza) lub zacznie zachowywać się tak, jakby padł ofiarą zaklęcia *Nieodparty taniec Otto*. Zdolność ta, w przeciwieństwie do innych efektów wpływających na umysł, wpływa również na nieumarłych. Tancerz śmierci może używać tej zdolności tyle razy dziennie, ile wynosi jego poziom w tej klasie prestiżowej.

**Nieświadomy unik (zw):** Doświadczonemu tancerzowi śmierci, który wykonuje dowolny taniec (i tylko wtedy) jest łatwiej unikać zagrożenia. Od 6. poziomu podczas tańca zachowuje premię ze Zręczności do KP (jeśli jakąś posiada), nawet gdy jest atakowany z zaskoczenia lub przez niewidzialnego napastnika (traci ją jednak normalnie, jeśli jest unieruchomiony lub jeśli w danej chwili nie tańczy). Od 8. poziomu tancerz śmierci nie może zostać zaatakowany z flanki (jeśli w danej chwili tańczy), chyba że próbująca tego dokonać istota posiada 4 lub więcej rang w umiejętności Występy (Taniec) niż przedstawiciel tej klasy prestiżowej.

**Taniec śmierci (zn):** Począwszy od 5. poziomu tancerz śmierci może rozpocząć swój zabójczy taniec, trwający tyle rund, ile wynosi jego modyfikator z Charyzmy (minimalnie 1 runda). Tancerz śmierci wybiera jeden cel w zasięgu wzroku, który zachowuje się następująco:

**1 runda:** Cel musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 15 + mod. Charyzmy tancerza) lub dostanie się pod działanie *Pląsu*.

**2 runda i kolejne:** Cel musi wykonać kolejny test na Wolę (ST 15 + mod Charyzmy tancerza) lub jego skóra zacznie gnić i odrywać się od kości, czego efektem będzie permanentna utrata 2 punktów Charyzmy (jeśli posiada niezerową wartość tego atrybutu). Ponadto postać nadal znajduje się pod wpływem *Pląsu*, a także zostaje całkowicie wyłączona z walki - nie może atakować, a każda próba rzucenia przez niej zaklęcia wymaga udanego testu Koncentracji (ST 15 + poziom czaru + modyfikator z Cha tancerza śmierci), oprócz tego jej prędkość poruszania zmniejsza się o połowę. Postać może jednak normalnie się bronić, a atakujący nie otrzymują względem niej żadnych specjalnych premii. Utracone punkty Charyzmy można odzyskać za sprawą zaklęć: *Odnowienie*, *Większe odnowienie* lub *Usunięcia klątwy* (bądź potężniejszych czarów).

Jeżeli podczas tańca tancerz śmierci zostanie trafiony lub znajdzie się pod wpływem wrogiego zaklęcia, jego ofiara uwalnia się z mocy Tańca śmierci. Wszelkie efekty działania Tańca śmierci trwają tak długo jak długo tancerz śmierci wykonuje taniec. Zdolność ta wpływa również na nieumarłych. Tancerz śmierci może korzystać z tej umiejętności jedynie raz dziennie.

**Większy taniec śmierci (zn):** Zdolność ta działa jak Taniec śmierci, lecz tancerz może wybrać do trzech istot, które znajdują się pod wpływem tańca. Ponadto, taniec trwa maksymalnie ilość rund równą dwukrotnej wartości modyfikatora z Charyzmy tancerza, a w wyniku gnicia i odpadania skóry istoty tracą 4 punkty Charyzmy. Tancerz śmierci może użyć tej zdolności raz dziennie.

**Umarły tancerz:** Najpotężniejsi i doprowadzeni do całkowitego oblędu tancerze śmierci znaleźli sposób na nieśmiertelność poprzez zastosowanie magii tańca i muzyki. Członkowie tej klasy prestiżowej, którzy osiągnęli 10. poziom potrafią, dzięki tajemniczemu rytuałowi (patrz: *Rytuał przemiany* w opisie szablonu umarłego tancerza) przemienić się w umarłych tancerzy (patrz: *Umarły Tancerz - szablon*).

## SZABLON: UMARŁY TANCERZ

Umarli tancerze to osobnicy, którzy dzięki potędze magicznej muzyki i tańca znaleźli sposób na stanie się nieumarłym. Dla tych istot celem egzystencji jest stworzenie wiecznego spektaklu, oraz znajdowanie sług, które mogłyby sprawiać im radość tańcząc niekończący się taniec. Umarli tancerze wyglądają podobnie jak za życia, jednak najczęściej stają się smuklejsi i chudsi, a oczy żarzą im się upiornym, zielonym blaskiem. Ich skóra blednie z czasem, aż staje się niemal przezroczysta. Ruchy Umarłych tancerzy są pełne piękna i gracji, a każde ich słowo lub gest zdaje się trafiać bezpośrednio do umysłów istot, które tylko ich obserwują lub słuchają. Zwykli nosić eleganckie stroje, gdyż uważają, że wyjątkowy spektakl wymaga wspaniałego wyglądu – czy to od artysty, czy to od widza. Umarli tancerze uprowadzają i więżą swe ofiary w magicznych więzieniach, by zmuszać ich do wiecznego oglądania ich popisów i do wykonywania własnego tańca śmierci. Większość z nich przywraca swym ofiarom poprzedni wygląd, lecz niektórzy nie dbają o tę kwestię, przez co ich więźniowie wyglądają wprost makabrycznie - ich ciała są częściowo zgniłe, niemal rozpadające się.

## Tworzenie umarłego tancerza

Umarły tancerz jest szablonem, który można nałożyć na dowolną humanoidalną istotę (nazwaną dalej po prostu postacią), pod warunkiem, iż była ona w stanie przejść rytuał przemiany (patrz: *Rytuał przemiany*). Po przemianie typ stworzenia bazowego zmienia się na nieumarłego, a jego rozmiar nie ulega zmianie. Jeśli nie stwierdzono inaczej, umarły tancerz

wykorzystuje wszystkie statystyki oraz specjalne zdolności postaci.

**Kości Wytrzymałości:** Wzrastają do k12.

**Szybkość:** Jak stworzenie bazowe.

**KP:** Umarły tancerz otrzymuje naturalny pancerz +3 lub naturalny pancerz stworzenia bazowego, zależnie od tego, który jest lepszy.

**Ataki i obrażenia:** Jak stworzenie bazowe.

**Specjalne ataki:** Umarły tancerz zachowuje wszystkie specjalne ataki postaci i otrzymuje opisane dalej moce. Jeśli nie stwierdzono inaczej, rzuty obronne przeciw ich efektom mają ST równe 10 +1/2 KW umarłego tancerza + jego modyfikator z Charyzmy.

**Spojrzenie tancerza (zn):** Spojrzenie umarłego tancerza wywołuje dziwne uczucie w tych, którzy skrzyżują z nim wzrok. Zdaje im się, że świat się oddalił, dźwięki nagle zamilkły, poza nagle wyraźną dziwną, diabelską muzyką, która ciągle przybiera na sile wokół nich. Istota poddana atakowi musi wykonać rzut obronny na Wolę lub zostaje ogłuszona na liczbę rund równą modyfikatorowi z Charyzmy umarłego tancerza. Nawet, jeśli istota nie zostanie ogłuszona lub wydostanie się spod ogłuszającego wpływu spojrzenia, odczuwa silne uczucie lęku i samotności, przez co otrzymuje karę z morale -2 do rzutów obronnych, testów ataku, testów umiejętności, testów atrybutów i obrażeń zadanych bronią. Spojrzenie tancerza jest traktowane jak atak wzrokowy.

**Dance macabre (zn):** Wokół umarłego tancerza pojawia się 3k6 bezcielesnych szkieletów, które porywają ze sobą w tan pobliskie istoty. Każdy z nich może wciągnąć do tańca jedną istotę w odległości nie większej niż 9 metrów od siebie, której nie uda się rzut obronny na Wolę. Zdolność ta działa poza tym analogicznie do zaklęcia *Nieodparty taniec Otto*. Szkielety pojawiają się na liczbę rund równą dwukrotnej liczbie KW umarłego tancerza. Mogą zostać zniszczone przez tych, którzy nie zostali objęci wpływem tej zdolności. Szkielety mają statystyki normalnych szkieletów średniego rozmiaru, jednak są bezcielesne i nie można ich odegnąć ani skarcić czy kontrolować. Dodatkowo, ich wartość Charyzmy jest równa wartości Charyzmy umarłego tancerza, co wpływa na ich KP (patrz: cechy istot bezcielesnych w *Księdze Potworów*). Umarły tancerz może korzystać z tej zdolności tyle razy dziennie, ile wynosi jego modyfikator z Charyzmy +1 (minimum raz/dzień).

**Specjalne cechy:** Umarły tancerz zachowuje wszystkie specjalne cechy postaci, a ponadto

otrzymuje wszystkie związane z typem nieumarły oraz opisane dalej moce.

**Redukcja obrażeń (zn):** Ciało umarłego tancerza staje się tak twarde, że zapewnia mu redukcję obrażeń w wysokości 10/magia

**Odporność na czary (zw):** Umarły tancerz otrzymuje odporność na czary w wysokości 12 + poziom postaci.

**Odporność na odegnanie (zw):** Umarły tancerz posiada odporność na odegnanie +4.

**Niepodatności (zw):** Umarły tancerz jest niepodatny na efekty dźwięku i efekty wpływające na umysł, a także nie może zostać magicznie uciszony.

**Rzuty obronne:** Jak stworzenie bazowe. Jako nieumarli, umarli tancerze są niepodatni na wszystkie efekty wymuszające rzut obronny na Wytrwałość (chyba że wpływa on również na przedmioty).

**Atrybuty:** Umarły tancerz otrzymuje +2 do Zręczności i +4 do Charyzmy, lecz jako nieumarły nie posiada wartości Budowy.

**Umiejętności:** Umarli tancerze otrzymują premię +8 do testów Występów (taniec) oraz +4 do Cichego poruszania, Nasłuchiwania, Upadania oraz Zauważania.

**Atuty:** Jak stworzenie bazowe.

**Klimat/teren:** Podziemia.

**Występowanie:** Pojedynczo.

**Skala Wyzwania:** Jak stworzenie bazowe +2.

**Skarb:** Jak stworzenie bazowe.

**Charakter:** Dowolny zły.

**Rozwój:** Zależnie od klasy postaci.

**EPP:** +4.



## Rytuał przemiany

Tancerz śmierci, który zdecyduje się na przemianę w umarłego tancerza musi własnoręcznie stworzyć magiczny instrument. Dzięki rytuałowi jego dusza na stałe zostaje związana z tym instrumentem, niczym z relikwiarzem.

Stworzenie owego magicznego instrumentu ma następujące wymagania:

**Wymagania:** 10. poziom w klasie prestiżowej tancerz śmierci, Stworzenie cudownego przedmiotu.  
**Koszt:** 60,000 sz + 2400 PD.

Aby zniszczyć umarłego tancerza nie wystarczy pozbawić go cielesnej powłoki, gdyż wtedy po prostu pojawi się on w przeciągu 1k10 dni w miejscu, w którym została zniszczona jego fizyczna forma, z pełną ilością punktów wytrzymałości. Nawet udany test odegnania wykonany na umarłym tancerzu nie powoduje jego unicestwienia, lecz jak w powyższym przypadku odrodzenie po 1k10 dniach. W takim przypadku instrument umarłego tancerza znika wraz z nim, by powrócić na Plan Materialny wraz ze swym właścicielem. By ostatecznie wygnać umarłego tancerza ze świata materialnego, wymagany jest udany test odegnania/niszczenia nieumarłego wykonany nad instrumentem (ST = KW umarłego tancerza +4).

Instrumentu, w który umarły tancerz zaklął swą duszę nie da się całkowicie zniszczyć, gdyż - podobnie jak jego właściciel - odtwarza się on w przeciągu 1k10 dni od destrukcji, jednak dopóki to nie nastąpi, tancerz będzie znajdował się pod wpływem *Zakłopotania*.

## EPICKI TANCERZ ŚMIERCI

Epicki tancerz śmierci to prawdziwy maniak i szaleniec, który - zyskawszy potęgę nieśmiertelności - dąży do stworzenia spektaklu, który na zawsze przeszedłby do historii. Jego celem staje się porywanie najznamienszych postaci: książąt, baronów, a nawet królów. Epiccy tancerze śmierci posiadają w swych skarbcach ogromne zbiory traktatów o nekromancji, a ich księgi traktujące o magii warte są fortunę. Czasami stają się oni celem polowań potężnych kapłanów bądź paladynów tych bóstw, które gardzą nieumarłymi i nekromancją. Siedziby epickich tancerzy śmierci to twierdze, chronione przez dziesiątki magicznych pułapek i strzeżone przez wiele magicznych sług, niegdyś będących znanymi w świecie postaciami. Samych tancerzy otacza niemal namacalna aura szaleństwa i zła, a ich ciała są już tak chude i gibkie, że wydają się prawie przezroczyste.

**Kości Wytrzymałości:** k6.

**Punkty umiejętności na poziom:** 4 +  
modyfikator z Intelaktu.

Tabela 1-2: Epicki tancerz śmierci

Poziom tancerza śmierci	Specjalne
11	Taneczna obrona +5
12	-
13	Atut premiowy
14	Taneczna obrona +6
15	-
16	Atut premiowy
17	Taneczna obrona +7
18	-
19	Atut premiowy
20	Taneczna obrona +8

**Czary:** Poziom czarującego w przypadku tancerza śmierci zwiększa się o 1 na każdy zyskany przez niego poziom tej klasy. Jeśli postać jest przedstawicielem więcej niż jednej klasy pozwalającej rzucać zaklęcia, trzeba zdecydować, w której z nich zyskuje poziom czarującego. Liczba czarów dostępnych dziennie tancerzowi śmierci (i liczba znanych mu zaklęć, jeśli go dotyczy) nie zwiększa się automatycznie po awansie powyżej 10. poziomu. Nie uczy się on nowych zaklęć, chyba że posiada atut Zdobyć czarów.

**Taneczna obrona:** Na 11. poziomie i co każde trzy kolejne premia do KP tancerza śmierci podczas korzystania z tej zdolności wzrasta o +1.

**Atut premiowy:** Epicki tancerz śmierci otrzymuje atut premiowy (wybierany z listy atutów premiowych epickiego tancerza śmierci) co każde trzy poziomy powyżej 10.

**Lista atutów premiowych epickiego tancerza śmierci:** Automatyczna kontrpieśń, Długodystansowa inspiracja, Długotrwała inspiracja, Dłuższy taniec śmierci (patrz *Dodatek*), Epicka reputacja, Epickie natchnienie, Epickie zdolności przywódcze, Epickie zogniskowanie umiejętności, Mistrzowskie korzystanie z lasek, Mistrzowskie korzystanie z różdżek, Muzyka bogów, Nagła inspiracja, Natchnienie doskonałością, Natchnienie zastępów, Nieustająca emanacja, Niezniszczalna magia, Ogłuszająca pieśń, Okazyjny czar, Osłabiająca pieśń, Poliglota, Poprawione rzucanie w walce, Potężniejszy taniec śmierci (patrz *Dodatek*), Udoskonalona alchemia, Władca marionetek (patrz *Dodatek*), Wykorzystywanie przygodnej magii, Wzmocniona metamagia, Zdobyć czarów, Zwiększenie liczby czarów.





## ODGRYWANIE TANCERZA

Obsesja wiecznego spektaklu draży twój umysł. Twoją jedyną pasją jest kolekcjonowanie „aktorów” w swym przedstawieniu. Najczęściej twoje myśli spowija mgła szaleństwa, jednak rzadkie przebliski świadomości czynią twe działania skutecznymi. Nieustannie poszukujesz nowych wskazówek, jak ulepszyć swoje przedstawienie, a czas w dużej mierze poświęcasz na szukanie nekromantycznych woluminów, pozostawiając swe domostwo pod opieką nieumarłych sług. Często do takich wypraw wykorzystujesz grupy poszukiwaczy przygód, które zwykle starasz się eliminować, gdy cel podróży zostanie już osiągnięty. Unikasz miast i ludzi. Oni cię nie rozumieją - nie pojmują twej pasji i sztuki. Gardzisz nimi - służą tylko twym celom. Nie masz przyjaciół i nie starasz się ich znaleźć. Nieustannie poszukujesz wybitnych aktorów do swego spektaklu, a gdy spotkasz już jakiegoś, twoją obsesją staje się sprowadzenie go do swego „teatru”. Polujesz na bogaczy - to oni czynią twą sztukę piękną. Dlatego właśnie nadstawiasz uszu, zbierasz informacje, planujesz zasadzki... Twoje nastroje są zwykle zmienne, dlatego równie dobrze możesz dbać o wygląd swych sług, jak i karać ich brutalnie za słaby występ (w swym obłądzie nie zdajesz sobie czasem sprawy, że sam całkowicie kontrolujesz ich poczynania).

## TANCERZE ŚMIERCI W ŚWIECIE

Niezależnie od świata, w jakim grasz, tancerze śmierci są owiani aurą tajemnicy. Chociaż są szaleni, jednocześnie bardzo dbają, aby nikt niepożądany nie natrafił przypadkiem na ich siedzibę. Starają się wybierać swe ofiary ostrożnie i nigdy dwa razy w tej samej okolicy. Niewiele jest osób, które przeżyły starcie z tancerzami śmierci, a jeszcze mniej osób im wierzy, gdyż ujście z życiem z takiej potyczki wiąże się najczęściej z obłąkaniem - tak straszliwi potrafią być ci przeciwnicy. Tancerze śmierci najczęściej za swe siedziby obierają ruiny wież magów, opuszczone jaskinie lub legowiska potworów. Niewielu z nich zapuszcza się na dłużej do miast, a i wtedy są bardzo ostrożni i starają się nie rzucać w oczy, co z oczywistych względów czasem bywa dla nich niezwykle trudne.

## CO WIADOMO O TANCERZACH?

Chcąc dowiedzieć się coś o tancerzach śmierci, postać musi wykonać test Wiedzy (lokalna). Ilość i precyzja uzyskanych informacji zależy od wyniku rzutu.

**ST 10:** Od czasu do czasu w okolicy zdarzają się jakieś porwania, tajemnicze zniknięcia. Kto za tym

stoi? Potwory, jakaś organizacja czy może szaleniec?

**ST 15:** Ludzie mówią, że niektórzy szukający piękna idą zbyt daleko - prosto w obłąd. Jak to artyści...

**ST 20:** Niektórzy z bardów do tego stopnia zagłębili się w historii o śmierci i legendy związane z tańcem śmierci, że próbują go odtworzyć i naśladować. Takie praktyki często prowadzą ich do szaleństwa.

**ST 25:** Taniec śmierci przechodzi przez ogarnięte zarazą wioski, a podrygujące w lesie szkielety wieszczą straszny koniec tym, którzy wpadną w ich objęcia - nigdy nie wyrwą się ze strasznego tanu.

**ST 30:** Wieczny taniec porywa umarłych i śmiertelników. Śmierć nikogo nie oszczędza, zwłaszcza, gdy przychodzi pod postacią szalonego grajka o trupim wyglądzie.

**ST 35:** Obłąkani bardowie zwani tancerzami śmierci gromadzą plugawą wiedzę i dawne legendy, starając się odtworzyć taniec śmierci i porwać ze sobą wszystkich - żywych i umarłych. Porywają artystów, magów i szlachtę, a ich siedziby pełne są różnorodnych źródeł nekromantycznej mocy.

## DODATEK: NOWE ATUTY

### Dłuższy taniec śmierci [Epicki]

Potrafisz znacznie dłużej prowadzić swój magiczny taniec śmierci.

**Wymagania:** Większy taniec śmierci, Występy (taniec) rangą 30, Charyzma 25.

**Korzyści:** Zdolności klasowe tancerza śmierci: *Pląs*, *Taniec śmierci* i *Większy taniec śmierci* trwają teraz tyle rund, ile wynosi trzykrotna wartość modyfikatora z Charyzmy postaci.

### Potężniejszy taniec śmierci [Epicki]

Twój taniec śmierci jest trudniejszy do odparcia.

**Wymagania:** Większy taniec śmierci, Wiedza (tajemna) 30 rang, Występy (taniec) 30 rang.

**Korzyści:** Stopień trudności odparcia *Pląsu*, *Tańca śmierci* i *Większego tańca śmierci* tancerza śmierci zostaje zwiększony o 3. Ponadto Większy taniec śmierci może wpływać maksymalnie na sześć istot naraz.

### Władca marionetek [Epicki]

Potrafisz wezwać do tańca więcej sług i są one znacznie potężniejsze.

**Wymagania:** Umarły tancerz, Epickie zogniskowanie czaru (*Nekromancja*), Charyzma 25.

**Korzyści:** Zawsze gdy używasz zdolności *Dance macabre*, przywołujesz maksymalną ilość szkieletów (czyli 18), zaś przywołane szkielety mają 3 KW więcej niż normalnie i mogą oddziaływać na istoty znajdujące się w odległości nie większej niż 18 metrów od tancerza. Ponadto szkielety pojawiają się na ilość rund równą trzykrotnej liczbie KW umarłego tancerza.



# LICENCJA OTWARTEJ GRY – wersja 1.0a.

Poniższy tekst jest własnością Wizards of the Coast, Inc, copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc („Wizards”). Wszystkie prawa zastrzeżone.

1. Określenia: (a) „Udzielający” oznacza właściciela praw autorskich i / lub znaków towarowych, którzy przyczyniają się do Otwarłej Licencji na Gry; (b) „Materiały Pochodne” oznacza materiały objęte prawami autorskimi, włączając w to opracowania i tłumaczenia (włączając w to na inne 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, leasing, sprzedaż, wyemitowanie, publiczne odtworzenie, transmisję lub innego rodzaju dystrybucję; (d) „Otwarta Zawartość Gry” oznacza mechanikę gry, włączając w to metody, procesy i procedury do takiego stopnia, do którego zawartość nie zawiera się w Tożsamości Produktu i jest 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 opracowania będące przedmiotem praw autorskich, lecz wyłączając z tego Tożsamość Produktu. (e) „Tożsamość Produktu” oznacza produkt lub całą linię produktów ich nazwy, logo i znaki je identyfikujące, włączając w to opakowanie, artefakty, stworzenia, opowieści, scenariusze, fabułę, elementy tematyczne, dialogi, wydarzenia, język, sztukę, symbole, wytwory, rysunki, podobieństwa, format, pozy, pomysły, schematy i grafiki, zdjęcia, inne zobrazowanie graficzne lub dźwiękowe, imiona i opisy postaci, czary, uroki, osobowości, drużyny, osobistości, przyzywczyzenia i specjalne umiejętności, miejsca, umiejscowienia, otoczenie, stworzenia, wyposażenie, magiczne lub nadnaturalne zdolności lub efekty, oznaczenia, symbole lub opracowania graficzne i wszystkie znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe jasno określone jako Tożsamość Produktu, przez właściciela Tożsamości Produktu, za wyjątkiem Otwarłej Licencji na Gry. (f) „Znak Towarowy” oznacza logo, nazwy, znaki, motto, układ graficzny wykorzystywany przez Udzielającego do identyfikacji siebie, lub swoich produktów lub powiązanych produktów wniesionych przez Udzielającego do Otwarłej Licencji na Gry. (g) „Użytek” lub „Używanie” oznacza użytkowanie, Dystrybucję, kopiowanie, edytowanie, formatowanie, modyfikowanie, tłumaczenie lub w jakikolwiek inny sposób wytwarzanie Materiałów Pochodnych do Otwarłej Licencji na Gry. (h) „Ty” lub „Twoje” oznacza licencjobjiorcę w rozumieniu tej umowy.

2. Licencja: ta Licencja dotyczy każdej Otwarłej Zawartości Gry, która zawiera notę, wskazującą, że Otwarta Zawartość Gry może być użyta tylko na warunkach tej Licencji. Musisz załączyć taką notę do każdej Otwarłej Zawartości Gry, którą Używasz. Nie można dodawać ani ujmować żadnych postanowień tej Licencji, oprócz możliwości wymienionych w Licencji. Żadne inne warunki i postanowienia nie mogą się odnosić do Otwarłej Zawartości Gry rozpowszechnianej na tej Licencji.

3. Oferta i Akceptacja: Używanie Otwarłej Zawartości Gry wskazuje na zaakceptowanie warunków niniejszej Licencji.

4. Zapewnienia i Postanowienia: w zamian za akceptację używania tej Licencji, Udzielający zapewnia Ci ciągłą, ogólnosiwiatową, wolną od tantiemów, niewyłączną licencję o postanowieniach niniejszej Licencji na Używanie Otwarłej Zawartości Gry.

5. Wskazanie Autorstwa Wkładu: Jeżeli wnosisz oryginalne materiały jako Otwartą Zawartość Gry oznaczasz, że Twój Wkład jest Twoim wytworem i/lub masz odpowiednie prawa do zapewnienia praw gwarantowanych przez niniejszą Licencję.

6. Nota o Prawach Autorskich Licencji: Jesteś zobowiązany uaktualniać NOTĘ O PRAWACH AUTORSKICH, tak by zawierała dokładny tekst NOTY O PRAWACH AUTORSKICH każdej Otwarłej Zawartości Gry, którą kopiujesz, modyfikujesz, lub dystrybuujesz, musisz także dodać tytuł, datę praw autorskich i nazwę właściciela praw autorskich do Noty o Prawach Autorskich, każdej Otwarłej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.

7. Użytek Tożsamości Produktu: Zobowiązujesz się do nie używania Tożsamości Produktu, włączając w to wskazanie zgodności, chyba że jako wyraźne udzielenie licencji w innych, niezależnych umowach 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 jako wyraźne udzielenie licencji w innych, niezależnych umowach z właścicielem takiego Znak Towarowy lub Znak Handlowy. Użycie którejkolwiek z Tożsamości Produktu w Otwarłej Zawartości Gry nie stanowi naruszenia własności danej Tożsamości Produktu. Właściciel Tożsamości Produktu wykorzystanej w Otwarłej Zawartości Gry zachowuje pełne prawa, tytuły i korzyści z i do 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 ich określone Agenci, mogą publikować uaktualnione wersje niniejszej Licencji. Możesz używać każdą autoryzowaną wersję tej Licencji do kopiowania, modyfikacji i dystrybucji każdej Otwarłej Zawartości Gry, oryginalnie dystrybuowanej na niniejszej Licencji w dowolnej jej wersji.

10. Kopia Licencji: Jesteś ZOBOWIĄZANY umieścić kopię niniejszej Licencji w każdej kopii Otwarłej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.

11. Użycie Danych Udzielającego: Nie możesz wykorzystywać nazwy żadnego z Udzielających do Reklamy Otwarłej Zawartości Gry, chyba że posiadasz do tego pisemne zezwolenie od Udzielającego.

12. Niemożność Wywiązania się: Jeżeli nie jesteś w stanie wywiązać się z któregoś z warunków niniejszej Licencji w stosunku do Otwarłej Zawartości Gry, ze względu na ustawę, zarządzenie lub rozporządzenie rządu, w takim wypadku nie możesz Przywać Otwarłej Zawartości Gry, której się to 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 dokonania naruszenia. Wszystkie sublicencje działają nadal po zerwaniu niniejszej Licencji.

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

## 15. NOTA O PRAWACH AUTORSKICH

Otwarta Licencja na Gry wersja 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

“Klasa prestiżowa: Tancerz śmierci”, Copyright 2005, Authors Piotr Wiankowski (Cahir), Mateusz Kominiarczuk (Zsu-Et-Am).