



DUNGEONS & DRAGONS®

GRAJ WIĘCEJ

D&D® 3.5 DARMOWA AKTUALIZACJA DODATKU

3
5

Księga Planów

Nakładka Aktualizująca

Autorzy: Andy Collins, David Noonan, James Wyatt

Redakcja: Gwendolyn F.M. Kestrel

Dyrektor Kreatywny: Ed Stark

Oprawa Graficzna: Ken Maier

Dyrektor RPG R&D: Bill Slavicsek

Wiceprezydent Wydawnictwa: Mary Kirchoff

Zarządzanie Projektem: Cindy Donovan

Kierownik Produkcji: Donna Woodcock

Oparte na oryginalnych zasadach **Dungeons & Dragons**® stworzonych przez Gary'ego Gygaxa i Dave'a Arnesona oraz na nowej grze **Dungeons & Dragons** opracowanej przez Jonathana Tweeta, Monte Cooka,

Ten produkt Wizards of the Coast nie jest objęty Licencją Otwartej Gry.
Żadna część tej pracy nie może być kopiowana w jakiegokolwiek formie bez pisemnej zgody.
Aby dowiedzieć się więcej o Licencji Otwartej Gry i Licencji Systemu d20 odwiedź
www.wizards.com/d20

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496



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

Loga i nazwy **Dungeons & Dragons**, **D&D**, **Dragon**, **Mistrz Podziemi** oraz logo firmy Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi Wizards of the Coast, będącej częścią Hasbro Inc.

Logo d20 system jest zastrzeżonym znakiem handlowym firmy Wizards of the Coast, będącej częścią Hasbro Inc.

Wszystkie postacie Wizards, imiona postaci i wyraźne do nich podobieństwa są znakami handlowymi Wizards of the Coast.

Dystrybuowany globalnie przez Wizards of the Coast, Inc. i regionalnych dystrybutorów.

Produkt ten jest chroniony prawem autorskim Stanów Zjednoczonych Ameryki.

Kopia przeznaczona do użytku osobistego. Jakiegokolwiek kopiowanie lub nieautoryzowane wykorzystywanie materiału lub załączonych grafik bez pisemnej zgody Wizards of the Coast, Inc. jest niedozwolone.

Ten produkt jest fikcją. Jakiegokolwiek podobieństwa do prawdziwych osób, organizacji, miejsc lub zdarzeń są w pełni przypadkowe.

©2003 Wizards of the Coast, Inc. Made in the U.S.A.

Odwiedź naszą stronę www.wizards.com/dnd

Tablica Zmian

Natura Zmian w Podręcznikach Źródłowych 3
Księga Planów (Nakładka aktualizująca) 4

Autor tłumaczenia:
Kamil „Kamulec” Chmiel

**Konwersja *Księgi Planów* na D&D 3.5
jest polskim tłumaczeniem
Manual of the Planes update
ze strony Wizards of the Coast.
Została wykonana za zgodą właściciela
praw do Polskiej edycji D&D,
Wydawnictwa ISA, dla
Abasz'Har: Forum o Dungeons & Dragons.**

**Materiał nie może być wykorzystywany w
celach komercyjnych. Kopiowanie go
w części lub całości wymaga zgody autora.**

©2009 Abasz'Har
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Odwiedź:
Abasz'Har: Forum o Dungeons & Dragons:
www.dndforumrpg.fora.pl
Wydawnictwo ISA: www.isa.pl
Wizards of the Coast: www.wizards.com
Skontaktuj się z autorem: Kamulec@op.pl

Natura Zmian w Podręcznikach Źródłowych

Celem tej broszury nie jest przedstawienie pełnej listy zmian, jakie zaszły w edycji 3.5, bowiem są one zbyt liczne i różnorodne, by było to możliwe. Natomiast tym, co chcemy zrobić, jest ukazanie ich szerokiego obrazu i dostarczenie Ci pomocy w aktualizowaniu naszego najpopularniejszego produktu.

Czy musisz dokonywać tych zmian?

Nie.

Ta broszura jest dla graczy i Mistrzów Podziemi, którzy cenią precyzję zasad i muszą wiedzieć, co zostało zmienione, aby móc nadal cieszyć się swymi materiałami do trzeciej edycji.

Możesz po prostu użyć ją wraz z podręcznikami, pociąć i włożyć do nich niczym zakładki lub zrobić notatki w nich, czy na ich kopiach.

W nakładkach aktualizujących przedstawiamy krótki, ogólny zarys podręczników źródłowych oraz szczegółowe informacje o zmianach w *Bóstwach i Półbogach*, *Czarcim Foliach*, *Podręczniku Przygód Epickich*, *Księdze Planów* i *Księdze Potworów II*.

Księga Planów

Wiele z zasad wprowadzonych w *Księdze Planów* znajduje się teraz w *Przewodniku Mistrza Podziemi*. Możesz znaleźć w nim omówienie poszczególnych planów należących do Wielkiego Koła oraz charakterystykę planarnych cech i terenów. cech i terenów planów oraz opisy poszczególnych z nich, należących do Wielkiego Koła. Zmiany w zasadach D&D pociągają za sobą następujące zmiany w *Księdze Planów*.

DOSTOSOWANIE POZIOMU I EPP

Dostosowanie poziomu wypisane w tabeli potworów zastępuje wymienione w rozdziale 3. *Księgi Planów* (patrz strony 23-24).

KLASY PRESTIŻOWE

Dokonaj następujących zmian klas prestiżowych w Rozdziale 3. *Księgi Planów*.

Oświecony Wysłannik: Zdolność klasowa mistyczna unia zapewnia 10 punktów redukcji obrażeń, przebijanej przez oręż o charakterze przeciwnym do boskiego. Na przykład oświecony wysłannik Korda uzyska redukcję obrażeń 10/prawo lub zło. Natomiast oświeceni wysłannicy bóstw całkowicie neutralnych, jak np. Obad-Hai, otrzymują redukcję obrażeń 15/magia.

Niszczyciel Bram: Po osiągnięciu 7. poziomu niszczyciel bram otrzymuje redukcję obrażeń 5/magia.

Planarny Bohater: Po osiągnięciu 9. poziomu planarny bohater otrzymuje redukcję obrażeń 10/magia.

Planarny Budowniczy: Zdolność klasowa czwartopoziomowego planarnego budowniczego, stabilizowanie zmienności, działa odmiennie, ponieważ wysokomorficzne plany, jak Limbo, funkcjonują teraz tak, jak opisano to w *Przewodniku Mistrza Podziemi*. Obszary dominacji ognia, powietrza, wody i ziemi uspokajają się i przestają ulegać ciągłej modyfikacji w promieniu 12 m od planarnego budowniczego. Poza tym obszarem poruszają się normalnie.

CZARY

Dokonaj następujących zmian nowych czarów w Rozdziale 3. *Księgi Planów*.

Analiza Portalu: Zmień obszar na eminencję w kształcie stożka.

Ciało Żywiotu: Na czas działania zaklęcia, oprócz innych jego efektów, otrzymujesz odpowiedni podtyp (Ognia, Powietrza, Wody, Ziemi).

Eteryczny Cyklon: Zmień szkołę magii na przywoływanie (tworzenie).

Ulepszony Alarm Portalowy: Zmień nazwę na *alarm portalowy, potężniejszy*

Wiadomość Międzyplanarna: Zmień szkołę magii na przemiany [Oparty na języku].

Wymuszenie Manifestacji: Zmień szkołę magii na odrzucenie.

Masowe Wymuszenie Manifestacji: Zmień szkołę magii na odrzucenie.

Wskrzeszenie Przybysza: Do komponentów materialnych dodaj wart 5000 sz diament.

Bezpieczeństwo: Zmień szkołę magii na poznanie.

Ruch Xorna: Zmień szkołę magii na przemiany.

SZABLONY

Dokonaj następujących zmian w szablonach w rozdziale 9. *Księgi Planów*. Jeżeli element szablonu nie został wymieniony, działa on tak, jak opisano to w rozdziale 9.

Półżywiolaki: Półżywiolaki zdobywają umiejętności i atuty jak stworzenie bazowe. Otrzymują podtyp odpowiedniego żywiołu (Ogień, Powietrze, Woda, Ziemia), lecz nie inne, specjalne cechy. Uzyskują zdolności czaropodobne, wymienione w odpowiedniej tabeli. Dostosowanie poziomu wynosi +3.

Stworzenie Aksjomatyczne: Otrzymuje odporność 5 na dźwięk, elektryczność, ogień i zimno. Otrzymuje odporność 10 na dźwięk, elektryczność, ogień i zimno, jeżeli posiada co najmniej 12 KW.

Dostosowanie poziomu wynosi +4

Stworzenie Anarchiczne: Otrzymuje redukcję obrażeń 5/magia, jeżeli posiada co najmniej 12 KW.

Dostosowanie poziomu wynosi +5.

Stworzenie Cienia: Nadnaturalna zdolność wtopienie w cień zapewnia pełne ukrycie. Jego opcjonalne zdolności nadnaturalne zawierają: premię +2 ze szczęścia do rzutów obronnych, wywołanie strachu jak czarujący 5. poziomu (raz dziennie), redukcję obrażeń 5/magia, uchylanie (analogiczne do klasowej zdolności łotrzyka), lustrzane odbicie jak czarujący 5. poziomu (raz dziennie), zamianę planów (tylko na lub z Planu Cienia) jak czarujący 15. poziomu (raz dziennie), szybkie leczenie 2.

Dostosowanie poziomu wynosi +2.

Stworzenie Żywiotu Ognia: Otrzymuje redukcję obrażeń 5/magia, jeżeli ma co najmniej 8 KW, a redukcję 10/magia, jeżeli posiada 12 KW lub więcej.

Dostosowanie poziomu wynosi +4.

Stworzenie Żywiotu Powietrza: Otrzymuje redukcję obrażeń 5/magia, jeżeli ma co najmniej 8 KW, a redukcję 10/magia, jeżeli posiada 12 KW lub więcej. Uzyskuje podtyp Powietrza.

Dostosowanie poziomu wynosi +4.

Stworzenie Żywiolu Wody: Otrzymuje redukcję obrażeń 5/magia, jeżeli ma co najmniej 8 KW, a redukcję 10/magia, jeżeli posiada 12 KW lub więcej. Uzyskuje podtyp Wody.

Dostosowanie poziomu wynosi +4.

Stworzenie Żywiolu Ziemi: Otrzymuje redukcję obrażeń 5/magia, jeżeli ma co najmniej 8 KW, a redukcję 10/magia, jeżeli posiada 12 KW lub więcej. Uzyskuje podtyp Ziemi.

Dostosowanie poziomu wynosi +5.

Stworzenie Żywiolu Drewna: Otrzymuje redukcję obrażeń 5/magia, jeżeli ma co najmniej 8 KW, a redukcję 10/magia, jeżeli posiada 12 KW lub więcej.

Dostosowanie poziomu wynosi +5.

Stworzenie Żywiolu Zimna: Otrzymuje redukcję obrażeń 5/magia, jeżeli ma co najmniej 8 KW, a redukcję 10/magia, jeżeli posiada 12 KW lub więcej. Uzyskuje podtyp Zimna.

Dostosowanie poziomu wynosi +5.

Stworzenie Pseudonaturalne (dodatek): Otrzymuje odporność 5 na elektryczność i kwas. Otrzymuje odporność 10 na elektryczność i kwas, jeżeli ma co najmniej 12 KW. Otrzymuje redukcję obrażeń 5/magia, jeżeli ma co najmniej 4 KW, a redukcję 10/magia, jeżeli posiada 12 KW lub więcej.

Dostosowanie poziomu wynosi +4.

OCZEKUJĄCY

Oczekujący związani z konkretnymi planami Wielkiego Koła mają następujące cechy. Pozostałe pozostają takie, jak opisano to w rozdziale 8. *Księgi Planów*.

Ysgard: Niepodatność na ogień i kwas; odporność na elektryczność 10, odporność na dźwięk 10.

Limbo: Niepodatność na ogień i zimno; odporność na elektryczność 10, odporność na kwas 10; stabilizowanie zmienności (analogicznie do zdolności planarnego budowniczego) w promieniu 12m.

Pandemonium: Niepodatność na elektryczność i dźwięk; odporność na zimno 10, odporność na kwas 10.

Otchłań: Niepodatność na elektryczność i truciznę; odporność na ogień 10, odporność na kwas 10; kwasowe opary, brak przywiązania do planu (zgodnie z opisem w *Księdze Planów*).

Carceri: Niepodatność na zimno i kwas; odporność na elektryczność 10, odporność na ogień 10; premia rasowa +10 do testów blefowania.

Hades: Niepodatność na ogień i zimno; odporność na elektryczność 10, odporność na kwas 10; krwawienie; choroba; brak przywiązania do planu (zgodnie z opisem w *Księdze Planów*).

Gehenna: Niepodatność na kwas i truciznę; odporność na ogień 10, odporność na zimno 10; premia rasowa +10 do testów wspinaczki.

Dziewięć Piekieł: odporność na ogień 10, odporność na zimno 10; oczekujący zamieszkujący Canię mają niepodatność na zimno i brak odporności na ogień.

Acheron: Niepodatność na elektryczność i dźwięk; odporność na zimno 10, odporność na ogień 10; podniesienie na duchu (zgodnie z opisem w *Księdze Planów*).

Mechanus: Niepodatność na ogień i zimno.

Arkadia: Niepodatność na dźwięk i kwas; odporność na elektryczność 10, odporność na zimno 10; *wykrycie chaosu* lub *wykrycie dobra* na życzenie, jak 5. poziomowy czarujący,

Celestia: Jak archon-lampion, opisany w *Księdze Potworów*.

Bytopia: Niepodatność na ogień i zimno.

Na życzenie magiczny krąg przeciw złu jak czarujący 5. poziomu.

Elizium: Niepodatność na elektryczność i zimno; odporność na ogień 10; zachowują do czterech poziomów klasowych zdobytych, nim zostali oczekującymi.

Ziemia Bestii: Niepodatność na elektryczność i truciznę; odporność na zimno 10, odporność na ogień 10; szybkie leczenie 2.

Arborea: Niepodatność na elektryczność i truciznę; odporność na zimno 10, odporność na ogień 10; redukcja obrażeń 5/magia. Bachanie mają dodatkowo odporność na kwas i zdolność nadnaturalną zbałamucenia (zgodną z opisem w *Księdze Planów*).

Zewnętrzne: Niepodatność na elektryczność; niepodatność na polimorfie i petryfikację; odporność na kwas 10, redukcja obrażeń 5/magia.

Księga Planów

Potwór	Typ (Podtyp)	Przebieg/Zasięg	Redukcja Obrażeń	Umiejętności
Astralny Pancernik	Pozasferowiec	6m / 4,5 m	—	Ciche poruszanie się +19, Przeszukiwanie +18, Sposzregawczość +23, Sztuka przetrwania +23, Ukrywanie się +7.
Bariaur	Pozasferowiec	1,5 m / 1,5 m	—	Nasłuchiwanie +2, Skakanie +3, Sztuka przetrwania +2.
Eladrin, Firre	Pozasferowiec	1,5 m / 1,5 m	10/zimne żelazo lub zło	Blefowanie +9, Czarostwo +14, Dyplomacja +19, Koncentracja +12, Przebieganie +15, Przeszukiwanie +8, Sposzregawczość +9, Ukrywanie się +8, Wiedza (plany) +14, Wyczucie pobudek +14, Występy (śpiew) +18, Zastraszanie +20.
Demon, Uridez	Pozasferowiec	1,5 m / 1,5 m	5/zimne żelazo lub dobro	Ciche poruszanie się +13, Nasłuchiwanie +12, Przeszukiwanie +4, Skakanie +12, Sposzregawczość +12, Ukrywanie się +13, Zachowanie równowagi +10, Zwinność +15.
Demon, Amanite	Pozasferowiec	1,5 m / 1,5 m	5/zimne żelazo lub dobro	Blefowanie +9, Dyplomacja +11, Nasłuchiwanie +9, Skakanie +17, Sposzregawczość +9, Sztuka przetrwania +9, Ukrywanie się +4, Zastraszanie +9.
Demon, Goristro	Pozasferowiec	1,5 m / 1,5 m	10/dobro	Nasłuchiwanie +21, Skakanie +32, Sposzregawczość +7, Wyczucie pobudek +7, Zastraszanie +20, Zachowanie równowagi +9.
Diabeł, Spinagon	Pozasferowiec	1,5 m / 1,5 m	5/srebro lub dobro	Blefowanie +7, Ciche poruszanie się +7, Dyplomacja +11, Nasłuchiwanie +7, Sposzregawczość +7, Ukrywanie się +7, Wyczucie pobudek +7, Zastraszanie +3.
Diabeł, Narzugon	Pozasferowiec	1,5 m / 1,5 m	10/dobro	Blefowanie +12, Dyplomacja +13, Postępowanie ze zwierzętami +9, Przeszukiwanie +14, Sposzregawczość +14, Sztuka przetrwania +14, Wiedza (plany) +9, Wyczucie pobudek +14, Zastraszanie +19, Zbieranie informacji +17.
Efemeryda, Bestia Zmroku	Pozasferowiec	1,5 m / 1,5 m	—	Ciche poruszanie się +13, Nasłuchiwanie +13, Skakanie +13, Sposzregawczość +13, Sztuka przetrwania +8, Ukrywanie się +17, Wspinanie się +13, Zachowanie równowagi +7.
Efemeryda, Cienisty figowiec	Roślina	1,5 m / 1,5 m	10/cięte lub miazdzone	Nasłuchiwanie +10, Sposzregawczość +10.
Efemeryda, Zaćmienie	Pozasferowiec	1,5 m / 1,5 m	—	Nasłuchiwanie +13, Skakanie +22, Sposzregawczość +13, Sztuka przetrwania +13, Ukrywanie się +12, Wyczucie pobudek +13, Zachowanie równowagi +16.
Energon, Xag-Ya	Żywiolak	1,5 m / 1,5 m	—	Sposzregawczość +4, Ukrywanie się +10.
Energon, Xeg-Yi	Żywiolak	1,5 m / 1,5 m	—	Sposzregawczość +4, Ukrywanie się +10.
Dżin, Dao	Pozasferowiec	1,5 m / 1,5 m	—	Blefowanie +7, Czarostwo +11, Dyplomacja +6, Rzemiosło (dowolne) +11, Rzemiosło (obróbka kamieni szlachetnych) +11, Sposzregawczość +13, Szacowanie +11 (+13 przy specjalizacji Rzemiosła), Wiedza (plany) +6, Wyczucie pobudek +13, Zastraszanie +15.
Dżin, Marid	Pozasferowiec	1,5 m / 1,5 m	—	Blefowanie +16, Czarostwo +19, Dyplomacja +6, Nasłuchiwanie +16, Rzemiosło (dowolne) +10, Rzemiosło (dowolne) +10, Sposzregawczość +16, Wiedza (plany) +17, Wiedza (tajemna) +17, Wyczucie pobudek +16, Wyzwalanie się +17, Zastraszanie +18.
Merkant	Pozasferowiec	1,5 m / 1,5 m	—	Blefowanie +12, Czarostwo +17, Dyplomacja +18, Nasłuchiwanie +8, Przeszukiwanie +15, Sposzregawczość +8, Szacowanie +19, Wiedza (plany) +15, Wiedza (tajemna) +15, Wiedza (szlachta i władcy) +15, Wyczucie pobudek +13, Zastraszanie +9, Zawód (buchalter) +8, Zbieranie informacji +12 Zręczne dłonie +14.
Pseudożywiolak Dymu, Mały	Żywiolak	1,5 m / 1,5 m	—	Nasłuchiwanie +2, Sposzregawczość +3.
Pseudożywiolak Dymu, Średni	Żywiolak	1,5 m / 1,5 m	—	Nasłuchiwanie +3, Sposzregawczość +4.
Pseudożywiolak Dymu, Duży	Żywiolak	3 m / 3 m	5/-	Nasłuchiwanie +5, Sposzregawczość +6.
Pseudożywiolak Dymu, Wielki	Żywiolak	4,5 m / 4,5 m	5/-	Nasłuchiwanie +9, Sposzregawczość +10.
Pseudożywiolak Dymu, Większy	Żywiolak	4,5 m / 4,5 m	10/-	Nasłuchiwanie +12, Sposzregawczość +12.
Pseudożywiolak Dymu, Starszy	Żywiolak	4,5 m / 4,5 m	10/-	Nasłuchiwanie +13, Sposzregawczość +14.
Pseudożywiolak Łodu, Mały	Żywiolak	1,5 m / 1,5 m	—	Nasłuchiwanie +2, Sposzregawczość +3.
Pseudożywiolak Łodu, Średni	Żywiolak	1,5 m / 1,5 m	—	Nasłuchiwanie +3, Sposzregawczość +4.
Pseudożywiolak Łodu, Duży	Żywiolak	3 m / 3 m	5/-	Nasłuchiwanie +5, Sposzregawczość +6.
Pseudożywiolak Łodu, Wielki	Żywiolak	4,5 m / 4,5 m	5/-	Nasłuchiwanie +9, Sposzregawczość +10.
Pseudożywiolak Łodu, Większy	Żywiolak	4,5 m / 4,5 m	10/-	Nasłuchiwanie +12, Sposzregawczość +12.
Pseudożywiolak Łodu, Starszy	Żywiolak	4,5 m / 4,5 m	10/-	Nasłuchiwanie +13, Sposzregawczość +14.
Pseudożywiolak Magmy, Mały	Żywiolak	1,5 m / 1,5 m	—	Nasłuchiwanie +2, Sposzregawczość +3.
Pseudożywiolak Magmy, Średni	Żywiolak	1,5 m / 1,5 m	—	Nasłuchiwanie +3, Sposzregawczość +4.
Pseudożywiolak Magmy, Duży	Żywiolak	3 m / 3 m	—	Nasłuchiwanie +5, Sposzregawczość +6.
Pseudożywiolak Magmy, Wielki	Żywiolak	4,5 m / 4,5 m	5/-	Nasłuchiwanie +9, Sposzregawczość +10.
Pseudożywiolak Magmy, Większy	Żywiolak	4,5 m / 4,5 m	10/-	Nasłuchiwanie +12, Sposzregawczość +12.
Pseudożywiolak Magmy, Starszy	Żywiolak	4,5 m / 4,5 m	10/-	Nasłuchiwanie +13, Sposzregawczość +14.
Pseudożywiolak Śluzu, Mały	Żywiolak	1,5 m / 1,5 m	—	Nasłuchiwanie +2, Sposzregawczość +3.
Pseudożywiolak Śluzu, Średni	Żywiolak	1,5 m / 1,5 m	—	Nasłuchiwanie +3, Sposzregawczość +4.
Pseudożywiolak Śluzu, Duży	Żywiolak	3 m / 3 m	5/-	Nasłuchiwanie +5, Sposzregawczość +6.
Pseudożywiolak Śluzu, Wielki	Żywiolak	4,5 m / 4,5 m	5/-	Nasłuchiwanie +9, Sposzregawczość +10.
Pseudożywiolak Śluzu, Większy	Żywiolak	4,5 m / 4,5 m	10/-	Nasłuchiwanie +12, Sposzregawczość +12.
Pseudożywiolak Śluzu, Starszy	Żywiolak	4,5 m / 4,5 m	10/-	Nasłuchiwanie +13, Sposzregawczość +14.
Yugoloth, Canoloth	Żywiolak	1,5 m / 1,5 m	5/dobro	Ciche poruszanie się +8, Nasłuchiwanie +11, Sposzregawczość +11, Sztuka przetrwania +11, Ukrywanie się +8.
Yugoloth, Mezzoloth	Pozasferowiec	1,5 m / 1,5 m	10/dobro	Ciche poruszanie się +11, Nasłuchiwanie +11, Sposzregawczość +11, Ukrywanie się +11, Wiedza (plany) +9, Zastraszanie +13.
Yugoloth, Nycaloth	Pozasferowiec	3 m / 3 m	10/dobro	Blefowanie +17, Czarostwo +10, Ciche poruszanie się +16, Dyplomacja +7, Koncentracja +17, Nasłuchiwanie +14, Przeszukiwanie +8, Sposzregawczość +14, Ukrywanie się +12, Wiedza (plany) +8, Wiedza (tajemna) +8, Wyczucie pobudek +14, Zastraszanie +5.
Yugoloth, Ultroloth	Pozasferowiec	1,5 m / 1,5 m	15/dobro	Blefowanie +20, Czarostwo +21, Ciche poruszanie się +19, Dyplomacja +24, Koncentracja +27, Nasłuchiwanie +10, Przeszukiwanie +19, Sposzregawczość +10, Wiedza (plany) +19, Wiedza (tajemna) +19, Wyczucie pobudek +18, Zastraszanie +22.
Tiamat	Smok	9 m / 6 m (9 dla ugryzienia)	15/epickość i dobro	Blefowanie +61, Czarostwo +65, Dyplomacja +69, Koncentracja +64, Nasłuchiwanie +61, Przeszukiwanie +61, Sposzregawczość +61, Sztuka przetrwania +59, Wiedza (historia) +61, Wiedza (plany) +61, Wiedza (religia) +61, Wiedza (tajemna) +61, Wyczucie pobudek +59, Zbieranie informacji +61, Zastraszanie +65.
Bahamut	Smok	9 m / 6 m (9 dla ugryzienia)	15/epickość i zło	Blefowanie +68, Czarostwo +74, Dyplomacja +80, Koncentracja +70, Nasłuchiwanie +71, Przebieganie +68, Przeszukiwanie +68, Sposzregawczość +71, Sztuka przetrwania +69, Wiedza (historia) +68, Wiedza (natura) +68, Wiedza (plany) +68, Wiedza (religia) +68, Wiedza (tajemna) +68, Wyczucie pobudek +69, Wyzwalanie +56, Zastraszanie +74, Zbieranie informacji +68.

Potwory z Księgi Planów

Atuty	Pozostałe informacje	Potwór
Dodaj Doskonalsze Roztrzaskanie, Doskonalsza Szarża Byka; dodaj Tropienie jako atut rasowy.	Atakowanie srebrnej nici nie prowokuje okazyjnych ataków; polykanie w całości rozpoczyna się rundę po poprawionym łapaniu	Astralny Pancernik
—	Oto bariaur Woj1: Inic +1, KP 16 (dotyk 11, nieprzygotowany 15), Atak +3 wręcz (1k6+2, sejmikar) lub +2 dystansowy (1k8+2, potężny długi łuk refleksyjny), Szarża 2k6+3; Odporność na czary 12; Wytw +2 Ref +1, Wola -1 (+1 przeciw czarom i czaropodobnym); S 15, Zr 12, Bd 11, Int 10, Rzt 9, Cha 6; bariaury otrzymują premię rasową +4 do testów skakania; dostosowanie poziomu +2	Bariaur
—	Podtyp Eladrin; ST ataku wzrokowego 18; broń naturalna oraz oręż mają chaotyczny i dobry charakter na potrzeby pokonywania redukcji obrażeń. dostosowanie poziomu +6	Eladrin, Firce
Dodaj Uniki	Podtyp tana'ri; dostosowanie poziomu +6	Demon, Uridez
Dodaj Tropienie jako atut rasowy	Podtyp tana'ri; dostosowanie poziomu +8	Demon, Amiatnie
Dodaj Imponujący Cios	Podtyp tana'ri	Demon, Goristro
Dodaj Precyzyjny Strzał	Podtyp baatezu; dostosowanie poziomu +6	Diabeł, Spinagon
Dodaj Porywającą Szarżę; Dodaj Tropienie jako atut rasowy	Bazowa szybkość 9m; Podtyp baatezu; dostosowanie poziomu +7	Diabeł, Narzugon
—	—	Efemeryda, Bestia Zmroku
Dodaj Błyskawiczny Refleks, Czujność, Doskonalsze Uderzenie Bez Broni, Doskonalszą Walkę w Zwarcu, Potężny Atak, Walkę na Oślepie	Redukcja obrażeń zastępuje połowę obrażeń od ataków bronią kłującą; Ref +6	Efemeryda, Cienisty figowiec
—	Wtopienie w cień zapewnia pełne ukrycie.	Efemeryda, Zaćmienie
—	Atak: +6 bezcielesny dotyk wręcz (1k6 i uderzenie pozytywnej energii) lub +6 dotykowy na dystans (1k8, promień pozytywnej energii); cechy żywiołaków; Wytw +2, Ref +7, Wola +1	Energon, Xag-Ya
—	Atak: +6 bezcielesny dotyk wręcz (1k6 i uderzenie negatywnej energii) lub +6 dotykowy na dystans (1k8, promień negatywnej energii); cechy żywiołaków; Wytw +2, Ref +7, Wola +1	Energon, Xeg-Yi
—	Podtyp Ziemi	Dzin, Dao
Dodaj Doskonalszą Szarżę Byka	—	Dzin, Marid
Dodaj Doskonalszą Fintę	Dostosowanie poziomu +7	Merkant
Finezja w Broni oraz Uniki są atutami rasowymi.	—	Pseudożywiolak Dymu, Mały
Finezja w Broni oraz Uniki są atutami rasowymi; dodaj Ruchliwość	—	Pseudożywiolak Dymu, Średni
Finezja w Broni oraz Uniki są atutami rasowymi; dodaj Atak z Powietrza, Doskonalsze Trafienie Krytyczne (pazury), Walkę na Oślepie, Zmysł Walki	—	Pseudożywiolak Dymu, Duży
Finezja w Broni oraz Uniki są atutami rasowymi; dodaj Doskonalsze Trafienie Krytyczne (pazury), Potężny atak, Rozszczepienie, Walkę na Oślepie, Zmysł Walki	—	Pseudożywiolak Dymu, Wielki
Finezja w Broni oraz Uniki są atutami rasowymi; dodaj Doskonalsze Trafienie Krytyczne (pazury), Potężny atak, Skupienie na zdolności (pazury oparów), Walkę na Oślepie, Zmysł Walki	Pazury oparów ST 28	Pseudożywiolak Dymu, Większy
Finezja w Broni oraz Uniki są atutami rasowymi; dodaj Doskonalsze Trafienie Krytyczne (pazury), Potężny atak, Rozszczepienie, Skupienie na zdolności (pazury oparów), Walkę na Oślepie, Zmysł Walki	Pazury oparów ST 31	Pseudożywiolak Dymu, Starszy
Dodaj Zmysł Walki jako zdolność rasową	—	Pseudożywiolak Lodu, Mały
Dodaj Uniki; dodaj Zmysł Walki jako zdolność rasową	—	Pseudożywiolak Lodu, Średni
Dodaj Ruchliwość; dodaj Zmysł Walki jako zdolność rasową	—	Pseudożywiolak Lodu, Duży
Dodaj Atak z Doskoku, Doskonalsze Trafienie Krytyczne (sopel), Walkę na Oślepie; dodaj Zmysł Walki jako zdolność rasową	—	Pseudożywiolak Lodu, Wielki
Dodaj Atak z Doskoku, Doskonalsze Trafienie Krytyczne (sopel), Skupienie na zdolności (oziebnienie metalu), Walkę na Oślepie; dodaj Zmysł Walki jako zdolność rasową	Oziebnienie metalu ST 22	Pseudożywiolak Lodu, Większy
Dodaj Atak z Doskoku, Doskonalsze Trafienie Krytyczne (sopel), Skupienie na zdolności (oziebnienie metalu), Walkę na Oślepie; dodaj Zmysł Walki jako zdolność rasową	Oziebnienie metalu ST 22	Pseudożywiolak Lodu, Starszy
—	—	Pseudożywiolak Magmy, Mały
Dodaj Rozszczepienie	—	Pseudożywiolak Magmy, Średni
Dodaj Skuteczniejsze Rozszczepienie	—	Pseudożywiolak Magmy, Duży
Dodaj Doskonalsze Roztrzaskanie, Doskonalsze Trafienie Krytyczne (walnięcie)	—	Pseudożywiolak Magmy, Wielki
Dodaj Doskonalsze Obalenie, Doskonalsze Roztrzaskanie, Skupienie na zdolności (podpalenie)	Podpalenie ST 21	Pseudożywiolak Magmy, Większy
Dodaj Doskonalsze Obalenie, Doskonalsze Roztrzaskanie, Skupienie na zdolności (podpalenie), Zmysł Walki	Podpalenie ST 23	Pseudożywiolak Magmy, Starszy
—	—	Pseudożywiolak Śluzu, Mały
Dodaj Doskonalsze Roztrzaskanie	—	Pseudożywiolak Śluzu, Średni
Dodaj Rozzczepienie	—	Pseudożywiolak Śluzu, Duży
Dodaj Doskonalsze Trafienie Krytyczne (walnięcie), Walkę na Oślepie	—	Pseudożywiolak Śluzu, Wielki
Dodaj Skupienie na zdolności (kwas), Uniki, Zmysł Walki	Kwas ST 27	Pseudożywiolak Śluzu, Większy
Dodaj Skupienie na zdolności (kwas), Ruchliwość, Uniki, Zmysł Walki	Kwas ST 30	Pseudożywiolak Śluzu, Starszy
Dodaj Tropienie jako atut rasowy	Cechy yuglothów (niepodatność na truciznę, kwas; odporność na ogień, zimno i elektryczność 10; telepatia 30m); dostosowanie poziomu +8 Atak +12/7 wręcz (1k8+3, trójzab) i +6 wręcz (1k4+1, 2 pazury) lub +12 dystansowy (1k8+3, trójzab); cechy yuglothów (niepodatność na truciznę, kwas; odporność na ogień, zimno i elektryczność 10; telepatia 30m)	Yugoloth, Mezzoloth
—	—	Yugoloth, Nycaloth
Dodaj Potężny Atak	Atak +15/10 wręcz (2k8+5, topór dwuręczny) i +10 wręcz (1k6+2, 2 pazury) lub +12 dystansowy (1k8+3, trójzab); cechy yuglothów (niepodatność na truciznę, kwas; odporność na ogień, zimno i elektryczność 10; telepatia 30m)	Yugoloth, Nycaloth
Usuń zogniskowanie czaru (zaklinanie); Dodaj Doskonalszą Inicjatywę, Skupienie na Zdolności (hipnotyzujące spojrzenie)	Inic +5; usuń zdolność czaropodobną symbol; ST 22 rzutu obronnego na atak wzrokowy, cechy yuglothów (niepodatność na truciznę, kwas; odporność na ogień, zimno i elektryczność 10; telepatia 30m)	Yugoloth, Ultroloth
Dodaj Doskonalszą Szarżę Byka, Doskonalsze Obalenie, Imponujący Cios, Potężniejsze Przenikanie Czarem, Przenikanie Czarem	—	Tiamat
Dodaj Doskonalszą Fintę, Doskonalszą Szarżę Byka, Imponujący Cios, Potężniejsze Przenikanie Czarem, Przenikanie Czarem	—	Bahamut