Marek "Planetourist" Golonka

Gremliny

Małe, zielone, brzydkie, kochające alchemię i szalone – takie w największym skrócie są gremliny. Ten zamieszkujący jaskinie i ruiny lud cieszy się złą sławą okrutników i spiskowców, czerpiących przyjemność ze szkodzenia ludziom i ich sojusznikom. Tak naprawdę, krzywdzenie innych nie jest dla gremlinów celem samym w sobie – po prostu kochają się one w truciznach i narzędziach tortur, a udoskonalanie takich wynalazków wymaga wartkiego strumienia królików doświadczalnych. Gremliny nie czują potrzeby szukania zastosowań dla swoich spaczonych wynalazków – ulepszanie metod zadawania cierpienia traktują jako sztukę samą w sobie. Dlatego też często są werbowane na służbę mających bardziej przyziemne cele złoczyńców, korzystających z gremlińskich paskudztw w zamian za dostarczanie stworzeniom obiektów eksperymentów.

Pozostawione same sobie, gremliny tworzą luźne społeczności, na czele których stoją najbardziej przebiegli alchemicy. Pokraki bez talentu do mikstur i wichajstrów zostają wojownikami albo zwykłymi popychadłami, a jeżeli zawiodą, są przemieniane w zmutowane gremorki i gremogry.

"Język" gremlinów to przykład radosnego słowotwórstwa i mieszania wszelakich ludzkich narzeczy. Najbardziej znane jego przykłady to "kettkula" – słynna gremlińska kula na łańcuchu – i "kłujkolcny krankhajt", choroba roznoszona przez paskudne, rdzawe ostrza dzierżone przez wiele gremlinów.

Wszystkie powyższe informacje można poznać po teście Podziemi o ST 12.

Ale to już było...

Podczas powstawania tej pracy gremliny pojawiły się w *Monster Manual III*. Ponieważ jednak poniżej przedstawieni pomyleńcy świetnie pasują do archetypowego obrazu gremlina, nie odchodziłbym od ich nazwy w imię uniknięcia 'kolizji oznaczeń'. Proponuję po prostu uznać, że poniższe gremliny to kuzyni tych z podręcznika – boczna linia, która zatraciła więź z Feerią.

Popychadła

Na co dzień gremliny te wykonują proste, niezwiązane z walką ani magią prace. Gdy przychodzi do potyczki, panikują – ale panikują *skutecznie*. Boją się bowiem po równi swoich wrogów i przełożonych, więc jako taktykę stosują serię nerwowych uników nie łamiących szyku. Czyni to z nich idealne żywe tarcze i pierwszą linię obrony.

Popychadło	Żołnierz-poplecznik, 1. poziom
Mały naturalny humanoid (gremlin)	25 PD
PW 1; niecelny cios nigdy nie rani poplecznika	**Inicjatywa** +5
KP 17; **Wytrwałość** 12, **Refleks** 13, **Wola** 13	**Percepcja** -2
Szybkość 6	Widzenie w półmroku
AKCJE STANDARDOWE	
⊕ **Kettkula** (broń) ♦ **Nieograniczona**	
Atak: Wręcz 1 (1 cel); +6 przeciw KP	
Trafienie: 4 obrażenia.	
AKCJE SPROWOKOWANE	
Gremlińskie szaleństwo ♦ Nieograniczona, 1/runda	
Prowokacja: przeciwnik atakuje popychadło, mając nad nim przewagę bojową.	
Efekt: Natychmiastowe przeszkodzenie. Atakujący traci przewagę bojową na potrzeby ciosu prowokującego moc.	
Umiejętności, Oszustwo +6	
S 10 (0) **Zr** 13 (+1) **Roz** 7 (-2)	
Kon 11 (0) **Int** 8 (-1) **Cha** 13 (+1)	
Charakter Chaotyczny Zły **Języki** Gremliński	
Ekwipunek 5 kettkul, kettkula z niespodzianką	

Taktyka: popychadła wiernie wykonują rozkazy swoich zwierzchników, osłaniając kulowych świrów, alchemików i mackomagów.

Kulowe świry

"Kettkule" – kule na łańcuchach – to najbardziej rozpoznawalna broń gremlinów. Kulowe świry to te spośród zielonoskórych wariatów, które mają dość siły, by rzucać takimi pociskami. Grupa ta zawdzięcza swoje miano temu, że dla dodania sobie sił do miotania ciężkimi pociskami śmieją się histerycznie – nawet jak na standardy tej rasy! Poza zwykłymi kulami, każdy z nich ma na podorędziu specjalny pocisk z jakimś alchemicznym paskudztwem.

Kulowy świr — Strzelec, 1. poziom
Mały naturalny humanoid (gremlin) — 100 PD

PW 24; **Próg ciężkich ran** 12 — **Inicjatywa** +1
KP 13; **Wytrwałość** 14, **Refleks** 13, **Wola** 13 — **Percepcja** -2
Szybkość 6 — Widzenie w półmroku

AKCJE STANDARDOWE

Kettkula (broń) ♦ **Nieograniczona**
Atak: Wręcz 1 (1 cel); +6 przeciw KP
Trafienie: 1k6+5 obrażeń.

Rzut kettkulą (broń) ♦ **Nieograniczona**
Atak: Na dystans 10 (1 cel); +8 przeciw KP
Trafienie: 1k8+4 obrażeń.

Kettkula z niespodzianką (broń) ♦ Spotkaniowa
Atak: Wybuch 1 w zasięgu 10 (wszyscy w zasięgu); +6 przeciw Refleksowi
Trafienie: 1k6+5 obrażeń od ognia lub kwasu (moc otrzymuje odpowiednie słowo kluczowe)

AKCJE SPROWOKOWANE

Gremlińskie szaleństwo ♦ Nieograniczona, 1/runda
Prowokacja: przeciwnik atakuje świra, mając nad nim przewagę bojową.
Efekt: Natychmiastowe przeszkodzenie. Atakujący traci przewagę bojową na potrzeby ciosu prowokującego moc.

Umiejętności, Oszustwo +6

S 16 (+3)	**Zr** 13 (+1)	**Roz** 7 (-2)
Kon 12 (+1)	**Int** 10 (0)	**Cha** 13 (+1)

Charakter Chaotyczny Zły — **Języki** Gremliński
Ekwipunek 10 kettkul, kettkula z niespodzianką

Taktyka: kulowe świry miotają we wrogów z bezpiecznej odległości i bardziej, niż inne gremliny, starają się nie napatoczyć gremogrom (patrz dalej). Boją się mieć przy sobie w ogniu walki eksplodujące kettkule z niespodzianką, więc rzucają nimi, gdy tylko wypatrzą dobrą okazję.

Kłujkolce

Kłujkolce to małe, zwinne gremliny. Z niezwykłą szybkością śmigają między kolanami swoich wrogów. Swą nazwę zawdzięczają broni, którą walczą – małym, przeżartym rdzą sztyletom, pchnięcia którymi powodują paskudne rany, nierzadko kończące się poważnym zakażeniem. Każdy z nich jest wyposażony w eliksir, który w razie potrzeby może na kilka chwil przyspieszyć jego i tak błyskawiczne ruchy.

Kłujkolec — Harcownik, 1. poziom
Mały naturalny humanoid (gremlin) — 100 PD

PW 26; **Próg ciężkich ran** 13 — **Inicjatywa** +5
KP 15; **Wytrwałość** 13, **Refleks** 14, **Wola** 12 — **Percepcja** -1
Szybkość 7 — Widzenie w półmroku

CECHY

Żywy pocisk
Kłujkolce są szkolone do służenia gremogrom (patrz dalej) za pociski i. Po trafieniu w cel lądują w pozycji stojącej.

AKCJE STANDARDOWE

Kłujkolec (broń, choroba) ♦ **Nieograniczona**
Atak: Wręcz 1 (1 cel); +6 przeciw KP
Trafienie: 1k6+3 obrażenia, 2 nawracające obrażenia (rzut obronny kończy). *Pierwszy nieudany rzut:* cel jest wystawiony na kłujkolcny Krankhajt (str. 3).

Eliksir szybkości ♦ Spotkaniowa
Kłujkolec przemyka się o 4 pola. W trakcie tego ruchu może wykonać dwa podstawowe ataki w różnych przeciwników.

AKCJE SPROWOKOWANE

Gremlińskie szaleństwo ♦ Nieograniczona, 1/runda
Prowokacja: przeciwnik atakuje kłujkolca, mając nad nim przewagę bojową.
Efekt: Natychmiastowe przeszkodzenie. Atakujący traci przewagę bojową na potrzeby ciosu prowokującego moc.

Umiejętności Akrobatyka +8, Oszustwo +5

S 13 (+1)	**Zr** 16 (+3)	**Roz** 9 (-1)
Kon 10 (0)	**Int** 9 (-1)	**Cha** 10 (0)

Charakter Chaotyczny Zły — **Języki** Gremliński
Ekwipunek kłujkolec

Taktyka: kłujkolce śmigają między wrogami, starając się rozkładać swe ataki po równo między wszystkich – tak, by cała drużyna cierpiała od nawracających obrażeń i po walce zapadła na kłujkolcny krankhajt. *Eliksiru szybkości* używają, gdy chcą się wycofać z samego środka bitwy.

Kłujkolcny Krankhajt	Choroba 1. poziomu	**Wytrzymałość** poprawa ST 12, stabilizacja ST 8, pogorszenie ST 7

Ofiara jest wyleczona ◀ **Początkowy efekt:** ofiara otrzymuje karę -2 do testów ataku, gdy jest ciężko ranna. ◀▶ Ofiara cały czas otrzymuje karę -2 do testów ataku i jest osłabiona (zadaje połowę obrażeń), gdy jest ciężko ranna. ▶ **Końcowe stadium:** ofiara cały czas jest osłabiona.

Alchemicy

Alchemicy to najgorsi sadyści wśród gremlinów, zaś w wyścigu o tytuł najgorszych pomyleńców przegrywają tylko z mackomagami (o nich za chwilę). W ich pracowniach można zwykle znaleźć półżywe ofiary i kiepsko zakonserwowane części ciała, jak również nadpalone półki pełne dziwacznych ingrediencji. Wielu z nich w trakcie eksperymentów traci oko czy kilka palców i dumnie obnosi się z tym kalectwem.

Taktyka: Alchemicy z początku trzymają się z dala od walki, rzucając we wrogów *alchemicznymi paskudztwami*. Gdy tylko zorientują się, gdzie znajduje się centrum walki, użyją tam *Ciemności w proszku*. *Smoczy Bełt* wchodzi do gry tylko, jeżeli walka nigdy nie skupi się w jednym miejscu, zaś po *trupolej* sięgnie tylko alchemik wiedzący, że inny gremlin nie wykorzystał jeszcze swojej mocy spotkaniowej.

Alchemik	Czatownik, 2. poziom
Mały naturalny humanoid (gremlin)	125 PD
PW 30; **Próg ciężkich ran** 15	**Inicjatywa** +3
KP 16; **Wytrwałość** 13, **Refleks** 15, **Wola** 14	**Percepcja** +1
Szybkość 6	Widzenie w półmroku

CECHY

Żołądek jest tam, sam sprawdziłem...
Gdy alchemik ma przewagę bojową nad wrogiem, jego *Kłujkolec* zadaje dodatkowe 1k6 obrażeń i powoduje 5 zamiast 2 obrażeń nawracających.

As w fiolce
Każdy alchemik posiada przy sobie tylko jedną z następujących substancji: *ciemność w proszku*, *smoczy bełt* lub *trupolej*. Użycie któregokolwiek z nich to moc spotkaniowa wyczerpująca wszystkie trzy.

AKCJE STANDARDOWE

Kłujkolec (broń, choroba) ♦ Nieograniczona
Atak: Wręcz 1 (1 cel); +7 przeciw KP
Trafienie: 1k6+4 obrażenia, 2 nawracające obrażenia (rzut obronny kończy). *Pierwszy nieudany rzut:* cel jest wystawiony na kłujkolcny krankhajt.

Alchemiczne paskudztwo ♦ Nieograniczona
Atak: Na dystans 10 (1 cel); +5 przeciw Refleksowi
Trafienie: 1k8+5 obrażeń od ognia, kwasu lub trucizny (moc otrzymuje odpowiednie słowo kluczowe).

Ciemność w proszku ♦ Specjalna
Zasięg: bliski wybuch 1.
Efekt: w obszarze wybuchu powstaje sfera magicznej ciemności, w której widzą tylko istoty obdarzone widzeniem w mroku i gremliny. Ciemność utrzymuje się do końca spotkania.

Smoczy bełt ♦ Specjalny
Atak: wybuch 1 w promieniu 10 pól (wrogowie w wybuchu), +5 przeciwko Refleksowi.
Trafienie: 1k6+6 obrażeń od kwasu, ognia, trucizny lub zimna (moc otrzymuje odpowiednie słowo kluczowe).

Trupolej (leczenie, nekrotyczny) ♦ Specjalny
Ta paskudna mikstura, wylana na zwłoki, powoduje ich chwilowe powstanie jako nieumarłego.
Zasięg: bliski wybuch 1 (martwy sojusznik maksymalnie 2. poziomu w zasięgu). Moc nie działa na popleczników, samotników ani potwory elitarne.
Efekt: sojusznik będący celem mocy powstaje w akcji wolnej z pw równym połowie jego progu ciężkich ran, otrzymując słowo kluczowe *nieumarły*. Po zakończeniu spotkania, rozpada się w pył.

AKCJE SPROWOKOWANE

Gremlińskie szaleństwo ♦ Nieograniczona, 1/runda
Prowokacja: przeciwnik atakuje popychadło, mając nad nim przewagę bojową.
Efekt: Natychmiastowe przeszkodzenie. Atakujący traci przewagę bojową na potrzeby ciosu prowokującego moc.

Umiejętności, Arkana +9, Skradanie się +8

S 10 (+1)	**Zr** 14 (+3)	**Roz** 10 (+1)
Kon 12 (+2)	**Int** 16 (+4)	**Cha** 14 (+3)

Charakter Chaotyczny Zły **Języki** Gremliński
Ekwipunek kłujkolec

Mackomagowie

Sadystyczne szaleństwo gremlinów sprawia, że ich magicy niezwykle często słyszą podszepty bytów z Odległej Dziedziny. Pokurcze, które im ulegną, władają wykrzywiającą umysł i rzeczywistość magią, ale i sami mają wykrzywione umysły – ich zachowanie i pomysły przebijają szaleństwo widywane u innych gremlinów. Mackomagowie tracą poczucie więzi rasowej, a w sporej części także instynkt samozachowawczy – żyją jedynie, by płatać 'figle' podszeptywane im przez istoty spoza rzeczywistości.

Taktyka: Mackomagowie z lubością używają *mackomagii* na popychadłach i gremorkach – pierwszych nie żal, drugie wytrzymają. Zdarza im się nawet przygotowywać akcję, by wykorzystać *mackomagię* na gremlinie właśnie rzuconym przez gremogra. Jeżeli w okolicy nie ma nikogo, w kogo warto by było przyzwać potwora, te gremliny zwykły ciskać *pokręconymi pociskami* we wrogów w pobliżu alchemików – tak, by ci mogli wykorzystać to, że *żołądek jest tam, sam sprawdzałem...*

Mackomag	Manipulator, 2. poziom
Mały naturalny humanoid (gremlin)	125 PD
PW 38; **Próg ciężkich ran** 19	**Inicjatywa** +3
KP 16; **Wytrwałość** 14, **Refleks** 15, **Wola** 14	**Percepcja** -1
Szybkość 6	Widzenie w półmroku

AKCJE STANDARDOWE

Pokręcony pocisk (psychiczna) ♦ Nieograniczona
Atak: Na odległość 10 (1 cel); +5 przeciw Woli
Trafienie: 1k6+4 obrażeń psychicznych, cel jest ogłuszony do początku swojej najbliższej rundy.

Mackomagia (kwas) ♦ Nieograniczona
Mackomag na krótki czas przyzywa do wnętrzności swojego podwładnego wynaturzoną bestię, która atakuje pobliskich wrogów, po czym znika.
Zasięg: odległość bliski wybuch 10 (sojusznik w wybuchu);
Efekt: sojusznik otrzymuje 5 obrażeń. Macki atakują dwóch wrogów w zasięgu 5 pól od niego (nie prowokując ataków okazyjnych):
Atak: +5 przeciwko Refleksowi
Trafienie: 1k8+4 obrażeń od kwasu.

Obłędny chichot ♦ Spotkaniowa
Mackomag piszczy szaleńczym, rozrywającym bębenki chichotem, od którego każdy zdrowy na umyśle stara się uciec jak najdalej.
Atak: bliski wybuch 3 (nie-gremliny w zasięgu), +5 przeciw Woli.
Trafienie: 1k6+4 obrażenia od dźwięku. Ponadto, cel jest odepchnięty o 2 pola i głuchy (rzut obronny kończy).

AKCJE SPROWOKOWANE

Gremlińskie szaleństwo ♦ Nieograniczona, 1/runda
Prowokacja: przeciwnik atakuje mackomaga, mając nad nim przewagę bojową.
Efekt: Natychmiastowe przeszkodzenie. Atakujący traci przewagę bojową na potrzeby ciosu prowokującego moc.

Umiejętności, Arkana +9

S 10 (+1)	**Zr** 14 (+3)	**Roz** 6 (-1)
Kon 14 (+3)	**Int** 16 (+4)	**Cha** 14 (+3)

Charakter Chaotyczny Zły **Języki** Gremliński

Gremorki i gremogry

Mackomagowie żywią wielkie upodobanie do hodowania dziwacznych istot, czasami zdarza im się nawet eksperymentować na członkach własnej rasy. Najbardziej udanymi owocami tych eksperymentów są gremorki – potężnie umięśnione, groteskowo rozdęte i do reszty głupie gremliny. Odczynniki potrzebne do wyhodowania takiego wynaturzenia są dość rzadkie, nieczęsto więc dana osada gremlinów dysponuje więcej, niż tuzinem gremorków.

Największe z gremorków są zwane gremogrami. Wzrostem dorównują ludziom, choć są od nich nieomal trzykrotnie cięższe i silniejsze. Cieszą się złą sławą wśród gremlinów, zwykły bowiem rzucać we wrogów swoimi mniejszymi pobratymcami.

Gremork — Osiłek, 2. poziom
Mały naturalny humanoid (gremlin) — 125 PD

PW 45; **Próg ciężkich ran** 22 — **Inicjatywa** +4
KP 14; **Wytrwałość** 16, **Refleks** 13, **Wola** 13 — **Percepcja** -1
Szybkość 5 — Widzenie w półmroku

AKCJE STANDARDOWE

Przerośnięta pięść ♦ Nieograniczona
Atak: Wręcz 1 (1 cel); +7 przeciw KP
Trafienie: 1k10+7 obrażeń.

Nokaut ♦ odnowienie
Atak: Wręcz 1 (1 cel); +5 przeciw Wytrwałości
Trafienie: 2k6+8 obrażeń i cel upada.

AKCJE SPROWOKOWANE

Gremlińskie szaleństwo ♦ Nieograniczona, 1/runda
Prowokacja: przeciwnik atakuje gremorka, mając nad nim przewagę bojową.
Efekt: Natychmiastowe przeszkodzenie. Atakujący traci przewagę bojową na potrzeby ciosu prowokującego moc.

Umiejętności, Atletyka +10, Wytrzymałość +8

S 18 (+5)	**Zr** 12 (+2)	**Roz** 7 (-1)
Kon 15 (+3)	**Int** 6 (-1)	**Cha** 12 (+2)

Charakter Chaotyczny Zły — **Języki** Gremliński

Taktyka: gremork wpada na początku walki między wrogów, grzmocąc gdzie popadnie przerośniętymi pięściami i używając *nokautu* na pierwszym lepszym celu, gdy tylko odnowi tę moc.

Gremogr — Elitarny osiłek, 2. poziom
Średni naturalny humanoid (gremlin) — 250 PD

PW 90; **Próg ciężkich ran** 45 — **Inicjatywa** +4
KP 14; **Wytrwałość** 16, **Refleks** 13, **Wola** 13 — **Percepcja** -1
Szybkość 5 — Widzenie w półmroku
Rzuty obronne +2, **Punkty akcji** 1

AKCJE STANDARDOWE

Przerośnięta pięść ♦ Nieograniczona
Atak: Wręcz 1 (1 cel); +7 przeciw KP
Trafienie: 1k10+7 obrażeń i cel upada.

Nokaut ♦ odnowienie
Atak: Wręcz 1 (1 cel); +5 przeciw Wytrwałości
Trafienie: 2k6+8 obrażeń i cel jest otumaniony do końca następnej rundy gremogra.

Łapta! ♦ Nieograniczona
Gremogr rzuca we wroga innym gremlinem.
Wymaganie: Gremogr musi sąsiadować z Małym lub mniejszym sojusznikiem.
Atak: Na dystans 10 (1 cel); +5 przeciw Refleksowi
Trafienie: 2k6+5 obrażeń.
Bez względu na wynik ataku, sojusznik użyty jako pocisk ląduje na polu przyległym do pola celu, leżąc.

Lećta! ♦ Odnowienie
Gremogr próbuje złapać wroga i rzucić nim w innego przeciwnika.
Warunek: Gremogr musi być ciężko ranny
Atak: Wręcz 1 (1 cel); +5 przeciw Refleksowi
Trafienie: 2k6+4 obrażeń, atak drugorzędny przeciwko wrogowi w zasięgu 5:
Atak: Na dystans 5 (1 cel); +5 przeciw Refleksowi
Trafienie: 2k6+4 obrażeń.
Bez względu na wynik drugorzędnego ataku, wróg użyty jako pocisk ląduje na polu przyległym do pola celu, leżąc.

AKCJE SPROWOKOWANE

Gremlińskie szaleństwo ♦ Nieograniczona, 1/runda
Prowokacja: przeciwnik atakuje gremogra, mając nad nim przewagę bojową.
Efekt: Natychmiastowe przeszkodzenie. Atakujący traci przewagę bojową na potrzeby ciosu prowokującego moc.

Umiejętności, Atletyka +10, Wytrzymałość +8

S 18 (+5)	**Zr** 12 (+2)	**Roz** 7 (-1)
Kon 15 (+3)	**Int** 6 (-1)	**Cha** 12 (+2)

Charakter Chaotyczny Zły — **Języki** Gremliński

Taktyka: mackomagowie ściśle kontrolują gremogry i wykorzystują je do realizacji swoich zwariowanych taktyk. Nierzadko najpierw każą im walczyć w pierwszej linii, by po otrzymaniu przez stwora ciężkich ran wycofać go i wykorzystać jako ciężką artylerię i jednocześnie rzucić w wir walki nowe, świeże siły.

Liver Twist

Na koniec opowieści o gremlinach poznamy konkretnego przedstawiciela tej rasy – alchemika Livera Twista, zdolnego wariata przewodzącego jednej z gremlińskich osad. Liver kocha wszystko, co zniesmacza i obrzydza istoty o słabszych żołądkach, i w swoim laboratorium trzyma wszelakiego sortu makabryczne mikstury, człowiecze części ciała i tony toksycznych trucizn. Jego słudzy nieustannie przeszukują okoliczne lasy w poszukiwaniu nowych ingrediencji, a pilnie potrzebujący czegoś Liver nie widzi nic złego w najechaniu ludzkiej osady, by to zdobyć.

Twist zna się na magii, ale nie zamierza mieć nic wspólnego z mackomagami – niuch podpowiada mu, że coś jest z tymi świrami nie tak i że po wstąpieniu na ich ścieżkę, jego szalone pomysły przestały by być do końca jego własne.

Taktyka: Liver Twist ciska najpierw *rdzawy wyziew* w największe zgromadzenie wrogów, nie bacząc nawet na pobliskich sojuszników – chce od razu napiętnować wszystkich krankhajtem. Potem co rundę używa *trujących pocisków* i *złośliwego zakażenia*. Po *ohydny rekwizyt* sięgnie tylko, gdy walka przesunie się niebezpiecznie blisko niego, a po użyciu tej mocy spróbuje dobić najgroźniejszego wroga *kłujkolcem*.

Liver Twist	Elitarny manipulator, 3. poziom
Mały naturalny humanoid (gremlin)	300 PD
PW 90; **Próg ciężkich ran** 45	**Inicjatywa** +3
KP 17; **Wytrwałość** 14, **Refleks** 16, **Wola** 15	**Percepcja** +2
Szybkość 6	Widzenie w półmroku
Rzuty obronne +2, **Punkty akcji** 1	

CECHY

Żołądek jest tam, sam sprawdziłem...

Gdy Liver Twist ma przewagę bojową nad wrogiem, jego *Kłujkolec* zadaje dodatkowe 1k6 obrażeń i powoduje 5 zamiast 2 obrażeń nawracających.

AKCJE STANDARDOWE

Kłujkolec (broń, choroba) ♦ Nieograniczona

Atak: Wręcz 1 (1 cel); +8 przeciw KP
Trafienie: 1k6+5 obrażeń, 2 nawracające obrażenia (rzut obronny kończy) i cel jest wystawiony na kłujkolcny Krankhajt (str. 3).

Trujące pociski ♦ Nieograniczona

Liver wyczarowuje dwa pociski zatruwające ich cele.
Atak: Na odległość 10 (2 cele), +6 przeciwko Refleksowi.
Trafienie: 1k6+5 obrażeń od trucizny i cel jest spowolniony do końca następnej rundy Twista.

Rdzawy wyziew (trucizna) ♦ Odnowienie ⚅

Liver Twist wyciąga zza pazuchy fiolkę ze sproszkowanymi ostrzami kłujkolców i mocą swojej magii każe im krążyć w powietrzu, wcinając się w ciała wrogów.
Atak: Wybuch 1 w promieniu 10 pól (istoty w obszarze); +6 przeciw Wytrwałości
Trafienie: 1k6+5 obrażeń od trucizny i cel jest wystawiony na kłujkolcny krankhajt.
Efekt: Wyziew utrzymuje się do końca kolejnej rundy Twista. Blokuje on pole widzenia, a ponadto każda istota, która w niego wejdzie lub zacznie w nim swoją kolejkę, otrzyma 1k6+5 obrażeń od trucizny i zostanie wystawiony na kłujkolcny krankhajt.

Ohydny rekwizyt (strach) ♦ Spotkaniowy

Liver pokazuje swoim wrogom paskudnie okaleczoną część ciała czy inny makabryczny rekwizyt ze swojej pracowni.
Atak: bliski wybuch 5 (wrogowie w wybuchu), +6 przeciwko Woli.
Trafienie: Cel jest otumaniony (rzut obronny kończy).

Trupolej (leczenie, nekrotyczny) ♦ Spotkaniowy

Ta paskudna mikstura, wylana na zwłoki, powoduje ich chwilowe powstanie jako nieumarłego.
Zasięg: bliski wybuch 1 (martwy sojusznik maksymalnie 2. poziomu w zasięgu). Moc nie działa na popleczników, samotników ani potwory elitarne.
Efekt: sojusznik będący celem mocy powstaje w akcji wolnej z pw równym jego progowi ciężkich ran, otrzymując słowo kluczowe *nieumarły*. Po zakończeniu spotkania, rozpada się w pył.

AKCJE POMNIEJSZE

złośliwe zakażenie (trucizna) ♦ Odnowienie ⚅⚅

Magia goblińskiego alchemika sprawia, że infekcja staje się dużo szybsza i poważniejsza.
Warunek: Cel musi być spowolniony trującym pociskiem, otrzymywać obrażenia nawracające od kłujkolca lub być wystawionym na kłujkolcny krankhajt.
Atak: na odległość 10 (1 cel), +6 przeciwko Wytrwałości.
Trafienie: 5 obrażeń nawracających od trucizny (rzut obronny kończy).

AKCJE SPROWOKOWANE

Gremlińskie szaleństwo ♦ Nieograniczona, 1/runda

Prowokacja: przeciwnik atakuje Twista, mając nad nim przewagę bojową.
Efekt: Natychmiastowe przeszkodzenie. Atakujący traci przewagę bojową na potrzeby ciosu prowokującego moc.

Umiejętności, Arkana +9, Natura +9

S 10 (+1)	**Zr** 14 (+3)	**Roz** 12 (+2)
Kon 13 (+2)	**Int** 16 (+4)	**Cha** 14 (+3)

Charakter Chaotyczny Zły **Języki** Gremliński
Ekwipunek kłujkolec

Spotkania

Dookoła gremlińskich siedzib krążą zwykle patrole złożone z kłujkolcy dowodzonych przez alchemików. Tunele wiodące do plemiennych ziem są długie i rozgałęzione – błąkając się po nich, poszukiwacze przygód dają kłujkolcnemu krankhajtowi czas na zupełne zdewastowanie swoich organizmów. Miejsca kluczowe dla obrony plemienia są zwykle obsadzone przez kulowych świrów, gremogry i służące im za artylerię kłujkolce. Mackomagowie zazwyczaj trzymają się własnych siedzib w obrębie ziem szczepu, których bronią za pomocą gremorków i innych dziwacznych tworów.

Dodatek: gremlińska alchemia

Trudno wyobrazić sobie łup z rozprawy z gremlinami cenniejszy i bardziej zapadający w pamięć niż alchemiczne receptury tych pokurczy. Poniżej opisane jest kilka takich specjałów zgodnie z regułami alchemii z *Adventurer's Vault* i *Eberron Player's Guide.*

Szybki słowniczek

Ponieważ żaden z wyżej wymienionych podręczników nie ukazał się w Polsce, poniżej znajduje się krótka lista przyjętych w tekście odpowiedników angielskich terminów:
Formula – receptura
Volatile – wybuchowy
Others – różne

Gremlińskie receptury

Nazwa	Cena rynkowa	Kluczowe umiejętności
Ciemność w proszku	200	Arkana, Złodziejstwo
Eliksir szybkości	250	Arkana, Natura
Rdzawy wyziew	200	Arkana
Smoczy bełt	120	Arkana

Alchemiczne paskudztwo

Choć gremliny słyną z diabelnie pomysłowych eliksirów, nie stronią też od prostszych wynalazków – substancji znanych jako alchemiczne paskudztwa. Ich statystyki w rękach alchemików to tylko uproszczenie mające ułatwić MP buchalterię – tak naprawdę, działają one jak alchemiczny ogień (*alchemist's fire*), kwas czy inne przedmioty z *Adventurer's Vault*. Własne statystyki posiada natomiast *smoczy bełt* – patrz dalej.

Ciemność w proszku

Poziom: 2
Kategoria: wybuchowy
Czas: 30 minut
Koszt składników: patrz poniżej
Cena rynkowa: 200 sz
Kluczowa umiejętność: Arkana lub Złodziejstwo (bez testu)

Ten czarny proszek tworzy w kontakcie z powietrzem strefę nieprzeniknionej ciemności.

Ciemność w proszku Poziom 2+
Rozsypujesz dookoła siebie ciemne granulki, które szybko rozmywają się i tworzą chmurę ciemności.

Pzm 2	80	Pzm 22	9000
Pzm 12	35		

Przedmiot alchemiczny
Moc (zużywalna): akcja standardowa. W obszarze bliskiego wybuchu 1 powstaje sfera magicznej ciemności, w której widzą tylko istoty obdarzone widzeniem w mroku. Utrzymuje się ona do końca Twojej następnej rundy.
Poziom 12: Gdy działanie ciemności ma się skończyć, wykonujesz rzut k20 – wynik 10 lub większy oznacza, że będzie trwała jeszcze rundę.
Poziom 22: Ciemność zalega do końca spotkania.

Eliksir szybkości

Poziom: 2
Kategoria: różne
Czas: Godzina
Koszt składników: patrz poniżej
Cena rynkowa: 250 sz
Kluczowa umiejętność: Arkana lub Natura (bez testu)

Ten gremliński specyfik to jaskrawoczerwona ciecz w niewielkiej, wąskiej fiolce. Osoba, która go wypije, jest w stanie błyskawicznie wyprowadzać ciosy.

Eliksir szybkości Poziom 2+
Kilka łyków słynnego gremlińskiego eliksiru sprawia, że udziela Ci się obłędna energia tej rasy – szarżując na wroga, z trudem powstrzymujesz szaleńczy śmiech.

Pzm 2	160	Pzm 22	83 200
Pzm 12	3200		

Przedmiot alchemiczny
Moc (zużywalna): akcja pomniejsza. Poświęć akcję ruchu i standardową, by w zamian przemknąć się ze swoją szybkością i wykonać w trakcie tego ruchu dwa podstawowe ataki wręcz w różnych przeciwników. Z eliksiru mogą korzystać tylko postaci 10. lub niższego poziomu. Wypicie go liczy się jako użycie mocy dziennej przedmiotu magicznego.
Poziom 12: Maksymalny poziom postaci wynosi 20.
Poziom 22: Nie ma maksymalnego poziomu postaci.

Rdzawy wyziew

Poziom: 3
Kategoria: wybuchowy
Czas: 30 minut
Koszt składników: patrz poniżej
Cena rynkowa: 200 sz
Kluczowa umiejętność: Arkana (bez testu)

Ulubiony specyfik Livera Twista to opiłki rdzy zakażonej kłujkolcnym krankhajtem. W jego wykonaniu chmura tych drobinek krąży po polu bitwy i rani kolejnych wrogów, ale jest to działanie jego własnych zaklęć, a nie część receptury na *rdzawy wyziew*.

Rdzawy wyziew **Poziom 3+**

Uderzając w ziemię, przezroczysta fiolka wybucha i obsypuje wszystkich dookoła ostrymi drobinkami rdzy.

Pzm 3	60	Pzm 18	6800
Pzm 8	250	Pzm 23	34 000
Pzm 13	1300	Pzm 28	170 000

Przedmiot alchemiczny

Moc (zużywalna): akcja standardowa. Wykonaj atak: wybuch 1 w promieniu 10 pól; +6 przeciwko Wytrwałości; trafione istoty otrzymują 1k6 obrażeń od trucizny i są wystawione na kłujkolcny krankhajt (patrz pod statystykami kłujkolców).
Poziom 8: +11 przeciwko Wytrwałości, 2k6 obrażeń, ST wszystkich rzutów związanych z krankhajtem wzrasta o 5.
Poziom 13: +16 przeciwko Wytrwałości, 2k6 obrażeń, ST wszystkich rzutów związanych z krankhajtem wzrasta o 10.
Poziom 18: +21 przeciwko Wytrwałości, 3k6 obrażeń, ST wszystkich rzutów związanych z krankhajtem wzrasta o 15.
Poziom 23: +26 przeciwko Wytrwałości, 3k6 obrażeń, ST wszystkich rzutów związanych z krankhajtem wzrasta o 20.
Poziom 28: +31 przeciwko Wytrwałości, 4k6 obrażeń, ST wszystkich rzutów związanych z krankhajtem wzrasta o 25.

Smoczy bełt

Poziom: 2
Kategoria: Wybuchowe
Czas: 15 minut
Koszt składników: patrz poniżej
Cena rynkowa: 120 sz
Kluczowa umiejętność: Arkana

Kolejny z gremlińskich specyfików genialnych w swej prostocie –*alchemicznego paskudztwo* zaprojektowane tak, by razić wielu wrogów jednocześnie.

Smoczy bełt **Poziom 2+**

Niewielki, obły słoiczek roztrzaskuje się o ziemię, obryzgując wszystko dookoła swoją zawartością.

Pzm 2	40	Pzm 17	3600
Pzm 7	150	Pzm 22	18 000
Pzm 12	700	Pzm 27	90 000

Przedmiot alchemiczny

Moc (zużywalna): akcja standardowa. Wykonaj atak: wybuch 1 w promieniu 10 pól; +5 przeciwko Refleksowi; trafione istoty otrzymują 1k8+1 obrażenia od kwasu, ognia, trucizny lub zimna (wybiera twórca *bełtu* w momencie warzenia go). Moc otrzymuje odpowiednie słowo kluczowe.
Poziom 7: +10 przeciwko Refleksowi, 2k8+2 obrażeń.
Poziom 12: +15 przeciwko Refleksowi, 3k8+3 obrażeń.
Poziom 17: +20 przeciwko Refleksowi, 4k8+4 obrażeń.
Poziom 22: +25 przeciwko Refleksowi, 5k8+5 obrażeń.
Poziom 27: +30 przeciwko Refleksowi, 6k8+6 obrażeń.

Trupolej

Nie istnieje receptura na trupolej – alchemicy przekazują sobie tę tajemnicę ustnie. Ze względu na jego specyficzne działanie, graczom powinny wpadać w ręce raczej inne specyfiki – choć przejęcie trupoleju może być ciekawym materiałem na poboczną przygodę.

Alchemiczne skarby

Po walce z gremlinami gracze zapewne będą chcieli przywłaszczyć sobie eliksiry, których te nie zdążyły użyć. Statystyki tych istot celowo nie informują, ile i jakie mikstury mają one przy sobie – MP może rozsądzić 'przeszukiwanie zwłok' tak, by wartość znalezionych przedmiotów zgadzała się z zaplanowanym przez niego rozkładem 'elementów skarbów'.