

GOLEM PAPIEROWY

Średni konstrukt

Kostka Wytrzymałości: 3k10 + 20 (42 pw)

Inicjatywa: +6 (+2 Zr, +4 Doskonalsza inicjatywa)

Szybkość: 9 m

KP: 15 (+2 Zr, +3 naturalny), dotykowy 12, nieprzygotowany 13

Bazowy atak/zwarcie: +2/+3

Ataki: walnięcie +3 wręcz (1k6+1)

Całkowity atak: 2 walnięcia +3 wręcz (1k6+1)

Przestrzeń/Zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: rozwijane ramiona

Specjalne cechy: niepodatność na magię, podatność na ogień, niewrażliwość na obrażenia obuchowe, redukcja obrażeń 5/magia, cechy konstruktów, widzenie w ciemności 18 m, widzenie w słabym świetle

Rzuty obronne: Wytr +1, Ref +5, Wola +2

Atrybuty: S 12, Zr 15, Bd -, Int 3, Rzt 12, Cha 1

Umiejętności: Ciche poruszanie się +4, Spostrzegawczość +3, Ukrywanie +4

Atuty: Błyskawiczny refleks, Doskonalsza inicjatywa

Klimat/terem: każdy region oraz podziemia

Występowanie: pojedynczo, para lub czworo (3-5)

Skala Wyzwania: 2

Skarb: brak

Charakter: zawsze neutralny

Rozwój: 3-6 KW (średni), 7-9 KW (duży)

Papierowe golemy są znacznie słabsze od swoich cielesnych i glinianych (nie wspominając już o żelaznych) odpowiedników. Co jednak za tym idzie, są również znacznie prostsze do skonstruowania – nie wymagają potężnych zaklęć ani spędzania długiego czasu w laboratorium. Wykorzystywane są głównie do ochrony bibliotek i pracowni magicznych tych czarodziejów, którzy pracują samotnie pomimo tego, że nie osiągnęli jeszcze znacznej potęgi.

Ciało papierowego golema stworzone jest na ogół z kilkudziesięciu kilogramów pomiętego i nierzadko zapisanego jakimś bazgrołami papieru, uformowanego w mniej lub bardziej humanoidalną sylwetkę. Konstrukty

te nie poruszają się z pomocą ducha przyzwanego z Planu Żywiota Ziemi, ale dzięki magii specjalnie zmodyfikowanego zaklęcia *niewidocznego służącego*. Z tego powodu są znacznie bardziej przewidywalne niż ich potężniejsi "kuzyni", a zarazem dają się łatwiej kontrolować.

Papierowe golemy, podobnie jak ich twardsze odpowiedniki rozumieją wspólny, jednak same nie potrafią mówić.

Podobno zdarza się czasem, że co poniektóre konstrukty tego typu potrafią pisać całkiem składne zdania, jednak nie są to pogłoski w pełni potwierdzone.

WALKA

Papierowe golemy, będąc znacznie zręczniejszymi od innych tego typu konstruktów, przyjmują w walce nieco inną taktykę niż jest to powszechne u golemów. Nigdy nie oddalają się od strzeżonego obiektu lub pomieszczenia, czyniąc w jego obronie skuteczny użytek ze swoich ramion, które mogą rozwijać się na znaczną długość. Ten, kto zaatakuje papierowego golema szybko odkrywa, że główna siła tego konstruktów leży w jego manewrowości – ten typ golema raczej unika ciosów, starając się jednocześnie zamęczyć przeciwnika niezbyt bolesnymi, ale regularnymi atakami.

Rozwijane ramiona: Ramiona papierowego golema zrobione są ze zbitej masy papieru, dzięki czemu jego uderzenia są silne i bolesne. Golem może także w akcji darmowej rozwinąć ramiona na pełną długość. Jeśli tak zrobi, może atakować nimi dowolnego przeciwnika znajdującego się do 3 metrów od niego, tak jakby posługiwał się bronią zasięgową. Za pomocą rozwiniętych ramion papierowy golem może również podejmować próby przewracania przeciwników, przy czym w wypadku przegranej testu spornego dodaje +4 do rzutu na uniknięcie obalenia, w którym zawsze stosuje Zręczność. Papierowy golem może zwinąć rozwinięte ramiona w akcji darmowej, aby móc atakować nimi przeciwników znajdujących się na polach sąsiadujących z zajmowanym przez niego.

Niepodatność na magię (zw): Papierowy golem jest niepodatny na wszystkie czary, zdolności czaropodobne i efekty nadnaturalne, poza następującymi: Wpływają na niego czary ognia, a ponadto przy nieudanym rzucie obronnym zadają mu dwa razy więcej obrażeń - przy udanym zadają obrażenia normalne. Czary zadające obrażenia cięte wpływają na niego w normalny sposób. Czar *Naprawa* leczy 2k6 otrzymanych przez niego obrażeń.

Podatność na ogień: Przy nieudanym rzucie obronnym papierowy golem otrzymuje podwójne obrażenia od ognia – przy udanym otrzymuje obrażenia normalne.

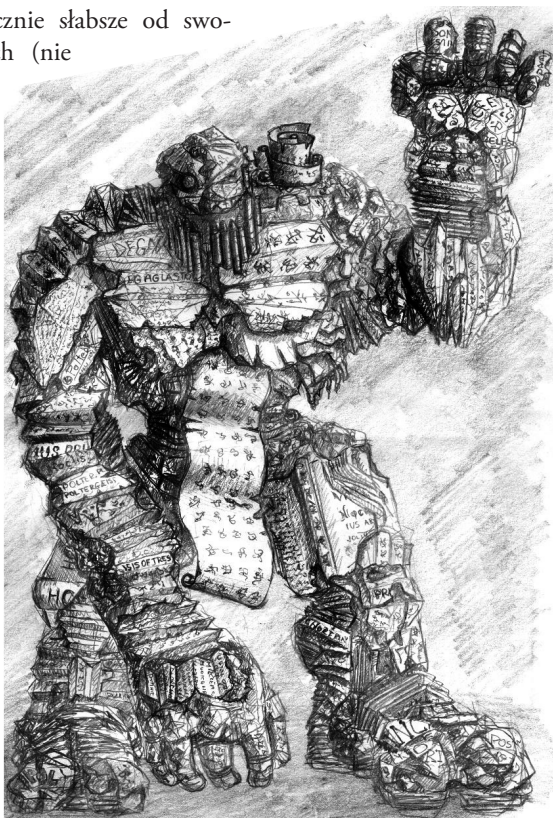
Niewrażliwość na obrażenia obuchowe (zw): Broń obuchowa, także magiczna, nie zadaje obrażeń papierowemu golemowi.

TWORZENIE

Podstawowe zasady tworzenia golemów, podane w *Księdze Potworów*, stosuje się również w przypadku papierowego golema.

Ciało papierowego golema musi zostać wymodelowane z co najmniej 50 kilogramów papieru – jego rodzaj, kolor itp. są całkowicie dowolne. Żadne inne materiały nie są potrzebne. Wykreowanie odpowiedniego ciała wymaga udanego testu Rzemiosła (kształtowanie papieru lub rzeźbienie) (ST 12).

PC 6; Stworzenie konstruktów, *gracja kota*, *słabsze zadanie*, *niewidocznego służący*, czarujący musi być co najmniej na 6. poziomie; Cena 8000 sz; Koszt 4000 sz + 320 PD.



Uwaga: cena rynkowa rozwiniętego papierowego golema wzrasta o 2,500 sz za każdą dodatkową Kość Wytrzymałości i o dodatkowe 25 000 sz jeśli wzrośnie rozmiar golema (a nie o – odpowiednio - 5000 i 50 000 sz, jak normalnie). Koszt w PD stworzenia rozwiniętego papierowego golema wynosi 1/25 jego ceny rynkowej.

GOLEM ZWOJÓW

Istnieje sposób, by niezbyt niebezpiecznego papierowego golema zamienić w istną maszynę do zabijania. Polega on na włączeniu do ciała golema odpowiednio przygotowanych zwojów z zaklęciami, których konstrukt będzie mógł używać w czasie walki. Im potężniejszy twórca golema, tym potężniejsze czary może wpleść w swoje dzieło. Tak wzmocnione papierowe golemy noszą nazwę golemów zwojów. Poza "wbudowanymi" zaklęciami nie różnią się one niczym od zwykłych papierowych golemów, co ma dość nieprzyjemne konsekwencje dla każdego, kto pomyli te dwa typy konstruktów i nieopatrznie zaatakuje.

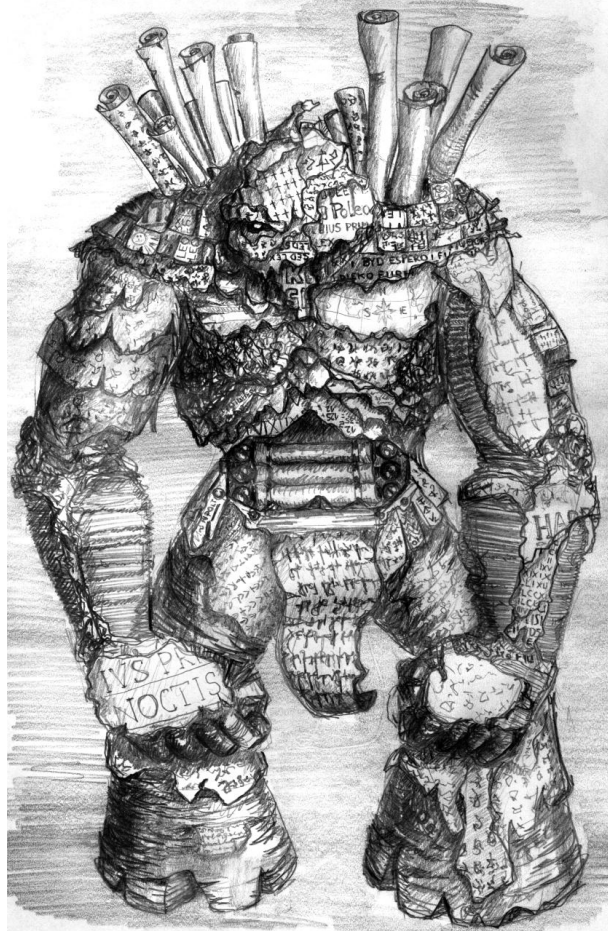
Walka

Taktyka golemów zwojów różni się od tej stosowanej przez zwykłe papierowe golemy jednym istotnym szczegółem – golemy zwojów potrafią używać zaklęć, które zostały zapisane na zwojach włączonych do ciała tych konstruktów w procesie ich tworzenia. Wydaje się, że golemy zwojów instynktownie wiedzą, jakie użycie zaklęcia będzie dla nich najkorzystniejsze, o czym prędko przekonuje się każdy, kto z lekceważeniem odnosi się do tej zdolności, licząc na to, że golem jest zbyt głupi by używać czarów.

Golemy zwojów posiadają wszystkie zdolności normalnych papierowych golemów oraz dodatkową zdolność wyzwalania zaklęć ze zwojów wplecionych w ich ciała. Skala Wyzwania golema zwojów zależy od siły przyłączonych doń zaklęć – patrz: *Skala Wyzwania golema zwojów*.

Zaklęcia ze zwojów (zc): Golem ze zwojów może wyzwalać dowolne zaklęcia zawarte na włączonych do jego ciała zwojach. Każdy pojedynczy czar wpleciony w ciało golema traktuje się jak jeden ładunek magicznego przedmiotu, który golem może wyzwolić z siebie raz dziennie, dzięki czemu zaklęcie to nie wymaga żadnych testów, które są normalnie wymagane podczas próby rzucania zaklęcia ze zwoju. Poziom Czarującego wyzwalonego zaklęcia jest taki sam, jak Poziom Czarującego zaklęcia zapisanego na zwoju włączonym do ciała golema zwojów.

Czas potrzebny na wyzwolenie zaklęcia przez golema zawsze równa się normalnemu czasowi rzucania uwalnianego zaklęcia, nawet jeśli jest on inny od akcji standardowej. Dokładne zasady włączania zwojów z zaklęciami do ciała golema zwojów zostały opisane poniżej.



Tworzenie

Proces tworzenia golema zwojów składa się z dwóch etapów. Pierwszym z nich jest stworzenie papierowego golema według normalnych zasad; drugim – dołączenie do niego zwojów z zaklęciami, które przekształcą konstrukt w golema zwojów.

Drugi etap nie musi być przeprowadzany na nieaktywnym golemie – zwoje mogą być dołączane do jego ciała nawet wówczas, kiedy golem już w pełni funkcjonuje. Dołączenie pojedynczego zwoju do ciała golema wymaga rytuału trwającego jedną godzinę/każdy poziom zaklęcia zawartego na przyłączanym zwoju, podczas którego golem musi trwać we względny bezruchu (nie wolno mu chodzić,

walczyć, poruszać się gwałtownie itp.). Rytuał ów wymaga od czarującego poświęcenia 25 PD/każdy poziom wplatanego czaru, jak również pewnych komponentów materialnych, których koszt wynosi połowę

rynkowej ceny przyłączanego zwoju. Ponadto pod koniec rytuału twórca musi rzucić na przyłączany zwoj zaklęcie *Utrzymanie zwoju**. Czarujący wplatający zwoj w ciało golema zwojów musi posiadać atut Stworzenie konstruktów i znajdować się co najmniej na 6. poziomie.

Zwoje nie muszą być dołączane na raz – wraz ze zdobyciem

SKALA WYZWANIA GOLEMA ZWOJÓW

Siła i moc golema zwojów zależy przede wszystkim od zaklęć, którymi ten dysponuje. Z tego powodu do jej obliczenia stosuje się następujący wzór:

$$SW = \text{łączna liczba wszystkich PZ/30 (zaokrąglając w dół)} + 2$$

Przykład: Do ciała golema zwojów przyłączone są zaklęcia o łącznej liczbie PZ równej 98. 98 podzielone przez 30 daje 3, tak więc SW tego konkretnego golema będzie wynosić 5.

Oczywiście system ten prowadzi do pewnych przekłamań. Przykładowo czar 1. poziomu na 1. Poziomie Czarującego to zaledwie 1 PZ, który nie wpłynie znacząco na SW golema dysponującego znacznie potężniejszymi zaklęciami. Należy jednak pamiętać, że przekłamania owe występować będą tylko w przypadku słabszych czarów, które dla postaci na wyższych poziomach doświadczenia nie mają większego znaczenia.



waniem nowych poziomów doświadczenia mag może stopniowo wzmacniać golema tak, by i on rósł w moc. Raz przyłączony zwój staje się jednak na zawsze częścią ciała golema i nie może być od niego "oderwany", tak więc wplatane zaklęcia należy bardzo starannie wybierać.

Zwoje przyłączane do golema mogą zawierać dowolny czar – nawet taki, który nie znajduje się na klasowej liście zaklęć twórcy (czyli również np. czar Objawień lub zaklęcie ze szkoły zakazanej danego czarodzieja). Jedy- nym wyjątkiem są te zaklęcia, które wymagają od czarującego poświęcenia PD - dołączenie zaklęcia tego typu do ciała golema zwojów jest niemożliwe. Powszechną praktyką jest wplatanie w ciała golemów zaklęć ofensywnych oraz jedno- go lub dwóch czarów defensywnych (w rodzaju *kamiennej skóry*, która czyni z golema zwojów niezwykle twardego przeciwnika). Niektórzy magowie traktują golem- y zwojów jak swoiste magazyny, przyłączając do nich zaklęcia przywo- lujące liczne rzesze innych strażników (jak np. *przywołanie potwora*). Niezwykle rzadko zdarza się, by golem przeniósł czar, którego rzucanie jest bardzo czasochłonne, niemniej niektórzy użytkownicy magii niezwykle cenią sobie takie konstrukty, jako że wspomagają one znacznie niektóre skomplikowane procesy magiczne.

Należy też pamiętać, że nie wszystkie zaklęcia jednakowo nadają się do przyłączenia do ciała golema. I tak na przy- kład zwój *identyfikacji* lub *analizy dwoomeru* pozwoli gole- mowi zwojów na poznanie właściwości magicznego przed- miotu, jednak jego pan nie odniesie z tego tytułu żadnych korzyści.

Liczba zwojów, jaką można włączyć do ciała golema zwojów wynosi maksymalnie 1/Poziom czarującego wład- cy golema (minimalnie 6). Ważna jest także przypadająca na golema liczba tzw. Punktów Zwojów, która dla każdego pojedynczego zwoju zawartego w golemie wynosi:

Poziom zaklęcia x Poziom Czarującego

Maksymalna ilość PZ, którą można zawrzeć w golemie wynosi Poziom twórcy x 10 (czyli minimalnie 60). Na po- trzeby Punktów Zwojów dwa czary 0. poziomu traktowane są jak jeden czar 1. poziomu. Ilość PZ zawartych w golemie zwojów wpływa w istotny sposób na jego Skalę Wyzwania (patrz: *Skala Wyzwania golema zwojów.*).

Na przykład: Czarodziej 10. poziomu chce stworzyć go- lema zwojów z już istniejącego papierowego golema. Może w nim zawrzeć maksymalnie dziesięć zaklęć, przy czym ich łączna liczba Punktów Zwojów nie może przekraczać 100. Mag może więc na przykład wpleść do golema jedno zaklę- cie 5. poziomu na 10. Poziomie Czarującego (50 PZ) oraz dwa zaklęcia 3. poziomu na 8. PC (2x24 PZ), na co "wyda" w sumie 98 Punktów Zwojów. Jeśli taka kombinacja mu nie odpowiada, może zamiast niej zaopatrzyć golema w po- jedynczy zwój z czarem 7. poziomu na 14. Poziomie Czaru- jącego (również 98 PZ) albo w dziesięć czarów 1. poziomu o PC 10 (również 100 PZ). Jak widać, mag może dopaso-

SKARB GOLEMA ZWOJÓW

Teoretycznie czary raz włączone do golema zwojów nie mogą być już nigdy odzyskane. Praktycznie jednak istnieje pewna metoda na ich odnalezienie i przywrócenie do pierwot- nej formy. Przede wszystkim, przywrócone mogą zostać tylko te zaklęcia, których golem nie wyzwolił danego dnia. Istnieje przy tym 50% szans dla każdego niewykorzystanego przez golema czaru (test ten Mistrz Podziemi wykonuje w sekrecie), że jego treść – zapi- sana przecież na ciele konstrukt – została zniszczona w czasie walki (co jednak nie ma wpływu na możliwości używania zaklęcia przez samego golema). Każde nieuszkodzone zaklęcie musi zostać odszukane na ciele golema (test Przeszukiwania o ST 15 dla każdego zaklęcia oddzielnie – sukces możliwy tylko wtedy, kiedy przeszukujący jest pod wpływem czaru *czytanie magii* lub *wykrycie magii*), a następnie wycięte z jego ciała i potraktowane zaklęciem *czytelności**. Tak odzyskany zwój z zaklęciem nie różni się niczym od normalnego zwoju zawierającego analogiczny czar, poza tym, że rzucone z niego zaklęcie pojawia się na nim z powrotem po upływie jednego dnia, dopóki resztki magii pochodzące z ciała golema zwojów nie wyczerpią się (zwykle starcza jej na 1k6-1 takich "odnowień"). Wtajemniczeni kupcy i użytkownicy magii często oferują za taki zwój cenę co najmniej dwukrotnie wyższą od tej, jaką gotowi są zapłacić za zwój zwyczajny.

*patrz: *klasa prestiżowa Strażnik księgi.*

wać do swoich potrzeb zarówno ilość, jak i moc zawartych w ciele golema zaklęć.

Uwaga: cena rynkowa golema zwojów wynosi 8000 sz (lub więcej, jeśli był on stworzony na bazie rozwiniętego papierowego golema) + łączna cena rynkowa wszystkich przyłączonych do jego ciała zwojów.

POZORY MYŁĄ (PC 6)

W tym spotkaniu bohaterowie trafiają do opuszczonej od wielu lat pracowni magicznej, której wciąż strzegą stwo- rzone dawno temu golemy. Tylko pozornie największym zagrożeniem jest golem gliniany, który ucierpiał znacznie od wcześniejszych potyczek. Zdecydowanie groźniejszym przeciwnikiem będzie dla herosów golem zwojów czatujący na intruzów za kolejnymi drzwiami, w towarzystwie jeszcze jednego konstrukt.

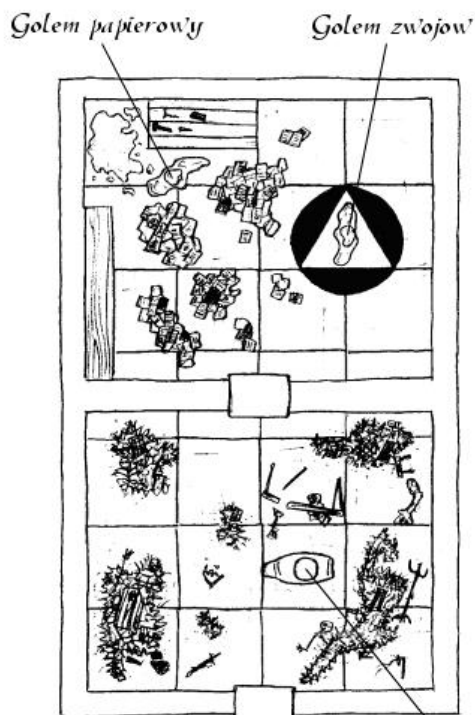
Gliniany kołos

Kiedy postacie graczy staną pod drzwiami pomieszczenia, w którym ma rozegrać się spotkanie, możesz przeczytać im następujący tekst:

Widzicie przed sobą zniszczone, stalowe odrzwia, które wyglądają tak, jak gdyby coś niezwykle silnego nie raz próbowało sforsować je od wewnątrz. Zza drzwi nieustannie dobiegają was odgłosy szurania i dźwięki, które jed- noznacznie wskazują na to, że w pomieszczeniu znajduje się dużo potłuczonego szkła. Kiedy tak wsłuchujecie się w dziwne odgłosy dochodzące z komnaty, nagle coś z dużą siłą uderza w drzwi. Zdajecie sobie sprawę, że cokolwiek się za nimi znajduje, już dawno straciło resztki ciep- wości.

Stalowe drzwi są powyginane i mocno zniszczone, jed- nak można je bez problemu otworzyć do wewnątrz. Jeżeli bohaterowie to zrobią, staną w wejściu średnich rozmiarów prawie-kwadratowej komnaty (30 m², 3,5 m wysokości – patrz: mapa). Kamienna podłoga pomieszczenia zasłana jest odłamkami i szczątkami najprzeróżniejszych przedmio- tów i istot – od stołów, aparatury alchemicznej i elementów zbroi czy oręża poczynając, na koboldach, elfach i ludziach kończąc.

W całym tym bałaganie nie ma ani jednego przedmio- tu, który ostałby się cały, a to za sprawą mocno zniszczo- nego glinianego golema, który zaszarżuje na bohaterów, kiedy ci tylko przejdą pod kamiennym portalem drzwi i



Jedno pole = 1.5 metra Golem gliniany
znajdą się w komnacie. Konstruktor jest oczywiście oszalały, ale wcale nie stanowi tak dużego zagrożenia, jak mogłoby się wydawać. Jego sfatygowane ciało porane jest licznymi liniami pęknięć, w środku klatki piersiowej ziele dziura wielkości ludzkiej pięści, a ponadto brakuje mu jednego ramienia, którego fragmentów można by się prawdopodobnie doszukać wśród szczątków zaścielających podłogę. Golem zaatakuję z furją, choć nawet w razie zwycięstwa nie będzie mógł wyjść z komnaty – drzwi są dla niego po prostu za małe, a on nie dysponuje już siłą zdolną kruszyć kamienne mury.

Golem gliniany (zniszczony): pw 15; berserk, przeklęta rana obniżona naturalna KP (+7), tylko jedno ramię, obniżona Siła (19), obniżona RO (5/adamantyt lub obuchowa); SW 3.

Berserk (zw): ozywający glinianego golema duch żywiołu wyzwolił się i wpadł w szał. Konstruktor sieje zniszczenie – zawsze atakuje najbliższą istotę, a jeżeli nikogo nie ma, to zadowala się zdemastowaniem przedmiotu, który jest mniejszy od niego. Potem rusza dalej, niszcząc co popadnie. Nie ma sposobu na odzyskanie kontroli nad golemem, który wpadł w berserk.

Przeklęta rana (zw): obrażenia, które powoduje gliniany golem, nie goją się w sposób naturalny, a opierają się również magii uzdrowicielskiej. Osoba próbująca rzucić zaklęcie przywoływania (leczenia) na stworzenie zranione przez tego konstruktora musi wykonać udany test poziomu czarującego o ST 26 – w przeciwnym razie czar nie będzie miał na podmiot żadnego wpływu.

Warsztat

Kiedy wiekowy gliniany golem padnie już pod mieczami bohaterów, przyjdzie pora na spenetrowanie pomieszczenia, do którego prowadzą obite blachą drzwi znajdujące się naprzeciwko wejścia do zrujnowanej komnaty. Odrzwia, podobnie jak reszta przymusowej rezydencji glinianego kolosa, są mocno zniszczone, a co za tym idzie – ich otwarcie nie będzie nastęrczać specjalnych trudności. Za nimi znajduje się kolejne pomieszczenie, o takich samych wymiarach

jak poprzednie. Komnata ta nie jest zniszczona, choć to, co się w niej znajduje może powodować jeszcze większe zdziwienie, niż obraz totalnej destrukcji. Prawą połową pomieszczenia (patrząc od strony wejścia) zajmuje duży, wymalowany czerwoną farbą krąg do przywołań. Podłoga drugiej części pokoju jest natomiast dosłownie zavalona najprzeróżniejszymi papierami, zwojami, podartymi księgami i woluminami. W tym papierowym rajku bohaterowie natkną się jeszcze na pojedynczy regał stojący pod jedną ze ścian, dębowy, solidny stół o rozmiarach dużego mężczyzny oraz... kupę wyschniętej gliny, której mniejsze grudki można znaleźć w całym pokoju. Papierzyska zaścielające podłogę to przeważnie odręczne notatki, puste kartki lub wyrwane z książek karty. Po dokładniejszym przeszukaniu wszystkich stosów (test na Przeszukiwanie o ST 20) okaże się, że wśród papierów poniewierających się niedaleko stołu znajduje się kilka zwojów z zaklęciami (1k6 zwojów z losowymi czarami poziomów 1-4). Prócz tego uwagę przyciągnąć może jeszcze regał, na którego półkach, prócz kilku opasłych tomisk traktujących o teorii magii, znajduje się *grimuar papierowych golemów* oraz *księga dowodzenia*. Wreszcie - na dębowym stole znaleźć można kilka sztuk porzeczonych narzędzi, których prawdopodobnym zastosowaniem było kształtowanie gliny.

Oczywiście, również i to pomieszczenie nie obeszło się bez strażników. Nad komnatą pieczę mają dwa z pozoru identyczne papierowe golemy – jeden z nich stoi pośrodku kręgu przywołań, drugi natomiast przechadza się bez celu w drugiej części pomieszczenia, pomiędzy stosami podartych grimuarów i luźnych kartek. Golem stojący w kręgu to golem zwojów o dość znacznej mocy magicznej. Drugi konstruktor to zwykły papierowy golem, który ma za zadanie odwrócenie uwagi intruzów od swojego potężniejszego "kuzyna".

Golem papierowy: pw 42.

Golem zwojów: pw 40; czary na zwojach: *błyskawica* (x2; PC 6), *kamienna skóra* (PC 8), *naprawa* (x4, PC 1), *ognista tarcza* [zimno] (PC 8), *śmierdząca chmura* (PC 6); Suma Punktów Zwojów 120; SW 6.

Podczas walki golem zwojów, korzystając z tego, że drugi konstruktor atakuje intruzów, wyzwala na siebie czar *kamiennej skóry*, a w następnej rundzie potyczki – *ognistą tarczę*. Robi to bezgłośnie i stojąc nieruchomo w miejscu, tak więc herosi łatwo mogą dojść do błędnego wniosku, że jest nieszkodliwy. Po aktywowaniu tych dwóch zaklęć konstruktor wyzwala *śmierdzącą chmurę*, a następnie stara się wykończyć ofiary za pomocą *błyskawic* i uderzeń ramionami. Jeżeli jego punkty wytrzymałości spadną poniżej połowy, natychmiast rezygnuje z walki i stara się rzucić na siebie *naprawę*. Jeśli mu się uda – wznowia atak.

Grimuar papierowych golemów: księga ta działa na zasadzie innych *grimuarów golemów* opisanych w *Przewodniku Mistrza Podziemi*. Znajdują się w niej *gracja kota*, *słabsze zadanie*, *niewidoczny służący*, a PC jej czytelnika może być traktowany jak o jeden wyższy na potrzeby tworzenia papierowego golema. Ponadto zapewnia ona 320 PD wymagane podczas rytuału jego kreacji.

Umiarkowane oczarowania, przemiany i przywoływanie; PC 6; Stworzenie konstruktora, twórca musi być co najmniej na 6. poziomie, *gracja kota*, *słabsze zadanie*, *niewidoczny służący*; Cena 3200 sz; Koszt 1050 sz + 450 PD; Waga 2,5 kg.

Tło fabularne

Pomieszczenie strzeżone przez trzy konstrukty było kiedyś specjalistycznym laboratorium, które służyło kreacji golemów. Pierwsza komnata pełniła funkcję pracowni alchemicznej i zacisznej biblioteki. Druga była właściwym laboratorium, w którym twórca rzeźbił i kształtował przyszłe golemy oraz odprawiał potrzebne do ich ożywienia rytuały. Najwyraźniej jakiś czas temu (a może być to równie dobrze kilka, jak i kilkaset lat) coś poszło nie tak. Postawiony na straży pierwszej komnaty gliniany golem wpadł w szal, być może broniąc jej przed jakimś intruzem. Konstruktor doszczętnie zniszczył wyposażenie pracowni i jednocześnie wydatnie utrudnił możliwość dostania się do pomieszczenia znajdującego się za nią. A to pozostało nietknięte, podobnie jak dwa strzegące go golemy. Z biegiem czasu, za sprawą walk z licznymi poszukiwaczami przygód i skarbów, oszalały gliniany kolos stracił na efektywności. Postacie graczy szczęśliwie trafiają na moment, kiedy zaledwie kilka ciosów dzieli go od ostatecznego zniszczenia. Być może poradzą sobie ze sfatygowanym glinianym golemem, ale czy podołają zagrożeniu w postaci golemów papierowych? No i warto też zastanowić się, gdzie też podział się właściciel laboratorium...





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

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

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

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

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

6. Informacja o Prawach Autorskich: Jesteś zobowiązany uaktualniać INFORMACJĘ O PRAWACH AUTORSKICH, tak by zawierała do-

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. INFORMACJA O PRAWACH AUTORSKICH Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. Papierowy golem Copyright 2009, Piotr Brewczyński.