

ROZSZERZENIE SIECOWE DO MAGII FAERUNU
GWENDOLYN F.M. KESTREL

ZAGAJNIK DRUIDÓW

Magia Faerunu zawiera rozdziały Zrozumienie magii, Odmiany magii, Praktykujący magię, Miejsca mocy, Czary, Magiczne przedmioty oraz Stworzenia. Przedstawiony poniżej przykładowy zagajnik druidów jest opisem przykładowego miejsca mocy, które nie znalazło się na 191 stronach podręcznika.

zagajnik odnowienia

W głębi łądu, gdzie ziemia wypływa stopioną skałę i bucha trującymi oparami, znajduje się starożytny krąg druidów, znany jako Zagajnik Odnowienia. Reputacja tego źródła potężnej magii jest powszechnie znana. Niewielu jednak wie tak naprawdę, które z opowieści o tym miejscu są prawdziwe, a które wymyślone.

Zagajnik Odnowienia przedstawiono jako lokację dla BG poszukujących przygód na obszarach natury.

podróż do zagajnika odnowienia

Twoi gracze mogą wybrać się zagajnika ponieważ...

muszą kogoś uratować.

muszą zdjąć klątwę, wyleczyć chorobę lub inną dolegliwość.

zmuszono ich do tego podstępem.

potrzebują *ochrony przed żywiołami*.

muszą przekonać druidycznych opiekunów, że czas przepowiedni jeszcze nie nadszedł.

pogłoski o zagajniku

Możesz wykorzystać poniższe plotki, aby zbudować pomiędzy graczami napięcie zanim wyruszą do Zagajnika Odnowienia. Nie krę-

pozostali autorzy

Układ ten celowo zaczyna się na stronie 2. Nie ma strony 1.

Oryginalny pomysł: Angel Leigh McCoy
Rozwinięcie i redakcja: Gwendolyn F.M. Kestrel
Dodatkowy projekt: Andrew Collins
Dodatkowa redakcja: Mike Selinker
Stworzenie strony: Julia Martin
Projekt strony: Mark A. Jindra
Projekt grafiki: Robert Campbell, Robert Raper

Oparte na pierwotnych zasadach DUNGEONS & DRAGONS®, stworzonych przez Gary'ego E. Gygaxa i Dave'a Arnesona, oraz nowej grze DUNGEONS & DRAGONS®, opracowanej przez Jonathana Tweeta, Monte Cooka, Skipa Williama, Richarda Bakera i Petera Adkinsona.

Loga i nazwy DUNGEONS & DRAGONS, D&D i FORGOTTEN REALMS, są zastrzeżonymi znakami handlowymi na-

leżącymi do firmy Wizards of the Coast.

Wszystkie postacie, nazwy postaci i cechy szczególne tychże są znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast. Materiał ten jest fikcją. Jakikolwiek podobieństwo do istniejących osób, organizacji, miejsc lub wydarzeń jest całkowicie przypadkowe.

Produkt ten jest chroniony polskim i międzynarodowym prawem autorskim. Jakikolwiek jego powielanie lub nieautoryzowany użytek jego zawartości jest niedozwolone bez pisemnej zgody Wizards of the Coast, Inc.

Ten produkt Wizards of the Coast nie podlega klauzuli ogólnego dostępu (Open Game Content). Żadna część niniejszego opracowania nie może być w jakikolwiek sposób kopiowana bez pisemnej zgody wydawcy. Więcej o licencji Open Game Content i licencji d20 System na stronie www.wizards.com/d20.

©2001 Wizards of the Coast, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykonane w USA

Odwiedź naszą stronę www.wizards.com/forgottenrealms

puj się ubarwiać poniższe pogłoski, dodawać własne lub mieszać je z prawdą. Rzuć 1k10, aby losowo określić, co gracze usłyszą.

1. Zagajnik znajdował się niegdyś na powierzchni, lecz jeden z jego opiekunów rozgniewał Silvanusa i bóg stopił ziemię wokół zagajnika, przez co miejsce to zapadło się do obecnego położenia.
2. Magia zagajnika zanikła.
3. Nikt nigdy nie powrócił z Zagajnika Odnowienia.
4. Zły kult przejął kontrolę nad zagajnikiem.
5. Silvanus rzucił na zagajnik klątwę.
6. Zagajnik zniknął, pochłonięty przez ogień.
7. Bazyliśzek znalazł drogę do zagajnika i zamienił wszystkich druidów w kamienne posągi.
8. Druidyczni opiekunowie mają tysiąc lat.
9. Opiekunowie zagajnika poznali na temat tego, co mogą znaleźć na miejscu. Jedynym pewnym sposobem opuszczenia zagajnika jest poddanie się Oczyszczeniu.
10. Prawdziwa informacja (określona przez MP).

Jak odnaleźć zagajnik

Aby dostać się do Zagajnika Odnowienia, twoi BG mogą wykorzystać Rozdroże Cantlowe lub udać się w trwającą miesiącami podróż po niebezpiecznym terenie zanim go odnajdą. Niewielu przetrwało tę drugą drogę. Istnieją również inne sposoby dostania się do zagajnika. Osoby które już odwiedziły to miejsce mogą teleportować doń postaci, choć prawdopodobnie zażądają dużej sumy pieniędzy lub wysłą bohaterów, karmiąc ich kłamstwami na temat tego, co mogą znaleźć na miejscu. Jedynym pewnym sposobem opuszczenia zagajnika jest poddanie się Oczyszczeniu.

Wieszczowie Natury

Z sekretnych miejsc Zagajnika Odnowienia błyszczą płonące, obserwujące wszystko oczy. Wieszczowie Natury, jak zwą sami siebie, przyglądają się uważnie każdemu, kto wkroczy do zagajnika. Jest ich czterech, a każdy z nich reprezentuje jeden z żywiołów (Ogień, Powietrze, Wodę i Ziemię). Te niewyobrażalnie wiekowe, półżywołacze istoty zamieszkują to miejsce od zawsze. Przepowiednia głosi, pewnego dnia "Matka zmęczy się bezbożnością swych dzieci i zesle na lądy ogień, które je oczyszczą i odnowią. W tym dniu Wieszczowie Natury wywołają swe ostateczne oczyszczenie."

Wieszczowie Natury mają oblicza permanentnie naznaczone żywiołem, z którym się połączyli. Mówią niewiele, jeśli w ogóle, zaś ich maniery i osobowość odzwierciedlają związany z nimi żywioł. Byt zwany Flogistonem przewodzi wieszczom i przeprowadza śmiałków przez rytuał. Bycie tak starożytnymi istotami czyni ich zupełnie wyobcowanymi. Nie rozumieją znaczenia cywilizacji lub kultury i nie dbają o to. Nie znają historii i polityki. Wiedzą jedynie o odpływach i przypływach energii świata i służą tylko jej celom.

➤ **Flogiston:** samiec pół-żywiołak ognia/pół-wielki jaszczur czerwony smok Drd 20; SW 47; Kolosalny przybysz (ognia); KW 40k12+400 plus 20k8+200; pw 953; Ini +2; Szyb 12 m, latanie 60 m (kieska); KP 52 (dotyk 4, nieprzygotowany 50); Atak +50 wręcz (4k8+17, ugryzienie) i +48 wręcz (4k6+8, 2 pazury) i +47 wręcz (2k8+8, 2 skrzydła) i +47 wręcz (4k6+25, uderzenie skrzydłami); Front/Zasięg 12 m na 25 m/4,5 m; SA broń oddechowa, czary, groza, machnięcie ogonem, miażdżenie, zdolności czaropodobne; SC niepodatności, ślepowidzenie

108m, wyostrzone zmysły, zdolności druida; OC 32; Char N; RO Wytr +44, Ref +30, Wola +45; S 45, Zr 14, Bd 31, Int 28, Rzt 32, Cha 28.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +58, Czarostwo +70, Dyplomacja +50, Koncentracja +63, Nasłuchiwanie +64, Przeszukiwanie +49, Skakanie +57, Tajniki dziczy +44, Wiedza (natura) +70, Wiedza (religia) +47, Wiedza (tajemna) +47, Wrózenie +70, Wyczucie pobudek +42, Wyzwalanie się +42, Zastraszanie +32, Zauważanie +64, Zwierzęca empatia +30; Atak z powietrza, Czujność, Maksymalizacja czaru, Pochwycenie, Podniesienie czaru, Poprawiona inicjatywa,

Potężny atak, Przyspieszenie zdolności czaropodobnej, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Tropienie, Unoszenie się, Wielkie rozszczepienie, Wielokrotny atak, Wyspecjalizowanie, Zogniskowanie broni (pazur), Zogniskowanie broni (ugryzienie), Zwrot przez skrzydło.

Broń oddechowa (zn): Potrafi zionąć stożkiem ognia o długości 21 metrów raz na 1k4 rundy, zadając 24k10 obrażeń (Refleks ST 40 zmniejsza obrażenia o połowę).

Groza (zw): Stworzenia znajdujące się w odległości do 108 metrów od Flogistona są podczas jego ataku lub szarży spanikowane (jeżeli posiadają 4 lub mniej KW) lub wstrząśnięte (jeżeli posiadają od 5 do 59 KW) przez 4k6 rund (Wola ST 47 neguje i stworzenie staje się niepodatne na grozę przez jeden dzień).

Machnięcie ogonem (zw): Zadaje 2k8+25 obrażeń wszystkim stworzeniom rozmiaru maksymalnie średniego na obszarze półokręgu o średnicy 12 metrów (Refleks ST 40 zmniejsza obrażenia o połowę).

Miażdżenie (zw): Stworzenia znajdujące się w zasięgu ataku otrzymują 4k8+25 obrażeń i muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 40) lub zostaną przyszpilone.

Niepodatności (zw): Niepodatny na choroby, ogień, organiczne trucizny, paraliż i sen. Zyskuje premię rasową +4 do testów Wytrwałości przeciw truciznom. Podwójne obrażenia od zimna, chyba że wykona udany rzut obronny.

Wyostrzone zmysły (zw): Flogiston widzi cztery razy dalej od człowieka przy słabym świetle i dwa razy dalej w normalnym świetle. Widzi w ciemnościach na odległość 360 metrów.

Zdolności czaropodobne (zc): Jak 19. poziomowy zaklinacz (ST 17 + poziom czaru): 12/dzień – *zlokalizowanie przedmiotu*; 3/dzień – *sugestia*; 1/dzień – *kaśliwy wzrok*, *wykrycie położenia*. Jak 60. poziomowy zaklinacz (ST 17 + poziom czaru): 1/dzień – *ognista burza*, *ognista tarcza*, *ogniste nasiona*, *płonąca kula*, *płonące dłonie*, *rój żywiołaków* (tylko ognia), *ściana ognia*, *wytworzenie płomienia*, *zamiana planów*, *zapałająca chmura*.

Zdolności druida: beczasowe ciało, krok bez śladów, leśny krok, niepodatność na jad, odparcie uroku natury, tysiąc twarzy, zmysł natury, zwierzęcy kształt (zwierzę rozmiaru od małego do wielkiego 6/dzień, żywiołak rozmiaru od małego do dużego 3/dzień).

Ekwipunek: pierścień rozkazywania żywiołom ognia, karwasze panczerza +8, pierścień czarodziejstwa I-IV, kryształowa kula z prawdziwym widzeniem.

Przygotowane czary druida (6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; bazowy ST = 21 + poziom czaru): 0. – *obserwacja natury**, *oczyszczenie jedzenia i wody*, *raca*, *stworzenie wody* (2), *światło*; 1. – *błogosławiona jagoda*, *ogień faerie* (2), *oplątanie* (2), *wytrzymałość żywiołowa*, *zaciemniająca mgła* (2); 2. – *kształt drzewa*, *mniejsze odnowienie*, *opóźnienie trucizny*, *oziebnienie metalu*, *rozgrzanie metalu* (2), *rozmarwanie ze zwierzętami*, *zauroczenie osoby lub zwierzęcia*; 3. – *neutralizacja trucizny*, *ochrona przed żywiołami*, *rozmarwanie z roślinami*, *stopienie z kamieniem*, *trucizna*, *większy magiczny kiel* (2), *zakażenie*; 4. – *kontrolowanie roślin*, *mordercza mgła**, *ogniste uderzenie*, *rdzewiejący chwyt*, *swoboda ruchu*, *zagaszenie* (2); 5. – *drzewny krok*, *kontrolowanie wiatrów*, *obcowanie z naturą*, *piekło** (2), *przebudzenie*, *ściana ognia*; 6. – *osłona antywitalności*, *ściana kamienia*, *większe rozproszenie* (2), *znalezienie ścieżki*, *żywodób*; 7. – *kontrolowanie pogody*, *ognista burza*, *pełzająca zagłada*, *powietrzny spacer*, *prawdziwe widzenie*, *wzewanie naturalnego sojusznika VII*; 8. – *odwrócenie grawitacji*, *palec śmierci*, *słowo odwołania*, *trąba powietrzna*, *wzewanie naturalnego sojusznika VIII*; 9. – *masowe uzdrowienie*, *przezorność*, *trzęsienie ziemi*, *zmiana kształtu*, *wzewanie naturalnego sojusznika IX*.

Przygotowane czary zaklinacza (6/15/14/14/14/8/7/7/7/7; bazowy ST 17 + poziom czaru): 0. – *czytanie magii*, *dłoń maga*, *kuglarstwo*, *naprawa*, *promień mrozu*, *tajemny znak*, *widmowy odgłos*, *wybuch kwasu**, *wykrycie magii*; 1. – *leczenie lekkich ran*, *magiczny pocisk*, *prawdziwe uderzenie*, *rozumienie języków*, *zrący dotyk**; 2. – *dostrzeganie niewidzialnego*, *kocia gracia*, *niewidzialność*, *odporność żywiołowa*, *sfera prawdy*; 3. – *błyskawica*, *przemieszczenie*, *przyspieszenie*, *rozproszenie magii*; 4. – *eksplodująca kaskada**, *leczenie krytycznych ran*, *ognista tarcza*, *zakłopotanie*; 5. – *dominacja nad osobą*, *przełamanie zaklęcia*, *stożek zimna*, *ściana mocy*; 6. – *analiza dwoomeru*, *ogniste pająki**, *uzdrowienie*; 7. – *potężniejsza ochrona przed żelazem**, *słowo mocy*: *oszołomienie*,

większe odnowienie; 8. – telekinetyczna kula Otiluka, wezwanie potwora VIII, znieczulenie umysłu; 9. – prawdziwe wskrzeszenie, rój meteorów, zatrzymanie czasu.

*czar pochodzi z Magii Faerunu.

➤ **Nawałnica:** kobieta pół-żywiolak wody/pół-gigant burzowy Drd 20; SW 35; Wielki przybysz (elektryczności); KW 19k8+114 plus 20k8+120; pw 408; Ini +6; Szyb 12 m, pływanie 9 m (zbroja skórzana); KP 25 (dotyk 10, nieprzygotowany 23); Atak +46/+41/+36/+31/+26/+21 wręcz (2k8+27/15-20, *olbrzymi tasak* +5); Front/Zasięg 3 m na 3 m/4,5 m; SA zdolności czaropodobne; SC chwytanie głazów, niepodatności, oddychanie pod wodą, swoboda działania, zdolności druida; Char N; RO Wytr +30, Ref +14, Wola +24; S 41, Zr 14, Bd 25, Int 18, Rzt 23, Cha 17.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +30, Dyplomacja +35, Koncentracja +42, Nasłuchiwanie +22, Skakanie +34, Tajniki dziczy +38, Wiedza (natura) +36, Wiedza (religia) +24, Wspinaczka +34, Występy +22, Zastraszanie +23, Zauważanie +25, Zwierzęca empatia +35; Podniesienie czaru, Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (tasak), Potężny atak, Przyspieszenie czaru, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Wielkie rozszczepienie, Wykucie pierścienia, Wyspecjalizowanie, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (tasak).

Chwytanie głazów (zw): Może chwycić głazy maksymalnie dużego rozmiaru.

Niepodatności (zw): Niepodatna na choroby, organiczne trucizny i efekty związane z wodą. Zyskuje premię rasową +4 do testów Wytrwałości przeciw truciznom.

Oddychanie pod wodą (zw): Może oddychać pod wodą nieskończenie długo i może bez przeszkód używać zdolności czaropodobnych gdy jest zanurzona.

Swoboda działania (zn): Analogicznie do ciągłego działania czaru swoboda ruchu.

Zdolności czaropodobne (zc): 1/dzień – burza lodowa, chmura mgły, kontrolowanie wody, kwaśna mgła, tańcuch błyskawic (Zak15), oddychanie pod wodą, ohydne usychanie, przywołanie błyskawicy (Drd15), rój żywiołaków (tylko wody), stożek zimna, zaciemniająca mgła, zamiana planów; 2/dzień – kontrolowanie pogody (Drd20), lewitacja (Zak20). Wszystkie zdolności rzuca jak 39. poziomowy zaklinacz (ST 14 + poziom czaru); z wyjątkiem gdy zaznaczono inaczej.

Zdolności druida: beczasowe ciało, krok bez śladów, leśny krok, niepodatność na jad, odparcie uroku natury, tysiąc twarzy, zmysł natury, zwierzęcy kształt (zwierzę rozmiaru od małego do wielkiego 6/dzień, żywiołak rozmiaru od małego do dużego 3/dzień).

Ekwipunek: pierścień rozkazywania żywiołom wody, olbrzymi tasak +5.

Przygotowane czary (6/7/7/6/6/6/5/4/4/4; bazowy ST = 15 + poziom czaru): 0. – obserwacja natury*, oczyszczenie jedzenia i wody, raca, stworzenie wody, światło, wykrycie magii; 1. – błogosławiona jagoda, kamuflaż*, leczenie lekkich ran, ogień faerie, oslepiająca płwocina, wytrzymałość żywiołowa, zaciemniająca mgła; 2. – jedność z ziemią*, oberwanie chmury*, odporność żywiołowa, opóźnienie trucizny, oziębienie metalu, wezwanie roju, zauroczenie osoby lub zwierzęcia; 3. – leczenie średnich ran, ślepowidzenie*, trucizna, większy magiczny kiel, wzrastanie roślin, zakażenie; 4. – deszcz ze śniegiem, mordercza mgła*, rdzewiejący chwyt, reinkarnacja, rozproszenie magii, zagaszenie; 5. – burza lodowa, gnienie pamięci*, obcowanie z naturą, transmutacja błota w skałę, wzrastanie zwierzęcia; 6. – kruszenie*, osłona antywitalności, ściana kamienia, topienie*, większe rozproszenie, znalezienie ścieżki; 7. – prawdziwe widzenie, przyspieszona trucizna, uzdrowienie, wieża chmur burzowych*; 8. – palec śmierci, przyspieszone rozproszenie magii, rozkazywanie roślinom, wezwanie naturalnego sojusznika VIII; 9. – gnilnik, wezwanie naturalnego sojusznika IX, zakłęcie w kamień*, zmiana kształtu.

*czar pochodzi z Magii Faerunu.

➤ **Mocny Korzeń:** kobieta pół-żywiolak ziemi/pół-drzewiec Drd 20; SW 30; Olbrzymi przybysz (ziemi); KW 21k8+189 plus 20k8+180; pw 556; Ini +2; Szyb 9 m; KP 24 (dotyk 4, nieprzygotowany 24); Atak +41/+31/+21 wręcz (4k8+15, walnięcie); SA ożywienie drzew, traktowanie, zadawanie podwójnych obrażeń przedmiotom i strukturom, zdolności czaropodobne, zdolności druida; SC

niepodatność na choroby, niepodatność na efekty związane z ziemią, podatność na ogień, połowa obrażeń od broni kłutych, premia +4 do rzutów obronnych przeciw truciznom, roślina; Char N; RO Wytr +33, Ref +11, Wola +26; S 41, Zr 6, Bd 29, Int 12, Rzt 20, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +47, Tajniki dziczy +45, Ukrywanie +10*, Wiedza (natura) +41, Wyczucie pobudek +45, Zastraszanie +25, Zauważanie +47; Czujność, Maksymalizacja czaru, Poprawiona inicjatywa, Potężny atak, Rozszczepienie, Stworzenie berła, Stworzenie laski, Unieruchomienie czaru, Walka na ślepo, Wielkie rozszczepienie, Wyciszenie czaru, Żelazna wola.

* premia rasowa +16 do testów Ukrywania na zalesionych terenach.

Ożywienie drzew (zn): Drzewiec potrafi na życzenie ożywić drzewa w zasięgu 54 metrów, mogąc kontrolować maksymalnie dwa ożywione drzewa w danej chwili. Wykorzenienie się jednego drzewa zajmuje pełną rundę. Po tym może poruszać się z prędkością 3 metrów i walczyć we wszelkich aspektach jak drzewiec. Ożywione drzewa tracą możliwość poruszania się, jeśli kontrolujący je drzewiec jest ubezwłasnowolniony lub znajduje się poza zasięgiem działania zdolności. We wszystkich innych aspektach zdolność ta jest traktowana jak zakłęcie *żywość*, rzucony przez 12. poziomowego druida.

Podatność na ogień (zw): Drzewiec lub ożywione drzewo otrzymują podwójne obrażenia od ataków ogniem, chyba że atak ten pozwala na wykonanie rzutu obronnego, co powoduje otrzymanie podwójnych obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego i brak obrażeń w przypadku udanego rzutu.

Połowa obrażeń od broni kłutych (zw): Bronie kłujące zadają drzewcom połowę obrażeń, jednak minimalnie 1 obrażenie.

Roślina: Niepodatny na efekty wpływające na umysł, otumanienie, paraliż, polimorfowanie, sen i trucizny.

Traktowanie (zw): Drzewiec lub ożywione drzewo może stratawać stworzenia o rozmiarze średnim lub mniejsze, zadając im 2k12+5 obrażeń. Stworzenia, które nie wykonują ataków okazyjnych przeciwko drzewcowi lub ożywionemu drzewu, mogą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 20), aby otrzymać połowę obrażeń.

Zadawanie podwójnych obrażeń przedmiotom i strukturom (zw): Drzewiec lub ożywione drzewo, wykonujący pełny atak przeciw przedmiotom lub strukturom, zadają podwójne obrażenia.

Zdolności czaropodobne (zc): 1/dzień – ciemne kamienie, kamienna skóra, kształtowanie kamienia, magiczny kamień, rój żywiołaków, ściana kamienia (jak Zak 28), trzęsienie ziemi, zamiana planów, zmiękczenie ziemi i kamienia, żelazne ciało. (ST = 11 + poziom czaru).

Zdolności druida: beczasowe ciało, krok bez śladów, leśny krok, niepodatność na jad, odparcie uroku natury, tysiąc twarzy, zmysł natury, zwierzęcy kształt (zwierzę rozmiaru od małego do wielkiego 6/dzień, żywiołak rozmiaru od małego do dużego 3/dzień).

Ekwipunek: brosza osłony, klejnot widzenia, potężny pierścień odporności żywiołowej, berło gaszenia płomieni.

Przygotowane czary (6/7/6/6/6/6/4/4/4/4; bazowy ST = 15 + poziom czaru): 0. – cnota, odporność, przewodnictwo, raca, stworzenie wody, wykrycie magii; 1. – błogosławiona jagoda, niewidzialność dla zwierząt, ogień faerie, oplatanie, przejście bez śladu, wytrzymałość żywiołowa, zaciemniająca mgła; 2. – kształtowanie drewna, odporność żywiołowa, oziębienie metalu, rozgrzanie metalu, wstrzymanie zwierzęcia, zauroczenie osoby lub zwierzęcia; 3. – dominacja nad zwierzęciem, gąszcz cierni, ochrona przed żywiołami, przywołanie błyskawicy, stopienie z kamieniem, wzrastanie roślin; 4. – leczenie poważnych ran, reinkarnacja, rozproszenie magii, rdzewiejący chwyt, wezwanie naturalnego sojusznika IV, zagaszenie; 5. – drzewny krok, kontrolowanie wiatrów, leczenie krytycznych ran, odpędzenie śmierci, pokuta, ściana śmierci; 6. – krąg leczniczy, osłona antywitalności, wezwanie naturalnego sojusznika VI, większe rozproszenie; 7. – kontrolowanie pogody, prawdziwe widzenie, uzdrowienie, wezwanie naturalnego sojusznika VII; 8. – odpychanie metalu lub kamienia, palec śmierci, słowo odwołania, wezwanie naturalnego sojusznika VIII; 9. – masowe uzdrowienie, sympatia, wezwanie naturalnego sojusznika IX, zmiana kształtu.

➤ **Wrzask:** samiec pół-żywiolak powietrza/pół-androsfinks Drd 20; SW 33; Wielki przybysz (powietrza); KW 36k10+252 plus

20k8+140; pw 683; Ini +5; Szyb 15 m, latanie 24 m (słaba); KP 32 (dotyk 9, nieprzygotowany 31); Atak +50 wręcz (2k6+13/19-20, 2 pazury); Front/Zasięg: 3 m na 6 m/3 m; SA rozszarpywanie 2k6+5/19-20, ryk, skok do walki, zdolności czaropodobne, zdolności druida; SC niepodatności; Char N; RO Wytr +39, Ref +27, Wola +31; S 33, Zr 12, Bd 25, Int 18, Rzt 24, Cha 19.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +22, Czarostwo +24, Ciche poruszanie +19, Koncentracja +27, Dyplomacja +42, Nasłuchiwanie +45, Przeszukiwanie +22, Tajniki dziczy +25, Wiedza (natura) +40, Wiedza (religia) +33, Wiedza (tajemna) +33, Wyczucie kierunku +21, Wyczucie pobudek +25, Zastraszanie +40, Zauważanie +45, Zwierzęca empatia +24; Atak z powietrza, Czujność, Krzepkość, Podniesienie czaru, Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (pazur), Poprawione trafienie krytyczne (rozszarpywanie), Potężny atak, Przenikanie czaru, Przyspieszenie czaru, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Tropienie, Walka na ślepo, Wielkie rozszczepienie, Wyciszenie czaru, Wypiecjalizowanie, Zogniskowanie broni (pazur), Zogniskowanie broni (rozszarpywanie).

Niepodatności: Niepodatny na choroby, organiczne trucizny i efekty związane z wodą. Zyskuje premię rasową +4 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciw truciznom.

Rozszarpywanie (zw): Jeżeli Wrzask użyje zdolności rozsarpkiwania na przeciwniku, może wykonać dwa ataki rozsarpkiwania (+50 wręcz, 2k6+5 obrażeń).

Ryk (zn): Wrzask może ryknąć trzy razy dziennie. Za pierwszy razem gdy to robi, wszystkie stworzenia znajdujące się w zasięgu 150 metrów zostają objęte strachem na 36 rund (Wola ST 32 neguje). Drugie ryknięcie wykonane w czasie tej samej potyczki paraliżuje wszystkie stworzenia znajdujące się w zasięgu 75 metrów na 1k4 rundy (Wytrwałość ST 32 neguje) i ogłusza wszystkie stworzenia w zasięgu 27 metrów na 2k6 rund (bez rzutu obronnego). Trzecie ryknięcie wykonane w czasie tej samej potyczki powoduje tymczasowe obniżenie Siły o 2k4 wszystkim stworzeniom w zasięgu 75 metrów przez 2k4 rundy (Wytrwałość ST 32 neguje). Ponadto, każde stworzenie rozmiaru dużego lub mniejsze, znajdujące się w zasięgu 27 metrów zostaje rzucone na ziemię i otrzymuje 2k8 obrażeń (Wytrwałość ST 32 neguje). Trzecie ryknięcie zadaje ponadto 50 obrażeń wszystkim kamiennym i kryształowym przedmiotom i strukturom, znajdujących się w zasięgu 27 metrów; magiczne przedmioty oraz trzymane i noszone przedmioty mogą uniknąć obrażeń, wykonując udany rzut obronny na Refleks (ST 32).

Skok do walki (zw): Jeżeli Wrzask skoczy na przeciwnika w pierwszej rundzie walki, może wykonać pełny atak, nawet jeżeli wykonał wcześniej akcję ruchu.

Zdolności czaropodobne (zc): Jak 56. poziomowy zaklinacz (ST = 14 + poziom czaru): 1/dzień – kontrolowanie pogody, kontrolowanie wiatrów, łańcuch błyskawic, rój żywiołaków (tylko powietrza), stan lotny, stapanie w powietrzu, ściana wiatru, trąba powietrzna, zaciemniająca mgła, zamiana planów.

Zdolności druida: beczasowe ciało, krok bez śladów, leśny krok, niepodatność na jad, odparcie uroku natury, tysiąc twarzy, zmysł natury, zwierzęcy kształt (zwierzę rozmiaru od malutkiego do wielkiego 6/dzień, żywiołak rozmiaru od małego do dużego 3/dzień).

Ekwipunek: karwasze pancerza +6, pierścień rozkazowania żywiołom wody.

Przygotowane czary kapłana (5/6/6/4; bazowy ST = 17 + poziom czaru; jak Kap6): 0. – czytanie magii, wykrycie magii (3), wykrycie trucizny; 1. – boskie względy, rozkaz, rozumienie języków (2), schronienie†, tarcza wiary; 2. – broń duchowa, bycza siła, leczenie średnich ran†, odporność, sfera prawdy, wstrzymanie osoby; 3. – ochrona przed żywiołami†, piękne światło, stworzenie jedzenia i wody, światło dnia.

† Czar domenowy. Domeny: leczenie (rzuca czary leczenia na poziomie czarującego o +1 wyższym); ochrony (tworzy ochronną strefę zapewniającą premię +20 do następnego rzutu obronnego).

Przygotowane czary druida (6/7/7/6/6/5/5/4/4; bazowy ST = 17 + poziom czaru): 0. – naprawa, obserwacja natury*, oczyszczenie jedzenia i wody, raca, światło, wykrycie magii; 1. – błogosławiona jagoda, kamuflaż*, leczenie lekkich ran (2), ogień faerie, wytrzymałość żywiołowa, zaciemniająca mgła; 2. – oberwanie chmury*, odporność żywiołowa, opanowanie powietrza*, opóźnienie trucizny, oziębienie metalu,

wezwanie roju, zauroczenie osoby lub zwierzęcia; 3. – leczenie średnich ran, ślepowidzenie*, trucizna (2), większy magiczny kiel, wzrastanie roślin, zakażenie; 4. – mordercza mgła*, rdzewiejący chwyt, reinkarnacja, rozproszenie magii, swoboda ruchu, zagaszenie; 5. – leczenie krytycznych ran, obcowanie z naturą, plaga insektów, ściana cierni, wiążące wiatry*, wyciszone rozproszenie magii, wzrastanie zwierzęcia; 6. – odpychanie drewna, osłona antywitalności, wezwanie naturalnego sojusznika VI, większe rozproszenie, znalezienie ścieżki; 7. – kontrolowanie pogody, prawdziwe widzenie, przyspieszony większy magiczny kiel, wieża chmur burzowych*; 8. – bombardowanie*, palec śmierci, rozkazowanie roślinom, wezwanie naturalnego sojusznika VIII; 9. – trzęsienie ziemi, wezwanie naturalnego sojusznika IX, zaklęcie w kamień*, zmiana kształtu.

*czar pochodzi z Magii Faerunu.

oczyszczenie

Wieszczowie natury poddają procesowi oczyszczenia tych, którzy do nich przybywają. Gdy dotrzesz do zagajnika, stajesz się bezbronny. Osądzają wszystkich. Wysyłają cię na próbę. Wielu przychodzi tu właśnie w tym celu, zwłaszcza druidzi pragnący odzyskania równowagi po spędzeniu zbyt długiego czasu pod wpływem cywilizacji. Biada tym, którzy przypadkiem wkroczą do Zagajnika Odnowienia.

Oczyszczenie jest rytuałem, za pomocą którego Wieszczowie Natury eliminują brak równowagi trapiący duszę śmiertelnika. Poprzez ten proces eliminują oni nienawiść, złość, niechęć do samego siebie, winę, niepewność, próżność i wszystkie inne aspekty natury śmiertelnika, które mogły zaburzać w nim równowagę. Wychodzi on z próby wolny od emocjonalnego bagażu, z którym wkroczył do Zagajnika. Pamięta nadal wszystko, lecz łatwiej mu zaakceptować swą przeszłość, teraźniejszość i potencjalną przyszłość. Nie otrzymuje żadnej gwarancji, że nie powróci do swych nawyków po opuszczeniu zagajnika. Oczyszczenie oferuje mu szansę zmiany, odzyskania równowagi, a następnie możliwość akceptacji lub zaprzeczenia równowadze.

W mechanice gry, Oczyszczenie oferuje postaci szansę zmiany charakteru. W ciągu następnego dekadnia gracz odgrywa i wybiera, czy odkrył neutralną równowagę z naturą, czy może jego nastawienie zwróciło się w kierunku zła, dobra, prawa lub chaosu, a także jak radykalny jest ten zwrot. To doskonali sposób na zmianę charakteru, lecz osoby szczerze oddane swojemu stylowi życia nie potrzebują podobnej zmiany. Przykładowo, paladyn który podda się rytuałowi Oczyszczenia może wybrać pozostanie praworządnym dobrym paladynem albo zrezygnować z bycia paladynem i zmienić charakter.

Oczyszczenie usuwa ponadto wszystkie trucizny, lecz zadane obrażenia i likwiduje blizny. Przywraca ciało do jego najczystszej i najzdrowszej postaci. Eliminuje efekty każdego zaklęcia, które zmieniło postać w coś nienaturalnego, zwłaszcza zaś czarów ze szkół transmutacji, zaklinania, nekromancji i iluzji. Oczyszczenie nie może wskrzesić zmarłego, chyba że jego śmierć spowodowana została nienaturalny sposób (zabójcza magia, transmutacje lub iluzje).

PROCES OCZYSZCZENIA

Rytuał Oczyszczenia składa się z pięciu etapów. Każdy z nich stanowi wyzwanie dla BG i próbuje nauczyć go szacunku dla określonego żywiołu lub aspektu samego siebie. Strażnicy rozdroży ochoczo pozwalają przejść każdemu, kto chce poddać się rytuałowi. Gdy postać wyłoni się z przejścia (ust węża) i spojrzy po raz pierwszy na otaczający go piekielny zagajnik, jest to znak, że rozpoczyna pierwszą część ścieżki, zwaną Ścieżką Ognia.

ŚCIEŻKA OGNI

Przejście przez rozdroże prowadzi graczy do strefy martwej magii, w czeluściach wulkanicznej jaskini jaśniejącej sadzawkami magmy.

Flogiston, samiec pół-żywiołak ognia/pół-wielki jaszczur czerewonego smoka, wynurza się z lawy. Pojawia się pomiędzy postaciami a kolejnym dolmenem. Jego ryk grzmi i wstrząsa całą ścieżką. Czy BG będą mieli odwagę kontynuować podróż bez możliwości użycia swojej magii?

Jednym prawdziwym wrogiem BG jest ich własny strach. Mogą zawrócić, stawić ponownie czoła Ścieżce Ognia i dostać się do rozdroży Zagajnika, lecz strażnik odmówi im przejścia, nie zważając

na to, jak długo gracze będą mu grozić lub błagać. Smok nie będzie ich śigał. BG muszą zmierzyć się z ognistym smokiem lub znaleźć inny sposób ucieczki.

Ten fragment ścieżki jest zaledwie testem odwagi bohaterów. Muszą stawić czoła Grozie smoka. Flogiston nie zaatakuję, lecz będzie się bronił jeśli gracze to uczynią. Jeżeli BG nie będą pewni, co należy zrobić, smok wskaże głową na następny dolmen i powie "Musisz przejść".

Dolmen znajdujący się za Flogistonem jest *portalem* do Ścieżki Ziemi.

ŚCIEŻKA ZIEMI

Gdy BG przekroczą drugi dolmen, wejdą na Ścieżkę Ziemi. Znajdą się głęboko w starożytnym lesie. Odzyskają również w pełni swoją magię. Ścieżka jest oznaczona i prowadzi od portalu wejściowego. Na jej drugim końcu, 12 metrów dalej, postacie dostrzegą kolejny dolmen.

Przeszkodą w dotarciu do wyjścia jest pułapka *ciernistych kamieni* o szerokości 3 metrów.

Gdy BG aktywują, rozbroją lub ominą pułapkę, nadejdzie Mocny Korzeń, kobieta pół-żywiolak ziemi/pół drzewiec i odezwie się "Kolejny *portal* potrzebuje do aktywacji hasła. Wszystko tutaj wie jak ono brzmi." Po tych słowach odwraca się i odchodzi.

Jeżeli postacie zaatakują Mocny Korzeń, będzie się ona broniła.

BG mają kilka sposobów na poznanie hasła. Najskuteczniejszym sposobem do uzyskania informacji są czary *rozmawianie ze zwierzętami*, *rozmawianie z roślinami* lub *pogawędka z kamieniem*, gdyż Mocny Korzeń zadbała, by wszystkie rzeczy wokół znały hasło. Innym sposobem jest pójście po śladach Mocnego Korzenia, co wymaga udanego testu Tajników dzicy (ST 15). Postacie mogą również wrócić do jaskini z ławą poprzez *portal*, którym weszli na ten obszar i zapytać o hasło Flogistona. Udanie rzucenie czaru *wieszczanie* ukaże znajdującą się w równowadze wagę.

Hasło brzmi "Równowaga".

Wypowiedzenie go pozwoli BG na przejście przez *portal*, a tym samym wkroczenie na następny odcinek Ścieżki Natury, zwany Ścieżką Powietrza.

ŚCIEŻKA POWIETRZA

Postacie znajdują się w samym środku burzy śnieżnej, na szczycie pokrytej śniegiem góry, z dala od cywilizacji. Wrzask rzucił *kontrolowanie pogody* do przywołania śnieżycy (szczegóły znajdziesz we fragmencie Niebezpieczne warunki pogodowe, Rozdział 3: Prowadzenie gry w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*). Wrzask, samiec pół-żywiolak powietrza/pół-androsfinks, przywita BG po ich wyjściu z *portalu* i wskaże na następny portal, znajdujący się zaledwie 30 centymetrów od pierwszego.

"Ten portal będzie można aktywować za 24 godziny. Postarajcie się przeżyć.", powie Wrzask.

Próba polega na przeżyciu w trudnych warunkach pogodowych przez całą dobę. Po 24 godzinach *portal* się otwiera. Przejście przezeń prowadzi postacie na Ścieżkę Wody.

ŚCIEŻKA WODY

Postacie wyłonią się na Ścieżce Wody z *portalu* w jaskini. Obszar jest w przybliżeniu okręgiem o średnicy 24 metrów. Centralną część jaskini o średnicy 18 metrów wypełnia woda. BG pojawiają się na pomoście o szerokości 3 metrów, który otacza wodę. Nawałnica, kobieta pół-żywiolak wody/pół-gigant burzowy, oczekuje w sadzawce, od ramion w dół znajdując się pod wodą.

"W tym miejscu musicie sprawdzić się, stawiając czoła wyzwaniom rzuconym przez potęgę wody," powie. "Próba jest prosta. *Portal* znajduje się pod wodą, co jest dużym wyzwaniem dla pospolitego człowieka. Na brzegu sadzawki, z miejsca gdzie znajduje się *portal* prowadzący na Ścieżkę Powietrza, musicie popłynąć prosto w dół na głębokość 6 metrów. Znajduje się tam, całkowicie pod wodą, tunel o średnicy 3 metrów, który biegnie przez 90 metrów. Na jego końcu znajduje się piąty i ostatni *portal*, który pozwoli wam i wszystkim, co macie ze sobą, przejść jeżeli przeżyjecie. Jeżeli zginiecie, płynące tu prądy wyrzucą wasze ciała w krótkim czasie na powierzchnię sadzawki."

Nawałnica dokładnie opisała postaciom czekające na nich wyzwanie. Postacie muszą przepłynąć dokładnie 96 metrów (szczegóły znajdziesz we fragmencie Pływanie, Rozdział 4: Umiejętności w *odręczniku Gracza*.) Z racji tego, że pływanie odbywa się całkowicie pod wodą, bez żadnej możliwości zaczerpnięcia powietrza, BG ryzykują utonięcie. Szczegóły znajdziesz w Zasadach tonięcia, Rozdział 3: Prowadzenie gry w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*. Zadanie to można ukończyć na wiele sposobów. Jeżeli postacie nie są wyszkolone w pływaniu, będą musieli odwołać się do magii. Najbardziej oczywistym rozwiązaniem jest użycie *eliksiru oddychania pod wodą* lub zaklęcia *oddychanie pod wodą*. Innym sposobem może być wezwanie wodnego stworzenia, które przetransportuje postacie. Zdesperowani bohaterowie mogą poprosić o pomoc Nawałnicę, która przeniesie ich do *portalu* w zamian za cały ekwipunek.

ZAKOŃCZENIE

Jeżeli BG dotrą do piątego i ostatniego dolmenu, ukończą rytuał Oczyszczenia. Zyskają następujące korzyści:

- *wytrzymałość żywiołowa* (wszyscy) na okres 24 godzin.
- postacie odzyskują wszystkie utracone punkty *wytrzymałości*.
- wszystkie kłątwy zostają usunięte.
- wszystkie choroby i trucizny zostaną wyleczone.
- wszystkie efekty transmutacji zostają usunięte (powrót do normalnego stanu).
- obaj Strażnicy Rozdroża będą mieli do drużyny pomocne nastawienie.
- druidyczni nadzorcy będą mieli do drużyny pomocne nastawienie.
- wreszcie przejście przenosi ich do Biblioteki Cantlowe.

Ilość doświadczenia, jaką postacie otrzymają za wizytę w Zagajniku Odnowienia, mieści się w granicach PŚ 5. Oczywiście, jeżeli bohaterowie okażą się na tyle głupi, aby walczyć z druidami, ilość doświadczenia, jaką będą mogli otrzymać, uzależniona będzie od SW druidów, zakładając że postacie przetrwają tę walkę.

wersja polska

Projekt tłumaczenia: Adam "iron_master" Janik

Tłumaczenie: Piotr "Cahir" Wiankowski

Redakcja: Adam "iron_master" Janik

Mateusz "Zsu-Et-Am" Kominiarczuk

Skład: Adam "iron_master" Janik

Kierownik projektu: Mateusz "Zsu-Et-Am" Kominiarczuk

Tłumaczenie tekstu za zgodą wydawnictwa ISA, właściciela praw do polskiej edycji D&D.

©2008 dnd.polter.pl. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Odwied naszą stronę: dnd.polter.pl

Odwiedź stronę Wydawnictwa: isa.pl