

## ROZSZERZENIE SIECIOWE DO MAGII FAERUNU KONWERSJA MECHANIKI

**R**ozszerzenie Sieciowe – Magia Faerunu opracowane zostało z myślą o nabywcach tego podręcznika. Z tego powodu, podobnie jak książka, do której jest przeznaczone, korzysta z mechaniki edycji 3.0 i z odpowiedniej polskiej terminologii. Polskie wydanie *Podręczników Źródłowych D&D* wer. 3.5 wprowadziło jednak, poza zmianami systemowymi, znaczące zmiany w nazewnictwie. To opracowanie, przygotowane przez redakcję serwisu dnd.polter.pl, pozwala wykorzystać w pełni *Rozszerzenie Sieciowe – Magia Faerunu* także nabywcom nowej wersji systemu.

➤ **Flogiston**; samiec półzwłóka ognia/półsmok (wielki czerwony jaszczur) Drd 20; SW 38; Kolosalny przybysz (ognia); KW 40k12+400 plus 20k8+200; pw 953; Ini +6; Szyb 12 m, latanie 60 m (kiepska); KP 52 (dotyk 4, nieprzygotowany 50); Bazowy atak/Zwarcie +55/+88; Atak +65 wręcz (4k8+17, ugryzienie); Całkowity atak +65 wręcz (4k8+17, ugryzienie) i +65 wręcz (4k6+8, 2 pazury) i +64 wręcz (2k8+8, 2 skrzydła) i +64 wręcz (4k6+25, uderzenie ogonem); Przestrzeń/Zasięg 9 m/6 m; SA broń oddechowa, czary, groza, machnięcie ogonem, miażdżenie, zdolności czaropodobne; SC niepodatności, redukcja obrażeń 20/magia, ślepozmyś 18 m, wrażliwość na zimno, wyostrzone zmysły, zdolności druida, zdolności półzwłoka; OC 32; Char N; RO Wytr +49, Ref +33, Wola +47; S 45, Żr 14, Bd 31, Int 28, Rzt 32, Cha 28.

**Umiejętności i atuty**: Błefowanie +62, Czarostwo +74, Dyplomacja +76, Koncentracja +73, Nasłuchiwanie +76, Przeszukiwanie +62, Skakanie +60, Spostrzegawczość +76, Sztuka przetrwania +51, Wiedza (natura) +74, Wiedza (plany) +52, Wiedza (religia) +52, Wiedza (tajemna) +52, Wyczucie pobudek +64, Wyzwalanie się +55, Zastraszanie +64; Atak z powietrza, Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Do-

skonalszy wielokrotny atak, Maksymalizacja czaru, Niszcząca szarża, Pochwycenie, Podbicie czaru, Potężny atak, Przyspieszenie zdolności czaropodobnej, Rozszczepienie, Doskonalsze roztrzaskiwanie, Skupienie na broni (pazury), Skupienie na broni (ugryzienie), Skupienie na zdolności (broń oddechowa), Skuteczniejsze rozszczepienie, Tropienie, Unoszenie się, Wielokrotny atak, Wyszkolenie w walce, Zwrot przez skrzydło.

**Broń oddechowa (zn)**: Potrafi zionąć stożkiem ognia o długości 21 metrów raz na 1k4 rundy, zadając 24k10 obrażeń (Refleks ST 42 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 49 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, trucizny, paraliz i sen.

**Wyostrzone zmysły (zw)**: Arauthator widzi na cztery razy większy dystans niż człowiek w półmroku, a dwa razy dalej w normalnym świetle. Widzi również w ciemnościach na odległość 36 metrów.

**Zdolności czaropodobne (zc)**: Jak 19. poziomowy zaklinacz (ST 17 + poziom czaru): 12/dzień – *zlokalizowanie przedmiotu*; 3/dzień – *sugestia*; 1/dzień – *kaśliwy wzrok*, *ujawnienie położenia*. Jak 60. poziomowy zaklinacz (ST 17 + poziom czaru): 1/dzień – *ognista burza*, *ognista tarcza*, *ogniste nasiona*, *płonąca sfera*, *płonące dlonie*, *rój żywio-*

## Autorzy

Dokument ten stanowi uzupełnienie *Rozszerzenia Sieciowego do Magii Faerunu*. Z tego powodu jego układ zaczyna się na stronie 7.

**Projekt tłumaczenia**: Adam "iron\_master" Janik

**Konwersja statystyk**: Adam "iron\_master" Janik

**Redakcja**: Mateusz "Zsu-Et-Am" Kominiarczuk

**Skład**: Adam "iron\_master" Janik

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

Opracowanie przeznaczone do użytku z *Rozszerzeniem Sieciowym do Magii Faerunu*, przetłumaczonym przez redaktorów strony za zgodą Wydawnictwa ISA, właściciela praw do polskiej edycji D&D.

©2007 dnd.polter.pl. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Odwiedź naszą stronę: [dnd.polter.pl](http://dnd.polter.pl)

Odwiedź stronę Wydawnictwa: [isa.pl](http://isa.pl)



łaków (tylko jako czar ognia), ściana ognia, wytworzenie płomienia, zamiana planów, zapalająca chmura.

**Zdolności druida:** Kształty natury (zwierzę lub roślina rozmiaru od małego do wielkiego 6/dzień, żywiołak rozmiaru od małego do wielkiego 3/dzień), leśny krok, niepodatność na jad, oparcie się urokowi natury, ponadczasowe ciało, tysiąc twarzy, wędrówka bez śladów, więź z dziczą, zmysł natury, zwierzęcy towarzysz.

**Ekwipunek:** Pierścień rozkazywania żywiołom ognia, karwasze pancierza +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. – błogosławione jagody, płomienna otoczka (2), oplatanie (2), odporność na żywioły, nieprzenikniona mgła (2); 2. – kształt drzewa, pomniejszenie odnowienie, opóźnienie działania trucizny, oziębienie metalu, rozgrzanie metalu (2), rozmawianie ze zwierzętami, zauroczenie zwierzęcia; 3. – neutralizacja trucizny, ochrona przed żywiołami, rozmawianie z roślinami, stopienie z kamieniem, trucizna, potężniejszy magiczny kiel (2), zakażenie; 4. – kontrolowanie roślin, mordercza mgła\*, ogniste uderzenie, rdzewienie, swoboda ruchu, ugaszenie płomieni (2); 5. – drzewny krok, kontrolowanie wiatrów, obcowanie z naturą, piekło (2), przebudzenie, ściana ognia; 6. – powłoka ochrony przed życiem, ściana kamieni, potężniejsze rozproszenie magii (2), znalezienie ścieżki, żywiodąb; 7. – kontrolowanie pogody, ognista burza, pełzająca zagłada, powietrzny spacer, widzenie prawdy, przyzwanie sojusznika natury VII; 8. – odwrócenie grawitacji, palec śmierci, słowo odwołania, trąba powietrzna, przyzwanie sojusznika natury VIII; 9. – masowe uzdrowienie, przezorność, trzęsienie ziemi, zmiana kształtów, przyzwanie sojusznika natury IX.

Znane czary zaklinacza (6/15/14/14/14/8/7/7/7/7; bazowy ST 17 + poziom czaru): 0. – odczytanie magii, dłoń maga, kuglarstwo, naprawa, promień mrozu, mistyczny znak, widmowy odgłos, wybuch kwasu\*, wykrycie magii; 1. – magiczny pocisk, celny cios, rozumienie języków, zbroja maga, żrący dotyk\*; 2. – zobaczenie niewidzialnego, gracia kota, niewidzialność, odporność na energię, sfera prawdy; 3. – błyskawica, dezorientacja, przemieszczanie, przyspieszenie, rozproszenie magii; 4. – eksplozująca kaskada\*, ognista tarcza, ściana ognia; 5. – zdominowanie osoby, złamanie zaklęcia, stożek zimna, ściana mocy; 6. – analiza dweomeru, ogniste pająki\*, znajomość legend; 7. – klatka mocy, potężniejsza ochrona przed żelazem\*, słowo mocy: osłepienie; 8. – telekinetyczna kula Otuluka, przyzwanie potwora VIII, znieczulenie umysłu; 9. – uwięzienie, rój me-teorów, zatrzymanie czasu.

\*Czar pochodzi z suplementu *Magia Faerunu*.

➤ **Nawałnica:** kobieta półżywołak wody/półgigant burzowy Drd 20; SW 26; Wielki przybysz (elektryczności, wody); KW 19k8+114 plus 20k8+120; pw 408; Ini +6; Szyb 10,5 m, pływanie 9 m (zbroja skórzana); KP 25 (dotyk 10, nieprzygotowany 23); Bazowy atak/Zwarcie +29/+52; Atak +48 wręcz (3k6+26/15-20, bułat +5); Całkowity atak +48/+43/+38//+33 wręcz (3k6+26/15-20, bułat +5); Przechwytywanie/Zasięg 4,5 m/4,5 m; SA czary, zdolności czaropodobne; SC chwytanie głazów, niepodatności, oddychanie wodą, swoboda działania, widzenie w słabym świetle, zdolności druida, zdolności półżywołaka; 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 +44, Koncentracja +47, Nasłuchiwanie +26, Pływanie +19, Skakanie +15, Spostrzegawczość +26, Dyplomacja +49, Sztuka przetrwania +46, Wiedza (natura) +48, Wspinaczka +15, Wyczucie pobudek +28, Zastraszanie +25; Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze roztrząskiwanie, Doskonalsza szarża byka, Doskonalsze trafienie krytyczne (bułat), Imponujący cios, Podbicie czaru, Potężny atak, Przyspieszenie czaru, Rozszczepienie, Skupienie na broni (bułat), Skuteczniejsze rozszczepienie, Wykucie pierścienia, Wyszukanie w walce, Zmysł walki.

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

**Niepodatności (zw):** Niepodatna na choroby, trucizny i efekty związane z wodą.

**Oddychanie wodą (zw):** Może oddychać pod wodą nieskończenie długo i bez przeszkód używać zdolności czaropodobnych, gdy jest

zanurzona.

**Swoboda działania (zn):** Nawałnica cały czas znajduje się pod wpływem swobody działania, mocy analogicznej do zaklęcia (poziom czającego = 20). Efekt można rozproszyć, ale istota ma prawo go odtworzyć w swej następnej turze w darmowej akcji.

**Zdolności czaropodobne (zc):** 1/dzień – lodowa nawałnica, chmura mgły, kontrolowanie wody, chmura kwasu, wyładowanie łańcuchowe (Zak15), oddychanie pod wodą, ohydne usychanie, wezwanie błyskawicy (Drd15), rój żywiołaków (tylko jako czar wody), stożek zimna, nieprzenikniona mgła, zamiana planów; 2/dzień – kontrolowanie pogody (Drd20), lewitacja (Zak20). Wszystkie zdolności rzuca jak 39. poziomowy zaklinacz (ST 14 + poziom czaru), chyba że zaznaczono inaczej.

**Zdolności druida:** Kształty natury (zwierzę lub roślina rozmiaru od małego do wielkiego 6/dzień, żywiołak rozmiaru od małego do wielkiego 3/dzień), leśny krok, niepodatność na jad, oparcie się urokowi natury, ponadczasowe ciało, tysiąc twarzy, wędrówka bez śladów, więź z dziczą, zmysł natury, zwierzęcy towarzysz.

**Ekwipunek:** Bułat +5, mistrzowska zbroja skórzana, pierścień rozkazywania żywiołom wody.

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. – błogosławione jagody, kamuflaż\*, leczenie lekkich ran, płomienna otoczka, oslepiająca płwoci-na\*, odporność na żywioły, nieprzenikniona mgła; 2. – jedność z ziemią\*, oberwanie chmury\*, odporność na energię, opóźnienie działania trucizny, oziębienie metalu, przyzwanie roju, zauroczenie zwierzęcia; 3. – leczenie średnich ran, ślepowidzenie\*, trucizna, potężniejszy magiczny kiel, powiększenie roślin, zakażenie; 4. – deszcz ze śniegiem, mordercza mgła\*, rdzewienie, reinkarnacja, rozproszenie magii, ugaszenie płomieni; 5. – lodowa nawałnica, gnucie pamięci\*, obcowanie z naturą, przemiana błota w skałę, powiększenie zwierzęcia; 6. – kruszenie\*, powłoka ochrony przed życiem, ściana kamieni, topienie\*, potężniejsze rozproszenie magii, znalezienie ścieżki; 7. – widzenie prawdy, przyspieszona trucizna, uzdrowienie, wieża chmur burzowych\*; 8. – palec śmierci, przyspieszone rozproszenie magii, rozkazywanie roślinom, przyzwanie sojusznika natury VIII; 9. – gnilnik, przyzwanie sojusznika natury IX, zaklęcie w kamień\*, zmiana kształtów.

\*Czar pochodzi z suplementu *Magia Faerunu*.

➤ **Mocny Korzeń:** kobieta półżywołak ziemi/półdrzewiec Drd 20; SW 23; Olbrzymi przybysz (ziemi); KW 21k8+189 plus 20k8+180; pw 556; Ini +2; Szyb 9 m; KP 24 (dotyk 4, nieprzygotowany 24); Bazowy atak/Zwarcie +30/+57; Atak +46 wręcz (4k6+15, walnięcie); Całkowity atak +46 wręcz (4k6+15, 2 walnięcia); Przechwytywanie/Zasięg 6 m/6 m; SA czary, podwójne uszkodzenia względem struktury, traktowanie, zdolności czaropodobne; SC cechy roślin, niepodatności, ożywienie drzew, redukcja obrażeń 10/cięte, widzenie w słabym świetle, wrażliwość na ogień, zdolności druida, zdolności półżywołaka; Char N; RO Wytr +33, Ref +10, Wola +25; S 41, Zr 6, Bd 29, Int 12, Rzt 20, Cha 12.

**Umiejętności i atuty:** Nasłuchiwanie +39, Spostrzegawczość +39, Sztuka przetrwania +35, Ukrywanie się -14\*, Wiedza (natura) +33, Wyczucie pobudek +29, Zastraszanie +25; Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Doskonalszy naturalny atak, Doskonalsze roztrząskiwanie, Doskonalsza szarża byka, Imponujący cios, Maksymalizacja czaru, Potężny atak, Rozszczepienie, Skupienie na broni (walnięcie), Skuteczniejsze rozszczepienie, Walka na osłep, Wyciszenie czaru, Żelazna wola.

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

**Niepodatności (zw):** Niepodatna na choroby, trucizny i efekty związane z ziemią.

**Ożywienie drzew (zc):** Mocny Korzeń może na życzenie ożywić każde drzewo w promieniu 54 metrów, niemniej jest w stanie kontrolować jedynie dwie rośliny naraz. Zwykłe drzewo wyciąga korzenie z ziemi w jedną całą rundę, a potem porusza się z szybkością 3 metrów i we wszystkich aspektach walczy jak drzewiec. Ożywione rośliny przestają się poruszać, gdy Mocny Korzeń straci przytomność lub wyjdzie poza zasięg działania tej mocy. W pozostałych aspektach



ta zdolność działa jak czar *żywołób* (poziom czarującego = 12). Ożywione drzewa są tak samo wrażliwe na ogień co drzewiec.

**Podwójne uszkodzenia względem struktur (zw):** Mocny Korzeń i ożywione drzewo zadają podwójne uszkodzenia przedmiotom oraz strukturom (budowłom itp.), jeśli wykonają akcję całkowitego ataku.

**Tratowanie (zw):** Refleks ST 28 zmniejsza o połowę. ST rzutu obronnego oparto na Sile.

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

**Zdolności druida:** Kształty natury (zwierzę lub roślina rozmiaru od malutkiego do wielkiego 6/dzień, żywiołak rozmiaru od małego do wielkiego 3/dzień), leśny krok, niepodatność na jad, oparcie się urokowi natury, ponadczasowe ciało, tysiąc twarzy, wędrówka bez śladów, więź z dziczą, zmysł natury, zwierzęcy towarzysz.

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

Przygotowane czary druida (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. – *błogosławione jagody, niewidzialność dla zwierząt, płomienna otoczka, oplatanie, przejście bez śladu, odporność na żywioły, nieprzenikniona mgła*; 2. – *kształtowanie drewna, odporność na energię, oziębienie metalu, rozgrzanie metalu, wstrzymanie zwierzęcia, zauroczenie zwierzęcia*; 3. – *dominacja nad zwierzęciem, gąszcz cierni, ochrona przed żywiołami, wezwwanie błyskawic, stopienie z kamieniem, powiększenie roślin*; 4. – *leczenie poważnych ran, reinkarnacja, rozproszenie magii, rdzewienie, przyzwanie sojusznika natury IV, ugászenie płomieni*; 5. – *drzewny krok, kontrolowanie wiatrów, leczenie krytycznych ran, odpędzenie śmierci, pokuta, ściana śmierci*; 6. – *krąg leczniczy, powłoka ochrony przed życiem, przyzwanie sojusznika natury VI, potężniejsze rozproszenie magii*; 7. – *kontrolowanie pogody, widzenie prawdy, uzdrowienie, przyzwanie sojusznika natury VII*; 8. – *odpychanie metalu lub kamienia, palec śmierci, słowo odwołania, przyzwanie sojusznika natury VIII*; 9. – *masowe uzdrowienie, sympatia, przyzwanie sojusznika natury IX, zmiana kształtów*.

**Wrzask:** samiec półżywołak powietrza/półandrosfinks Drd 20; SW 29; 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); Bazowy atak/Zwarcie +51/+70; Atak +62 wręcz (2k6+11/19-20, pazury); Całkowity atak +62 wręcz (2k6+11/19-20, 2 pazury); Przestrzeń/Zasięg 4,5 m/3 m; SA czary, rozszarpywanie (2k6+5/19-20), ryk, skok do walki, zdolności czaropodobne; SC niepodatności, widzenie w ciemności 18 m, widzenie w słabym świetle, zdolności druida, zdolności półżywołaka; Char N; RO Wytr +39, Ref +27, Wola +29; S 33, Zr 12, Bd 25, Int 18, Rzt 24, Cha 19.

**Umiejętności i atuty:** Czarostwo +46, Koncentracja +47, Dyplomacja +44, Nastuchiwanie +48, Spostrzegawczość +48, Sztuka przetrwania +40, Wiedza (natura) +52, Wiedza (religia) +44, Wiedza (tajemna) +43, Zastraszanie +44; Atak z powietrza, Czujność, Doskonała inicjatywa, Doskonalsze roztrząskiwanie, Doskonalsze trafienie krytyczne (pazur), Doskonalsze trafienie krytyczne (rozszarpywanie), Krzepa, Podbicie czaru, Potężny atak, Przenikanie czarem, Przyspieszenie czaru, Rozszczepienie, Skupienie na broni (pazur), Skupienie na broni (rozszarpywanie), Skuteczniejsze rozszczepienie, Tropienie, Walka na osłep, Wyciszenie czaru, Wyszakowanie w walce.

**Niepodatności:** Niepodatny na choroby, trucizny i efekty związane z powietrzem.

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

**Ryk (zn):** Trzy razy dziennie Wrzask może zaryczeć. Kiedy robi to po raz pierwszy, wszystkie stworzenia w promieniu 150 metrów

muszą wykonać rzut obronny na Wolę (ST 32) – nieudany oznacza, iż na 2k6 rund padają ofiarą mocy działającej analogicznie do czaru *strach*.

Jeśli sfinks zaryczy drugi raz podczas tego samego spotkania, wszystkie stworzenia w promieniu 75 metrów muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 32) – nieudany oznacza, iż są na 1k4 rundy sparaliżowane. Ponadto istoty znajdujące się w promieniu 27 metrów zostają na 2k6 rund ogłuszone (bez rzutu obronnego).

Jeżeli Wrzask zaryczy trzeci raz podczas tego samego spotkania, wszyscy w promieniu 75 metrów muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 32) – nieudany oznacza obniżenie na 2k4 rundy Siły o 2k4 punkty. Ponadto wszystkie istoty rozmiaru średniego i mniejsze znajdujące się w promieniu 27 metrów od Wrzasku muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 32) – nieudany rzut oznacza powalenie na ziemię i otrzymanie 2k8 obrażeń. Siła ryku jest tak wielka, że każdy kryształowy i kamienny przedmiot w promieniu 27 metrów otrzymuje 50 uszkodzeń. Magiczne przedmioty oraz rzeczy znajdujące się w czymś posiadaniu nie podlegają uszkodzeniom, jeśli powiedzie się rzut obronny na Refleks (ST 32).

Androsfinksy są niepodatne na opisane wcześniej efekty. ST rzutów obronnych oparto na Charyzmie.

**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, wyładowanie łańcuchowe, rój żywiołaków* (tylko jako czar powietrza), *stan lotny, stąpanie w powietrzu, ściana wiatru, trąba powietrzna, nieprzenikniona mgła, zamiana planów*.

**Zdolności druida:** Kształty natury (zwierzę lub roślina rozmiaru od malutkiego do wielkiego 6/dzień, żywiołak rozmiaru od małego do wielkiego 3/dzień), leśny krok, niepodatność na jad, oparcie się urokowi natury, ponadczasowe ciało, tysiąc twarzy, wędrówka bez śladów, więź z dziczą, zmysł natury, zwierzęcy towarzysz.

*Ekwipunek:* Karwasze pancerza +6, pierścień rozkazywania żywiołom powietrza.

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, unieruchomienie osoby*; 3. – *ochrona przed żywiołami, piekące światło, stworzenie jedzenia i wody, światło dnia*.

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

Przygotowane czary druida (6/7/7/7/6/6/5/5/4/4; bazowy ST = 17 + poziom czaru): 0. – *naprawa, obserwacja natury\*, oczyszczenie jedzenia i wody, raca, światło, wykrycie magii*; 1. – *błogosławione jagody, kamuflaż\*, leczenie lekkich ran* (2), *płomienna otoczka, odporność na żywioły, nieprzenikniona mgła*; 2. – *oberwanie chmury\*, odporność na energię, opanowanie powietrza\*, opóźnienie działania trucizny, oziębienie metalu, przyzwanie roju, zauroczenie zwierzęcia*; 3. – *leczenie średnich ran, ślepowidzenie\*, trucizna* (2), *potężniejszy magiczny kiel, powiększenie roślin, zakażenie*; 4. – *mordercza mgła\*, rdzewienie, reinkarnacja, rozproszenie magii, swoboda ruchu, ugászenie płomieni*; 5. – *leczenie krytycznych ran, obcowanie z naturą, plaga insektów, ściana cierni, wiążące wiatry\*, wyciszone rozproszenie magii, powiększenie zwierzęcia*; 6. – *odpychanie drewna, powłoka ochrony przed życiem, przyzwanie sojusznika natury VI, potężniejsze rozproszenie magii, znalezienie ścieżki*; 7. – *kontrolowanie pogody, widzenie prawdy, przyspieszony potężniejszy magiczny kiel, wieża chmur burzowych\**; 8. – *bombardowanie\*, palec śmierci, rozkazywanie roślinom, przyzwanie sojusznika natury VIII*; 9. – *trzęsienie ziemi, przyzwanie sojusznika natury IX, zakłęcie w kamień\*, zmiana kształtów*.

\*Czar pochodzi z suplementu *Magia Faerunu*.