

# KONWERSJA POTWORÓW

Konwersja potworów zaprezentowanych w *Zapomnianych Krainach: Opisie świata i Kompendium Potworów: Potwory Faerunu* nie jest trudna. Ten dodatek streszcza zmienione w potworach umiejętności i atuty, redukcję obrażeń, typy i podtypy oraz inne informacje wymagane do konwersji wszystkich potworów, zaprezentowanych w tych dwóch książkach do nowszej wersji systemu, zgodnej z podręcznikami źródłowymi.

Podane tutaj statystyki wskazują zmiany w istniejących, konieczne do dostosowania ich do wersji 3.5. Nie są to pełne statystyki kolumnowe. Każdy opis zawiera następujące informacje o danym potworze.

**Potwory:** Typ (podtyp); bazowy atak/zwarcie; przestrzeń/zasięg; redukcja obrażeń; umiejętności; atuty; dostosowanie poziomu; uwagi. Opis pomija to, co nie zostało zmienione.

Specjalne ataki/cechy

Typowe czary

Poniżej przedstawiono wyjaśnienie poszczególnych elementów:

**Przebieg/zasięg:** Każdy potwór posiada przestrzeń/zasięg, która jest podana w jego opisie.

**Bazowy atak/zwarcie:** Każdy potwór posiada bazowy atak i premię do zwarcia, która jest podana w jego opisie.

**Redukcja obrażeń:** Każdy potwór obdarzony redukcją obrażeń posiada opis dostosowujący go do nowych zasad redukcji obrażeń. Nieliczne potwory, które nie posiadały redukcji obrażeń w oryginalnym opisie, zyskały ją w poprawionej wersji zasad D&D.

**Umiejętności:** Kompletny, poprawiony opis umiejętności uwzględniający nowe przeliczniki punktów umiejętności, premie z synergii oraz zmienione lub usunięte umiejętności.

**Atuty:** Kompletny, poprawiony opis atutów uwzględniający nowe przeliczniki i atuty.

**Dostosowanie poziomu:** Dostosowanie poziomu jest podane przy każdym potworze, który może być odegrany jako postać gracza lub kompan w kampanii D&D poniżej 20 poziomu. Podobnie jak w poprawionej *Księdze Potworów*, dostosowania poziomu nie otrzymały potwory, przy których ten czynnik wskazywałby epicki poziom postaci, lub te z inteligencją 2 i mniej lub z innych powodów nie nadających się na BG lub kompana.

**Uwagi:** Wszelkie inne zmiany w potworach zostały przedstawione tutaj. Takimi poprawkami mogłyby być zmiana typu (typ Bestia i Zmiennokształtny zostały wyeliminowane), modyfikacja statystyk z powodu zmian w atutach, poprawki w odporności na energie, pozostałości po zmienionych zasadach, które były wykorzystywane przez potwory (takie jak podtypy zimna i ognia), oraz, w niewielu wypadkach, errata oryginalnych wersji potworów.

**Specjalne ataki/cechy:** Należące do tej grupy, dodane, usunięte lub poważniej zmienione zostały przedstawione w tym miejscu.

**Typowe czary:** Wszystkie potwory, które mogą rzucać czary, otrzymały listę typowych czarów, którą podano w tym miejscu.

Dodatkowo przy niżej podanych informacjach pamiętaj o następującej regule; jeśli dany potwór posiada powszechnie występujący

## pozostali autorzy

**Projekt:** Richard Baker i James Wyatt

**Redakcja:** Penny Williams

**Skład:** Nancy Walker

**Kierownik projektu:** Ed Stark

**Stworzenie strony:** Julia Martin

**Projekt strony:** Mark A. Jindra

**Projekt grafiki:** Cynthia Fliege, Dee Barnet

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

Loga i nazwy DUNGEONS & DRAGONS, D&D, FORGOTTEN REALMS i MISTRZ PODZIEMI, są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi 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 użycie 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](http://www.wizards.com/d20).

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

Odwiedź naszą stronę [www.wizards.com/forgottenrealms](http://www.wizards.com/forgottenrealms)

specjalny atak, cechę lub podtyp skieruj się do glosariuszu w Księdze Potworów, zamiast do oryginalnego opisu potwora w danym dodatku. Podobnie używając typowych definicji i właściwości, takich jak cechy nieumarłych czy konstruktów, Księga Potworów ma pierwszeństwo przed innymi podręcznikami.

## za pomniane krainy: opis świata

Poniższe potwory pochodzą z *Zapomnianych Krain: Opisu Świata*

**Beholder, Tyran śmierci:** Nieumarły; +5/+9; 3 m/1,5 m; Przeszukiwanie +4, Spostrzegawczość +6; Atuty -; DP -; bez Żelaznej Woli premia do rzutu obronnego na Wólę wynosi +9.

Zmień zdolność czaropodobną *spadające piórko* na nadzwyczajną zdolność latanie, jak przy opisie beholdera w Księdze Potworów. Zmiana specjalnej cechy tylko akcje cząstkowe na tylko pojedyncze akcje jak przy opisie zombi w Księdze Potworów.

**Drakolicz:** patrz *Draconicon*.

**Gargulec, kir-lanan:** Humanoid-potwór; +4/+6; 1,5 m/1,5 m; Ciche poruszanie się +4, Nasłuchiwanie +2, Spostrzegawczość +2, Stosowanie magicznych urządzeń +2, Ukrywanie się +7, Wyzwalanie się +3; Atak z powietrza, Ukradkowość; DP +4

**Jaszczurka, juczna:** Zwierzę; +6/+17; 3 m/1,5 m; Ciche poruszanie się +5, Nasłuchiwanie +6, Spostrzegawczość +6, Ukrywanie się +3\*, Wspinaczka +18; Czujność, Potężny atak, Skupienie na broni (ugryzienie); DP -; Skupienie na broni zmienia wartość ataku ugryzieniem do +13 wręcz.

**Jaszczurka, wierzchowa:** Zwierzę; +3/+11; 3 m/1,5 m; Nasłuchiwanie +3, Skakanie +11, Spostrzegawczość +3, Ukrywanie się +0, Wspinaczka +14; Czujność, Krzepa; DP -.

**Jaszczurka, plujący pełzacz:** Zwierzę; +0/-12; 75 cm/0 m; Ukrywanie się +12, Wspinaczka +10, Wyzwalanie się +4, Zachowanie równowagi +6; Finezja w broni (p), Gibkość; DP -; używa Zręczności do testów Wspinaczki.

**Pomrok:** Przybysz; +9/+12; 1,5 m/1,5 m; DP +5.

**Roth, podziemny:** Magiczna bestia; +2/+2; 1,5m /1,5 m; Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +4; Czujność; DP -;

**Roth, widmowy:** Magiczna bestia; +4/+16; 3 m/1,5 m; Nasłuchiwanie +6, Spostrzegawczość +4; Czujność, Potężny atak; DP -;

**Roth, nadziemny:** Magiczna bestia; +3/+11; 3 m/1,5 m. Nasłuchiwanie +6, Spostrzegawczość +4; Czujność, Potężny atak; DP -;

**Wąż, dwugłowa żmija:** Zwierzę; +0/-6; 1,5 m/1,5 m; Nasłuchiwanie +6, Pływanie +6, Spostrzegawczość +6, Ukrywanie się +12, Wspinaczka +11, Wyzwalanie się +5, Zachowanie równowagi +14; Finezja w broni (p), Gibkość; DP -.

*Umiejętności:* dwugłowa żmija posiada rasową premię +4 do testów Nasłuchiwania, Spostrzegawczości, Ukrywania się i rasową premię +8 do testów Wspinaczki i Zachowania równowagi. Może zawsze korzystać z zasady 10 w teście Wspinaczki, nawet jeśli się spieszy lub coś jej zagraża. Dwugłowa żmija może w teście Wspinaczki wykorzystać modyfikator z Siły lub Zręczności, zależnie od tego, który jest większy.

Dwugłowa żmija posiada rasową premię +8 do testów Pływania wykonywanych w związku ze specjalną akcją lub uniknięciem niebezpieczeństwa. Zawsze może wziąć w tej umiejętności 10, nawet jeśli coś ją rozprasza lub zagraża. Pływając może wykonać akcję biegu, pod warunkiem, że porusza się w linii prostej.

**Wąż, skrzydlata żmija:** Zwierzę; +2/+6; 3 m; Nasłuchiwanie +7, Spostrzegawczość +7, Ukrywanie się +5, Wspinaczka +6, Zachowanie równowagi +12; Czujność, Finezja w broni; DP -;

*Umiejętności:* dwugłowa żmija posiada rasową premię +4 do testów Nasłuchiwania, Spostrzegawczości, Ukrywania się i rasową premię +8 do testów Wspinaczki. Skrzydlata żmija może używać w teście Wspinaczki modyfikatora z Siły lub Zręczności, zależnie od tego, który jest większy.

## kompedium potworów: potwory faerunu

Poniższe potwory pochodzą z *Kompedium Potworów: Potwory Faerunu*.

**Aarakokra:** Humanoid-potwór; +1/+0; 1,5 m /1,5 m; Nasłuchiwanie +2, Rzemiosło lub Wiedza (tylko jeden) +2, Spostrzegawczość +2, Sztuka Przetwarzania +2; Atak z powietrza; DP +2.

**Aballim:** Śluz; +2/+11; 3 m /3 m; 10/magia i miążdżone; Umiejętności -; Atuty -; DP -;

**Abishai, biały:** Przybysz; +4/+5, 1,5 m/1,5 m; 5/dobro; Blefowanie +10, Dyplomacja +3, Koncentracja +9, Nasłuchiwanie +8, Przebieganie +8, Przeszukiwanie +7, Spostrzegawczość +8, Wyzwalanie się +9, Zastraszenie +12; Doskonalsza inicjatywa, Sugestywność; DP +8; Otrzymuje normalne obrażenia od dobrej broni i czarów z określnikiem dobro.

Odporność na kwas 10 i zimno 10.

**Abishai, czarny:** Przybysz (zły, pozaplanarny, praworządny); +5/+7; 1,5 m/1,5 m; 5/dobro; Blefowanie +9, Dyplomacja +3, Koncentracja +10, Nasłuchiwanie +9, Przebieganie +9, Przeszukiwanie +8, Spostrzegawczość +9, Wyzwalanie się +10, Zastraszenie +11; Doskonalsza inicjatywa, Wielokrotny atak; DP +6; Otrzymuje normalne obrażenia od dobrej broni i czarów z określnikiem dobro

Odporność na kwas 10 i zimno 10.

**Abishai, czerwony:** Przybysz (zły, pozaplanarny, praworządny); +8/+11; 1,5 m/1,5 m; 10/dobro; Blefowanie +14, Dyplomacja +16, Koncentracja +14, Nasłuchiwanie +13, Przebieganie +14, Przeszukiwanie +12, Spostrzegawczość +13, Wyzwalanie się +14, Zastraszenie +16; Doskonalsza inicjatywa, Skupienie na broni (ogon), Wielokrotny atak; DP +9; Otrzymuje normalne obrażenia od dobrej broni i czarów z określnikiem dobro.

Odporność na kwas 10 i zimno 10.

**Abishai, niebieski:** Przybysz (zły, pozaplanarny, praworządny); +7/+10; 1,5 m/1,5 m; 10/dobro; Blefowanie +14, Dyplomacja +4, Koncentracja +13, Nasłuchiwanie +11, Przebieganie +12, Przeszukiwanie +10, Spostrzegawczość +11, Wyzwalanie się +13, Zastraszenie +16; Doskonalsza inicjatywa, Sugestywność, Wielokrotny atak; DP +8; Otrzymuje normalne obrażenia od dobrej broni i czarów z określnikiem dobro.

Odporność na kwas 10 i zimno 10.

**Abishai, zielony:** Przybysz (zły, pozaplanarny, praworządny); +6/+8; 1,5 m/1,5 m; 10/dobro; Blefowanie +13, Dyplomacja +4, Koncentracja +12, Nasłuchiwanie +10, Przebieganie +11, Przeszukiwanie +9, Spostrzegawczość +10, Wyzwalanie się +12, Zastraszenie +15; Doskonalsza inicjatywa, Sugestywność, Wielokrotny atak; DP +7; Otrzymuje normalne obrażenia od dobrej broni i czarów z określnikiem dobro.

Odporność na kwas 10 i zimno 10.

**Alaghi:** Humanoid-potwór; +9/+13, 1,5 m/1,5 m; Ciche poruszanie się +6, Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +5, Ukrywanie się +6; Czujność, Potężny atak, Ukradkowość, Zwiększona wytrzymałość; DP +2; Bez Oburęczności premie do ataku ulegają zmianie na toporek +13/+8 wręcz (1k6+4) i walnięcie +8 wręcz (1k4+2) lub oszczep +10 dystansowo (1k6+4).

**Asabi:** Humanoid-potwór; +3/+3; 1,5 m/1,5 m; Ciche poruszanie się +7, Skakanie +17, Ukrywanie się +7; Skupienie na umiejętności (Skakanie), Zmysł walki; DP +3. Zmień typ na humanoida-potwora; ataki przyjmują wartość sejmitar +3 wręcz (1k6/18-20) i ugryzienie -2 wręcz (1k4) lub lekka kusza +4 dystansowo (1k8/19-20); rzuty obronne przyjmują wartości Wytr +1, Ref +4, Wola +4. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Asabi, żądłogon:** Humanoid-potwór; +7/+13; 3 m/3 m; Ciche poruszanie się +3, Skakanie +11, Ukrywanie się +1; Doskonalsza inicjatywa, Skupienie na umiejętności (Skakanie), Wielokrotny atak; DP +5; Zmień typ na humanoida-potwora; ataki przyjmują wartość 2 pazury +8 wręcz (1k6+2), ugryzienie +6 wręcz (1k6+1) i ogon +6 wręcz (1k4+1 plus trucizna); rzuty obronne przyjmują wartości Wytr

+4, Ref +5, Wola +4. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Banelar:** Magiczna bestia; +7/+23; 4,5 m/4,5 m; Dyplomacja +13, Koncentracja +15, Pływanie +16, Spostrzegawczość +13, Stosowanie magicznych urządzeń +13, Zastraszanie +13; Doskonalsza inicjatywa, Skupienie na czarze (Oczarowanie), Żelazna wola; SW 7; DP -; Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m i widzenie w słabym świetle do specjalnych cech.

*Typowe przygotowane czary kapłana (5/4/4/3):* 0 – *cnota, leczenie drobnych ran, odporność, przewodnictwo, wykrzycie magii*; 1 – *boska łaska, leczenie lekkich ran, rozkaz, tarcza entropii*; 2 – *chmura mgły, cisza, odporność na energię, przepowiednia*; 3 – *piekące światło, rozproszenie magii, wyczyszczenie niewidzialności*.

*Typowe przygotowane czary czarodzieja ():*

**Beholderowate, gałka oczna:** Wynaturzenie; +0/-14; 30 cm/0 m; Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +4, Spostrzegawczość +6, Ukrywanie się +19; Czujność. Zmień rozmiar się na drobny; dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Beholderowate, pocalunek śmierci:** Wynaturzenie; +9/+16; 3 m/3 m; Nasłuchiwanie +9, Przeszukiwanie +9, Spostrzegawczość +9, Sztuka przetrwania +7, Ukrywanie się +4; Czujność, Potężny atak, Skupienie na umiejętności (Przeszukiwanie), Zwiększona wytrzymałość, Żelazna wola. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Beholderowate, wylupiacz:** Wynaturzenie; +10/+19; 1, m/1,5 m (4,5 m językiem); Ciche poruszanie się +4, Nasłuchiwanie +4, Przeszukiwanie +6, Spostrzegawczość +10, Sztuka przetrwania +2, Ukrywanie się +3; Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze trafienie krytyczne (język), Ukradkowość, Zwiększona wytrzymałość. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Belkotnik:** Humanoid-potwór; +0/-4; 1,5 m/1,5 m; Spostrzegawczość +2; Skupienie na broni (ugryzienie); DP +1. Zmień typ na humanoida-potwora; rzut obronny na Wolę zwiększa się do +0; Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Bestia Malara:** Magiczna bestia (zmiennokształtna); 1,5 m/1,5 m; 5/magia i srebro. Typ zmienia się na Magiczną bestię (zmiennokształtna); Kostki Wytrzymałości przyjmują wartość 9k10+45 (94 pw); rzut obronny na Wolę przyjmuje wartość +5 (wszystkie formy). Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m i widzenie w słabym świetle do specjalnych cech.

Zmiana kształtów pozwala bestii Malara leczyć się jak przy normalnym odpoczynku (9 punktów dziennie).

*Forma nietoperza:* +9/+12; Wspinaczka +6, Ciche poruszanie się +5, Skakanie -6, Nasłuchiwanie +6, Ciche poruszanie się +5, Spostrzegawczość +6, Sztuka przetrwania +0, Pływanie +6. Atak z powietrza (p), Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze trafienie krytyczne (ugryzienie), Finezja w broni (p), Wielokrotny atak, Zmysł walki. Ataki przyjmują wartość ugryzienie +13 wręcz (1k6+4/19-20)

*Forma pantery łowczej:* +9/+11; Ciche poruszanie się +17, Nasłuchiwanie +11, Pływanie +5, Skakanie +25, Spostrzegawczość +11, Sztuka przetrwania +5, Ukrywanie się +17\*, Wspinaczka +5, Zachowanie równowagi +18; Tropienie (p), Finezja w broni (p). Ataki przyjmują wartość pazury +15 wręcz (1k4+2), ugryzienie +13 wręcz (1k6+1).

*Forma rosomaczego zabójcy:* +9/+19; Ciche poruszanie się +5, Nasłuchiwanie +11, Pływanie +13, Skakanie +7, Spostrzegawczość +11, Sztuka przetrwania +5, Ukrywanie się +5, Wspinaczka +21; Doskonalsze trafienie krytyczne (pazury) (p), Potężny atak (p). Ataki przyjmują wartość ugryzienie +19 wręcz (2k6+10/19-20), 4 pazury +17 wręcz (1k6+5/19-20).

**Bestia mroku:** Magiczna bestia; +5/+8; 1,5 m/ 1,5 m; Ciche poruszanie się +4, Nasłuchiwanie +2, Spostrzegawczość +2, Ukrywanie się +4; Doskonalsza inicjatywa, Zwiększona wytrzymałość; DP +4. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m i widzenie w słabym świetle do specjalnych cech.

**Bestia Xvima (Piekielny ogar):** Przybysz (ognia, pozaplanarny, praworządny, zły); +5/+6 (przykładowo); 1,5 m/1,5 m; 4-7 KW: 5/magia lub srebro; 8-11 KW: 10/srebro; 12+ KW: 10/ magia i srebro; Ciche poruszanie się +14, Nasłuchiwanie +8, Skakanie +13, Spostrzegawczość +8, Sztuka przetrwania, Ukrywanie się +14; Dosko-

nalsza inicjatywa, Bieg, Tropienie (p); DP +4 (kompan).

*Zmiana w piekielnego ogara:* Ataki przyjmują wartość: ugryzienie +6 wręcz (2k6+1 plus 1k6 ogień); dodaj ogniste ugryzienie do specjalnych ataków; zaktualizuj zmiany związane z podtypem zimna.

**Bullywug:** Humanoid (wodny); +0/+1; 1,5 m/1,5 m; Pływanie +9, Ukrywanie się +3; Krzepa; DP +1; Wartości atrybutów przyjmują następujące wartości: S 13, Zr 11, Bd 18, Int 6, Rzt 5, Cha 4. Kostka Wytrzymałości przyjmuje wartość 1k8+4 (8 pw); ataki przyjmują wartość krótka włócznia +1 wręcz (1k6+1); Rzuty obronne przyjmują wartości Wytr +6, Ref +0, Wola +3.

Oto wartości atrybutów przedstawionego tu bullywuga przed zastosowaniem modyfikatorów rasowych: S 13, Zr 11, Bd 12, Int 10, Rzt 9, Cha 8.

**Chityniak:** Poprawiona wersja znajduje się w *Podmroku*.

**Choldrit:** Wynaturzenie; +3/+11; 3 m/1,5 m; Czarostwo +6, Koncentracja +8, Skakanie +9, Wiedza (religia) +7, Wspinaczka +16, Zachowanie równowagi +8; Błyskawiczny refleks, Czarowanie w walce; DP +5. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

*Typowe przygotowane czary kapłana (5/4/3):* 0 – *leczenie drobnych ran (2), odporność, wykrzycie magii (2)*; 1 – *leczenie lekkich ran (2), magiczna broń, tarcza wiary*; 2 – *eksplozja dźwięków, leczenie średnich ran, wytrzymałość niedźwiedzia*.

**Demon, Ghour:** Przybysz (chaotyczny, zły, pozaplanarny); +12/+29; 4,5 m/4,5 m; 15/dobro; Blefowanie +15, Ciche poruszanie się +14, Dyplomacja +17, Koncentracja +20, Nasłuchiwanie +16, Przebieranie +4 (udawanie), Skakanie +28, Spostrzegawczość +16, Sztuka przetrwania +16, Ukrywanie się +6, Wspinaczka +24, Zastraszanie +2; Doskonalsza szarża byka, Imponujący cios, Potężny atak, Rozszczepienie, Tropienie. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech, zmień odporność na energię do następujących wartości: kwas 10, ogień 10, zimno 10; Przy zdolnościach specjalnych dodaj do słowa telepatia zasięg 30 m.

**Demon, Yochlol:** Przybysz (chaotyczny, zły, pozaplanarny); +6/+10; 1,5 m/1,5 m; Blefowanie +12, Czarostwo +11, Dyplomacja +16, Koncentracja +10, Nasłuchiwanie +11, Spostrzegawczość +11, Wiedza (plany) +11, Wiedza (religia) +11, Wspinaczka (w formie pająka) +12, Wycucie pobudek +11, Zastraszanie +14; Czarowanie w walce, Uniki, Walka na oślepie; DP +6. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Doppelganger, potężniejszy:** Humanoid-potwór (zmiennokształtny); +9/+10; 1,5 m/1,5 m; Blefowanie +15, Dyplomacja +5, Nasłuchiwanie +15, Przebieranie +15, Spostrzegawczość +15, Wycucie pobudek +13, Zastraszanie +3; Czujność, Uniki, Walka na oślepie, Wyszkolenie w walce, Żelazna wola. Zmień typ na humanoida-potwora (zmiennokształtnego); ataki przyjmują wartość 2 walnie +10 wręcz lub rapier +10/+5 wręcz; Rzut obronny na Wytrzymałość zmniejsza się do +4, dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Faerimm:** Patrz opis faerimmów na końcu tego artykułu.

**Ghaunadan:** Wynaturzenie (zmiennokształtne); +3/+4; 1,5 m/1,5 m; Blefowanie +9, Dyplomacja +11, Przebieranie +9\*, Ukrywanie się +8, Zastraszanie +5; Doskonalsza inicjatywa, Twardość; DP +6. Zmień typ na wynaturzenie (zmiennokształtne); rzuty obronne przyjmują wartości Wytr +2, Ref +3, Wola +5; zamień odporność na broń obuchową na redukcję obrażeń 5/kłute lub cięte.

Zmień czas trwania paraliżu do 1k4+1 rund; dodaj niższą zdolność.

*Zmiana kształtów (zn):* Raz dziennie, przez maksymalnie 15 godzin, ghaunadan może przyjąć formę atrakcyjnego humanoida, który jest wyjątkowy dla danej istoty. Najczęściej przybiera postać ludzkich mężczyzn, ale pewna ich część woli formy drowek. W tej postaci noszą ubrania i pancerze (faworyzują jaskrawe kolory kapłanów Ghaunadara, a więc miedziany, brzytynowy, pomarańczowy, rdzawy i odcienie purpurowego) oraz używają broni. Zajrzyj do glosariusza w *Księdze Potworów* po więcej informacji.

**Gigant faerlin:** Gigant (ziemi); +6/+19; 4,5 m/4,5 m; Nasłuchiwanie +4, Spostrzegawczość +5; Doskonalsza szarża byka, Potężny atak, Rozszczepienie; DP +5.

**Gigant mglieni:** Gigant (powietrza); +10/+27; 4,5 m/4,5 m; Nasłuchiwanie +4, Skakanie +26, Spostrzegawczość +21, Ukrywanie się

-8\*, Wspinaczka +27; Czujność, Doskonalsza szarża byka, Imponujący cios, Potężny atak; DP -.

**Goblin z Dekanter:** Humanoid (goblinoid); +2/+5; 1,5 m/1,5 m; Nasłuchiwanie +4, Skakanie +0, Spostrzegawczość +4, Wspinaczka +6, Zastraszanie +2; Potężny atak; DP +3. Zmień typ na humanoida. Ataki przyjmują wartość bodźcie +4 wręcz (1k6+3) lub 2 pazury +4 wręcz (1k4+1); Rzut obronny na Wolę spada do +1; Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Golem klejnotowy, diamentowy:** Konstruktor; +10/+24; 3 m/3 m; 15/adamanty; Skakanie +27, Wspinaczka +27; Doskonalsza szarża byka, Doskonalsze roztrzaskiwanie, Imponujący cios, Potężny atak, Rozszczepienie; DP -; Zyskuje 30 premiovych punktów wytrzymałości (jako konstruktor); Zmień Kostki Wytrzymałości na 14k10+30 (107 pw); dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

*Niepodatność na magię (zw):* diamentowy golem jest niepodatny na wszystkie zaklęcia oraz zdolności czaropodobne, na które wpływa odporność na czary. Ponadto niektóre wymienione dalej zaklęcia i efekty mają na niego inny wpływ niż podano w ich opisie.

*Poziom czarującego:* 16; Stworzenie konstruktora, *rozproszenie magii, ograniczone życzenie, polimorfowanie dowolnego obiektu, kształtowanie kamienia, słoneczny promień; cena rynkowa:* 140 000 sz; *Koszt:* 75 000 sz + 5500 PD.

**Golem klejnotowy, rubinowy:** Konstruktor; +7/+17; 3 m/3 m; 10/adamanty; Skakanie +19, Wspinaczka +19; Doskonalsza szarża byka, Doskonalsze roztrzaskiwanie, Potężny atak, Rozszczepienie; DP -; Zyskuje 30 premiovych punktów wytrzymałości (jako konstruktor); Zmień Kostki Wytrzymałości na 10k10+30 (85 pw); dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

*Niepodatność na magię (zw):* rubinowy golem jest niepodatny na wszystkie zaklęcia oraz zdolności czaropodobne, na które wpływa odporność na czary. Ponadto niektóre wymienione dalej zaklęcia i efekty mają na niego inny wpływ niż podano w ich opisie.

*Poziom czarującego:* 16; Stworzenie konstruktora, *ograniczone życzenie, poruszenie ziemi polimorfowanie dowolnego obiektu, kształtowanie kamienia, twórca musi mieć przynajmniej 16 poziom; cena rynkowa:* 120 000 sz; *Koszt:* 65 000 sz + 4700 PD.

**Golem klejnotowy, szmaragdowy:** Konstruktor; +9/+21; 3 m/3 m; 10/adamanty; Skakanie +23, Wspinaczka +23; Doskonalsza szarża byka, Doskonalsze roztrzaskiwanie, Imponujący cios, Potężny atak, Rozszczepienie; DP -; Zyskuje 30 premiovych punktów wytrzymałości (jako konstruktor); Zmień Kostki Wytrzymałości na 12k10+30 (96 pw); dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

*Niepodatność na magię (zw):* diamentowy golem jest niepodatny na wszystkie zaklęcia oraz zdolności czaropodobne, na które wpływa odporność na czary. Ponadto niektóre wymienione dalej zaklęcia i efekty mają na niego inny wpływ niż podano w ich opisie.

*Poziom czarującego:* 17; Stworzenie konstruktora, *zakotwiczenie w wymiarze, polimorfowanie dowolnego obiektu, kształtowanie kamienia, krąg teleportacji, twórca musi mieć przynajmniej 17 poziom; cena rynkowa:* 130 000 sz; *Koszt:* 70 000 sz + 4800 PD.

**Golem thayski:** Konstruktor; +5/+8; 1,5 m/1,5 m; 10/adamanty; Umiejętności -, Bezpośredni strzał (p), Precyzyjny strzał (p), Szybki strzał (p); DP -. Zyskuje 20 premiovych punktów wytrzymałości (jako konstruktor); Zmień Kostki Wytrzymałości na 7k10+20 (58 pw); dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

*Poziom czarującego:* 11; Stworzenie konstruktora, *tarcza, zadanie/misja, przywoływanie poprzez cienie, twórca musi mieć przynajmniej 11 poziom; cena rynkowa:* 25 000 sz; *Koszt:* 13 500 sz + 920 PD.

**Grobownik:** Konstruktor; +12/+30; 4,5 m/4,5 m; Nasłuchiwanie +16, Przeszukiwanie +18, Spostrzegawczość +16 Szacowanie +14, Sztuka przetrwania +16 (+18 podążając tropem); Doskonalsze trągnięni krytyczne (młot bojowy), Potężny atak, Rozszczepienie, Skupienie na broni Żelazna wola. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Groza w pancerzu:** Konstruktor; +9/+14; 1,5 m/1,5 m; Dyplomacja +5, Nasłuchiwanie +15, Przeszukiwanie +13, Spostrzegawczość +15, Sztuka przetrwania +3 (+5 podążając tropem), Wycucie pobudek +15; Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze trafienie krytyczne (wielki miecz), Skupienie na broni (wielki miecz), Twardość, Zwiększona wytrzymałość. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych

cech.

**Gulguthydra:** Wynaturzenie; +4/+18; 4,5 m/4,5 m; Nasłuchiwanie +8, Spostrzegawczość +8; Doskonalsza szarża byka, Potężny atak, Rozszczepienie, Skuteczniejsze rozszczepienie, Wielokrotny atak, Żelazna wola; DP -. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Hybsil:** Istota baśniowa; +0/-5; 1,5 m/1,5 m; Błefowanie +3, Nasłuchiwanie +3, Przeszukiwanie +3, Skakanie +12, Spostrzegawczość +3, Sztuka przetrwania +7, Rzemiosło (dowolne jedno) +4, Ukrywanie się +10, Unieszkodliwianie mechanizmów +3\*, Używanie liny +4; Finezja w broni, Ruchliwość (p), Uniki (p); DP +3. Ataki przyjmują wartość sztylet +3 wręcz lub huk krótki +4 dystansowo.

**Ibrandlin:** Smok (ognia); +10/+34; 6 m/4,5 m; Nasłuchiwanie +12, Przeszukiwanie +7, Skakanie +22, Spostrzegawczość +11, Wspinaczka +20; Czujność, Doskonalsza szarża byka, Potężny atak, Walka na osłep; DP +8.

**Jednorożec, czarny:** Magiczna bestia; +4/+13; 3 m/1,5 m; Ciche poruszanie się +9, Nasłuchiwanie +12, Spostrzegawczość +12, Sztuka przetrwania +11, Zastraszanie +15; Czujność (p), Skupienie na broni (róg), Wielokrotny atak; DP +4 (kompan); Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m i widzenie w słabym świetle do specjalnych cech.

**Leukrokota:** Magiczna bestia; +6/+14; 3 m/1,5 m; Ciche poruszanie się +3, Przeszukiwanie +3, Skakanie +15, Spostrzegawczość +8, Sztuka przetrwania +8, Ukrywanie się +1, Wspinaczka +12; Doskonalsza szarża byka, Potężny atak, Uniki; DP +4. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m i widzenie w słabym świetle do specjalnych cech.

*Potężne ugryzienie (zw):* Przy trafieniu krytycznym ugryzienie leukrokoty zadaje trzykrotnie większe obrażenia zarówno celowi jak i jego pancerzowi. Pancerz, którego pw zostaną zredukowane do 0 zostaje zniszczony. Taką zbroję można naprawić wykonując udany test Rzemiosła (płatnerstwo).

**Likanthrop, kotałak (postać człowieka):** Humanoid (człowiek, zmiennokształtny); +2/+3; 1,5 m/1,5 m; Ciche poruszanie się -7, Czarostwo +6, Koncentracja +8, Nasłuchiwanie +6, Spostrzegawczość +6, Ukrywanie się -8, Wiedza (religia) +6, Zachowanie równowagi -8; Czujność (p), Dodatkowe odpędzanie, Finezja w broni (p), Zapisanie zwoju.

**Likanthrop, kotałak (postać kota):** Humanoid (człowiek, zmiennokształtny); +2/-3; 1,5 m/1,5 m; 10/srebro; Ciche poruszanie się +8, Czarostwo +6, Koncentracja +8, Nasłuchiwanie +6, Spostrzegawczość +6, Ukrywanie się +10, Wiedza (religia) +6, Zachowanie równowagi -8; Czujność (p), Dodatkowe odpędzanie, Finezja w broni (p), Zapisanie zwoju.

**Likanthrop, kotałak (postać hybrydy):** Humanoid (człowiek, zmiennokształtny); +2/+1; 1,5 m/1,5 m; 10/srebro; Ciche poruszanie się +8, Czarostwo +6, Koncentracja +8, Nasłuchiwanie +6, Spostrzegawczość +6, Ukrywanie się +6, Wiedza (religia) +6, Zachowanie równowagi 10; Czujność (p), Dodatkowe odpędzanie, Finezja w broni (p), Zapisanie zwoju.

**Likanthrop, krokodyłolak (postać człowieka):** Humanoid (człowiek, zmiennokształtny); +3/+4; 1,5 m/1,5 m; Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +5, Pływanie -9, Ukrywanie się +0; Czujność (p), Potężny atak, Skupienie na umiejętności (Ukrywanie się).

**Likanthrop, krokodyłolak (postać krokodyla):** Humanoid (człowiek, zmiennokształtny); +3/+8; 1,5 m/1,5 m; 10/srebro; Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +5, Pływanie +15, Ukrywanie się +7; Czujność (p), Potężny atak, Skupienie na umiejętności (Ukrywanie się). Dodaj wstrzymywanie oddechu do specjalnych cech.

*Wstrzymywanie oddechu (zw):* krokodyłolak może wstrzymać oddech przez liczbę rund równą wartości jego Budowy pomnożoną przez 4 zanim zacznie ryzykować utonięcie.

**Likanthrop, krokodyłolak (postać hybrydy):** Humanoid (człowiek, zmiennokształtny); +3/+8; 1,5 m/1,5 m; 10/srebro; Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +5, Pływanie +15, Ukrywanie się +7; Czujność (p), Potężny atak, Skupienie na umiejętności (Ukrywanie się). Dodaj wstrzymywanie oddechu do specjalnych cech.

*Wstrzymywanie oddechu (zw):* krokodyłolak może wstrzymać oddech przez liczbę rund równą wartości jego Budowy pomnożoną przez 4 zanim zacznie ryzykować utonięcie.

**Likantrop, drow nietoperzołak (postać drowa):** Humanoid (elf, zmiennokształtny); +4/+5; 1,5 m/1,5 m; Ciche poruszanie się +3, Nasłuchiwanie +7, Przeszukiwanie +5, Spostrzegawczość +9, Ukrywanie się +5; Czujność (p), Skupienie na broni (rapier), Ukradkowość.

**Likantrop, drow nietoperzołak (postać nietoperza):** Humanoid (elf, zmiennokształtny); +4/+12; 3 m/1,5 m; 10/srebro; Ciche poruszanie się +12, Nasłuchiwanie +11\*, Przeszukiwanie +5, Spostrzegawczość +13, Ukrywanie się +10; Czujność (p), Skupienie na broni (rapier), Ukradkowość. Zastęp specjalną cechą sonar ślepozmysłem 12 m.

**Likantrop, drow nietoperzołak (postać hybrydy):** Humanoid (elf, zmiennokształtny); +4/+12; 3 m/3 m; 10/srebro; Ciche poruszanie się +12, Nasłuchiwanie +11\*, Przeszukiwanie +5, Spostrzegawczość +13, Ukrywanie się +10; Czujność (p), Skupienie na broni (rapier), Ukradkowość. Zastęp specjalną cechą sonar ślepozmysłem 12 m.

**Likantrop, rekinolak (postać człowieka):** Humanoid (człowiek, zmiennokształtny); +6/+7; 1,5 m/1,5 m; Nasłuchiwanie +6, Pływanie +2, Profesja (żeglarz) +6, Spostrzegawczość +7; Czujność (p), Doskonałsza inicjatywa, Walka na osłep, Zwiększona wytrzymałość.

**Likantrop, rekinolak (postać rekina):** Humanoid (człowiek, zmiennokształtny); +6/+14; 3 m/1,5 m; 10/srebro; Nasłuchiwanie +6, Pływanie +14, Profesja (żeglarz) +6, Spostrzegawczość +7; Czujność (p), Doskonałsza inicjatywa, Walka na osłep, Zwiększona wytrzymałość. Zastęp specjalną cechą ślepowidzenie 9 m ślepozmysłem 9 m.

**Likantrop, rekinolak (postać hybrydy):** Humanoid (człowiek, zmiennokształtny); +6/+14; 3 m/3 m; 10/srebro; Nasłuchiwanie +6, Pływanie +14, Profesja (żeglarz) +6, Spostrzegawczość +7; Czujność (p), Doskonałsza inicjatywa, Walka na osłep, Zwiększona wytrzymałość. Zastęp specjalną cechą ślepowidzenie 9 m ślepozmysłem 9 m.

**Malaugrim:** (zły, pozaplanarny, zmiennokształtny); +5/+6; 1,5 m/1,5 m; 10/srebro; Blefowanie +10, Dyplomacja +14, Nasłuchiwanie +9, Przebieranie +10, Przeszukiwanie +10, Spostrzegawczość +9, Wiedza (dowolne dwie) +10, Wyczucie pobudek +9, Zastraszanie +12; Walka na osłep, Wyszakowanie w walce, Zwiększona wytrzymałość (p), Żelazna wola (p); DP +6. Zmień typ na przybysza (pozaplanarnego, zmiennokształtnego). Ataki przyjmują wartość macka +6 wręcz; dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech; zastęp różne kształty, zmianą kształtów (patrz glosariusz w *Księdze Potworów*).

**Meazel:** Humanoid-potwór; +4/+4; 1,5 m/1,5 m; Ciche poruszanie się +6, Pływanie +4, Ukrywanie się +6, Zręczna dłoń +5; Doskonałsza inicjatywa, Ukradkowość; DP +3; Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Mroczne drzewo:** Roślina +7/+24; 4,5 m/3 m (0 m ugryzieniem); Przebieranie +11; Doskonałsze roztrzaskiwanie, Potężny atak, Rozszczepienie, Żelazna wola. Żelazna wola podwyższa rzut obronny na Wolę do +5; dodaj widzenie w słabym świetle do specjalnych cech.

Zmień wrażliwość na zimno (otrzymuje karę -2 do rzutów obronnych na ataki oparte na zimnie) na: wrażliwość na zimno (otrzymuje 50% więcej obrażeń od zimna niż normalnie).

**Myrlochiar:** Przybysz (chaotyczny, zły, pozaplanarny); +6/+7; 1,5 m/1,5 m; Nasłuchiwanie +12, Skakanie +12, Spostrzegawczość +24, Sztuka przetrwania +10, Ukrywanie się +13, Wiedza (religia) +10, Wspinaczka +18, Zachowanie równowagi +11, Zwinność +11; Czujność, Doskonałsza inicjatywa, Tropienie; DP +5. Zmień ślepowidzenie w specjalnych cechach na ślepozmysł 18 m.

**Nietoperz głębinowy, kościoperz:** Nieumarły; +2/+3; 1,5 m/1,5 m; 5/miażdżone; Ciche poruszanie się +5, Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +5, Ukrywanie się +5; Atak z powietrza, Czujność; Ataki przyjmują wartość ugryzienie +3 wręcz (1k6+1 plus paraliż); Niepodatność na broń zmień na redukcję obrażeń; czas trwania paraliżu zmień na 1k4+1 rundy; Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Nietoperz głębinowy, nocny łowca:** Magiczna bestia; +2/+2; 1,5 m/1,5 m; Ciche poruszanie się +6, Nasłuchiwanie +2, Spostrzegawczość +2, Ukrywanie się +6; Wielokrotny atak. Ataki przyjmują wartość dzgnięcie ogonem +2 wręcz (1k6), ugryzienie +2 wręcz (1k6), 2 pazury +0 wręcz (1k4). Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m i widzenie w słabym świetle do specjalnych cech.

**Nietoperz głębinowy, złowrogi:** Magiczna bestia; +4/+12; 3 m/1,5 m; Ciche poruszanie się +7, Nasłuchiwanie +9, Spostrzegawczość +9, Ukrywanie się +2; Atak z powietrza. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m i widzenie w słabym świetle do specjalnych cech.

**Nishruu:** Przybysz (chaotyczny); +9/-; 3 m/1,5 m; 10/magia; Ciche poruszanie się +12, Czarostwo +15, Koncentracja +15, Nasłuchiwanie +13, Przeszukiwanie +13, Spostrzegawczość +16, Wiedza (historia) +13, Wiedza (plany) +13, Wiedza (tajemna) +13; Czujność, Doskonałsza inicjatywa, Twardość, Żelazna wola; DP -. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech; zmień odporność na energię na odporność na zimno 10.

**Nyth:** Wynaturzenie; +5/-1; 1,5 m/1,5 m; Dyplomacja +9, Nasłuchiwanie +11, Spostrzegawczość +11, Wiedza (tajemna) +7, Wyczucie pobudek +9; Błyskawiczny refleks, Czujność, Finezja w broni; DP +10. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Peryton:** Magiczna bestia; +5/+8; 1,5 m/1,5 m; 10/magia; Ciche poruszanie się +5, Nasłuchiwanie +3, Spostrzegawczość +5, Sztuka przetrwania +7, Zastraszanie +2; Atak z powietrza, Wielokrotny atak; DP +3. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Ogniotraszka:** Humanoid-potwór (ognia); +2/+2; 1,5 m/1,5 m; Jeździectwo +3, Zastraszanie +2; Walka z wierzchowca; DP +3. Zaktualizowano zmiany w związku z podtypem ognia.

**Pająk, podziemny, pająk mieczowy:** Robactwo; +3/+11; 3 m/1,5 m; Skakanie +4, Spostrzegawczość +12, Ukrywanie się +0, Wspinaczka +12; DP +3.

**Pająk, podziemny, pająk włochaty:** Robactwo; +0/-21; 30 cm/0 m; Skakanie -5, Spostrzegawczość +12, Ukrywanie się +22, Wspinaczka +3; DP +0.

**Pantera widmowa:** Magiczna bestia (bezcieleśna); +3/+11; 3 m/1,5 m; Ciche poruszanie się +9, Nasłuchiwanie +8, Skakanie +10, Spostrzegawczość +8, Ukrywanie się +1\*; Czujność, Doskonałsza inicjatywa; DP +3. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m i widzenie w słabym świetle do specjalnych cech.

**Pełzacz:** Humanoid-potwór; +4/+5; 1,5 m/1,5 m; Nasłuchiwanie +3, Skupienie na umiejętności (sztuką przetrwania), Sztuka przetrwania +6, Wyzwalanie się +3; Tropienie; DP +3. Specjalny atak łapanie zamień na doskonalsze łapanie.

*Doskonalsze łapanie (zw):* Jeśli pełzacz trafi oboma pazurami, powoduje normalne obrażenia, a ponadto próbuje rozpocząć zwarcie w akcji nie prowokującej okazjnego ataku. Nie jest wymagany wstępny atak dotykowy. Jeśli pełzacz uzyska trzymanie, przyciąga przeciwnika w swoją przestrzeń. Ta akcja nie prowokuje okazjnego ataku. Pełzacz może się poruszyć (być może przesuwając przeciwnika), ciągnąc przeciwnika jeśli pozwala mu na to jego waga. Pełzacz zwykle próbuje wciągnąć przeciwnika do swojego tunelu.

**Pełzające szpony:** Konstrukt (rój); +0/-; 3 m/0 m;

Dodaj rozdrażnienie do specjalnych ataków; ślepozmysł 18 m i cechy roju do specjalnych cech.

**Planokrysty, diablę, Fey'ri:** Przybysz (rodowity); +1/+1; 1,5 m/1,5 m; 10/magia; Blefowanie +3, Ciche poruszanie się +2, Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +3, Spostrzegawczość +2, Ukrywanie się +4; Ukradkowość; DP +2 lub +3. Atrybuty przyjmują wartości S 13, Zr 13, Bd 10, Int 12, Rzt 9, Cha 8; Kostka Wytrzymałości 1k8 (4 pw); Inicjatywa przyjmuje wartość +1; ataki przyjmują wartość długi miecz +2 wręcz (1k8+1); modyfikatory rzutów obronnych przyjmują wartości Wytr +2, Ref +1, Wola -1; krew elfów (jak pótefl); zastęp różne kształty, zmianą kształtów (tylko formy humanoidalne) (patrz glosariusz w *Księdze Potworów*).

Przedstawiony tu fey'ri jest pierwszopoziomowym zbrojnym. Oto wartości atrybutów przed zastosowaniem modyfikatorów rasowych: S 13, Zr 13, Bd 12, Int 10, Rzt 9, Cha 8.

Fey'ri ma do wyboru tylko jedną z trzech poniższych zdolności: redukcja obrażeń, drzwi przez wymiary, pozbawienie sił. Fey'ri z którąkolwiek z powyższych zdolności posiada dostosowanie poziomu +3.

**Planokrysty, diablę, Tanarukk:** Przybysz (rodowity); +5/+7; 1,5 m/1,5 m; Ciche poruszanie się +9, Nasłuchiwanie +9, Przeszukiwanie +8, Skakanie +4, Spostrzegawczość +9, Ukrywanie się +9, Wspinaczka +10, Zastraszanie +6; Czujność, Skupienie na broni (topór

wojenny); DP +3. Ataki przyjmują wartość topór wojenny +8 wręcz (1k8+3), ugryzienie +2 wręcz (1k6+1); dodaj odporność na ogień 10 do specjalnych cech; odporność na czary równa się 14 + poziom klasowy; orcza krew (jak półork).

**Planokrwesty, genasi, ognioy:** Przybysz (rodowity); +1/+1; 1,5 m/1,5 m; Blefowanie +0, Ukrywanie się +1, Zastraszanie +0; Doskonała inicjatywa; DP +1. Atrybuty przyjmują wartości: S 13, Zr 11, Bd 12, Int 12, Rzt 9, Cha 6; Kostka Wytrzymałości 1k8+1 (5 hp); ataki przyjmują wartość sejmitar +2 wręcz (1k10+1); modyfikatory rzutów obronnych przyjmują wartości Wytr +3, Ref +0, Wola -1.

Przedstawiony tu genasi jest pierwszopoziomowym zbrojnym. Oto wartości atrybutów przed zastosowaniem modyfikatorów rasowych: S 13, Zr 11, Bd 12, Int 10, Rzt 9, Cha 8.

**Planokrwesty, genasi, powietrzny:** Przybysz (rodowity); +1/+1; 1,5 m/1,5 m; Ciche poruszanie się +3, Spostrzegawczość +0, Ukrywanie się +3, Zwinność +3; Uniki; DP +1. Atrybuty przyjmują wartości: S 13, Zr 13, Bd 12, Int 12, Rzt 7, Cha 6; Kostka Wytrzymałości 1k8+1 (5 hp); obrażenia przyjmują wartość rapier 1k6+1; modyfikatory rzutów obronnych przyjmują wartości Wytr +3, Ref +1, Wola -2.

Przedstawiony tu genasi jest pierwszopoziomowym zbrojnym. Oto wartości atrybutów przed zastosowaniem modyfikatorów rasowych: S 13, Zr 11, Bd 12, Int 10, Rzt 9, Cha 8.

**Planokrwesty, genasi, wodny:** Przybysz (rodowity); +1/+1; 1,5 m/1,5 m; Dyplomacja +0, Profesja (żeglarz) +1; Skupienie na broni (trójzab); DP +1. Atrybuty przyjmują wartości: S 13, Zr 14, Bd 11, Int 10, Rzt 9, Cha 6; Kostka Wytrzymałości 1k8+2 (6 hp); ataki przyjmują wartość trójzab +3 wręcz (1k8+1); modyfikatory rzutów obronnych przyjmują wartości Wytr +4, Ref +0, Wola -1.

Przedstawiony tu genasi jest pierwszopoziomowym zbrojnym. Oto wartości atrybutów przed zastosowaniem modyfikatorów rasowych: S 13, Zr 11, Bd 12, Int 10, Rzt 9, Cha 8.

**Planokrwesty, genasi, ziemny:** Przybysz (rodowity); +1/+2; 1,5 m/1,5 m; Rzemiosło (kowalstwo) +4, Wspinaczka +4; Twardość; DP +1. Atrybuty przyjmują wartości: S 15, Zr 11, Bd 14, Int 10, Rzt 7, Cha 6; Kostka Wytrzymałości 1k8+5 (9 hp); ataki przyjmują wartość wielka maczuga +3 wręcz (1k10+2); modyfikatory rzutów obronnych przyjmują wartości Wytr +4, Ref +0, Wola -2.

Przedstawiony tu genasi jest pierwszopoziomowym zbrojnym. Oto wartości atrybutów przed zastosowaniem modyfikatorów rasowych: S 13, Zr 11, Bd 12, Int 10, Rzt 9, Cha 8.

**Płaszczowiec szlachetny:** Wynaturzenie; +6/+22; 4,5 m/3 m (1,5 m ugryzieniem); Ciche poruszanie się +13, Czarostwo +18, Nasłuchiwanie +15, Spostrzegawczość +15, Ukrywanie się +5, Wiedza (tajemna) +16; Błyskawiczny refleks, Doskonała inicjatywa, Walka na osłep (p), Wyszkolenie w walce, Zmysł walki. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Paszczowiec wysoki:** Wynaturzenie; +5/+14; 3 m/3 m (4,5 m w przypadku uderzenia); Nasłuchiwanie +4, Przeszukiwanie +1, Spostrzegawczość +4, Sztuka przetrwania +2, Ukrywanie się +1, Wspinaczka +6; Czujność, Uniki, Zmysł walki; DP -. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Pomiot mroku:** Wynaturzenie; +10/+18; 4,5 m/6 m; Ciche poruszanie się +10, Dyplomacja +2, Nasłuchiwanie +13, Pływanie +17, Rzemiosło (zakładanie wnyków) +20, Spostrzegawczość +18, Sztuka przetrwania +3 (pod ziemią +5), Wiedza (lochoznastwo) +10, Wyczucie pobudek +13; Doskonała szarża byka, Potężny atak, Rozszczepienie, Walka kilkoma orężami, Wielokrotny atak. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Potępieniec:** Nieumarły; +5/+8; 1,5 m/1,5 m; DP +3.

**Półczart, draegloth:** Przybysz (rodowity); +6/+16; 3 m/3 m; Ciche poruszanie się +11, Czarostwo +10, Koncentracja +11, Nasłuchiwanie +9, Przeszukiwanie +10, Skakanie +15, Spostrzegawczość +9, Ukrywanie się +7, Wiedza (religia) +10; Potężny atak, Rozszczepienie, Walka na osłep; DP -. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m, odporność na kwas 10, zimno 10, elektryczność 10 i ogień 10 do specjalnych cech.

**Przerażający wojownik:** Nieumarły (udoskonalony humanoid); +2/+5; 1,5 m/1,5 m; Skakanie +5\*, Spostrzegawczość +8, Wspinaczka +6\*; Potężny atak, Skupienie na broni (topór wojenny), Twardość.

Dodaj widzenie w ciemnościach 18m do specjalnych cech.

**Umiejętności:** Przerażający wojownik zyskuje premię rasową +4 do testów Wspinaczki, Skakania i Spostrzegawczości. \*W powyższych modyfikatorach umiejętności zawarto kary za zbroję krytą i ciężką stalową tarczę.

**Pteraludź:** Humanoid-potwór; +4/+13; 3 m/3 m; Wspinaczka +13, Skakanie +11, Nasłuchiwanie +8, Spostrzegawczość +8; Atak z powietrza (p) (tylko w formie pteranodona), Czujność, Potężny atak; DP +4. Zmień typ na humanoida-potwora (zmiennokształtne); ataki przyjmują wartość 2 szpony +9 wręcz, ugryzienie +4 wręcz; rzut obronny na Wole przyjmuje wartość +3; szybkość wynosi 9 m, wspinanie 6 m, latanie 9 m (przeciętna) za pomocą skrzydeł; latanie 15 m (dobra) jako pteranodon. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Quaggoth:** Humanoid-potwór; +3/+7; 1,5 m/1,5 m; Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +3, Sztuka przetrwania +3, Ukrywanie się +2\*, Wspinaczka +12; Czujność, Doskonała inicjatywa; DP +2. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Shalarin:** Humanoid (wodny); +0/+2; 1,5 m/1,5 m; Nasłuchiwanie +1, Spostrzegawczość +1; Skupienie na broni (trójzab); DP +0. Atrybuty przyjmują wartości S 17, Zr 15, Bd 12, Int 10, Rzt 9, Cha 8; Kostka Wytrzymałości 1k8+1 (5 pw); ataki przyjmują wartość trójzab +5 wręcz (1k8+4); modyfikatory rzutów obronnych przyjmują wartości Wytr +3, Ref +2, Wola -1. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

Oto wartości atrybutów tego Shalarina przed zastosowaniem modyfikatorów rasowych: S 13, Zr 11, Bd 12, Int 10, Rzt 9, Cha 8.

**Rewenant:** +3/+5 (przykładowo); 1,5 m/1,5 m; 5/magia; DP -. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

Zastęp regenerację szybkim leczeniem; dodaj cechy nieumarłych do specjalnych cech

**Szybkie leczenie (zw):** rewenant odzyskuje utracone punkty wytrzymałości w tempie 3 na rundę, z wyjątkiem obrażeń otrzymanych od ognia, dopóki ma choć 1 punkt wytrzymałości. Szybkie leczenie nie przywraca punktów wytrzymałości straconych w wyniku wygłodzenia, pragnienia lub duszenia i nie pozwala rewenantowi na odrastanie lub przyłączanie straconych części ciała.

**Sharn:** Wynaturzenie; +3/+11; 3 m/3 m; 10/zimne żelazo; Blefowanie +9, Czarostwo +11, Dyplomacja +9, Koncentracja +10, Nasłuchiwanie +10, Przeszukiwanie +8, Spostrzegawczość +12, Wiedza (tajemna), Wycucie pobudek +8; Czujność (p), Walka kilkoma orężami, Walka na osłep, Wielokrotny atak (p), Zmysł walki; DP +5. KP przyjmuje wartość 19 (+5 Zr, -1 rozmiar, +5 naturalny); skala wyzwania wzrasta do 8; dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech; przyspieszenie staje się niezależną akcją w specjalnych atakach.

Zmień poziomy czarującego przy czarach, mimo iż działają one tak samo: Sharn rzuca czary jak 7-poziomowy zaklinacz i 5-poziomowy kapłan.

**Niezależne akcje (zw):** trzy oddzielne świadomości Sharna pozwalają mu wykonać dwie akcje standardowe i akcję ruchu lub akcję całorundową i dodatkową akcję standardową w każdej rundzie. Może więc rzucić dwa czary w rundzie, lecz muszą one pochodzić z list czarów różnych klas.

**Siv:** Humanoid (wodny); +0/+0; 1,5 m/1,5 m; Nasłuchiwanie +1, Spostrzegawczość +1; Biegłość w broni egzotycznej (siangham), Biegłość w broni egzotycznej (sieć); DP +1; Atrybuty przyjmują wartości S 13, Zr 13, Bd 12, Int 10, Rzt 9, Cha 6. Kostka Wytrzymałości 1k8+1 (5 pw); ataki przyjmują wartość siangham +2 wręcz (1k6+1) lub sieć +2 dystansowo (opłatanie) lub proca +2 dystansowo (1k4+1); modyfikatory rzutów obronnych przyjmują wartości Wytr +3, Ref +1, Wola -1. Zmień odporność na zimno (otrzymuje połowę obrażeń od ataków opartych na zimnie) na odporność na zimno 5.

Oto wartości atrybutów tego Siva przed zastosowaniem modyfikatorów rasowych: S 13, Zr 11, Bd 12, Int 10, Rzt 9, Cha 8.

**Smoczydło:** Humanoid-potwór (ognia); +7/+15/3 m/3 m; Nasłuchiwanie +11, Spostrzegawczość +11, Zastraszanie +7; Atak z powietrza, Czujność, Zwiększona wytrzymałość; DP +3. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Smok, brunatny:** Smok (ziemi); w kategorii wiekowej od młode-

go do dojrzałego 5/magia; od kategorii wiekowej dorosły 10/magia; od kategorii wiekowej wiekowy 15/magia; od kategorii wiekowej jaszczur 20/magia; DP smoczątko +2, dziecko +3, młody +4, mały +5. Aby stworzyć dokładny opis należy skierować się do materiału wstępnego, przed opisem smoków, prawdziwych; zwiększono Skalę Wyzwania przy każdej kategorii wiekowej o +1.

**Umiejętności:** Wspinaczkę, Ukrywanie się i Sztukę Przetrvania w przypadku brunatnego smoka traktuje się jak umiejętności klasowe. Są one dodatkiem do umiejętności klasowych przypisanych wszystkim smokom w Księdze Potworów.

**Smok, cienisty:** Smok (ziemi); w kategorii wiekowej od młodego do dojrzałego 5/magia; od kategorii wiekowej dorosły 10/magia; od kategorii wiekowej wiekowy 15/magia; od kategorii wiekowej jaszczur 20/magia; DP smoczątko +3, dziecko +3, młody +3, mały +4. Aby stworzyć dokładny opis należy skierować się do materiału wstępnego przed opisem smoków, prawdziwych; zwiększono Skalę Wyzwania przy każdej kategorii wiekowej o +1.

**Umiejętności:** Ukrywanie się, Skakanie i Ciche poruszanie się w przypadku cienistego smoka traktuje się jak umiejętności klasowe. Są one dodatkiem do umiejętności klasowych przypisanych wszystkim smokom w Księdze Potworów.

**Smok, pieśni:** Smok (powietrza); w kategorii wiekowej od młodego do dojrzałego 5/magia; od kategorii wiekowej dorosły 10/magia; od kategorii wiekowej wiekowy 15/magia; od kategorii wiekowej jaszczur 20/magia; DP smoczątko +5, dziecko +5, młody +5, mały +6. Aby stworzyć dokładny opis należy skierować się do materiału wstępnego przed opisem smoków, prawdziwych; zwiększono Skalę Wyzwania przy każdej kategorii wiekowej o +1.

**Umiejętności:** Blefowanie, Przebieranie i Skakanie w przypadku smoka pieśni traktuje się jak umiejętności klasowe. Są one dodatkiem do umiejętności klasowych przypisanych wszystkim smokom w Księdze Potworów.

**Smok, podziemny:** Smok (ziemi); w kategorii wiekowej od młodego do dojrzałego 5/magia; od kategorii wiekowej dorosły 10/magia; od kategorii wiekowej wiekowy 15/magia; od kategorii wiekowej jaszczur 20/magia; DP smoczątko +4, dziecko +4, młody +5. Aby stworzyć dokładny opis należy skierować się do materiału wstępnego przed opisem smoków, prawdziwych; zwiększono Skalę Wyzwania przy każdej kategorii wiekowej o +1.

**Umiejętności:** Ukrywanie się, Ciche poruszanie się i Pływanie w przypadku podziemnego smoka traktuje się jak umiejętności klasowe. Są one dodatkiem do umiejętności klasowych przypisanych wszystkim smokom w Księdze Potworów.

**Smok, zębaty:** Smok (powietrza); w kategorii wiekowej od młodego do dojrzałego 5/magia; od kategorii wiekowej dorosły 10/magia; od kategorii wiekowej wiekowy 15/magia; od kategorii wiekowej jaszczur 20/magia; DP smoczątko +3, dziecko +4, młody +5, mały +5. Aby stworzyć dokładny opis należy skierować się do materiału wstępnego przed opisem smoków, prawdziwych; zwiększono Skalę Wyzwania przy każdej kategorii wiekowej o +1.

**Umiejętności:** Blefowanie, Skakanie i Sztukę Przetrvania w przypadku zębatego smoka traktuje się jak umiejętności klasowe. Są one dodatkiem do umiejętności klasowych przypisanych wszystkim smokom w Księdze Potworów.

**Strażnik zielony:** Roślina; +3/+5; 1,5 m/1,5 m; Ciche poruszanie się +5, Sztuka przetrwania +5, Ukrywanie się +4\*; Twardość, Ukradkowość; DP +4. Dodaj widzenie w słabym świetle do specjalnych cech.

Zyskuje atuty i umiejętności jak roślina, nie istota baśniowa.

**Tressym:** Magiczna bestia; +0/-12; 75 cm/0 m; Ciche poruszanie się +10, Nasłuchiwanie +3, Spostrzegawczość +2, Ukrywanie się +18\*, Wspinaczka +10, Zachowanie równowagi +10; Finezja w broni (p), Ukradkowość. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Wąż lodowy:** Żywiolak (powietrza, zimna); +4/+13; 3 m/1,5 m; 5/magia; Ciche poruszanie się +11, Spostrzegawczość +6; Potężny atak, Ruchliwość, Unik; DP +4.

Zaktualizuj zmiany związane z podtypem zimna.

**Wemik:** Humanoid-potwór; +5/+13; 3 m/1,5 m; Ciche poruszanie się +6, Nasłuchiwanie +5, Skakanie +16, Spostrzegawczość +5,

Sztuka przetrwania +4, Ukrywanie się +2; Czujność, Ukradkowość; DP +3. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Umiejętności górskich wemików:** Ciche poruszanie się +5, Nasłuchiwanie +4, Skakanie +16, Spostrzegawczość +4, Sztuka przetrwania +4, Ukrywanie się +1.

**Wędrowiec ogromny:** Magiczna bestia (ognia); +2/+10; 3 m/1,5 m; Nasłuchiwanie +4; Bieg; DP +2. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

Zaktualizuj zmiany związane z podtypem ogień.

**Wybraniec:** Humanoid-potwór; +3/+3; 1,5 m/1,5 m; Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +5, Wspinaczka +2; Czujność, Wielokrotny atak; DP +4. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Yuan-ti, brukany:** Humanoid-potwór; +3/+4 (przykładowo); DP +2. Użycie trucizny 1/dzień i polimorfia 3/dzień; Odporność na czary wynosi 12 + 1 na dwa poziomy; Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Yuan-ti, strażnik legu:** Humanoid-potwór; +3/+4 (przykładowo); DP +3. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Zmora trupia:** Nieumarły; +3/+4; 1,5 m/1,5 m; 5/srebro; Ciche poruszanie się +9, Nasłuchiwanie +8, Przeszukiwanie +5, Spostrzegawczość +8, Ukrywanie się +9, Wiedza (Religia) +3; Doskonałsza inicjatywa, Ukradkowość, Wielokrotny atak. Ataki przyjmują wartość 2 pazury 4 wręcz (1k4+1 plus jeden punkt Zręczności) i ugryzienie +2 wręcz (1k6). Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Zmora strażnicza:** Nieumarły; +2/+3; 1,5 m/1,5 m; 5/miażdżone; Ciche poruszanie się +4, Nasłuchiwanie +5, Przeszukiwanie +4, Spostrzegawczość +5 Ukrywanie się +4; Czarowanie w walce, Walka na oślep; DP +3. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Zombie z mgieł:** Nieumarły; +2/+3; 1,5 m/1,5 m; 5/magia; Nasłuchiwanie +8, Spostrzegawczość +8, Wspinaczka +5; Czujność, Twardość; DP -. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Żądłowiec:** Humanoid-potwór; +4/+11; 3 m/1,5 m (3 m w przypadku żądła i kolczastego łańcucha); Ciche poruszanie się +4, Nasłuchiwanie +3, Przeszukiwanie +2, Spostrzegawczość +2, Sztuka przetrwania +2, Ukrywanie się +1; Biegiłość w broni egzotycznej (kolczasty łańcuch), Doskonałsza inicjatywa; DP +3. Doskonałsza inicjatywa nie jest atutem premiowym; dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

## MAGIA FAERUNU

Poniższe potwory pochodzą z *Magii Faerunu*.

**Beholderowaty, widz:** Wynaturzenie; +3/+3; 1,5 m/1,5 m; Nasłuchiwanie +9, Przeszukiwanie +12, Spostrzegawczość +15, Wiedza (tajemna) +6, Wycucie pobudek +7, Zastraszanie +6; Czujność. Doskonałsza inicjatywa; DP -. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Kryptowy pomiot:** Nieumarły (udoskonalony [wstaw poprzedni typ]); +8/+12 (przykładowo); DP +2. Nie przeliczaj premii do ataku, rzutów obronnych oraz punktów umiejętności. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Skamalagdrión:** Smok; +10/+18; 3 m/1,5 m; Ciche poruszanie się +15, Nasłuchiwanie +16, Spostrzegawczość +16, Wiedza (tajemna) +12, Wspinaczka +17, Czujność, Potężny atak, Rozszczepienie, Zmysł walki; DP +8 (kompan).

**Strażnik rozdroży:** Istota baśniowa (bezcieleśna); +8/-; 4,5 m/4,5 m; Blefowanie +21, Dyplomacja +6, Nasłuchiwanie +23, Odcyfrowywanie zapisów +21, Przebieranie +2 (+4 udawanie), Spostrzegawczość +25, Sztuka przetrwania +23 (+25 powyżej naturalnych środków), Wiedza (natura) +23, Wycucie pobudek +23, Zastraszanie +23; Czujność, Mobilność, Unik, Wyszakowanie w walce, Zmysł walki, Żelazna wola; DP -.

**Widmowy mag:** Nieumarły (udoskonalony [wstaw poprzedni typ], bezcieleśny); +2/-; DP +6. Nie przeliczaj premii do ataku, rzutów obronnych oraz punktów umiejętności; dodaj widzenie w ciem-

nościach 18 m do specjalnych cech.

**Umiejętności:** Widmowy mag otrzymuje premię rasową +8 do testów Ukrywania się i Zastraszenia.

## srebrne marchie

Poniższe potwory pochodzą ze *Srebrnych Marchii*.

**Branta:** Magiczna bestia (zimna); +3/+11; 3 m/1,5 m; Nasłuchiwanie +4, Pływanie +5, Skakanie +14, Spostrzegawczość +4, Zachowanie równowagi +3 (+7 na lodzie i śniegu); Czujność, Krzepa; DP -. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m i widzenie w słabym świetle do specjalnych cech.

**Czerwony tygrys:** +6/+10; 3 m/1,5 m; Ciche poruszanie się +10, Nasłuchiwanie +4, Pływanie +7, Spostrzegawczość +4, Ukrywanie się +6 (+10 jesienią lub zimą). Zachowanie równowagi +6; Czujność, Doskonałszy atak naturalny (ugryzienie), Doskonałszy atak naturalny (pazury); DP -. Dodaj widzenie w słabym świetle do specjalnych cech.

**Jeleń:** Zwierzę; +1/+1; 1,5 m/1,5 m; Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +4, Ukrywanie się +6; Czujność; DP -. Dodaj widzenie w słabym świetle do specjalnych cech.

**Łoś:** Zwierzę; +2/+8; 3 m/1,5 m; Nasłuchiwanie +5, Spostrzegawczość +4, Ukrywanie się +2; Czujność, Krzepa; DP -. Dodaj widzenie w słabym świetle do specjalnych cech.

**Ogromny kruk:** Magiczna bestia; +3/+10; 3 m/1,5 m; Blefowanie +3, Nasłuchiwanie +4, Spostrzegawczość +7 (+11 w świetle dziennym), Sztuka przetrwania +4, Wycucie pobudek +4; Uniki, Mobilność. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m i widzenie w słabym świetle do specjalnych cech.

**Skalny jaszczur:** Smok; +8/+17; 3 m/1,5 m; Blefowanie +4 (+8 używając mimikira), Ciche poruszanie się +13, Nasłuchiwanie +13, Rzemiosło (zakładanie wnyków) +8, Skakanie +16, Spostrzegawczość +13, Stosowanie magicznych urządzeń +11, Ukrywanie się +13 (+17 w skalistym terenie); Skupienie na broni (ugryzienie), Wielokrotny atak, Zmysł walki; DP +6.

**Śniegopłaszczka:** Wynaturzenie (zimna); +3/+9; 3 m/1,5 m (3 m ogonem); Ciche poruszanie się +5, Nasłuchiwanie +4, Spostrzegawczość +5, Ukrywanie się +6 (+10 w śniegu lub lodzie); Atak z powietrza, Wielokrotny atak; DP +6. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

## Miasto pajęczej królowej

Poniższe potwory pochodzą z *Miasta Pajęczej Królowej*.

**Demon, Krwawy czart:** Poprawiona wersja znajduje się w *Czarcim Foliacie*.

**Demon, Maurezhi:** Poprawiona wersja znajduje się w *Czarcim Foliacie*.

**Drider wampir:** Nieumarły; 3 m/1,5 m; 10/magia; Blefowanie +22, Ciche poruszanie się +21, Czarostwo +12, Koncentracja +14, Nasłuchiwanie +23, Przeszukiwanie +11, Spostrzegawczość +23, Ukrywanie się +17, Wspinaczka +13, Wycucie pobudek +12; Blyskawiczny refleks (p), Czujność (p), Doskonalsza inicjatywa (p), Mobilność, Uniki (p), Walka dwoma orężami, Wielokrotny atak, Zmysł walki (p); DP -. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Golem, pajeczy kamienny:** Konstrukt; 3 m/3 m; 15/adamanty; Atak z doskoku, Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze roztrzaskanie, Mobilność, Potężny atak, Rozszczepienie, Skupienie na broni (walnięcie), Skuteczniejsze rozszczepienie, Specjalizacja w broni (walnięcie), Uniki; DP -. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Niepodatność na magię (zsw):** pajeczy kamienny golem jest niepodatny na wszystkie zaklęcia, zdolności czaropodobne oraz efekty nadnaturalne z wyjątkiem czarów ze szkoły wywoływanie oraz zaklęć

objawień rzucanych przez drowy, lecz wobec nich stosuje się jego odporność na czary.

**PC 20;** stworzenie konstrukt, *ożywienie przedmiotu, transformacja Tensera, życzenie*, twórca musi być na co najmniej 20. poziomie; Cena rynkow: 200 000 sz; Koszt stworzenia: 110 300 + 12 588 PD (wliczono cenę eliksiru siły byka lub transformacji Tensera).

**Lamentujący duch:** Nieumarły (udoskonalony humanoid, bezcielesny); DP +7. Nie przeliczaj premii do ataku, rzutów obronnych, punktów umiejętności; dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Umiejętności:** lamentujący duch otrzymuje rasową premię +8 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania, Spostrzegawczości i Ukrywania się.

**Nefrytowy pajak:** Konstrukt; 6 m/4,5 m; 15/adamantyt; DP -. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

Nefrytowy pajak musi zebrać wysokiej jakości kamień, ważący przynajmniej 30 000 kilogramów

**Poziom czarującego:** 20; **Wymagania:** Stworzenie konstrukt, *ożywienie przedmiotów, klatka mocy, ciało w kamień, zadanie/misja*, czarujący musi być na co najmniej 20. poziomie. Cena rynkowa: 200 000 sz; Koszt: 106 500 sz + 7780 PD.

**Otchłanny Ghoul:** Poprawiona wersja znajduje się w *Czarcim Foliacie*.

**Quth-Maren:** Poprawiona wersja znajduje się w *Czarcim Foliacie*.

**Pajecze stworzenie:** Poprawiona wersja znajduje się w *Podmroku*.

**Revenant:** Nieumarły (udoskonalony humanoid); 5/magia, DP +6. Nie przeliczaj premii do ataku, rzutów obronnych, punktów umiejętności; dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Srebrnozwid:** Nieumarły (udoskonalony humanoid, bezcielesny); DP +8. Nie przeliczaj premii do ataku, rzutów obronnych, punktów umiejętności; dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Umiejętności:** srebrnozwid otrzymuje rasową premię +8 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania, Spostrzegawczości i Ukrywania się.

**Widmo Kuli:** Nieumarły (bezcielesny); 4,5 m/3 m; Dyplomacja +9, Koncentracja +40, Nasłuchiwanie +39, Przeszukiwanie +37, Spostrzegawczość +39, Ukrywanie się +27, Wiedza (dowolne 3) +15, Wycucie pobudek +37, Zastraszenie +40; Atak z doskoku, Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsze trafienie krytyczne (bezcielesny dotyk), Doskonalsze trafienie krytyczne (osłabiający promień), Mobilność, Skupienie na broni (bezcielesny dotyk), Skupienie na broni (osłabiający promień), Uniki, Walka na osłep, Zmysł walki. DP -. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Widmowy pajak, mały:** Nieumarły; 1,5 m/1,5 m; Nasłuchiwanie +2, Spostrzegawczość +2; Twardość; DP -. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Widmowy pajak, średni:** Nieumarły; 1,5 m/1,5 m; Nasłuchiwanie +3, Spostrzegawczość +2; Twardość; DP -. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Widmowy pajak, duży:** Nieumarły; 3 m/1,5 m; Nasłuchiwanie +6, Spostrzegawczość +5; Czujność, Twardość; DP -. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

**Widmowy pajak, wielki:** Nieumarły; 4,5 m/3 m; Nasłuchiwanie +9, Spostrzegawczość +8; Czujność, Potężny atak, Rozszczepienie, Twardość; DP -. Dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech.

## Wyznania i panteony

Poniższe potwory pochodzą z *Wyznań i Panteonów*.

**Zin-Carla:** Nieumarły (udoskonalony [poprzedni typ]); 5/magia, DP +4. Nie przeliczaj premii do ataku, rzutów obronnych, punktów umiejętności; dodaj widzenie w ciemnościach 18 m do specjalnych cech



## faerimm

### Wynaturzenie

**Szybkość:** 3 m (2 pola), latanie 9 m (dobra)

**Środowisko:** Podziemia

**Występowanie:** pisklę, małe i dorastający: pojedynczo, para lub stadko (3-5); dojrzały, dorosły, starszy i czcigodny starszy: pojedynczo, para lub ul (3-6 plus 2-8 potomków)

**Skala Wyzwania:** pisklę 1; małe i dorastający 9; dojrzały 12; dorosły 15; starszy 18; czcigodny starszy 21

**Skarb:** Podwójny standardowy

**Charakter:** Zwykle neutralny zły

**Rozwój:** pisklę 2-3 KW; małe i dorastający 5-6 KW; dorastający 8-9 KW; dojrzały 11-12 KW; dorosły 14-15; starszy 17-18; czcigodny starszy 20+ KW

**Dostawianie poziomu:** pisklę +2, małe i dorastający +3, dorastający +4, dojrzały +5, dorosły +6, inni -

**Dorastający fearimm:** średnie wynaturzenie; KW 7k8+7; pw 38; Inicjacja +1; Szyb 3 m, latanie 9m (dobra); KP 21, dotyk 11, nieprzygotowany 20; bazowy atk +5; zwa +6; atk +4 ręcz (1k4+1, pazury); całk atk +6 wręcz (1k4+1, 4 pazury), +4 wręcz (1k8, ugryzienie), +4 wręcz (1k6 plus trucizna, żądło); przestrzeń/zasięg 1,5 m/1,5 m (0 m ugryzieniem); SA czary, trucizna; SC magia fearimmów, niepodatności, OC 17, pełny obraz (*zobaczenie niewidzialnego*), telepatia, *wykrycie magii*; Char NZ; MRO Wytr +3, Ref +3, Wola +8; S 12, Zr 13, Bd 12, Int 15, Rzt 16, Cha 17.

**Umiejętności i atuty:** Czarostwo +14, Dyplomacja +5, Koncentracja +11, Nasłuchiwanie +5, Przeszukiwanie +5, Spostrzegawczość +8, Wiedza (tajemna) +7, Wycucie pobudek +8; Skupienie na czarze (przywoływanie), Przenikanie czarem, Wielokrotny atak.

**Znane czary (6/7/7/5 rzut obronny ST 13 + poziom czaru, 14 + poziom czaru dla czarów ze szkoły przywoływanie):** 0 - *dłoń maga, promień mrozu, odczytanie magii, otumanienie, otwarcie/zamknięcie, światło, wykrycie magii*; 1 - *magiczny pocisk, płonące dłoń, tarcza, uspienie*; 2 - *dotyk głupoty, płomienny promień, rozmycie*; 3 - *błyskawica, rozproszenie magii*.

**Starszy fearimm:** duże wynaturzenie; KW 16k8 +32; PW 104; Inicjacja +0; szyb 3 m, latanie 9 m (dobra); KP 31, dotyk 9, nieprzygotowany 31; bazowy atk +12; zwa +21; atk +16 wręcz (1k6+5, pazury); całk atk +16 wręcz (1k6+5, 4 pazury), +11 wręcz (2k6+2, ugryzienie) i +11 wręcz (1k8 plus trucizna oraz implant, żądło); przestrzeń/zasięg 3 m/3 m (1,5 m ugryzieniem); SA czary implant, trucizna; SC magia fearimmów, niepodatności, OC 26, pełny obraz (*widzenie prawdy*), redukcja obrażeń 10/magia, telepatia, *wykrycie magii*; Char NZ; MRO Wytr +7, Ref +5, Wola +15; S 20, Zr 11, Bd 14, Int 19, Rzt 20, Cha 23.

**Umiejętności i atuty:** Czarostwo +25, Dyplomacja +8, Koncentracja +21, Nasłuchiwanie +14, Przeszukiwanie +14, Wiedza (tajemna) +23, Wycucie pobudek +24, Zauważanie +24; Potężniejsze przenikanie czarem, Przenikanie czarem, Skupienie na czarze (przywoływanie, oczarowanie), Wielokrotny atak, Wzmocnienie czaru.

**Znane czary (6/7/7/7/7/5/3 rzut obronny ST rztu obronnego 16 + poziom czaru, 18 + poziom czaru dla czarów ze szkoły przywoływanie i oczarowanie):** 0 - *dłoń maga, dotyk zmęczenia, mistyczny znak, odczytanie magii, otumanienie, otwarcie/zamknięcie, promień mrozu, światło, wykrycie magii*; 1 - *magiczny pocisk, płonące dłoń, promień osłabienia, tarcza, uspienie*; 2 - *dotyk głupoty, pajęczyna, płomienny promień, rozmycie, wykrycie myśli*; 3 - *głęboka drzemka, kula ognista, ochrona przed energią, spowolnienie*; 4 - *polimorfia, potężniejsza niewidzialność, przejmująca rozpacz, szpiegowanie*; 5 - *stożek zimna, telekineza, teleportacja, zdominowanie osoby*; 6 - *dezintegracja, potężniejsze rozproszenie magii, wyładowanie łańcuchowe*; 7 - *klatka mocy, odbicie czaru*; 8 - *zbiorowe zauroczenie potwora*.

Faerimmowie są złymi magami, którzy z przyjemnością unicestwiliby wszystkie inne istoty. Do tej pory tego nie zrobili, gdyż w takim wypadku prawdopodobnie zabrakłoby im niewolników, których torturują dla zabawy. Setki lat temu planowali zniszczyć całe życie w

Faerunie. Udało im się unicestwić potężne imperium Netherilu oraz wyniszczyć obszar znany dziś jako pustynia Anauroch. Ostatecznie powstrzymała ich jednak interwencja starszych sharnów. Uwięzili oni większość faerimmów w magicznym polu pod piaskami Anauroch. Jedynie nieliczni uniknęli tego losu. Część uciekinierów żyje obecnie w Myth Drannor, trwoniąc swoją moc w wewnętrznych intrygach politycznych. Inni podbili miasto beholderów, Ooltul, a obecnie usiłują się przebić przez magiczne pole sharnów, aby uwolnić swych pobratymców.

Faerimmowie mają ciało w kształcie stożka oraz obłą głowę. Przypomina ona dysk i zawiera ogromną, uzębioną szczękę, którą otaczają cztery wyposażone w pazury ramiona. Od głowy ku ogonowi kręte, wijące się ciało zwęża się aż do zabójczego żądła. Po urodzeniu faerimm ma zaledwie kilkadziesiąt centymetrów, jednak starsze osobniki mogą osiągnąć długość nawet 9 metrów. W miarę wzrastania faerimm rozwija również swoje wrodzone zdolności magiczne. Pisklę rzuca czary jak pierwszopoziomowy zaklinacz, a liczący stulecia czcigodni starsi rzucają czary jak zaklinacze 19 poziomu.

Gdyby faerimmowie byli mniej zli, z pewnością byłoby również bardziej obcy i trudniejszy do zrozumienia, lecz ich niepoohamowana chęć do zadawania bólu czyni ich w pewien sposób bardziej przewidywalnymi. Faerimmowie porozumiewają się między sobą zmieniając prędkość przepływu wiatru wokół swoich ciał, natomiast w celu nawiązania kontaktu z innymi istotami używają telepatii. Znają wspólny i kilka innych języków.

## walka

Faerimmowie mogą być groźnymi przeciwnikami, jednak postrzegają oni czysto fizyczną walkę jako oznakę słabości. Faerimma, który użyje żądła albo broni w obronie własnej, uważa się za posiadającego niewystarczające zdolności magiczne. z tego powodu faerimmowie korzystają z przemocy fizycznej jedynie jako ostatniej deski ratunku. Młodzi faerimmowie czasami zniżają się do korzystania z mistrzowskich mieczy i nie okrywają się w ten sposób hańbą tak długo, jak korzystają z *unoszącego się dysku Tensera* do przenoszenia swych broni poza walkę.

Jako magowie faerimmowie przedkładają uroki, rozkazy i iluzje nad zaklęcia typowo ofensywne, ale w ferworze walki nie wstrzymują się od rzucania ognistych kul, jeśli sytuacja tego wymaga. Potężni starsi faerimmowie często wykorzystują w trakcie starcia istoty zauroczone lub zdominowane. Niekiedy wywołują potyczki tylko po to, żeby poobserwować, jak ich przeciwnicy zostają zmuszeni do walki przeciw swoim przyjaciółom. Faerimmowie lubią również przyzywać przybyszów, ale generalnie są zbyt dumni, aby rzucać niskopoziomowe czary przywoływań w celu sprowadzenia zwierząt i innych pomniejszych stworzeń.

**Implant (zw):** w akcji standardowej faerimm może użyć swojego żądła, aby umieścić jaja w ciele sparaliżowanego stworzenia. Młode stworzenie rozwija się ok. 90 dni, dosłownie pożerając nosiciela od wewnątrz. Czar usunięcia choroby usuwa jaja z ciała nosiciela, podobnie jak udany test Leczenia o ST 20 wykonany przez osobę, która posiada rangi w tej umiejętności.

**Zatrucie (zn):** Żądło, rzut obronny na Wytrwałość (ST 15). Efekt początkowy - paraliż na 2k4 rundy, efekt drugorzędny - paraliż na 1k3 godziny. Sparaliżowania istota lewituje bezradnie kilkadziesiąt centymetrów nad ziemią.

**Czary:** Faerimm rzuca zaklęcia magii wtajemniczeń jak zaklinacz (poziom rzucającego równy KW faerimma)

**Wykrycie magii (zc):** Pisklę faerimma na życzenie może rzucić *wykrycie magii*.

**Latanie (zw):** Ciało faerimma naturalnie unosi się nad powierzchnią, umożliwiając latanie z szybkością 9 metrów. Ten sposób latania zapewni także ciągły efekt *spadającego piórka* (jak czar) z zasięgiem osobistym.

**Pełny obraz (zw):** w miarę rozwoju naturalna zdolność faerimmów do wykrywania magii rozwija się. Młodociany faerimm dostrzega istoty niewidzialne i eteryczne w promieniu 36 m tak, jakby był pod nieustannym wpływem czaru *zobaczenie niewidzialnego*. Dorosły fe-

arimm dostrzega wszelkie magiczne aury w promieniu 36 m, jakby był pod ciągłym efektem czaru *widzenie prawdy*.

**Magia fearimmów:** Fearimmowie rzucają zaklęcia jakby były zdolnościami czaropodobnymi, które nie wymagają komponentów werbalnych, somatycznych ani materialnych.

z poziomami wynikającymi z wieku faerimma. W ten sam sposób wykorzystuje on sumę swoich rasowych poziomów w rzucaniu zaklęć wraz z odpowiednią klasą, aby określić zdolności swojego chowańca. Pomimo to faerimm może przywołać chowańca dopiero kiedy osiągnie przynajmniej jeden poziom w klasie zaklinacza.

## postacie fearimmów

Ulubioną klasą fearimmów jest zaklinacz. W celu ustalenia liczby znanych zaklęć, liczby czarów dziennie oraz innych efektów zależnych od poziomu rzucającego, postać sumuje poziomy zaklinacza

### FAERIMMY ZALEŻNIE OD WIEKU

Wiek	Rozmiar	Kostki Wytrzymałości (pw)	S	Zr	Bd	Int	Rzt	Cha	Bazowy atak/zwarcie	Atak	Wytr	Ref	Wola	ST trucizny
Pisklą	Mł	1k8 (4)	4	17	10	11	12	13	+0/-11	-1	+0	+3	+3	—
Małoletni	Mł	4k8 (18)	8	15	10	13	14	15	+3/-2	+3	+1	+3	+6	—
Dorastający	Śr	7k8+7 (38)	12	13	12	15	16	17	+5/+6	+6	+3	+3	+8	14
Dojrzały	Du	10k8+10 (55)	16	11	12	17	18	19	+7/+14	+9	+4	+3	+11	16
Dorosły	Du	13k8+26 (84)	18	11	14	17	20	21	+9/+17	+12	+6	+4	+13	18
Starszy	Du	16k8+32 (104)	20	11	14	19	20	23	+12/+21	+16	+7	+5	+15	20
Czcigodny Starszy	W	19d8+57 (142)	22	9	16	21	22	25	+14/+28	+18	+9	+5	+17	22

### ZDOLNOŚCI FAERIMMÓW ZALEŻNIE OD WIEKU

Wiek	Int.	Klasa Pancerza	Zdolności Specjalne	Poziom czarującego	OC
Pisklą	+3	17 (+2 rozmiar, +3 zr, +2 naturalny), dotyk 15, nieprzygotowany 14	Magia faerimmów, niepodatność na petyfikację i polimorfie, wykrycie magii	1	11
Małoletni	+2	19 (+1 rozmiar, +2 zr, +6 naturalny), dotyk 13, nieprzygotowany 17	Pełny obraz (zobaczenie niewidzialnego)	4	14
Dorastający	+1	21 (+1 zr, +10 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 20	Trucizna	7	17
Dojrzały	+0	23 (-1 rozmiar, +14 naturalny), dotyk 9, nieprzygotowany 23	Implant, pełny obraz (mistyczny wzrok)	10	20
Dorosły	+0	27 (-1 rozmiar, +18 naturalny), dotyk 9, nieprzygotowany 27	Redukcja obrażeń 10/magia	13	23
Starszy	+0	31 (-1 rozmiar, +22 naturalny), dotyk 9, nieprzygotowany 31	Pełny obraz (widzenie prawdy)	16	26
Czcigodny Starszy	-1	33 (-2 rozmiar, -1 zr, +26 naturalny), dotyk 9, nieprzygotowany 33	Redukcja obrażeń 15/magia i srebro	19	29

### PRZESTRZEŃ/ZASIĘG, ATAki i OBRAŻENIA FAERIMMÓW

Rozmiar	Przeźreń/Zasięg	Pazury	1 ugryzienie	1 żądło
Malutki	60 – 30 cm/0 m	2 • 1k2	—	—
Mały	1,5 m/1,5 m (0 m ugryzieniem)	2 • 1k3	1k6	—
Średni	1,5 m/1,5 m (0 m ugryzieniem)	3 • 1k4	1k8	1k6 plus trucizna
Duży	3 m/3 m (1,5 m ugryzieniem)	4 • 1k6	2k6	1k8 plus trucizna i implant
Wielki	4,5 m/4,5 m (1,5 m ugryzieniem)	6 • 1k8	2k8	2k6 plus trucizna i implant

## O autorach

**Rich Baker** rozpoczął swoją karierę jako twórca gier w TSR w 1991, zastępując wówczas autora starszego o sześć lat. Potem pracował nad 3 edycją D&D, a także dyrektorem prac przy ALTERNITY. Później, w 1999 został dyrektorem kreatywnym D&D Worlds i pomocnikiem przy tworzeniu produktów FORGOTTEN REALMS do 3 edycji. Teraz powrócił do swojego ulubionego planu, ponownie jako dyrektor prac ciągle dostarczając linii FORGOTTEN REALMS

nowych pomysłów. Przy okazji napisał także książkę, będącą jego szóstą i ostatnią powieścią: *Potępienie*, Tom 3 z serii *Wojna Pajęczej Królowej*.

**James Wyatt:** Autor RPG w Wizards of the Coast, Inc. Produkty jego autorstwa to *Głos w Snach*, *Obrońcy Wiary*, *Krainy Wschodu*, *Bóstwa i Półbogowie*, *Czarci Foliał*, *Draconomicon* i *Księga Świętych Czynów*. Napisał przygodę *Miasto Pajęczej Królowej*, która zwyciężyła w Origins Award, jest jednym z twórców nowego settingu Eberron, który ukazał się w czerwcu 2001 roku. Mieszka w Kent, Washington z żoną Amy i synem Carterem.

## wersja polska

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

**Tłumaczenie:** Adam "iron\_master" Janik i Tomasz "Kymil Nimesin" Niezgoda

**Redakcja:** 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.

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

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