

ROZSZERZENIE SIECIOWE DO SREBRNYCH MARCHII KONWERSJA MECHANIKI

Rozszerzenie Sieciowe – Srebrne Marchie 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 ver. 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 – Srebrne Marchie* także posiadaczom nowej wersji systemu.

Znajdują się tutaj statystyki tylko tych przedmiotów i czarów, które są niezgodne z edycją 3.5, z racji na zmiany w mechanice gry lub w stosowanym nazewnictwie. Wszystkie materiały z *Rozszerzenia Sieciowego – Srebrnych Marchii*, które nie zostały poddane konwersji w tym pliku, można bez przeszkód stosować wraz z nowymi regułami gry.

magiczne przedmioty

Srebrna kolczuga Królowej Jednorożców: W centralnej części tej elfiej kolczugi +1 widnieje symbol Lurue. Osoba mająca na sobie ten pancerz otrzymuje premię +4 do rzutów obronnych przeciwko truciznom, a ponadto może trzy razy dziennie rzucić czar *leczenie lekkich ran*. Oprócz tego nosiciel tej zbroi zyskuje premię +4 do testów opartych na Charyzmie, wykonywanych w kontaktach z magicznymi bestiami o dobrym charakterze, takimi jak jednorożce, pegazy i ogromne orły.

Stworenie, które nie jest złe, a włoży tę zbroję, otrzymuje jeden negatywny poziom. Należy go brać pod uwagę aż do zdjęcia pancerza. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie można go jednak zwalczyć w żaden sposób (nawet czarem *przywrócenie energii życiowej*), dopóki postać ma na sobie zbroję..

Słabe przywoływanie; Poziom czarującego: 5; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *leczenie lekkich ran, neutralizacja trucizny; Cena rynkowa 15 290 sz; Koszt stworzenia: 7645 sz + 612 PD.*

Autorzy

Dokument ten stanowi uzupełnienie *Rozszerzenia Sieciowego do Srebrnych Marchii*. Z tego powodu jego układ zaczyna się na stronie 8.

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 Srebrnych Marchii*, 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

Odwiedź stronę Wydawnictwa: isa.pl

Szary brat: Ta wykonana w starym stylu *krótka włócznia* +2 jest niewątpliwie wytworem orczych rąk. Jej szara, drewniana rękojeść i tępe stalowe ostrze pokryte są orczymi runami oznaczającymi morderstwo, nienawiść i potęgę. Broń ta zadaje dodatkowe +2k6 obrażeń ludziom i elfom. W przeciwieństwie do normalnych oręży zguby, premia z usprawnienia tej włóczni nie wzrasta o +2 względem wymienionych istot. Jest ona legendą wśród zielonoskórych z Północy. Wielu wodzów plemion przez stulecia przetrząsało ruiny i mroczne miejsca w poszukiwaniu tej broni, gdyż kapłani Gruumsha twierdzą, że ten, kto ją dzierży, stanie się ulubieńcem Tego, Który Patrzy i będzie mógł zebrać wielką, niepokonaną armię zdolną podbić ziemie ludzi i elfów, zaś ich mieszkańców wziąć w niewolę.

Umiarkowane przywoływanie; Poziom czarującego: 8; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *przyzwanie potwora I; Cena rynkowa:* 18 302 sz; *Koszt stworzenia:* 9302 sz + 720 PD.

Burzowa gwiazda: Te magiczne morgenszterny zostały wykonane w starożytnym stylu i uważa się, że powstały w Netherilu. Bronie te są wykonane z pokrytej elektrum stali i wytwarzają po wyjęciu niewielkie łuki elektryczności, skaczące po całej długości oręża, nie czyniące jednak szkody ani osobie dzierżącej oręż, ani istotom przez nią trafionym. Raz dziennie broń może wywołać efekt analogiczny do osłabionego *wyladowania łańcuchowego* (8. poziom czarującego). Większość burzowych gwiazd posiada premię z usprawnienia +1, lecz niektóre zostały stworzone z premią +2 lub +3.

Słabe wywoływanie; Poziom czarującego: 3; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wyladowanie łańcuchowe*, poziom czarującego twórcy musi być trzy razy większy niż premia z usprawnienia; *Cena rynkowa:* 20 588 sz (+1), 29 588 sz (+2), 44 228 sz (+3); *Koszt stworzenia:* 10 452 sz + 824 PD (+1), 14 952 sz + 1184 PD (+2), 22 272 sz + 1770 PD (+3).

Łamacz klów: Ten *długi miecz zguby orków* +1 został stworzony przez młodego elfiego czarodzieja. Posiada elfie imię, które oznacza "Ostrze które sprawia, że orki padają jak krople deszczu podczas najpotężniejszej burzy", jednak większość osób określa go nadanym mu we wspólnym przydomkiem. Jego rękojeść udekorowana jest nakładającymi się na siebie wzorami liści pokrytych zielonymi i białymi znakami. Na ostrzu wygrawerowane są, w spiralnym wzorze, setki spadających kropeł, wysadzanych lśniąca miedzią. Gdy spojrzeć na nie pod odpowiednim kątem, ich fragmenty układają się w zapisaną runami Espruar nazwę miecza.

Umiarkowane przywoływanie; Poziom czarującego: 8; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *przyzwanie potwora I; Cena rynkowa:* 8315 sz; *Koszt stworzenia:* 4315 + 320 PD.

Różana maska: "Maska" ta została wykonana z twardego, różowego kryształu i kształtem przypomina raczej przednią część otwartego hełmu niż tradycyjną maskę. Na jej czole wyryto symbol Lathandera. Osoba nosząca maskę zyskuje premię z morale +4 do rzutów obronnych przeciw strachowi i premię z usprawnienia +4 do Budowy. Niektórzy członkowie kleru wierzą, że przedmiot ten jest "prawdziwym znakiem" łaski Lathandera, opisanym we fragmencie podręcznika *Srebrne Marchie* dotyczącym Jutrzni Rhyestera – świątyni Pana Poranka w Silverymoon.

Silne przywoływanie; Poziom czarującego: 14; Wymagania: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *uzdrowienie, zamiana planów; Cena rynkowa:* 28 000 sz; *Koszt stworzenia:* 14 000 + 1120 PD.

CZAR

Łaska Yathaghery

Przemiany

Poziom: Kap 3, Drd 3 (Lurue)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Daleki (120 m + 12 m/poziom)

Cel: Jeden jednorożec lub zwierzę o charakterystyce konia

Czas działania: 10 minut/poziom (P)

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Obdarzasz wybrane stworzenie dużymi, pierzastymi skrzydłami, podobnymi do skrzydeł pegaza, umożliwiającymi mu latanie z szybkością 30 metrów (średnia zwrotność). Stworzenie traktuje się tak, jakby skrzydła były naturalną częścią jego ciała, których może używać natychmiast. Testy Jeździectwa wykonywane w celu oddziaływania na wierzchowca wykonywane są tak, jakby ten nie latał (tak więc jeździec obyty z końmi da sobie radę z latającym koniem równie łatwo jak ze zwykłym).

Zakłęcie wzięło swą nazwę od elfiego miana Lurue: Yathaghery Skrzydlatej Królowej, władczyni pegazów i jednorożców z Evermet.

potwór – ponure światło, rozwinięty behir

☛Ponure Światło: samiec rozwinięty behir; SW 12; olbrzymia magiczna bestia (elektryczność); KW 18k10+126; pw 225; Ini +5; Szyb 12 m (8 pól), wspinaczka 4,5 m; KP 20; dotyk 7, nieprzygotowany 19; Atk +26 wręcz (2k6+16, ugryzienie), Całk. atk. +26 wręcz (2k6+16, ugryzienie) 6 m/4,5 m; SA broń oddechowa, doskonałe łapanie, duszenie (3k8+16), połykanie w całości, rozszarpywanie (1k6+5); SC nie do przewrócenia, niepodatność na elektryczność, węch, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle; Char NZ; Wytr +18, Ref +12, Wola +11; S 34, Zr 13, Bd 25, Int 12, Rzt 14, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Spostrzegawczość +18, Ukrywanie się +9, Wspinaczka +22; Doskonalsza inicjatywa, Doskonalszy atak naturalny, Doskonalszy naturalny pancerz (2), Potężny atak, Rozszczepienie, Żelazna wola.

Broń oddechowa (zn): 6-metrowy strumień (linia), raz na 10 rund, obrażenia 7k6 elektryczność, Refleks ST 26 zmniejsza o połowę. ST rzutu obronnego oparto na Budowie.

Duszenie (zw): Ponure Światło powoduje 3k6+16 obrażeń po udanym teście zwarcia. Może również sześć razy rozszarpywać przeciwnika będącego z nim w zwarcu.

Doskonalsze łapanie (zw): Ponure Światło, aby użyć tej zdolności, musi wprawdzie trafić atakiem ugryzieniem przeciwnika dowolnego rozmiaru. Może następnie rozpocząć zwarcie w darmowej akcji, nie prowokując okazyjnego ataku. Jeżeli zwycięży w teście zwarcia, doprowadza do trzymania i ma prawo w następnej rundzie dusić ofiarę

lub połknąć ją w całości.

Rozszarpywanie (zw): Sześć razy pazury, premia do ataku +26 wręcz, obrażenia 1k6+5.

Polykanie w całości (zw): Ponure Światło może połknąć złapanego dużego lub mniejszego przeciwnika – w tym celu musi wykonać udany test zwarcia. Jeżeli połknie ofiarę, ma prawo użyć atutu Rozszarpienie do ugryzienia i złapania kolejnego wroga.

Połknięta istota otrzymuje w każdej rundzie 3k8+16 obrażeń miazdzonych i 8 obrażeń od kwasu – to efekt przebywania we wnętrznościach behira. Ofiara może próbować się wydostać, używając lekkiej

broni tnącej lub kłującej i zadając wnętrznościom stwora 25 obrażeń (KP 15). Jeśli ofiara wydostanie się z żołądka, kurczące się mięśnie zamykają otwór – kolejny połknięty przeciwnik również musi wyciąć sobie drogę na wolność.

W żołądku behira zmieszczą się 2 duże, 8 średnich, 32 małych lub 128 małych lub mniejszych istot.

Umiejętności: Behir otrzymuje premię rasową +8 do testów Wspinaczki i zawsze ma prawo wziąć 10 w teście tej umiejętności, nawet jeśli coś go rozprasza lub mu zagraża.