

ROZSZERZENIE SIECIOWE DO WYŻNIAŃ I PANTEONÓW KONWERSJA MECHANIKI

Rozszerzenie Sieciowe – Wyznania i Panteony 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 – Wyznania i Panteony* także posiadaczom nowszej wersji systemu.

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

☛ **Uczony Ojciec Wzniosły Atlar Hasicor Danali:** mężczyzna człowiek kapłan 9/boski sługa 3 Oghmy; SW 12; średni humanoid; KW 12k8-24; pw 30; Ini -1; Szyb 9 m; KP 15 (dotyk 9, nieprzygotowany 15); bazowy atk/zwa +11/+10; atk +7 wręcz (1k8/19-20 *jaśniejący długi miecz* +1); całk atk +7/+2 wręcz (1k8/19-20 *jaśniejący długi miecz* +1); SA odpędzanie nieumarłych 6/dzień; SC boski wysłannik, nadanie zdolności czarowania, uświęcona obrona +1; Char PD; RO Wytr +7, Ref +3, Wola +14; S 8, Zr 8, Bd 6, Int 19, Rzt 20, Cha 16.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +9, Dyplomacja +8, Koncentracja +4, Leczenie +7, Rzemiosło (introligatorstwo) +16, Rzemiosło (tkactwo) +12, Wiedza (geografia) +13, Wiedza (historia Dolin) +14, Wiedza (miejscowa – Doliny) +13, Wiedza (natura Dolin) +13, Wiedza (religia Dolin) +14, Wiedza (szlachta i władcy Dolin) +12, Wiedza (tajemna) +6, Występy (instrumenty dęte) +5; Biegiłość w broni żołnierskiej (długi miecz), Stworzenie cudownego przedmiotu, Wykształcenie (historia Dolin, religie Dolin), Wykucie pierścienia, Zapisanie zwoju, Skupienie na umiejętności (Rzemiosło [introligatorstwo]).

Autorzy

Dokument ten stanowi uzupełnienie *Rozszerzenia Sieciowego do Wyznania i Panteonów*. Z tego powodu jego układ zaczyna się na stronie 14.

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 Wyznania i Panteonów*, przetłumaczonym przez redaktorów strony za zgodą Wydawnictwa ISA, właściciela praw do polskiej edycji D&D.

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

Odwiedź naszą stronę: dnd.polter.pl
Odwiedź stronę Wydawnictwa: isa.pl

Przygotowane czary (6/8/6/6/5/5/3; bazowy ST = 15 + poziom czaru): 0. – odczytanie magii (2), leczenie drobnych ran (2), wykrycie magii (2); 1. – boska łaska (2), sanktuarium, tarcza wiary, wykrycie chaosu, wykrycie sekretnych drzwi*, wykrycie zła, zagłada; 2. – przepowiednia, słabsze przywrócenie energii życiowej, szukanie pułapek, tarcza dla przyjaciela, unieruchomienie osoby, wspomnienie*; 3. – modlitwa, piękne światło, przełamanie choroby, przełamanie klątwy, sugestia*, przełamanie ślepoty/głuchoty; 4. – języki, neutralizacja trucizny, przywrócenie energii życiowej, prorocтво*, ujawnienie kłamstw; 5. – obcowanie, przywołanie z martwych, szpiegowanie, widzenie prawdy*, zbiorowe leczenie lekkich ran; 6. – uzdrowienie, zadanie/misja, znalezienie ścieżki*.

*Czar domenowy. Bóstwo: Oghma. Domeny: Zauroczenia (premia +4 do Charyzmy przez 1 minutę, 1/dzień jako akcja darmowa), Wiedza (rzuca czary ze szkoły poznać na poziomie czarującego +1), Szczegół (uśmiec fortuny 1/dzień).

Ekwipunek: długi róg, jaśniejący długi miecz +1, mithrilowa koszulka +2, pierścień wiedzy, szata wielu pieczęci.

❖ **Pierwsza Strażniczka Wiedzy Tessele Whitehorn:** kobieta człowiek kapłan 5 Oghmy; SW 5; średni humanoid; KW 5k8-5; pw 17; Ini -1; Szyb 9 m; KP 12 (dotyk 9, nieprzygotowany 12); bazowy atk/zwa +3/+4; atk +3 wręcz (1k6-1, mistrzowski drag); całkow. atk +3 wręcz (1k6-1, mistrzowski drag); SA odpędzanie nieumarłych 5/dzień; Char PN; RO Wytr +3, Ref +0, Wola +8; S 8, Zr 8, Bd 8, Int 17, Rzt 18, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Rzemiosło (intrologatorstwo) +9, Wiedza (geografia) +12, Wiedza (historia Dolin) +8, Wiedza (miejscowa – Doliny) +12, Wiedza (natura) +8, Wiedza (religia Dolin) +6, Wiedza (szlachta i władcy Dolin) +8, Wiedza (tajemna) +5, Zbieranie informacji +3; Skupienie na umiejętności (Rzemiosło [intrologatorstwo]), Skupienie na umiejętności (Wiedza [geografia]), Skupienie na umiejętności (Wiedza [miejscowa – Doliny]).

Przygotowane czary (5/5/4/3; bazowy ST = 14 + poziom czaru): 0. – odczytanie magii, naprawa, odporność, światło, wykrycie magii; 1. – błogosławieństwo, boskie względy, rozkaz, rozumienie języków, zauroczenie osoby*; 2. – cisza, odporność na energię, przepowiednia, uspokojenie emocji; 3. – jasnosłyszanie/jasnowidzenie*, magiczna szata, sugestia.

*Czar domenowy. Bóstwo: Oghma. Domeny: Zauroczenia (premia +4 do Charyzmy przez 1 minutę, 1/dzień jako darmowa akcja), Wiedza (rzuca czary ze szkoły poznać na poziomie czarującego +1).

Ekwipunek: skórzna +1, mistrzowski drag, diadem rozumienia języków i czytania magii (jak hełm), okulary widzenia szczegółów, olejek wieczności, zwój skalania, szata uczonego.

❖ **Strażnicy Wiedzy (2):** mężczyzna i kobieta człowiek bard 1/kapłan 2 Oghmy; SW 3; średnie humanoidy; KW 1k6-1 plus 2k8-2; pw 9; Ini -1; Szyb 9 m; KP 12 (dotyk 9, nieprzygotowany 12); bazowy atk/zwa +1/+0; atk +0 wręcz (1k6-1, drag); całkow. atk +0 wręcz (1k6-1, drag); SA odpędzanie nieumarłych 5/dzień; SC muzyka bardów 1/dzień (fascynacja, inspirowanie odwagi +1, kontrpieśń), wiedza bardów +6; Char PD; RO Wytr +2, Ref +3, Wola +10; S 8, Zr 8, Bd 8, Int 16, Rzt 17, Cha 15.

Umiejętności i atuty: Rzemiosło (intrologatorstwo) +11, Wiedza (geografia) +8, Wiedza (historia Dolin) +9, Wiedza (miejscowa – Doliny) +9, Wiedza (natura) +6, Wiedza (religia Dolin) +5, Wiedza (szlachta i władcy Dolin) +8, Występy +6, Zbieranie informacji +3; Błyskawiczny refleks, Skupienie na umiejętności (Rzemiosło [intrologatorstwo]), Żelazna wola.

Znane czary barda: (2; bazowy ST = 12 + poziom czaru): 0. – odczytanie magii, odporność, światło, wykrycie magii.

Przygotowane czary (4/4; bazowy ST = 13 + poziom czaru): 0. – naprawa (2), przewodnictwo, wykrycie magii; 1. – błogosławieństwo, sanktuarium, tarcza entropii, wykrycie sekretnych drzwi*.

*Czar domenowy. Bóstwo: Oghma. Domeny: Zauroczenia (premia +4 do Charyzmy przez 1 minutę, 1/dzień jako akcja darmowa), Wiedza (rzuca czary ze szkoły poznać na poziomie czarującego +1).

Ekwipunek: ćwiekowana skóra, drag, obręcz Wiążącego, szata uczonego.

❖ **Poszukiwacze (4):** mężczyzna i kobieta człowiek kapłan 1 Oghmy; SW 1; średnie humanoidy; KW 1k8-1; pw 3; Ini +0; Szyb 9 m; KP 12 (dotyk 10, nieprzygotowany 12); bazowy atk/zwa +0/-1; atk -1 wręcz (1k6-1, drag); całkow. atk -1 wręcz (1k6-1, drag); SA odpędzanie nieumarłych 5/dzień; Char PD lub ND; RO Wytr +1, Ref +2, Wola +5; S 8, Zr 10, Bd 9, Int 16, Rzt 17, Cha 15.

Umiejętności i atuty: Rzemiosło (intrologatorstwo) +7, Wiedza (geografia) +6, Wiedza (historia) +6, Wiedza (miejscowa – Doliny) +6, Wiedza (natura) +5, Wiedza (religia) +6, Wiedza (szlachta i władcy) +5, Zbieranie informacji +3; Błyskawiczny refleks, Skupienie na umiejętności (Rzemiosło [intrologatorstwo]).

Przygotowane czary (3/3; bazowy ST = 13 + poziom czaru): 0. – odczytanie magii, naprawa, światło; 1. – błogosławieństwo, rozumienie języków, zauroczenie osoby*.

*Czar domenowy. Bóstwo: Oghma. Domeny: Zauroczenia (premia +4 do Charyzmy przez 1 minutę, 1/dzień jako akcja darmowa), Wiedza (rzuca czary ze szkoły poznać na poziomie czarującego +1).

Ekwipunek: skórzna, drag, naszyjnik modlitewnych paciorków (błogosławieństwo), szata uczonego.

❖ **Opiekunka Wiedzy Rowana Silvercrown:** kobieta człowiek mnich 4; SW 4; średni humanoid; KW 4k8; pw 18; Ini +2; Szyb 12 m; KP 16 (dotyk 15, nieprzygotowany 14); bazowy atk/zwa +3/+5; atk +4 wręcz (1k8+1, uderzenie bez broni) lub +5 wręcz (1k6+1, mistrzowski siangham); całkow. atk +2/+2 wręcz (1k8+1, uderzenie bez broni) lub +3/+3 wręcz (1k6+1, mistrzowski siangham); SA grad ciosów, oszałamiający atak 4/dzień; SC powolny upadek (6 m), spokojny umysł, szybkie poruszanie, uchyłanie; Char PN; RO Wytr +5, Ref +7, Wola +8; S 12, Zr 14, Bd 10, Int 14, Rzt 16, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +8, Koncentracja +2, Nasłuchiwanie +9, Rzemiosło (intrologatorstwo) +4, Skakanie +6, Spostrzegawczość, +5, Ukrywanie się +4, Upadanie +9, Wiedza (geografia) +4, Wspinaczka +7, Występy (instrumenty dęte) +1, Zachowanie równowagi +10; Doskonałe uderzenie bez broni, Odbijanie strzał, Ruchliwość, Uniki, Wyszakowanie w walce.

Ekwipunek: karwasze pancerza +1, mistrzowski siangham, płaszcz odporności +1, mistrzowska piszczałka, szata mnicha.

❖ **Dzieci Biernego Głosu (zmiennie):** mężczyzna i kobieta człowiek mnich 2; SW 2; średnie humanoidy; KW 2k8; pw 9; Ini +1; Szyb 9 m; KP 15 (dotyk 14, nieprzygotowany 14); bazowy atk/zwa +1/+3; atk +3 wręcz (1k8+2, uderzenie bez broni) lub +3 wręcz (1k6+2, siangham); całkow. atk +1/+1 wręcz (1k8+1, uderzenie bez broni) lub +1/+1 wręcz (1k6+1, siangham); SA grad ciosów, oszałamiający atak 2/dzień; SC szybkie poruszanie, uchyłanie; Char PN; RO Wytr +3, Ref +4, Wola +8; S 14, Zr 12, Bd 10, Int 13, Rzt 16, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +4, Koncentracja +2, Nasłuchiwanie +6, Rzemiosło (intrologatorstwo) +2, Skakanie +4, Spostrzegawczość +5, Ukrywanie się +3, Wiedza (geografia) +3, Wspinaczka +4, Występy (instrumenty dęte) +1, Zachowanie równowagi +3, Zwinność +5; Doskonałe uderzenie bez broni, Odbijanie strzał, Uniki, Żelazna wola.

Ekwipunek: karwasze pancerza +1, siangham, piszczałka, szata mnicha, eliksir kocięj gracji, eliksir leczenia lekkich ran i eliksir pajęczej wspinaczki.

❖ **Sierżant Mourn Deepwood:** mężczyzna półelf zbrojny 2; SW 1; średni humanoid (elf); KW 2k8-2; pw 7; Ini +1; Szyb 6 m; KP 17 (dotyk 11, nieprzygotowany 16); bazowy atk/zwa +2/+0; atk +3 wręcz (1k8/19-20, mistrzowski długi miecz) lub +5 dystansowy (1k8/x3, mistrzowski długi łuk); całkow. atk +3 wręcz (1k8/19-20, mistrzowski długi miecz) lub +5 dystansowy (1k8/x3, mistrzowski długi łuk); SC półelfie cechy rasowe; Char PD; RO Wytr +2, Ref +1, Wola +0; S 10, Zr 12, Bd 9, Int 10, Rzt 10, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo +4, Nasłuchiwanie +3, Pływanie +1, Postępowanie ze zwierzętami +2, Przeszukiwanie +1, Spostrzegawczość +1, Zastraszanie +2; Skupienie na broni (długi łuk).

Ekwipunek: kołczuga +1, mistrzowski długi miecz, mistrzowski łuk, piszczałka, eliksir kocięj gracji, eliksir leczenia lekkich ran (2), kołczan z 20 strzałami, ubranie podróżnika.

♣ **Strażnicy Wieży (8):** mężczyzna i kobieta człowiek zbrojny 1; SW 1/2; średnie humanoidy; KW 1k8+3; pw 7; Ini +2; Szyb 6 m; KP 14 (dotyk 10, nieprzygotowany 14); Atak +1 wręcz (1k8/19-20, długi miecz) lub +2 dystansowy (1k8/x3, mistrzowski długi łuk); Char PD; RO Wytr +2, Ref +0, Wola +0; S 11, Zr 11, Bd 11, Int 10, Rzt 10, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo +3, Pływanie +1, Postępowanie ze zwierzętami +2, Spostrzegawczość +4, Zastraszanie +2; Skrwawienie, Twardość.

Ekwipunek: zbroja łuskowa, długi miecz, mistrzowski długi łuk, piszczalka, *eliksir leczenia lekkich ran*, kołczan z 20 strzałami, ubranie podróżnika.

♣ **Jhenna Iliathor:** kobieta półelf bard 7/agent Harfiarzy 5; SW 12; średni humanoid (elf); KW 12k6; pw 42; Ini +3; Szyb 9 m; KP 20 (dotyk 13, nieprzygotowany 17); bazowy atk/zwa +7/+7; atk +9 wręcz (1k8+1/17-20, *cormanthyrskie elfie ostrze*) lub +11 dystansowy (1k8/x3, refleksyjny długi łuk); całk atk +9/+4 wręcz (1k8+1/17-20, *cormanthyrskie elfie ostrze*) lub +11/+6 dystansowy (1k8/x3, refleksyjny długi łuk); SC dar Mystry, *głos Lurue*, muzyka bardów (*fascynacja*, *inspirowanie odwag* +1, *kontrpieśń*, *podniesienie kompetencji*, *sugestia*) 7/dzień, oko Deneira, półelfie cechy rasowe, serce Lliiry, uśmiech Tymory, wiedza bardów/Harfiarzy +14; Char ND; RO Wytr +3, Ref +9, Wola +11; S 10, Zr 16, Bd 10, Int 14, Rzt 10, Cha 18.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +9, Ciche poruszanie się +8, Czarostwo +7, Dyplomacja +16, Koncentracja +5, Nasłuchiwanie +6, Odcyfrowywanie zapisków +4, Pływanie +2, Przebieganie +9, Przeszukiwanie +5, Skakanie +1, Spostrzegawczość +3, Stosowanie magicznych urządzeń +9, Sztuka przetrwania +2, Ukrywanie się +5, Wiedza (miejscowa - Doliny) +9, Wyczucie pobudek +5, Występy (instrumenty strunowe) +16, Zachowanie równowagi +4, Zastraszanie +6, Zbieranie informacji +11, Zwinność +8; Bieglyść w broni żołnierskiej (długi miecz), Bieglyść w broni żołnierskiej (refleksyjny długi łuk), Czujność, Skrwawienie, Tropienie, Skupienie na umiejętności (Występy [instrumenty strunowe]), Skupienie na umiejętności (Zbieranie informacji), Żelazna wola.

Znane czary barda: (3/4/4/4/3; bazowy ST = 14 + poziom czaru): 0. - odczytanie magii, kuglarstwo, odporność, otumanienie, widmowy odgłos, wykrycie magii; 1. - spadające piórko, szybki odwrót, uspienie, zauroczenie; 2. - leczenie średnich ran, lustrzane odbicie, splendor orta, szepczący wiatr; 3. - przyspieszenie, rozproszenie magii, szpiegowanie, zaawansowany obraz; 4. - swoboda działania, unieruchomienie potwora, znajomość legend.

Ekwipunek: elfia kolczuga +2, refleksyjny długi łuk, *cormanthyrskie elfie ostrze* (długi miecz ostrości +1) z symbolem Rodu Iliathor, *staby znaczek Harfiarzy* (działa jak pierścień umysłowej tarczy), *barfa Rhingalada*, *eliksir charyzmy*, *eliksir krasomówstwa*, *eliksir prawdomówności*, *balsam słabej odporności na czary*, kołczan z 40 strzałami.