



SZPIEG BREGAN D'AERTHE

Bregan D'Aerthe to znana i wyjątkowo niebezpieczna grupa drowów-najemników z Menzoberanzan, której członkowie są renegatami pośród swojej rasy. Ostatnio jej dotychczasowy przywódca - Jarlaxle Beanre - zrzekł się władzy na rzecz jednego ze swoich poruczników, Kimmuriela Oblodry, sam zaś postanowił zasmakować życia na powierzchni. Jeszcze w czasach, w których grupą dowodził słynny renegat, najlepsi członkowie Bregan D'Aerthe byli szkoleni do zadań na powierzchni. Drowy te doskonalili również swe umiejętności w Podmroku, stając się jednymi z najbardziej pożądanymi w tym niegościnnym miejscu szpiegów do wynajęcia. Jarlaxle osobiście szkolił te elfy w posługiwaniu się wszelkimi magicznymi urządzeniami, wykorzystywanymi i tworzonymi przez drowich czarodziejów i kapłanki. Szpiedzy Bregan D'Aerthe potrafią również niezwykle skutecznie wymykać się z rąk kapłankom Lolth oraz wszelkim innym istotom używającym magii do szpiegowania. Nawet teraz, gdy grupa ma nowego przywódcę i Bregan D'Aerthe wrócili do Podmroku, kolejni szpiedzy nadal są szkoleni i wykorzystywani w misjach na powierzchni, choć już nie w takiej liczbie jak dawniej. Kimmuriel woli używać swych szpiegów w innych drowich miastach.

Szpiegiem Bregan D'Aerthe może zostać każdy drow spełniający wymagania. Najczęściej przedstawicielami tej klasy zostają łotrzykowie, tropiciele oraz wojownicy, lecz czasem zdarzają się wśród nich również bardowie, zwani wśród drowów Piewcami Śmierci.

Kości Wytrzymałości: k6.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać szpiegiem Bregan D'Aerthe.

Rasa: Drow.

Bazowa premia do ataku: +6.

Atuty: Błyskawiczny refleks, Czujność, Renegat*.

Blefowanie: Ranga 10.

Ciche poruszanie się: Ranga 10.

Przebieranie: Ranga 10.

Wiedza (lokalna - Podmrok): Ranga 10.

Tabela 1-1: Szpieg Bregan D'Aerthe

Poziom	Bazowa premia do ataku	Wytrw.	Refleks	Wolę	Specjalne
1	+0	+0	+2	+2	Znajomość Podmroku, Zręczny manipulator
2	+1	+0	+3	+3	Ruchliwość, Zdolność czaropodobna
3	+2	+1	+3	+3	Blokada wieszczenia, Znajomość powierzchni
4	+3	+1	+4	+4	Poprawiona ruchliwość, Zdolność czaropodobna
5	+3	+1	+4	+4	Niewykrywalność, Sztuczki drowa

Specjalne: Akceptacja Bregan D'Aerthe, na ogół poprzedzona testem w postaci jakiegoś zadania lub zlecenia.

*nowy atut (patrz: *Dodatek*).

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe szpiega Bregan D'Aerthe (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Blefowanie (Cha), Ciche poruszanie się (Zr), Dyplomacja (Cha), Nasłuchiwanie (Rzt), Odcyfrowywanie zapisów (Int), Otwieranie zamków (Zr), Przebieranie (Cha), Przeszukiwanie (Int), Skakanie (S), Spostrzegawczość (Rzt), Szacowanie (Int), Sztuka przetrwania (Rzt), Ukrywanie się (Zr), Unieszkodliwianie mechanizmów (Int), Używanie liny (Zr), Używanie magicznych urządzeń (Cha), Wiedza (geografia - Podmrok), Wiedza (lokalna - Podmrok), Wspinaczka (S), Wyczucie pobudek (Rzt), Wyzwalanie się (Zr), Zastraszanie (Cha), Zbieranie informacji (Cha), Zręczna dłoń (Zr), Zwinność (Zr). Opisy tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 8 + modyfikator z Intelaktu.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe szpiega Bregan D'Aerthe.

Biegłość w broni i pancerzu: Szpiedzy Bregan D'Aerthe biegle posługują się kuszami (lekką i ręczną), sztyletami (dowolnymi), rapierem, dzirytem, krótkim łukiem i krótkim mieczem. Są biegli w używaniu lekkich pancerzy, lecz nie tarcz.

Znajomość Podmroku: Z racji częstych podróży po niegościnnym miejscu, jakim jest Podmrok, szpieg Bregan D'Aerthe doskonale opanował sztukę poruszania się po jego obszarze. Na 1. poziomie zyskuje za darmo atut Tropienie (jeśli jeszcze go nie posiada), nawet jeśli nie spełnia warunków wstępnych, lecz działanie atutu ograniczone jest do terytorium Podmroku. Ponadto otrzymuje premię z okoliczności +6 do testów Ukrywania i Cichego poruszania się na terenie Podmroku.





Zręczny manipulator: Szpieg Bregan D'Aerthe doskonale opanował sztukę dyplomacji i handlu z istotami zamieszkującymi niebezpieczny Podmrok. Na 1. poziomie otrzymuje premię za biegłość +2 do testów Dyplomacji i Szacowania.

Ruchliwość: Na 2. poziomie szpieg Bregan D'Aerthe otrzymuje za darmo ten atut (jeśli jeszcze go nie posiada), nawet jeśli nie spełnia warunków wstępnych.

Zdolność czaropodobna (zc): Na 2. poziomie szpieg Bregan D'Aerthe może wybrać jeden czar z podanej listy i 3 razy dziennie używać go jako zdolności czaropodobnej tak, jakby był on zaklęciem rzuconym przez zaklinacza na 10. poziomie: *Czarne światło*[^], *Pajęcza wspinaczka*, *Płaszcz mrocznej nocy*[^], *Przebranie*, *Szybki odwrót*, *Wiadomość*, *Widzenie w słabym świetle*^{^^}, *Wykrycie magii*, *Wykrycie sekretnych drzwi*. Na 4. poziomie postać może wybrać następane zaklęcie jako zdolność czaropodobną, której może używać 3 razy dziennie, lub zyskać możliwość używania poprzednio wybranej zdolności kolejne 3 razy dziennie (np. na 2. poziomie szpieg wybrał

Wykrycie magii jako zdolność czaropodobną, której może używać 3 razy dziennie. Na 4. poziomie może wybrać kolejną zdolność, z której może korzystać 3 razy dziennie, lub zdecydować się korzystać z *Wykrycia magii* 6 razy dziennie). Wybranych zdolności postać może używać zarówno w Podmroku, jak i na powierzchni.

[^]czar z podręcznika *Zapomniane Krainy - Opis świata*.

^{^^}czar z podręcznika *Magia Faerunu*.

Blokada poznania (zw): Szpiedzy Bregan D'Aerthe są szkoleni w opieraniu się zaklęciom poznawczym ze względu na anonimowość organizacji. Dzięki temu potrafią znakomicie wymykać się kapłankom Lolth i innym chcącym zaszkodzić interesom Bregan D'Aerthe. Na 3. poziomie szpieg Bregan D'Aerthe otrzymuje premię +2 do rzutów obronnych przeciw efektom czarów ze szkoły Poznania. Jest on także automatycznie świadomy każdej próby poznania dotyczącej jego osoby, choć nie jest w stanie określić, kto jej dokonał.

Znajomość powierzchni: Bardziej doświadczeni szpiedzy Bregan D'Aerthe wysyłani są często w niebezpieczne misje na powierzchnię, dzięki czemu przyzwyczajają się do światła słonecznego i warunków panujących w Świecie Ponad. Na 3. poziomie otrzymują za darmo atut *Przystosowanie do światła dnia*^{*} (jeśli jeszcze go nie posiadają), a także otrzymują premię z okoliczności +2 do testów Sztuki przetrwania i Ukrywania się na powierzchni. Ponadto działanie atutu *Tropienie* zostaje rozszerzone na obszary leżące ponad Podmrokiem.

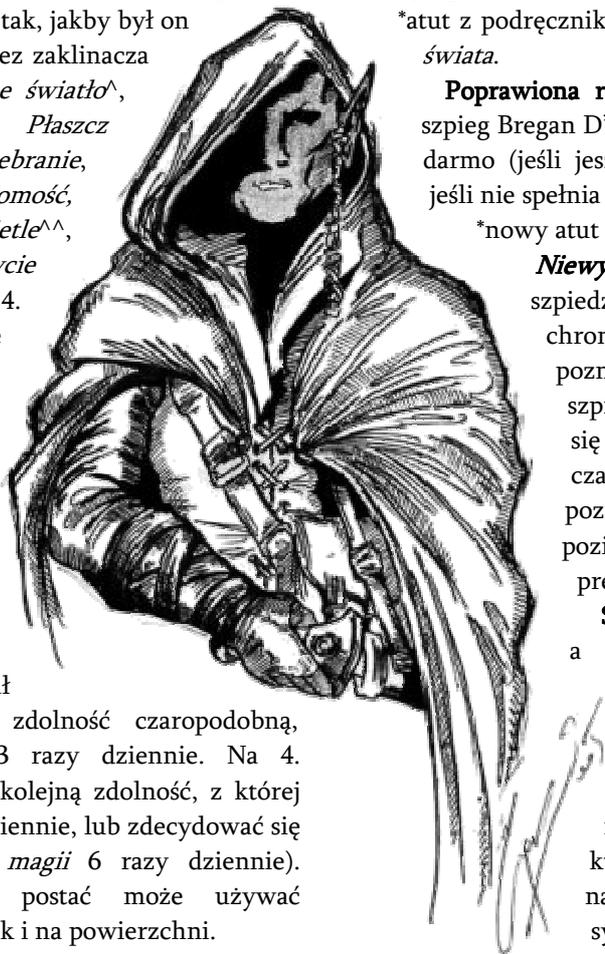
^{*}atut z podręcznika *Zapomniane Krainy - Opis świata*.

Poprawiona ruchliwość^{*}: Na 4. poziomie szpieg Bregan D'Aerthe otrzymuje ten atut za darmo (jeśli jeszcze go nie posiada), nawet jeśli nie spełnia warunków wstępnych.

^{*}nowy atut (patrz: *Dodatek*).

Niewykrywalność (zc): Najlepsi szpiedzy są praktycznie całkowicie chronieni przed czarami poznawczymi. Na 5. poziomie szpieg Bregan D'Aerthe znajduje się pod ciągłym działaniem czaru *Niewykrywalność* na poziomie czarującego równym poziomowi w tej klasie prestiżowej.

Sztuczki drowa: Członkowie, a w szczególności szpiedzy Bregan D'Aerthe specjalizują się w używaniu różnych, często bardzo oryginalnych, magicznych przedmiotów, które wykorzystują w najmniej przewidywalnych sytuacjach. Na 5. poziomie otrzymują premię za biegłość +4 do Używania magicznych urządzeń.



ODGRYWANIE SZPIEGA BREGAN D'AERTHE

Jesteś lojalny wobec Bregan D'Aerthe, ale - jak każdy drow - skorzystasz z nadarzającej się okazji, by zarobić coś dla siebie na boku. Podmrok znasz jak własną kieszeń i, choć czujesz się na jego obszarze niezwykle pewnie, nigdy nie pozwalasz sobie na luksus nieuwagi, gdyż zbyt dobrze zdajesz sobie sprawę z czających się wokół niebezpieczeństw. Nie ma praktycznie możliwości byś zgubił się w Podmroku, chyba że będzie to jego najgłębsza i najstabilniej zbadana część.



Jako jeden z nielicznych drowów dobrze znasz Świat Ponad i ze zdziwieniem przekonałeś się, że jest on równie interesujący i niebezpieczny zarazem, jak twój rodzinny Podmrok. Lubisz misje na powierzchni, czujesz tam specyficzny przyływ adrenaliny, inny niż ten odczuwany pod ziemią.

W Podmroku masz wiele kontaktów - wszelkiej maści kupcy i handlarze znają cię i szanują. Wiedzą oni, że zadzieranie z Bregan D'Aerthe kończy się niechybną i bolesną śmiercią. W wielu miastach masz sojuszników, lecz traktujesz ich jedynie jako środek do osiągnięcia celu i nie wahasz się ich wykorzystać w realizowaniu swych własnych, ambitnych planów.

Nienawidzisz Lolth i jej plugawych kapłanek i z chęcią zrobisz wszystko, by im zaszkodzić. Pomimo tej nienawiści nigdy nie lekceważysz sług Pajęczej Królowej, gdyż wiesz jak bardzo potrafią być niebezpieczni.

Nie jesteś osobnikiem lubiącym dłuższe przemowy. Mówisz wtedy, gdy masz coś do powiedzenia. Zdecydowanie bardziej wolisz działanie. Ostrożnie dobierasz sojuszników, nie mówiąc już o ewentualnych przyjaciółach. Twoją domeną jest cierpliwość i umiejętność obserwacji. Potrafisz wyciągać wnikliwe wnioski z zachowań innych i otoczenia wokół ciebie. Doskonale zdajesz sobie sprawę, że niewiedza i nieświadomość to główne przyczyny szybkiej śmierci.

SZPIEDZY BREGAN D'AERTHE W ŚWIECIE GRY

Szpiedzy Bregan D'Aerthe to rzadki widok w Podmroku, nie wspominając o krainach na powierzchni. Jednak ich reputacja jest znaczna, a umiejętności szeroko znane. Członków tej klasy można zazwyczaj spotkać w jakimś mieście Podmroku, wykonujących misje zlecone przez swych przełożonych. W dzikich obszarach Podmroku szpiedzy Bregan D'Aerthe potrafią ukrywać się tak dobrze, że niemal niemożliwe jest przypadkowe natrafienie na jakiegoś ich przedstawiciela. Konfrontacja w takich sytuacjach odbywa się praktycznie na warunkach szpiega - wtedy, gdy on sam sobie tego zażyczy. Niezwykle trudno jest zaskoczyć któregoś z nich, gdyż potrafią się oni świetnie ukrywać, korzystając ze swych umiejętności bądź magicznych przedmiotów, jak również z racji ich wyćwiczonej odporności na magię poznawczą.

CO WIADOMO O SZPIEGACH BREGAN D'AERTHE

Chcąc dowiedzieć się czegoś o szpiegach Bregan D'Aerthe, postać musi wykonać test Wiedzy (lokalna

- Podmrok). Ilość i precyzja uzyskanych informacji zależy od wyniku rzutu.

ST 10: Powiada się, że gdzieś w Podmroku szkoli się drowy, tak by potrafiły one niepostrzeżenie poruszać się po jego obszarze. Spotkanie takiego osobnika kończy się najczęściej szybką śmiercią z jego ręki.

ST 20: Organizacja najemników Bregan D'Aerthe ma swych szpiegów w całym Podmroku. Są oni oczami i uszami przywódców i mają wiele kontaktów w podziemnych miastach.

ST 30: Szpiedzy Kimmuriela Oblodry (a wcześniej Jarlaxle'a) widywani są od czasu do czasu w Świecie Ponad. Są oni zaskakująco dobrze obeznani w jego realiach i doskonale znają niebezpieczeństwa czające się na rozległych obszarach powierzchni.

DODATEK: NOWE ATUTY

Poprawiona ruchliwość [Ogólny]

Jeszcze lepiej i zręczniejsz unikasz ciosów przeciwników, których mijasz w ruchu.

Wymagania: Zr 13+, Ruchliwość, Uniki.

Korzyści: Otrzymujesz dodatkową premię unikową +2 do KP przeciwko okazym atakom, gdy wkraczasz lub przechodzisz przez czyjś obszar zagrożenia. Uwaga: Gdy postać traci modyfikator ze Zręczności do KP (jeśli jakiś posiada), traci również niniejszą premię. Ta premia unikowa kumuluje się z premią zapewnianą przez atut Ruchliwość.

Renegat [Ogólny]

Uciekłeś ze swego domu - jesteś wyrzutkiem wśród drowów. Przez to masz znacznie utrudniony kontakt z większą częścią drowiego społeczeństwa (która wyznaje Lolth), lecz w zamian zyskałeś szacunek innych drowów-renegatów, którzy odrzucili wiarę w Pajęczą Królową.

Wymagania: Rasa - drow.

Korzyści: Otrzymujesz premię +4 do testów umiejętności opartych na Charyzmie w stosunku do drowów, które nie wyznają Lolth, lecz także karę -2 do testów Dyplomacji i Blefowania w przypadku drowów oddających cześć tej bogini.

LICENCJA OTWARTEJ GRY - wersja 1.0a.

Poniższy tekst jest własnością Wizards of the Coast, Inc, copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc („Wizards”). Wszystkie prawa zastrzeżone.

1. Określenia: (a) „Udzielający” oznacza właściciela praw autorskich i / lub znaków towarowych, którzy przyczyniają się do Otwartej Licencji na Gry; (b) „Materiały Pochodne” oznacza materiały objęte prawami autorskimi, włączając w to opracowania i tłumaczenia (włączając w to na inne języki komputerowe), cytaty, modyfikacje, korektę, dodatki, rozszerzenia, uaktualnienia, ulepszenia, kompilacje, skróty lub inne formy w jakich istniejące dzieło może być ponownie opublikowane, adaptowane, lub zmienione; (c) „Dystrybucja” oznacza reprodukcję, udzielenie licencji, najem, leasing, sprzedaż, wyemitowanie, publiczne odtworzenie, transmisję lub innego rodzaju dystrybucję; (d) „Otwarta Zawartość Gry” oznacza mechanikę gry, włączając w to metody, procesy i procedury do takiego stopnia, do którego zawartość nie zawiera się w Tożsamości Produktu i jest rozszerzeniem wcześniejszego dzieła i wszelkiej dodatkowej zawartości jednoznacznie określonej przez Udzielającego, jako Otwarta Zawartość Gry i oznaczająca każde dzieło objęte tą Licencją, włączając w to tłumaczenia i opracowania będące przedmiotem praw autorskich, lecz wyłączając z tego Tożsamość Produktu. (e) „Tożsamość Produktu” oznacza produkt lub całą linię produktów ich nazwy, loga i znaki je identyfikujące, włączając w to opakowanie, artefakty, stworzenia, opowieści, scenariusze, fabułę, elementy tematyczne, dialogi, wydarzenia, język, sztukę, symbole, wytwory, rysunki, podobieństwa, format, pozy, pomysły, schematy i grafiki, inne zobrazowanie graficzne lub dźwiękowe, imiona i opisy postaci, czary, uroki, osobowości, drużyny, osobistości, przyzwyczajenia i specjalne umiejętności, miejsca, umiejscowienia, otoczenie, stworzenia, wyposażenie, magiczne lub nadnaturalne zdolności lub efekty, oznaczenia, symbole lub opracowania graficzne i wszystkie znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe jasno określone jako Tożsamość Produktu, przez właściciela Tożsamości Produktu, za wyjątkiem Otwartej Licencji na Gry. (f) „Znak Towarowy” oznacza logo, nazwy, znaki, motto, układ graficzny wykorzystywany przez Udzielającego do identyfikacji siebie, lub swoich produktów lub powiązanych produktów wniesionych przez Udzielającego do Otwartej Licencji na Gry. (g) „Użytek” lub „Używanie” oznacza użytkowanie, Dystrybucje, kopiowanie, edytowanie, formatowanie, modyfikowanie, tłumaczenie lub w jakikolwiek inny sposób wytwarzanie Materiałów Pochodnych do Otwartej Licencji na Gry. (h) „Ty” lub „Twoje” oznacza licencjodawcę w rozumieniu tej umowy.

2. Licencja: ta Licencja dotyczy każdej Otwartej Zawartości Gry, która zawiera notę, wskazującą, że Otwarta Zawartość Gry może być użyta tylko na warunkach tej Licencji. Musisz załączyć taką notę do każdej Otwartej Zawartości Gry, którą Używasz. Nie można dodawać ani umiować żadnych postanowień tej Licencji, oprócz możliwości wymienionych w Licencji. Żadne inne warunki i postanowienia nie mogą się odnosić do Otwartej Zawartości Gry rozpowszechnianej na tej Licencji.

3. Oferta i Akceptacja: Używanie Otwartej Zawartości Gry wskazuje na zaakceptowanie warunków niniejszej Licencji.

4. Zapewnienia i Postanowienia: w zamian za akceptację używania tej Licencji, Udzielający zapewnia Ci ciągłą, ogólnodostępną, wolną od tantiemów, niewyłączną licencję o postanowieniach niniejszej Licencji na Używanie Otwartej Zawartości Gry.

5. Wskazanie Autorstwa Wkładu: Jeżeli wnosisz oryginalne materiały jako Otwartą Zawartość Gry oznaczasz, że Twój Wkład jest Twoim wytworem i/lub masz odpowiednie prawa do zapewnienia praw gwarantowanych przez niniejszą Licencję.

6. Nota o Prawach Autorskich Licencji: Jesteś zobowiązany uaktualniać NOTĘ O PRAWACH AUTORSKICH, tak by zawierała dokładny tekst NOTY O PRAWACH AUTORSKICH każdej Otwartej Zawartości Gry, którą kopiujesz, modyfikujesz, lub dystrybuujesz, musisz także dodać tytuł, datę praw autorskich i nazwę właściciela praw autorskich do Noty o Prawach Autorskich, każdej Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.

7. Użytek Tożsamości Produktu: Zobowiązujesz się do nie używania Tożsamości Produktu, włączając w to wskazanie zgodności, chyba że jako wyraźne udzielenie licencji w innych, niezależnych umowach z właścicielem każdego z elementów Tożsamości Produktu. Zobowiązujesz się nie wskazywać zgodności lub powiązań z żadnym Znakiem Towarowym ani Znakiem Handlowym w połączeniu z dziełem zawierającym Otwartą Zawartość Gry, chyba że jako wyraźne udzielenie licencji w innych, niezależnych umowach z właścicielem takiego Znak Towarowy lub Znak Handlowy. Użycie którejkolwiek z Tożsamości Produktu w Otwartej Zawartości Gry nie stanowi naruszenia własności danej Tożsamości Produktu. Właściciel Tożsamości Produktu wykorzystanej w Otwartej Zawartości Gry zachowuje pełne prawa, tytuły i korzyści z i do Tożsamości Produktu.

8. Identyfikacja: Jeżeli dystrybuujesz Otwartą Zawartość Gry, musisz jasno określić jaka część pracy, przez ciebie dystrybuowanej jest Otwartą Zawartością Gry.

9. Uaktualnienie Licencji: Wizards lub ich określone Agenci, mogą publikować uaktualnione wersje niniejszej Licencji. Możesz używać każdą autoryzowaną wersję tej Licencji do kopiowania, modyfikacji i dystrybucji każdej Otwartej Zawartości Gry, oryginalnie dystrybuowanej na niniejszej Licencji w dowolnej jej wersji.

10. Kopia Licencji: Jesteś ZOBOWIĄZANY umieścić kopię niniejszej Licencji w każdej kopii Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.

11. Użycie Danych Udzielającego: Nie możesz wykorzystywać nazwy żadnego z Udzielających do Reklamy Otwartej Zawartości Gry, chyba że posiadasz do tego pisemne wyzolenie od Udzielającego.

12. Niemożność Wywiązania się: Jeżeli nie jesteś w stanie wywiązać się z któregoś z warunków niniejszej Licencji w stosunku do Otwartej Zawartości Gry, ze względu na ustawę, zarządzenie lub rozporządzenie rządu, w takim wypadku nie możesz Używać Otwartej Zawartości Gry, której się to dotyczy.

13. Przerwanie: Niniejsza Licencja zostaje automatycznie cofnięta, jeżeli któryś z warunków w niej zawartych zostanie naruszony, a uchybienie nie zostanie naprawione w ciągu 30 dni od dokonania naruszenia. Wszystkie sublicencje działają nadal po zerwaniu niniejszej Licencji.

14. Przystosowanie: Jeżeli którekolwiek z postanowień niniejszej Licencji jest niemożliwe do zastosowania, takie postanowienie powinno zostać przystosowane, lecz tylko w granicach koniecznych do zastosowania.

15. NOTA O PRAWACH AUTORSKICH

Otwarta Licencja na Gry wersja 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

“Klasa prestiżowa: Szpieg Bregan D’Aerthe”, Copyright 2006, Piotr Wiankowski (Cahir). Nazwa ‘Bregan D’Aerthe’, jak również nazwy z nią powiązane są własnością Wizards of the Coast i zostały użyte za zgodą polskiego wydawcy - wydawnictwa ISA (<http://www.isa.pl>).