

Hippolder

Nowy potwór dla systemu d20



DUNGEONS & DRAGONS
dnd.polter.pl



Hippolder

Nowy potwór dla systemu d20

Główny projektant

Piotr 'Rebound' Brewczyński

Kierownik projektu

Piotr 'Rebound' Brewczyński

Autorzy

Piotr 'Rebound' Brewczyński

Piotr 'Cahir' Wiankowski

Ilustracje i projekt graficzny

Piotr 'Rebound' Brewczyński

Marek 'Marduk' Madej

Redakcja

Łukasz 'TOR' Garczewski

Mateusz 'Zsu-Et-Am' Kominiarczuk

Skład

Piotr 'Rebound' Brewczyński



„d20 system” i logo „d20 system” są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast. Ich użycie zgodne jest z warunkami d20 Licence. Dungeons & Dragons® i Wizards of the Coast® są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast i użyto ich za zezwoleniem.

Cały tekst niniejszej publikacji jest Otwartą Zawartością Gry w rozumieniu Otwartej Licencji na Gry w wersji 1.0a. Tekst Licencji znajduje się na końcu dokumentu.

Do gry niezbędny jest *Podręcznik Gracza* Dungeons & Dragons® wer. 3.5, *Podręcznik Mistrza Podziemi* Dungeons & Dragons® wer. 3.5 i *Księga Potworów* Dungeons & Dragons® wer. 3.5 wydane przez Wizards of the Coast, Inc.® Polskim wydawcą tych podręczników jest wydawnictwo ISA Sp. z o. o.

Odwiedź stronę:



Spis Treści

Wstęp.....	2
Beholderowate, hippolder.....	2
Szalony pasterz.....	4

Fajka Ojców Rozkładu.....	7
Miluś i spółka.....	8

Wstęp

Pozycja, którą macie przed oczami została pomyślana jako suplement gotowy do użycia „z biegu” w dowolnym świecie fantasy opartym o mechanikę d20, w którym magia jest spotykana w stopniu porównywalnym do prezentowanego przez *Podręczniki Źródłowe*.

Na samym początku przedstawimy Wam tytułową „postać” hippoldera - czteronożnego kuzyna klasycznej, wielookiej bestii znanej z *Dungeons & Dragons*.

Następnie ukażemy wam mały świat Szalonego pasterza, którego obłąd zaślepił do tego stopnia, że krwiożercze bestie - hippoldery - wzięły za wymagające opieki, bezbronne i przyjaźnie nastawione stworzenia. Do tego dojdzie opis specyficznego magicznego przedmiotu, wraz z pomysłem na jego dalsze wykorzystanie w ewentualnej kampanii.

Na końcu zaprezentujemy pomysł na krótką przygodę detektywistyczną, w której jedną z głównych ról ponownie odegra hippolder, aczkolwiek tym razem nie będzie to główny przeciwnik, z którym zmierzą się śmiałkowie.

Całość suplementu pomyślana jest tak, by każdy Mistrz Podziemi mógł użyć go zarówno w całości, nie wycinając niemal niczego, jak i tylko w wybranej przez siebie, nawet bardzo wąskiej, części. Ponadto w ramach ujęliśmy dodatkowe „zahaczki”, mające za zadanie podsunąć MP pomysły na rozwinięcie wątków zawartych w spotkaniu losowym i mini-przygodzie.

Mamy nadzieję, że *Hippolder* będzie źródłem dobrej zabawy dla wszystkich, którzy postanowili wykorzystać go podczas swojej sesji. Życzymy miłej lektury!

Autorzy

Beholderowate, hippolder

Duże wynaturzenie

Kości Wytrzymałości: 6k8+12 (45 pw)

Inicjatywa: +6 (+2 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 15 m

KP: 13 (+2 Zr, -1 rozmiar, +2 naturalny), dotykowy 11, nieprzygotowany 11

Bazowy atak/Zwarcie: +4/+10

Atak: 2 macki +6 wręcz (1k4+2) albo promienie z oczu +6 dotykowy na dystans

Pełny atak: 2 kopyta +6 wręcz (1k6+2) i 2 macki +6 wręcz (1k4+2) albo promienie z oczu +6 dotykowy na dystans

Obszar/Zasięg: 1,5 m/3 m

Specjalne ataki: połykanie w całości, poprawione łapanie, promienie z oczu, unieruchamiające spojrzenie

Specjalne cechy: aura przyjaźni

Rzuty obronne: Wytrw +6, Ref +4, Wola +5

Atrybuty: S 15, Zr 15, Bd 14, Int 8, Rzt 10, Cha 14

Umiejętności: Nasłuchiwanie +6, Zauważanie +7

Atuty: Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Zwiększona wytrzymałość

Klimat/teren: każdy region

Występowanie: pojedynczo, para lub stado (4-6)

Skala Wyzwania: 4

Skarb: brak

Charakter: zwykle neutralny zły

Rozwój: 7-12 KW (duży), 13-16 KW (wielki)

Hippoldery to przedziwne stworzenia, na pierwszy rzut oka przypominające zwierzęta kopytne, które zamiast szyi i głowy mają dwie chwytne macki z osadzonymi na nich oczyma. Dłuższa obserwacja pozwala dojrzeć, że tam gdzie u zwierząt zaczyna się pierś, hippolder ma duży otwór gębowy, stale wykrzywiony w sposób, który przy odrobinie dobrej woli można by wziąć za uśmiech. Ponadto, stworzenia te nie mają charakterystycznych dla zwierząt kopytnych ogonów, a jedynie krótką, pozbawioną włosów wypustkę.

Stado hippolderów zwykle zachowuje się bardzo przyjaźnie, co najczęściej wzbudza zaufanie tych, którzy się na nie natkną. Niestety, kiedy prawdziwa natura tych stworzeń wychodzi na jaw, na ogół jest już za późno na ucieczkę.

Hippoldery bowiem, to przedziwna mutacja beholderów, która utraciła umiejętność latania, ale zyskała za to całą gamę innych zdolności, które z nawiązką wynagradzają jej niedostatki przykutej do ziemi, czworonożnej formy. Pozorny otwór gębowy, który zdaje się cały czas rozciągać w uśmiechu, to tak naprawdę powieka centralnego oka, które hippoldery

ukrywają przed nieświadomymi niczego ofiarami. Paszcza potwora, która doprawdy zasługuje na to miano, znajduje się na jego podbrzuszu, pomiędzy czterema uzbrojonymi w kopyta nogami. Dwie chwytne macki to nic innego, jak przekształcone wypustki, na których zwyczajne beholdery mają dodatkowe oczy. Przystosowały się one jednak do nowej roli, wydłużając się tak, by hippoldery mogły łapać nimi ofiary, które zaufają im na tyle, by podejść na bliską odległość. Dodatkowo, stanowią one naturalny wysięgnik dla strzelających promieniami oczu.

Nikt nie wie dokładnie, skąd wzięła się ta odmiana beholderowatych. Pomimo jednak, że jest mniej zabójcza od swojego „normalnego” kuzyna i nastawiona bardziej na zdobywanie pożywienia, niż potęgi, to przyniosła już śmierć zbyt wielu nie spodziewającym się niczego poszukiwaczom przygód, by mogła zostać zignorowana. Zwłaszcza, że zdaje się preferować życie stadne.

Hippoldery nie posługują się żadnym artykułowanym językiem (w towarzystwie przyszłych ofiar wydają przyjemne dla ucha, ciche piski), ale wydaje się, że przynajmniej niektóre z nich rozumieją wspólny, podwspólny i język beholderów.

Walka

Hippoldery, szczególnie gdy są w większej grupie, śmiało podchodzą do swoich ofiar, starając się sprawiać wrażenie przyjaźnie nastawionych, w czym wydatnie pomaga im otaczająca je dziwna aura. Kiedy staną już przed swoim przeciwnikiem, starają się skłonić go do „zabawy” z ich mackami, jednocześnie dążąc do owinięcia nimi niczego nie spodziewających się ofiar. Wreszcie, otwierają raptownie centralne oko i za jego pomocą starają się unieruchomić stojący przed nimi posiłek. Jeśli im się to uda, hippoldery połykają ofiarę w całości i uciekają od ewentualnego pozostałego zagrożenia, by móc strawić

pożywienie w spokoju.

Taka taktyka oczywiście nie zawsze skutkuje. Zdemaskowane, hippoldery starają się przestraszyć bądź sparaliżować ofiary za pomocą promieni, oraz nie dopuścić ich do siebie, w razie potrzeby kopiąc potężnie przednimi kopytami. Kiedy orientują się, że permanentnie straciły okazję na łatwy posiłek, wycofują się do swojego stałego leża, bądź po prostu uciekają jak najdalej od niebezpiecznych przeciwników.

Hippoldery na ogół nie podejmują walki z przeciwnikami większymi niż o rozmiarze średnim, bowiem wpełchnięcie ich do paszczy w całości jest po prostu niemożliwe.

Połykanie w całości (zw): Hippolder może połknąć przeciwnika, którego trzyma, wykonując udany test zwarcia po jego złapaniu. Ofiara musi być średnia lub mniejsza. Stworzenie, które zostanie połknięte w każdej rundzie przebywania w ciele hippoldera otrzymuje 2k4+2 obrażeń miażdżonych i 1k4 obrażeń od kwasu. Ofiara może próbować wyrębać sobie drogę na zewnątrz, używając pazurów, bądź lekkiej broni siecznej do zadania 11 punktów obrażeń żołądkowi bestii (KP 15). Po ucieczce stworzenia z brzucha bestii wyrębana w ten sposób dziura zamyka się tylko częściowo, dzięki czemu kolejne ofiary mogą wydostać się przez nią już po zadaniu 6 punktów obrażeń.

Wnętrze hippoldera może pomieścić jedną średnią, dwie małe, cztery malutkie, osiem drobnych, albo szesnaście filigranowych lub mniejszych istot.

Poprawione łapanie (zw): Hippolder, który trafi przeciwnika obiema mackami (udany atak), powoduje u niego normalne obrażenia i od razu próbuje rozpocząć zwarcie (darmowa akcja), nie prowokując ataku okazyjnego. Stwór może użyć tej zdolności względem przeciwnika rozmiaru średniego lub mniejszego. Może też normalnie

prowadzić walkę w zwarciu, używając jednej z macek do przytrzymywania wroga, albo też wykorzystać zdolność połykania w całości. Każdy udany test zwarcia wykonany w następnych rundach automatycznie powoduje u ofiary obrażenia jak od macek.

Promienie z oczu (zn): Hippolder może strzelać wszystkimi promieniami w tej



samej rundzie, podobnie jak normalny beholder. Efekt obu gałek ocznych odpowiada czarowi rzucanemu przez zaklinacza 5. poziomu, lecz wykorzystuje zasady dotyczące promieni (patrz: „Celowanie promieniem” w rozdziale 10 *Podręcznika Gracza*).

Powodowanie strachu: Jak czar, zasięg 10,5 m. ST rzutu obronnego na Wolę wynosi 13.

Ser: Jak czar, ale wpływa tylko na pojedynczy cel. Zasięg 45 metrów. ST rzutu obronnego na Wolę wynosi 13.

Unieruchamiające spojrzenie (zn): Każdemu, kto spojrzy w otwarte oko hippoldera musi powieść się rzut obronny na Wytrwałość (ST 15). Jeśli nieudany, ofiara zostaje na 5 rund unieruchomiona tak, jakby znalazła się pod wpływem zaklęcia *Wstrzymanie potwora*. Zasięg unieruchamiającego spojrzenia wynosi 6 m. Jest to atak wzrokowy.

Aura przyjaźni (zn): Hippoldera cały czas otacza niewidoczna aura, sprawiająca że stworzenia te wydają się obserwatorom sympatyczne i całkowicie nieszkodliwe. Wszystkie istoty znajdujące się przez 3 lub więcej rund w odległości do 9 metrów od hippoldera muszą wykonać rzut obronny na Wolę (ST 15). Jeśli nieudany, padają ofiarą efektu analogicznego do działania czaru *Zauroczenie potwora*, który utrzymuje się tak długo, jak dane stworzenie przebywa w zasięgu działania aury. Jako, że hippoldery nie potrafią wydawać artykułowanych dźwięków, efekt działania aury przyjaźni ogranicza się głównie do wpływu na nastawienie istoty względem hippoldera. Po wyjściu z obszaru oddziaływania aury stworzenie nie odczuwa znacznej zmiany w swoim nastawieniu względem hippoldera, jednakże może na przykład dojść do wniosku, że z bliska stworzenia te wydają się sympatyczniejsze. Udany rzut obronny sprawia, że dana istota uodparnia się na działanie aury przyjaźni na okres jednego dnia.

Szalony pasterz (PC 7)

W tym spotkaniu losowym bohaterowie trafiają na spokojną, leśną polankę, na której zadomowiło się stadko hippolderów. Co gorsza, stworzenia nie przebywają w tym miejscu same - „opiekuje” się nimi pewien szalony eks-druid, który swe najlepsze lata ma już za sobą.

Raj na ziemi?

Kiedy postacie wejdą na polankę, możesz przeczytać im następujący tekst:

Stoicie na polanie wydającą się być polaną idealną. Ziemię porasta soczysta, zielona trawa, na której aż żal się nie położyć; pomiędzy drzewami przeświecają gorące promienie słońca, od których wytchnienie w każdej chwili może dać niewielkie oczko wodne, zasilane najwyraźniej przez jakieś podziemne źródło. Kilka metrów od was przechadzają się dziwne stworzenia, zdające się aż emanować pozytywnymi uczuciami. Sielankowego klimatu dopełnia skromny, ale solidny szałas stojący w odległości rzutu kamieniem od was. Na progu zbudowanej z gałęzi chatki siedzi jakaś przygarbiona postać, która macha do was przyjaźnie, kiedy tylko pojawicie się w zasięgu jej wzroku.

Prawdę mówiąc, polanka to naprawdę wymarzone miejsce do odpoczynku, które jednak zostało zajęte przez grupę bardzo niebezpiecznych istot oraz ich „opiekuna”. Grupa pięciu (w tym trzech młodych) hippolderów przeważnie skupiona jest wokół oczka wodnego, leżącego na północnym skraju karczowiska. Parę metrów od zbiornika wodnego wznosi się szałas, wyglądający na tyle solidnie, na ile solidna może się wydawać konstrukcja zbudowana wyłącznie z gałęzi i połąci mchu. Obok szalasu widać również niewielką, otwartą zagrodę.

Jedynym mieszkańcem polany, z którym można jako-tako porozumieć się za pomocą słowa mówionego, jest podstarzały człowiek - mieszkaniec „chatki”, który większość dnia spędza na łowieniu nieistniejących ryb i gadaniu do siebie. Człowiek ten był kiedyś druidem, teraz jednak jest tylko pomyłonym starcem, który jakimś cudem oswoił stadko czworonożnych beholderowatych (patrz: *Szurnięty staruszek*). Stworzenia przez większość czasu ignorują staro, poza momentami, kiedy zaczynają robić się głodne. Wtedy sobie tylko znanym sposobem wysyłają pomyłeńca do lasu, by sprowadził na polankę posiłek. Człowiek, przekonany o tym, że wciąż łączy go więź z naturą, dba o swoje „zwierzęta” i służy im jak najlepiej może, a przy okazji sam od czasu do czasu posila się wraz z nimi, nie gardząc żadnym rodzajem mięsa, włącznie z ludzkim.

Kiedy bohaterowie pojawią się na polanie, starzec zaraz zaprosi ich do swojego szalasu (a raczej w jego okolicę, jako że w chatynce z ledwością mieści się sam). Przez większość czasu będzie gadał bez większego sensu, jednak w ogólnym rozrachunku nie będzie zdradzał jakichkolwiek oznak wrogości.

Postronnemu obserwatorowi mogłoby się wydać, że były druid to po prostu zwariowany dziadek, trudniący się hodowlą rzadkich stworzeń (i po części tak w istocie jest, bowiem staruszek jest zbytnie szalony, by dostrzegać coś złego w karmieniu „swoich” bestii mięsem istot myślących).

Stary człowiek nie zdradzi swojego imienia (już dawno go zapomniał), za to podsunie herosom nieco wędzonego mięsa (o jego pochodzeniu zdecyduj sam, Mistrzu Podziemi) i zacznie raczyć ich opowieściami o dawnej chwale i swoimi zawiłymi teoriami (patrz: *Szurnięty pasterz*). Będzie to robił - lub starał się robić - dopóty, dopóki jego podopieczni nie zgłodnieją. Wtedy oznajmi postaciom, że chce pokazać im to, co przynosi mu największą dumę i radość, po czym poprowadzi bohaterów w stronę niecierpliwego się stada hippolderów.

Istoty z początku będą sprawiały wrażenie przyjaznych i skorych do zabawy, choć w rzeczywistości będą po prostu oceniać, który z herosów najlepiej nadaje się na danie główne, a którym należy zakąsić.

Kiedy bestie osaczą już upatrzoną ofiarę (najprawdopodobniej będzie to postać najsilniej umięśniona), zaatakują. Z początku będą starały się unieruchomić upatrzone „danie”, a następnie zneutralizować (niekoniecznie zabić) bohaterów przeszkadzających im w spokojnej konsumpcji. W tym drugim celu hippoldery będą korzystać przede wszystkim z mocy głównych i dodatkowych oczu, kopanie pozostawiając na wypadek bardziej bezpośredniej konfrontacji.



Hippolder (2): pw 45, 46.



Hippolder, młody (3): pw 23, 23, 24; młode okazy hippolderów mają ½ KW dorosłych osobników i rozmiar średni (ze wszystkimi wynikającymi z tego tytułu zmianami); SW 2.



Szalony pasterz: mężczyzna Drd10 (były); SW 5; średni humanoid (człowiek); KW 10k8+10; pw 63; Inic +0; Szyb 9 m; KP 10 (dotyk 10, nieprzygotowany 10);

Atak +7/+2 wręcz (1k6-1/x2, drąg); SA -; CS -; Char CN; MRO Wytrw +10, Ref +3, Wola +5; S 9, Zr 10, Bd 12, Int 14, Rzt 7, Cha 15.

Umiejętności i atuty: Koncentracja +14, Nasłuchiwanie +13, Pływanie +12, Postępowanie ze zwierzętami +17, Spostrzegawczość +13, Sztuka przetrwania +11, Wiedza (natura) +15; Czarowanie w walce, Czujność, Przyjaźń zwierząt, Skupienie na broni (drąg), Zwiększona wytrzymałość.

Wyposażenie: drąg. Szalenciec nie ma na sobie żadnej zbroi, a jedynie coś, co w lepszych czasach było szatą druida. Ponadto, w jego szalacie wala się sporo

różnych drobiazgów, które stary wariat zdaje się zbierać jedynie dla samego zbierania (jeden z przedmiotów znajdujących się - mniej lub bardziej - w jego posiadaniu, to *Fajka Ojców Rozkładu*, opisana dalej).

Charakterystyka: Pomyłony eks-druid to zarośnięty starzec o rozbieganym spojrzeniu, którego ciało jednak - wskutek ciągłego narażania na niewygody życia w dzicy - jest mocniejsze niż u niejednego młodzika. Mówi dość monotonnym, cichym głosem, często przerywając w pół zdania i zamierając tak, jakby nagle zapomniał słów.

Walka: Zmuszony do walki, szalony pasterz będzie chciał przede wszystkim chronić swoje „zwierzątka”. Jego ataki są niebezpieczne o tyle, że są wykonywane przez człowieka, który niemal całkowicie postradał zmysły. Eks-druid nie przestanie brutalnie bić wrogów łągą, dopóki Ci nie będą już stanowić żadnego zagrożenia, co może być jednoznaczne ze zrobieniem z przeciwników krwawej miazgi. Jeżeli chociaż jeden z jego podopiecznych zginie bądź zostanie poważnie ranny, starzec wpadnie w dziką furję, z objęć której będzie go mogła wyzwolić jedynie śmierć.

Podczas potyczki staruszek będzie biegał dookoła pola bitwy, zawodząc wniebogłosem ilekroć któryś z jego podopiecznych zostanie zraniony. Jeśli chociaż dwa

Motywacje

Co skłoniło postacie graczy, żeby udać się do lasu? Mogło to być właściwie wszystko. Być może herosi zostali poproszeni o odnalezienie syna pomniejszego szlachcica, który w wybuchu młodzieńczego buntu uciekł z domu i udał się w te rejony? Może nie on pierwszy zginął w lesie? A może bohaterów zainteresuje fakt, że ludzie z okolicznych wiosek omijają tę część kniei szerokim łukiem, spluwając przez lewe ramię z każdym razem, gdy ktoś wspomni imię dawno zapomnianego druida?

Ostatecznie, kompania może trafić na zabójczą polaną zupełnym przypadkiem, nie spodziewając się niczego złego po nieco szurniętym staruszkowi i gromadzie jego dziwnych stworzeń.

Inny scenariusz

Oczywiście, może zdarzyć się, że gracze od razu wyczują pismo nosem i bez większych ceregieli zabiorą się za tojenie skóry dziadka i jego ukochanych podopiecznych... bądź wręcz przeciwnie - postarają się jakoś przemówić staremu do rozsądku. W takim wypadku, Mistrzu Podziemi, sam musisz zadbać o odpowiedni rozwój zdarzeń.

hippoldery padną martwe, sam włączy się do walki, wywijając sosnową łagą, po którą wcześniej popędzi do szałas. Jego celem nie będzie zabicie postaci, a jedynie doprowadzenie ich do stanu, w którym nie będą mogły się one opierać jego krwiozerczym pupilom.

Gdy opadnie kurz

Jeżeli kompania wyjdzie cało ze starcia i postanowi rozejrzeć się nieco dokładniej po polance, może odkryć jeszcze jeden makabryczny sekret. Zdany test na Przeszukiwanie (ST 10) wykonany w okolicy zagrody ujawni, że w jej granicach zakopanych jest kilka mniej lub bardziej zdekompletowanych szkieletów istot humanoidalnych. Staruszek zakopywał to, co zostało z ciała ofiar hippolderów, nie chcąc narażać się na smród rozkładających się zwłok.

Z kolei w szałasie pomyśleńca można bez problemów znaleźć pewną część ekwipunku, który ofiary jego podopiecznych miały przy sobie. Były druid z upodobaniem zbierał błyszczące monety, a także co ładniejsze ozdoby i mniejsze przedmioty. Po bronii, pancerzach itp. nie będzie ani śladu - prawdopodobnie stary brzydził się nimi i wyrzucał z dala od swojej siedziby (kto wie, może jest jeszcze szansa na ich odnalezienie).

Pośród zgromadzonych w szałasie przedmiotów i ozdób na pewno znajdzie się kilka magicznych drobiazów, jednak nie należy liczyć na nic, co łatwo ulega kwasom trawiennym. Hippoldery nie mają w zwyczaju rozdziewania swoich ofiar przed pożarciem.

Szurnięty staruszek

Dziadek, który z takim oddaniem opiekuje się stadkiem czworonożnych kuzynów beholdera, był kiedyś szanowanym druidem, znanym jednakowoż z dużej ekscentryczności. Twierdził on, że każde żywe stworzenie jest wytworem Matki Natury, niezależnie od tego, jaką rolę ta ostatnia mu przeznaczyła. Aby udowodnić swą tezę, poszukiwał coraz to bardziej skrzywionych istot i starał się udowodnić, że każda z nich jest potrzebna naturze. Im dalej szukał, tym bardziej szalone stawały się jego wywoły. Wreszcie zatracił się w swoich wymysłach tak bardzo, że stracił więź z tą, która wydawała mu się tak bardzo tolerancyjna - z naturą. Oszałaty, zaszły się z dala od ludzkich siedzib, by - w otoczeniu istot, które uważał za równie niewinne jak zwykłe zwierzęta - tworzyć coraz dziwniejsze teorie.

Szanse na przemówienie do rozsądku podstarzałemu eks-druidowi są bardzo niewielkie. Stary już od dobrych kilku lat koegzystuje ze swoimi podopiecznymi i za nic w świecie nie uwierzy, że są oni niemili Matce Naturze. Być może jednak jakiś inny, mądry druid zdołałby go przekonać, by opuścił plugawe stworzenia i ponownie wkroczył na ścieżkę sługi natury.



Fajka Ojców Rozkładu

Istniała niegdyś sekta byłych druidów, parających się plugawą sztuką nekromancji, zwąca siebie Ojcami Rozkładu. Była ona pogardzana ze względu na jej kontakty z siłami zła przez wszystkich prawych i wiernych naturze druidów. Ojcowie Rozkładu przez dziesiątki lat wędrowali po świecie, szerząc śmierć i zniszczenie, zmieniając oblicze natury na własny, skrzywiony obraz. Wśród wielu ohydnych narzędzi zniszczenia, jakimi się posługiwali, szczególną sławę zdobyły sobie śmiertelnie niebezpieczne fajki do palenia tytoniu. Obecnie istnieje kilkanaście zestawów do palenia, w skład których wchodzi sama fajka oraz dwa rodzaje rzadkiego, zakazanego w większości cywilizowanych krajów tytoniu o strasznych właściwościach.

W celu użycia fajki, należy ją najpierw zapalić (akcja całorundowa). Następnie postać może - w ramach akcji standardowej prowokującej okazjonalne ataki - dmuchnąć dymem z fajki, co wywoła jeden z poniższych, wybranych przez użytkownika efektów:

- *Wykrycie trucizny* (na życzenie), w promieniu 30 metrów od użytkownika
- *Wykrycie magii* (na życzenie)
- *Ochrona przed dobrem* (na życzenie)
- *Dostrzeżenie niewidzialnego* (3 razy/dzień)
- *Więdnienie* (1/dzień)

- *Zakażenie* (1/dzień)
- *Ohydne usychanie* (1/3 dni)

Średnia Nekromancja, Odrzucanie i Poznanie; PC 16; Stworzenie cudownego przedmiotu, *Dostrzeżenie niewidzialnego*, *Ochrona przed dobrem*, *Ohydne usychanie*, *Więdnienie*, *Wykrycie magii*, *Wykrycie trucizny*, *Zakażenie*; cena 148.235 sz.

Ziele trujących oparów: Tytoń ten produkuje się z niezwykle rzadko spotykanego ziele, które świeżo zebrane jest nieszkodliwe. Dopiero w procesie wytwarzania mieszanki ujawnia się jego śmiertelna natura. Dmuchięcie dymem z tego rodzaju tytoniu tworzy stożek o długości 3 m, w obrębie którego działa efekt analogiczny do zaklęcia *Zabójcza chmura* (PC 16). Jedna porcja ziele starcza na trzy takie użycia.

Cena 9.600 sz.

Ziele nieśmierci: Ziele to rośnie jedynie na obszarach przeklętych, pozbawionych innej roślinności - czasem również na cmentarzach, na których spoczywają zwłoki wyjątkowych niegodziwców. Dmuchięcie dymem powstałym po spaleniu tego ziele na martwe ciało wywołuje efekt analogiczny do czaru *Ożywienie nieumarłego* (PC 16). Jedna porcja ziele starcza na trzy takie użycia.

Cena 9.600 sz.



Fajka a pasterz

Jeden z fajkowych zestawów Ojców Rozkładu od dawna znajduje się w posiadaniu szalonego pasterza. Starzec należał przez pewien czas do tej mrocznej sekty, jednak paranie się plugawą magią i życie wśród okrutnych towarzyszy odcisnęły z biegiem lat piętno na jego umyśle. Dziś niewiele pamięta ze swoich ohydnych praktyk, zaś jedyne co pozostało mu z dawnych lat, to zamiętanie do różnych dziwnych i niebezpiecznych stworzeń. Wyniszczony umysł i pogorszona pamięć starca spowodowały, że niemal zapomniał on, jakie moce posiada jego fajka oraz zioła, które miał ze sobą. Nie pamięta również, że kilka lat temu, czując że zaczyna tracić zmysły, zakopał on pudełeczka z ziołami przy jednym z drzew nieopodal polany, mając zamiar odkopać je, gdy nadejdzie odpowiednia chwila. Niestety, po latach zapomniał on zupełnie o ukrytym skarbie. Pomylenie nazaczył jednak owo drzewo tajemnym symbolem swojej sekty. Każdy, kto znajdzie ten znak i wykona udany test Wiedzy (natura) o ST 20 rozpozna go jako symbol Ojców Rozkładu. Starzec jednak zupełnie zapomniał o tym miejscu i jak do tej pory nie zwrócił na nie nonownei uwagi.

Milus i spółka

O, panie... U nas to ostatnio nic się nie dzieje. To co zwykle tylko. Ino na pole teraz nie idzie wyjść po zmierzchaniu, bo aż strach po tym, jak Ludgar bez śladu zniknął...

No jak nic! Ni klaka po nim nie zostało, a chłop był wielki jak dąb, pił za pięciu, a bił się za dwudziestu. Nikt mu w miasteczku rady nie dawał, to i grosza trochę miał, bo w „Pod Sylfidą” pracował jako wykidajło, a Umdar dobrze mu płacił. Ale pewnego wieczora Ludgar do roboty nie przyszedł i tyle, panie, go widzieliśmy. Jak kamień w wodę!

Ani chybi zaciukał go jakiś bandzior. Pewnikiem jeden z tych, co to Ludgar co wieczór spod „Sylfidy” na zbity pysk wywalał. A że go nie znaleźli? Pewnie zakopali gdzieś biedaka. Ale śmierć zawsze z ziemi wychodzi - jak nic znajdziemy go za dzień lub dwa. Bo i gdzie się mógł podziać...?

Taką oto - albo podobną - historię postaci graczy mogą usłyszeć od dowolnego mieszkańca średniej wielkości miasteczka, przez które herosi przejeżdżają, lub w którym zatrzymali się na dłużej. Nie ważne, czy mają zamiar zostać tu przez kilka dni, czy opuścić osadę

następnego ranka. Fakt faktem, że nie tylko Ludgar zniknął. Zaginęło też kilku innych, mniej lub bardziej znanych osobników. I to nie tylko w tej osadzie, ale też w paru innych, położonych zarówno na północ i południe, jak i na wschód bądź zachód od miasteczka, w którym stoi gospoda „Pod Sylfidą”. Niby to nic wielkiego, a jednak okoliczni ludzie szepczą, że na krainę padła klątwa, a po drogach i ulicach wiosek snuje się nieuchwytny zabójca, który uderza tylko dla czystej żądy mordu...

Co się dzieje?

No to pytanie odpowiem przede wszystkim Tobie, drogi Mistrzu Podziemi.

Otóż dzieje się coś bardzo złego. W wielu osadach położonych w obrębie jednej, spokojnej dotąd krainy zaczynają ginąć ludzie. I to nie ginąć ot tak - zwyczajnie. Po zaginionych nie pozostaje bowiem żaden, najmniejszy nawet ślad. Okoliczni plotkarze i przygłuche, wścibskie staruchy prześcigają się w przypuszczeniach, kto lub co takiego może stać za tą zagadkową serią zniknięć. Najpopularniejszą wersją są „czarty”. Zaraz za nimi plasuje się „człowiek w bliznach, co mu ogień z gęby bucha”, ale po piętach już depcze mu „skrawiony brodac” razem z „morowym dziadem”, przy czym ten ostatni do peletonu dostał się chyba wyłącznie przez przypadek. Najgorsze jest jednak to, że nieliczni świadkowie, którzy jakoby słyszeli w nocy dziwne hałasy „jak mordowanie brzmiące” jak jeden mąż stwierdzają, że takich dźwięków nie mogła wydawać żadna ludzka istota. „Groza, panie - groza”.

Te wszystkie mrożące krew w żyłach opowieści nie wydają się jednak tak straszne za dnia, a już na pewno nie wtedy, gdy do miasteczka zawita Miluś wraz ze swoim panem.

Miluś to przemiłe, choć dość dziwne stworzenie. Dzieci uwielbiają, gdy jest w pobliżu, bo mogą wtedy do woli ciągać go za dwie długie wypustki, na których osadzone są oczy stworzenia. Miluś na te „pieszczoty” odpowiada stłumionymi, przyjemnymi dla ucha piskami, a jego pan - serdecznym śmiechem i podziękowaniami dla rodziców, którzy z wdzięczności za chwilę wytchnienia od swoich pociech wrzucają nieco grosza do sfatygowanej szkatułki na monety. Przy Milusiu wszystkie kłopoty zdają się odpływać gdzieś daleko i nawet dorośli przyznają, że przy tym dziwnym stworzeniu czują się wyjątkowo dobrze. „To dar od natury”, podsumowuje jego pan, o którym wspomniani już plotkarze szepczą,

że jest (lub był) druidem. Kłam ich słowem zadaje dziwna fajka (patrz: *Fajka Ojców Rozkładu*), którą opiekun Milusia wciąż ćmi (wszak wiadomo, że druidzi brzydzą się wszelkim zatrucianiem powietrza), choć z drugiej strony jego szaty i wygląd przemawiają za ich osądami.

Co tyczy się jeszcze tajemniczego człowieka z fajką, to nie zalicza się on do takich, którzy zbytnio wyróżniają się z tłumu. Ot - starszy ludzki mężczyzna odziany w brązową, przewiewną szatę przepasaną rzemieniem. Twarz, zwykle pokrytą kilkudniowym zarostem, skrywa pod płóciennym kapturem, w mroku którego często błyszczy biel szerokiego uśmiechu. W obyciu jest niezwykle szarmancki, szczególnie w stosunku do młodszych kobiet, które po rozmowie z nim zwykle mają dobry humor przez resztę dnia, ku niezadowoleniu ich ojców i starszych braci. Dzieci również od niego nie stronią, zwłaszcza że zawsze mogą liczyć na jakieś łakocie, które mężczyzna zdaje się posiadać w niezliczonych ilościach.

Jak to jest naprawdę

Na pewno już domyśliłeś się, drogi Mistrzu Podziemi, że tajemnicze zniknięcia i równie tajemniczy człowiek (oraz jego zadziwiający podopieczny) mają z sobą bardzo wiele wspólnego. I bardzo dobrze. Pamiętaj jednak, że Twoi gracze wcale nie muszą o tym wiedzieć.

Prawda jest niestety dość przerażająca. Otóż, za większością zaginięć stoi właśnie ów niezajomy odziany w brązową szatę, choć nocną porą jego wygląd zmienia się nie do poznania. Niezajomy ów bowiem jest doppelgangerem, który w nieodgadniony sposób przekonał do siebie przedstawiciela rzadkiego gatunku beholderowatych (i to bynajmniej nie w sposób, w który ów gatunek zwykle „przekonuje się” do innych istot).

Za dnia Khas'santer (tak bowiem ma na imię zmiennokształtny, choć w odwiedzanych wioskach posługuje się imieniem Tersan) podróżuje spokojnie od wioski do wioski, wzbudzając radość najmłodszych mieszkańców. Na początku swojej „kariery” Khas'santer żył jako-tako za zarobione w ten sposób pieniądze, jednak po dość krótkim czasie przestały mu one

wystarczać. Do przejścia na niecny sposób zdobywania środków do życia wahającego się doppelgangera ostatecznie przekonał pewien nocny incydent, podczas którego jego pupil w jednej chwili pożarł agresywnie zachowującego się pijaka.

Od tamtej pory zmiennokształtny niemal co noc przyczajał się w ciemnych zaułkach, by w najdogodniejszym momencie osaczyć swoją ofiarę, ogłuszyć ją, okraść, a następnie dać na pożarcie Milusiovi, który taki posiłek zawsze przyjmował z wdzięcznością. Za każdym razem Khas'santer przyjmował inną formę i starał się działać jak najdyskretniej - dzięki temu mógł być pewien, że ewentualni świadkowie nigdy nie rozpoznają w nim jednej i tej samej osoby. Największym problemem było dostarczenie zwłok „oswojonemu” hippolderowi, ale ten problem zmiennokształtny rozwiązywał zwykle na bieżąco i jak do tej pory noga jeszcze mu się nie powinęła.

Jak na razie, Khas'santer chwile grozy przeżył tylko kilkakrotnie, kiedy nie zdołał ogłuszyć ofiary pierwszym uderzeniem, lub kiedy ta odzyskiwała świadomość zbyt wcześnie. Wtedy jednak z pomocą przychodził mu oswojony beholderowaty który spojrzeniem głównego oka unieruchamiał porwanego, by po chwili skonsumować go na miejscu, nie pozostawiając nawet kropelki krwi.

Khas'santer to istota na tyle inteligentna, by nie atakować nikogo w wiosce, w której był w ciągu dnia, oraz by raz na

jakiś czas zaszyć się w pobliskim lesie i w „przebraniu” druida przeczekać najgorętsze okresy (a takich było już kilka - raz nawet do poszukiwań zaangażowana została grupa doświadczonych najemników). Jednocześnie jednak zmiennokształtny nie należy do osobników szczególnie odważnych, a co za tym idzie - bardzo szybko się denerwuje, gdy ktoś zadaje mu niewygodne pytania.

Zagadka Milusia

Dlaczego tak bezwzględna i - zdaje się - bezuczuciowa istota jak hippolder związała się ze stworzeniem, które w normalnych warunkach prawdopodobnie stałoby się jej posiłkiem? Otóż Milus jest znacznie inteligentniejszy (Int 11) niż typowy przedstawiciel swojego gatunku. Cecha ta pozwoliła mu dojść do wniosku, że towarzystwo zmiennokształtnego (którego mięso i tak jest niesmaczne) może mu tylko pomóc, a już na pewno znacznie ułatwić przeżycie na nieprzychylnym jego rasie świecie.

Doppelganger i jego przerażający podopieczny w chwili obecnej bez przeszkód kontynuują swój proceder. Co gorsza, rozzuchwalili się na tyle, że kilka dni temu ich ofiarą padł pijany jak dąb pomniejszy szlachetka, powracający nocą pieszo do swojej posiadłości. Jeśli informacja o jego zaginięciu dojdzie do odpowiednich uszu, poszukiwania tajemniczego porywacza-mordercy mogą zostać wznowione ze znacznie większą siłą.



Khas'santer (doppelganger): pw 22, patrz: *Księga Potworów*.



Milus (hippolder): pw 45.

Motywacje i poszlaki

Co może skłonić postacie graczy do zajęcia się sprawą zagadkowych zaginięć? Być może lokalne władze zwrócą się o pomoc właśnie do nich, wiedząc że herosi nie raz już pomogli w kryzysowych sytuacjach? A może to któryś z nich zostanie nocą napadnięty przez „skrwawionego brodacza” (albo kogoś równie interesującego) i jako jedyny ujdzie z tego spotkania z życiem? Ostatecznie, ofiarą zbrodniarza może paść jakiś szczególnie bliski znajomy dowolnego bohatera, bądź

nawet jego kochanek/kochanka... Możliwości jest bardzo wiele.

Jak natomiast gracze mieliby powiązać postać mordercy z dziwnym, roześmianym właścicielem stworzenia, które herosi prawdopodobnie widzą na oczy po raz pierwszy w życiu? Może zwrócą uwagę na fakt, że Khas'santer w ogóle nie karni swojego czworonożnego przyjaciela? Może zastanowi ich, skąd tak biednie wyglądający wędrowiec ma tyle pieniędzy? Może wreszcie magicznymi (bądź nie) środkami odkryją jego prawdziwą tożsamość i zapragną się dowiedzieć, czy nieznajomy nie skrywa innych, bardziej mrocznych tajemnic... No i aż wierzyć się nie chce, że morderca nie pozostawia po sobie żadnych śladów! Musiało coś po nim pozostać - choćby zapach... egzotycznego ziela fajkowego?

Gdy miecze pojda w ruch

Zdemaskowany, Khas'santer zda się przede wszystkim na swojego niebezpiecznego pupila, który z umiarkowanym oddaniem będzie bronił chlebodawcy. Ten konkretny doppelganger nie należy do specjalnie bojowych i - w przypadku spotkania z grupą przewyższającą go liczebnie czy siłowo - będzie przede wszystkim starał się uciec, w miarę możliwości zabierając ze sobą Milusia. Jeśli jednak nie będzie to możliwe, zmiennokształtny nie będzie miał skrupułów, by wymknąć się przeciwnikom samotnie, zostawiając swojego towarzysza na pewną śmierć. Ta sama zasada tyczy się zresztą także Milusia, który również ceni swoją skórę wyżej, niż życie „opiekuna”.

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, logo 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 grafikę, zdjęcia, 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, Dystrybucję, kopiowanie, edytowanie, formatowanie, modyfikowanie, tłumaczenie lub w jakikolwiek inny sposób wytwarzanie Materiałów Pochodnych do Otwartej Licencji na Gry. (h) „Ty” lub „Twoje” oznacza licencjobiorcę 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 ujmować 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, ogólnoswiatową, 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 Znaków Towarowych lub Znaków Handlowych. 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 siebie 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 zezwolenie 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 tyczy.

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.

“Hippolder - Nowy potwór dla systemu d20”, Copyright 2006, Piotr Brewczyński (Rebound), Piotr Wiankowski (Cahir).

POLTERGEIST

ZRODZONY Z FANTASTYKI



LITERATURA FILM KOMIKS
GRY FABULARNE

POLTER.PL

Hippolder

Nowy potwór dla systemu d20

Nowe wyzwanie dla Twoich graczy!

Poznaj hippoldera - przerażającą bestię z piekła rodem, która zwodzi podróżników swoim całkiem niepozornym wyglądem. Sprawdź, czy Twoi gracze dadzą się nabrać na sztuczki szalonego pasterza, i czy **zdołają rozwiązać tajemnicę okrutnych morderstw**. W **nagrodę za ich działania** będziesz mógł ofiarować im **nie tylko Punkty Doświadczenia**, ale także **nowy magiczny przedmiot**. Choć to ty zdecydujesz, czy **rzeczywiście będzie on nagrodą**, czy raczej **przekleństwem...**

Do używania tego suplementu potrzebne są: *Podręcznik Gracza* Dungeons & Dragons®, *Przewodnik Mistrza Podziemi* Dungeons & Dragons® i *Księga Potworów* Dungeons & Dragons® wydawane przez Wizards of the Coast, Inc.® W suplemencie stosowane są zasady wersji 3.5. Prawa do polskiego wydania Dungeons & Dragons® należą do ISA Sp. z o. o.



DUNGEONS & DRAGONS
dnd.polter.pl