

ZABIĆ SMOKA!

ŁOTR NA WYNAJEM



ZABIĆ SMOKA!

ŁOTR NA WYNAJEM

AUTOR:

TYTUS „LOKI” RDUCH

ILUSTRACJE:

ADRIANNA WIŚNIEWSKA

REDAKCJA:

ŁUKASZ „SKAVENLOFT” KOŁODZIEJ, WOJCIECH ROSIŃSKI

KOREKTA:

MACIEJ „SZNUREK” SZNURKOWSKI

WYDAWCA:

TOMASZ BAR

HEXY STUDIO:

**KAMILA WITUSIŃSKA, PIOTR ŻUCHOWSKI,
PRZEMYSŁAW GUL, WOJCIECH GUZOWSKI,
ROBERT STUCKI, MAREK RACZYŃSKI**



Zabić Smoka!

Hexy Studio - 2023

ŻYCIE ŁOWCY NAGRÓD

Mieszkańcy Fahrnun zarabiają na swoje utrzymanie w różnych zawodach. Wielu zrzeszonych jest w gildiach i cechach rzemieślniczych, które pomagają w szukaniu pracy oraz zdobywaniu niezbędnych umiejętności. Jedną z najstarszych organizacji tego typu jest gildia łowców nagród. W jej szeregach można natrafić na wiele dziwnych i niebezpiecznych osób, które łączy prosty, acz surowy zbiór zasad oraz chęć polowania na inne żywe istoty w zamian za nagrody. Przez niektórych mieszkańców królestwa fach ten traktowany jest z mieszkanką lęku i niechęci, u innych z kolei wywołuje ciekawość. Do której grupy ty należysz?

Celem niniejszego suplementu jest zaprezentowanie garści dodatkowych materiałów do gry, które pomogą wpleść łowców nagród w rozgrywane przygody. Na stronach niniejszego dodatku znajdziecie następujące treści:

- archetyp łowcy nagród,
- generator dwóch rodzajów postaci niezależnych – łowców nagród oraz ich celów,
- krótki opis fabularny gildii łowców nagród,
- mapę siedziby gildii,
- przykładowe pomysły na przygody możliwe do rozegrania w siedzibie gildii,
- zestaw siedmiu przeciwników związanych z gildią.

UWAGA!

Przed użyciem niniejszego suplementu skonsultuj się z pozostałymi uczestnikami rozgrywki. Ustalcie, których ras i archetypów chcecie użyć, które pominąć, które zmienić i czy nowości rozszerzają, czy może zastępują listę z podręcznika podstawowego.

NOWY ARCHETYP

Poniższy archetyp stanowi rozszerzenie listy archetypów dostępnych w podręczniku podstawowym.

ŁOWCA NAGRÓD

- Rzuć k6 w tabeli umiejętności.
- Rzuć dwa razy k6+11 w tabeli umiejętności.



GENERATOR CELÓW I ŁOWCÓW NAGRÓD

Poniższy generator pozwoli ci wygenerować przeciwnika jednego z dwóch rodzajów – łowcę nagród albo cel łowcy nagród. Punktem wyjścia do tworzenia przeciwników jest poniższy zestaw statystyk:

ŁOTR

SW: 13 PŻ 8 RUCH: 5 PP: 1 PD: 100

Wylosuj elementy z poniższych tabel i zapisz rezultaty, modyfikując zgodnie z nimi powyższe statystyki.

k12 – rasa postaci

- 1 CZŁOWIEK - +2 SW
- 2 ELF - +1SW, zna jeden czar i może go automatycznie rzucić raz dziennie na poziomie 1 albo 2
3. KRASNOLUD - +2 PP
- 4 ORK - +1A/O do ataków z użyciem broni
- 5 GNOM - zna dwa czary i może automatycznie rzucić każdy z nich raz dziennie na poziomie 1 albo 2
6. GOBLIN - +1 RUCH, Ukradkowy - jeżeli goblin próbuje się ukryć lub atakuje z ukrycia, jego SW wzrasta o 2.
- 7 JASZCZUROLUD - +1 SW, +1 PP
- 8 KOBOLD - +1 ruch, +1 PP
- 9 NIZIOŁEK - +1 PP, zna jeden czar i może go automatycznie rzucić raz dziennie na poziomie 1 albo 2
- 10 CENTAUR - +1 SW, +3 ruch
- 11 OGR - +2k4 PŻ
- 12 SATYR - +1 ruch, zna jeden czar i może go automatycznie rzucić raz dziennie na poziomie 1 albo 2

k8 – uzbrojenie i pancerz

- 1 Sztylet A/O 3, proca A/O 3 (dystansowa)
- 2 Tarcza +2PP, miecz A/O 4
- 3 Ciężka kusza A/O 5 (dystansowa)
- 4 Napierśnik +3PP, ciężki miecz A/O 5
- 5 Łuk A/O 4 (dystansowy), krótki miecz A/O 3
- 6 Kolczaste kastety A/O 4 (przebijające)
- 7 Gigantyczna maczuga albo halabarda A/O 6
- 8 Skórznia +2PP, lekka kusza A/O 4

k8 – zbrodnia i nagroda (tylko dla celów)

- 1 Kradzież
- 2 Handel nielegalnymi towarami
- 3 Przemyt
- 4 Napad z bronią
- 5 Fałszerstwo
- 6 Produkcja narkotyków
- 7 Morderstwo
- 8 Zdrada stanu

Dla gnomów, goblinów, koboldów i niziołków rzuć dodatkowo k6. Jeśli wynik jest parzysty, zamiast jednej postaci jest to tak naprawdę grupa k3+1 postaci w przebraniu udających jedną większą postać. Posiadają +3 PŻ i -1 RUCH za każdą postać ponad pierwszą.

k8 – znak rozpoznawczy (tylko łowca)

- 1 Zostawia za sobą karty do gry
- 2 Wyzywa na honorowy pojedynek
- 3 Korzysta z mikstur, by zabijać, paraliżować lub usypiać swoje ofiary
- 4 Nigdy nie pokazuje swojej twarzy i nikt nie wie, jak naprawdę wygląda
- 5 Poluje tylko nocą
- 6 Każę celom rzucać monetą, żeby ustalić, czy dostarczy ich żywych, czy martwych
- 7 Prześladuje swoje cele, aż same poddadzą się ze zmęczenia
- 8 Tatuuje na sobie imiona wszystkich swoich celów

Nagroda za głowę celu to liczba kości skarbu k6 równa wynikowi rzutu określającego zbrodnię popełnioną przez cel. Np. nagroda za schwytanie znanego fałszerza będzie skarbem składającym się z $5 \times k6$.

W przypadku wyjątkowo zuchwałych lub groźnych przestępców nagroda może zostać zwiększona o dodatkowe kości w liczbie równej połowie liczby kości podstawowej nagrody (zaokrąglając w górę). Dla zbrodni z pozycji 1-4 w tabeli powinny to być kości k8, a dla pozostałych kości k12.

Np. jeśli wspomniany we wcześniejszym przykładzie fałszerz notorycznie podrabia królewskie glejty, do podstawowej nagrody $5 \times k6$ powinno zostać dodane $3 \times k12$.

k3 - warunek wypłacenia nagrody

- 1 Pojmanie celu żywcem
- 2 Zabicie celu
- 3 Pojmanie celu żywcem lub zabicie, jeśli pojmanie jest niemożliwe (połowa nagrody w przypadku zabicia celu)

k8 – gdzie ukrywa się cel

- 1 W niewielkim obozie na bagnach nieopodal Lummag
- 2 W piwnicy jednego z domów w Kastalpurze
- 3 W szałasie na Zakazanej Wyspie.
- 4 Podszywa się pod jednego ze służących w królewskim zamku
- 5 W jaskini w Górach Północnych
- 6 Na niewielkiej oazie pośród wydm Piasków Valkrii
- 7 W opuszczonym forcie w Żelaznych Wzgórzach
- 8 W małej rybackiej osadzie u stóp Siwych Szczytów

Wylosowani przestępcy mogą stanowić podstawę do stworzenia przygody osadzonej w świecie kampanii Król, smok i magiczny miecz. Warto pamiętać, że wyzwanie związane z polowaniem na cele nie powinno opierać się jedynie na walce z nimi, ale też na wytropieniu ich – sama podróż do ich kryjówki jest świetną okazją do przetestowania możliwości postaci graczy.

Gildia łowców nagród to jedna z najstarszych organizacji zrzeszających członków tej samej profesji w całym królestwie. Jej działalność sformalizował prawnie pierwszy władca Fahrun – król Dallas. Wydany przez niego dekret narzucił jednak na organizację garść ograniczeń, m.in.:

- Gildia zobowiązała się nigdy nie przyjmować zleceń zabicia panującego władcy oraz listy wyznaczonych przez niego osób;
- W przypadku zleceń zakładających sprowadzenie celu żywego jego zabicie jest traktowane tak jak zwykle morderstwo;
- Wszelkie zlecenia oraz wszyscy członkowie gildii muszą być rejestrowani w księgach łowczych składowanych w siedzibie gildii;
- Gildia ma obowiązek płacenia podatku do skarbcza królewskiego od swoich przychodów.

Aby dołączyć do gildii należy wypełnić jedno zlecenie, wybrane przez jej mistrza jako test umiejętności kandydata. Po jego wykonaniu dana osoba staje się pełnoprawnym członkiem gildii.

Jako członek gildii poza zasadami określonymi przez dekret królewski, należy również przestrzegać kodeksu łowców nagród:

- Łowcy nie przelewają krwi postronnych, jeśli nie zagrażają możliwości wypełnienia zlecenia;
- Łowcy nie przelewają krwi innych łowców;

- Zadaniem łowcy jest polowanie. Nie powinien osądzać zleceniodawcy ani celu;
- Tak długo, jak łowca żyje, ma obowiązek wypełnić przyjęte zlecenie.

W przypadku naruszenia kodeksu łowcy zostaje osądzony przez mistrza gildii oraz radę najbardziej doświadczonych łowców.

POMYSŁY NA PRZYGODY W GILDII ŁOWCÓW NAGRÓD

k6 – zadanie do wykonania w gildii łowców nagród

- 1 Kradzież księgi z rejestrem emerytowanych łowców
- 2 Kradzież trofeum z prywatnej kwatery mistrza gildii
- 3 Kradzież magicznej pamiętki rodowej ze skarbcza
- 4 Porwanie więźnia z aresztu
- 5 Porwanie łowcy nagród z prywatnej kwatery
- 6 Pomoc w zwalczeniu plagi mimików

1. KRADZIEŻ KSIĘGI Z REJESTREM EMERYTOWANYCH ŁOWCÓW

Ostatni przedstawiciel rodu słynnych przemytników powrócił do Kastalpuru z wieloletniego rejsu i zastał całą swoją rodzinę martwą. Za ich śmierć odpowiada jeden z łowców nagród, który rzekomo przeszedł na emeryturę po wykonaniu tego zlecenia. Przemytnik chce zdobyć informacje z biblioteki gildii, które pomogą mu znaleźć zabójcę swojej rodziny oraz potencjalnie wytropić zleceniodawcę.

Problem w tym, że biblioteka nie jest dostępna dla osób spoza gildii, a na jej półkach znajdują się setki tomów oznaczonych dziwnymi symbolami zrozumiałymi tylko dla Bibliotekarza i Alchemika.

2. KRADZIEŻ TROFEUM Z PRYWATNEJ KWATERY MISTRZA GILDII

Długoletni rywal mistrza gildii chce go upokorzyć, pozbawiając go trofeum ze zlecenia, które zapewniło mu władzę nad gildią kilka lat temu.

Problem w tym, że nie jest pewien, czym jest trofeum. Wie jedynie, że celem był znany pirat terroryzujący wybrzeża królestwa i że mistrz gildii trzyma je w jednym z pomieszczeń wewnątrz swojej kwatery.

3. KRADZIEŻ MAGICZNEJ PAMIĄTKI RODOWEJ ZE SKARBCA

Rodzina jednego z celów gildii pragnie odzyskać pamiątkę rodową, z którą zginął jej krewny. Jest to medalion z magicznym kryształem potrafiący wyświećlać zaklęte w nim obrazy. Medalion jest zamknięty w skarbcu gildii.

Problem w tym, że żeby go otworzyć, potrzebne są przynajmniej 2 z 4 specjalnych kluczy. 1 z kluczy jest zawsze noszony przez jednego ze strażników, 1 nosi mistrz gildii, a pozostałe 2 są przekazywane pomiędzy Kucharzem, Bibliotekarzem, Alchemikiem i Zbrojmistrzem.

4. PORWANIE WIĘZNIĄ Z ARESZTU

Miejscowa organizacja przestępcza chce ocalić jednego ze swoich członków przed stryczkiem albo – co gorsza – wyjawieniem straży miejskiej sekretów dotyczących jej działalności.

Problem w tym, że organizacja jest na tyle tajemnicza i sekretna, że nie wie, jak wygląda jej współpracownik – tylko tyle, że znajduje się w jednej z cel aresztu.

5. PORWANIE ŁOWCY NAGRÓD Z PRYWATNEJ KWATERY

Jeden z członków gildii popadł w długi w kaszalskim kasynie i odmawia ich spłacenia. Właściciele kasyna chcą go porwać i nastraszyć.

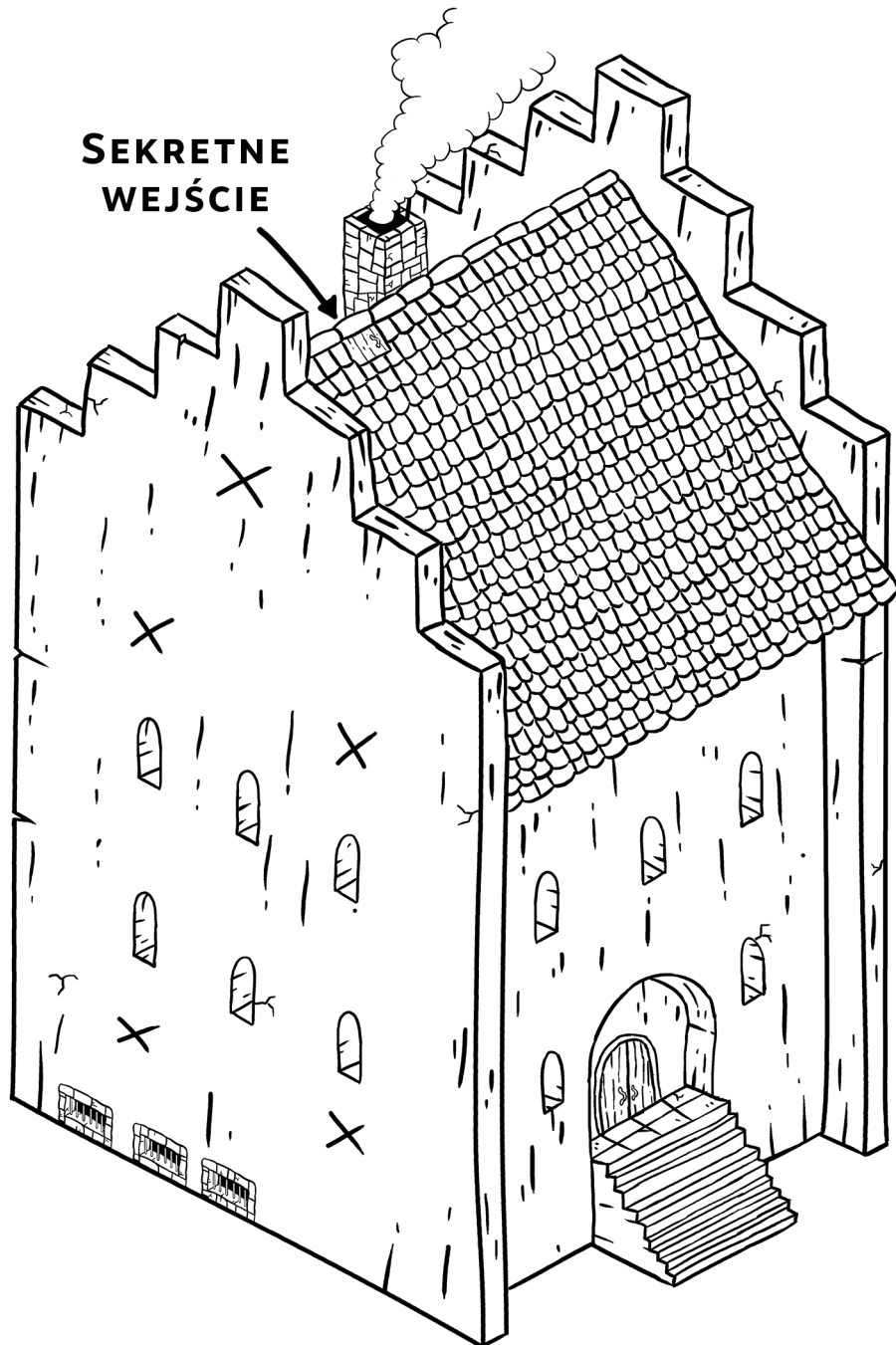
Problem w tym, że jest jednym z trojaczków pracujących dla gildii, a porwanie niewłaściwej osoby wywołałoby skandal i konflikt pomiędzy gildią łowców nagród i gildią hazardzistów. Na szczęście dłużnik posiada charakterystyczny tatuaż na jednej ze stóp, który pozwoli go zidentyfikować.

6. POMOC W ZWALCZENIU PLAGI MIMIKÓW

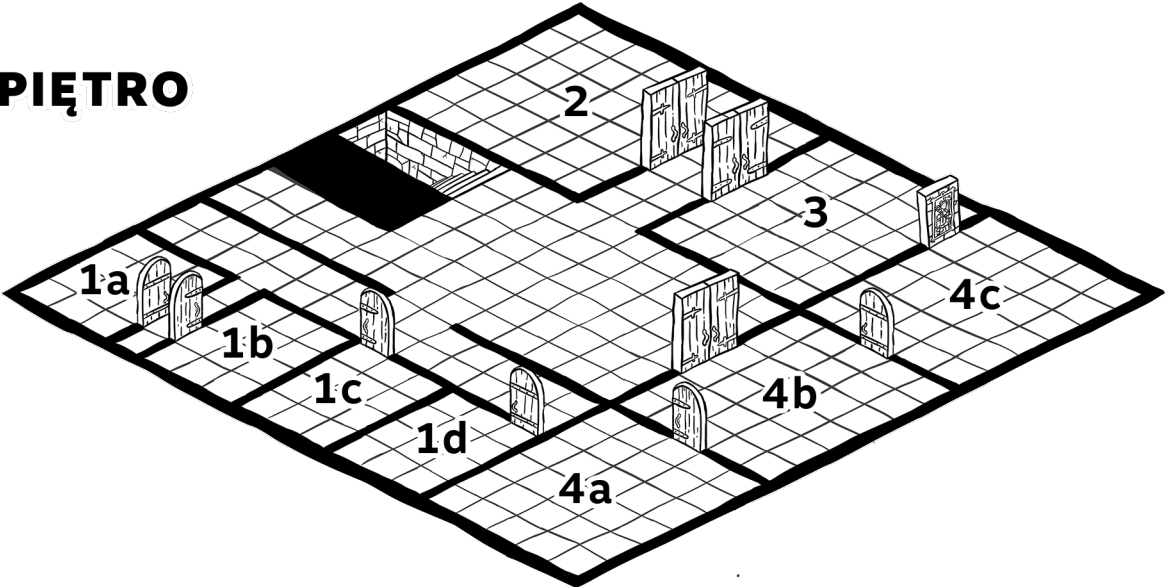
Jeden z wędrownych łowców nagród przywlekl ze sobą w kieszeniach płaszcza kilka małych mimików, które teraz rozpełzły się po siedzibie gildii, grożąc koniecznością opuszczenia budynku. Łowcy nagród stwierdzili, że praca zwykłego eksterminatora jest poniżej ich godności, więc mistrz gildii szuka kogoś, kto oczyści gildię ze szkodników.

Problem jest w tym, że nikt nie wie, jak wyglądają, a mistrz gildii jasno dał do zrozumienia, że wszelkie zbędne zniszczenia podczas polowania na mimiki zostaną potrącone z nagrody. Alchemikowi udało się na szczęście ustalić, że w siedzibie gildii znajduje się obecnie 2k4+4 mimików.

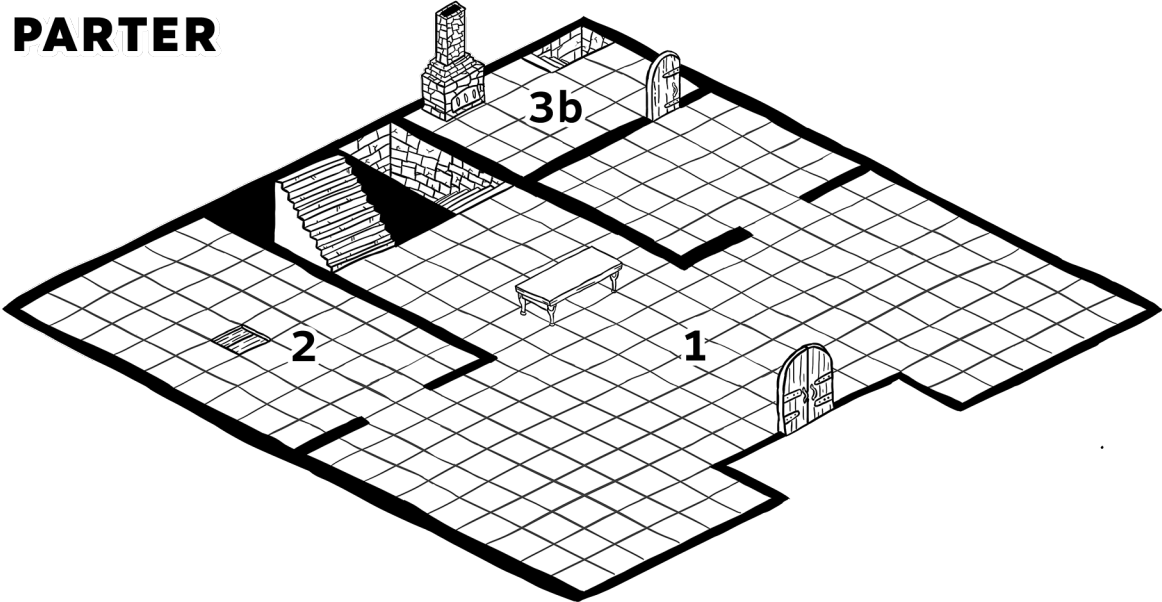
MAPA SIEDZIBY GILDII ŁOWCÓW NAGRÓD



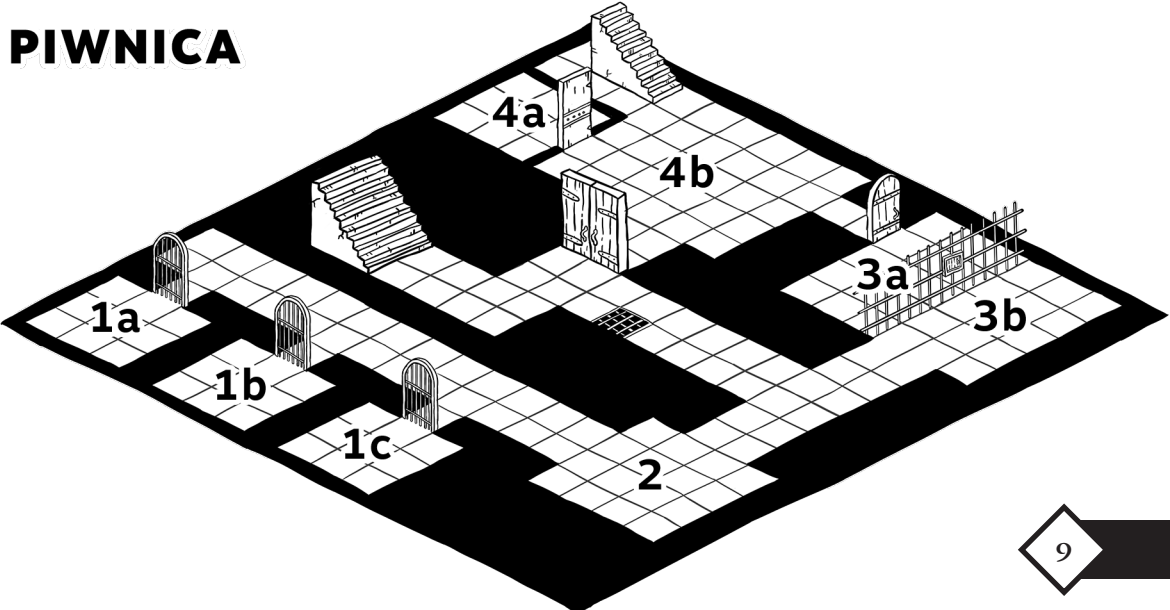
PIĘTRO



PARTER



PIWNICA



UWAGI DLA MISTRZA GRY

Jeśli postacie zdecydują się eksplorować siedzibę gildii na podobnych zasadach jak loch:

- wędrującym potworem w siedzibie gildii są STRAŻNICY GILDII,
- domyślnie pomieszczenia są oświetlone, więc wszelkie akcje wymagające zużycia pochodni mogą być wykonywane bez ponoszenia tego kosztu.

PARTER (PO):

HOL GILDII

Największe pomieszczenie w całym budynku. W głównej części, przed schodami prowadzącymi na piętro (P1) i do piwnicy znajduje się biurko recepcyjne. W trakcie dnia zasiada przy nim jeden ze strażników gildii.

Ściany bocznych sekcji holu obklejone są licznymi listami gończymi i innymi ofertami pracy dla łowców nagród.

SALA OBRAD

Pod obu stronach wejścia znajdują się długie ławy dla szeregowych członków gildii, a pod ścianą naprzeciwko ozdobny stół dla mistrza gildii i jego doradców. Na środku pomieszczenia znajduje się wyznaczone miejsce, w którym stają petenci lub osoby przesłuchiwane przez starszą gildii. Przypadkiem w tym samym miejscu znajduje się ukryta zapadnia (SU 5, SW 16) prowadząca do środkowej celi więziennej (1b) w PIWNICY.

KANTYNA (A, B)

A) CZĘŚĆ JADALNA KANTYNY zajęta jest przez kilka podłużnych stołów i ław. Na ścianie wisi wyszczerbiona żeliwna patel-

nia, której kucharz używał do polowania na ofiary, w czasach gdy był zwykłym członkiem gildii.

B) W KUCHNI znajduje się stół do przygotowywania jedzenia, kilka beczek ze składnikami i piec. Na ścianach wiszą liczne worki z przyprawami oraz sprzęty kuchenne. Schodami w rogu pomieszczenia można dostać się do magazynu w piwnicy. Dodatkowo w kominie pieca znajduje się ukryta drabina (SU 4), którą można dostać się na dach.

PIWNICA (P-1)

CELE WIĘZIENNE (A, B, C)

Zimne i wilgotne cele więzienne z żelaznymi drzwiami oraz niewielkimi zakratowanymi oknami. Brak w nich jakiegokolwiek umeblowania poza wiadrami pełniącymi funkcje toalet dla więźniów.

KANCIAPA STRAŻNIKÓW

Pomieszczenie, w którym STRAŻNICY GILDII spędzają przerwy między wartami. Znajdują się tutaj niewielki okrągły stół, stojaki na broń i kilka stołków.

ZBROJOWNIA

Zbrojownia jest przedzielona na dwie części metalową kratą, z niewielkim okienkiem pośrodku, przez które ZBROJ-MISTRZ wydaje oręż i amunicję. W ogólnodostępnej części znajduje się kilka manekinów treningowych noszących ślady częstego użytku.

MAGAZYN

Chłodne, ciemne pomieszczenie wypełnione regałami, skrzyniami i beczkami pełnymi zapasów niezbędnych do funkcjonowania gildii. Można się tu dostać

drzwiami z korytarza lub wąskimi schodkami z **KUCHNI**.

W rogu obok schodów znajduje się skarbiec. Jeśli wierzyć plotkom, został wykonany w całości z tajemniczego metalu wydobytego z morskiego dna. Jedna z widocznych ścian skarbcza jest pokryta tajemniczymi symbolami oraz heksagonalnymi otworami na klucze.

KORYTARZ

Prosty korytarz, w którym czasami słyszać szum wody płynącej kanałami pod miastem. Pod jedną z kamiennych płyt przykrywających podłogę znajduje się zejście do kanałów (SU 5).

PIĘTRO (P1)

POKOJE SYPIALNE (A, B, C, D)

Prosto urządzone pokoje sypialne, w każdym znajdują się dwa drewniane łóżka. Obok każdego z nich ustawiony jest niewielki kufer na przedmioty osobiste. Na ścianach sypialni widać liczne imiona, żarty i fragmenty sprośnych piosenek wycięte przez wielu łowców nagród, którzy nocowali w siedzibie gildii.

Na suficie **POKOJU C** znajduje się ukryte (SU 5) przejście na dach budynku.

LABORATORIUM

Pomieszczenie jest pełne porzrzuconych naczyń i pojemników z odczynnikami chemicznymi. Pośród bałaganu stoi kilka chwiejnych stołów laboratoryjnych, na których powoli bulgoczą alembiki z kolorowymi cieczami. **ALCHEMIK** spędza tutaj tak wiele czasu, że stworzył sobie w rogu pomieszczenia improwizowany siennik z dziurawych fartuchów laboratoryjnych.

BIBLIOTEKA

Poza wygodnym tapicerowanym fotelem stojącym tuż obok wejścia całe pomieszczenie od podłogi do sufitu wypełnione jest regałami z setkami tomów. Na ścianie sąsiadującej z gabinetem mistrza gildii znajduje się portret pierwszego bibliotekarza gildii, który jest zaskakująco podobny do osoby aktualnie pełniącej tę funkcję. Za obrazem znajduje się ukryte przejście do **GABINETU (SU 6)**.

KWATERY MISTRZA GILDII

A) SYPIALNIA MISTRZA zawiera wielkie łóże z baldachimem, kilka bogato zdobionych skrzyń oraz manekin treningowy z licznymi dziurami w korpusie. Na ścianach, w połączonych ramach, wisi kolekcja pozornie przypadkowych przedmiotów, każdy z nich powiązany z innym zleceniem, jakie głowa gildii wykonała w swoich młodszych latach.

B) SEKRETARIAT, w którym jeden ze strażników gildii każdego dnia toczy heroiczny bój ze stosami dokumentów związanych z działalnością gildii. W pomieszczeniu znajdują się biurko oraz kilka wypełnionych po brzegi papierami szaf.

C) GABINET MISTRZA GILDII, w którym przyjmuje on najważniejszych gości i omawia zlecenia z łowcami, zanim wyruszą na łowy. Na ścianach, podobnie jak w sypialni, wiszą liczne trofea, choć tutaj są one wymieszane z trofeami i portretami poprzednich mistrzów gildii. Najbardziej charakterystyczny jest znajdujący się na ścianie sąsiadującej z biblioteką obraz uzbrojonej w berdysz założycielki gildii. Znajduje się za nim ukryte (SU 6) przejście do biblioteki.

PRZECIWNICY

MISTRZ GILDII

SW: 17 PŻ: 16 PP: 3 Ruch: 7 PD: 300

STILETTO - ATAK/OBRONA (5), ignoruje pancerz

ZATRUTA RĘCZNA KUSZA - ATAK/OBRONA (4/3), dystansowa, trafiona postać zostaje zatruta

OKALECZENIE - raz na walkę mistrz gildii może okaleczyć przeciwnika poza zadawaniem normalnych obrażeń, zmniejszając jego ruch do 1 na czas trwania walki.

CIOS PONIŻEJ PASA - raz na walkę mistrz gildii może zadać przeciwnikowi cios poniżej pasa, dając mu utrudnienie na wszystkie ataki na czas trwania walki.

KUCHARZ

SW: 12 PŻ: 10 PP: 1 Ruch: 4 PD: 100

ŻELIWNĄ PATELNIĄ - ATAK/OBRONA (3)

HANDLARZ - poza walką, jeśli nie jest wrogo nastawiony do postaci graczy, może sprzedać im następujące towary i usługi (ceny jak w podręczniku podstawowym):

- Zapasy,
- Dodatkowe zapasy,
- Odpoczynek w gospodzie (tylko dla członków gildii).

ZBROJMISTRZ

SW: 15 PŻ: 12 PP: 3 Ruch: 4 PD: 150

BUŁAWA - ATAK/OBRONA (5/3), przebijająca.

POSTAWA DEFENSYWNA - dopóki nie zostanie pierwszy raz trafiony atakiem w walce, ataki przeciwko niemu mają utrudnienie.

HANDLARZ - poza walką, jeśli nie jest wrogo nastawiony do postaci graczy,

może sprzedać im następujące towary i usługi (ceny jak w podręczniku podstawowym):

- Narzędzia,
- Dodatkowe narzędzia,
- Hełm,
- Naprawa pancerza,
- Dowolne bronie i pancerze (z listy z podręcznika podstawowego).

STRAŻNIK GILDII

SW: 13 PŻ: 10 PP: 2 Ruch: 5 PD: 75

MIECZ - ATAK/OBRONA (4)

SZYK OBRONNY - jeśli na sąsiadującym polu znajduje się inny Strażnik Gildii, otrzymuje ułatwienie do rzutów na obronę.

W budynku gildii przebywa zwykle k3+1 strażników na każdym poziomie. W piwnicy zawsze dodatkowo przebywa 2 strażników w kanciapie przy areszcie.

BIBLIOTEKARZ

SW: 14 PŻ: 14 PP: 0 Ruch 5 PD: 125

LASKA MAGA Z GAŁKĄ NA CZUBKU - ATAK/OBRONA (3)

CZARY - Bibliotekarz zna 4 losowe czary. W trakcie jednego dnia jest w stanie rzucić 4 czary 1 poziomu i 3 czary 2 poziomu. Efekty czarów zakładają wartość atrybutu magia na poziomie 3.

Bibliotekarz zawsze nosi ze sobą mały, oprawiony w skórę notes, zawierający listę wszystkim tomów w bibliotece gildii i ich położenie na półkach.

ALCHEMIK

SW: 14 PŻ: 10 PP: 2 Ruch 5 PD: 125

KONDENSATOR PRZEPEŁYWOWY - ATAK/OBRONA (6/I), dystansowy

BOMBA BŁYSKOWA – akcja specjalna, raz na walkę alchemik może cisnąć bombą błyskawicą pod swoje stopy, żeby oślepić atakującą go postać i uniknąć wszystkich obrażeń od ataku.

BOMBA DYMNA – akcja specjalna, raz na walkę alchemik może cisnąć bombą dymną pod swoje stopy, zniknąć w kłębie dymu i pojawić się na dowolnym wolnym polu w promieniu 5 pól.

HANDLARZ – poza walką, jeśli nie jest wrogo nastawiony do postaci graczy, może sprzedać im następujące towary i usługi (ceny jak w podręczniku podstawowym):

- Komponenty,
- Dodatkowe komponenty,
- Leczenie rany,
- Antidotum.

MŁODY MIMIK

SW: 13 **PŻ:** 8 **PP:** 1 **Ruch** 5 **PD:** 75

ZĘBATA PASZCZA – ATAK/OBRONA
(3/3)

Zmiennokształtność – jeśli nikt nie skupia na nim wzroku, może przybrać kształt i wygląd dowolnego przedmiotu w zasięgu wzroku.



CZASEM JEDYNY SPOSÓB, ABY DORWAĆ ŁOTRA, TO POSŁAĆ INNEGO ŁOTRA

Twoi bohaterowie chcą dorobić się, polując na nagrody?

Być może weszli w konflikt z władzą i to ich tropem podążają łowcy nagród? W tym dodatku znajdziesz wszystko to, co potrzebne, aby rozegrać ekscytujące przygody – nie ważne, po której stronie listu gończego się znajdujesz.

Zabierz swoją drużynę do gildii łowców w mieście Kastalpur i sami zobaczcie, jakie zlecenie na was czeka! Pamiętajcie jednak, że w tym zawodzie niewiele dożywa emerytury.

