

# Indeks materiałów na pancerze, broń.

## Pancerz

- Adamantine:** zapewnia redukcje obrażeń w zależności od kategorii pancerza. **PMP**
- Arandur:** zapewnia odporność na dźwięk. **MF**
- Astral Driftmetal:** działa przeciwko atakom istot bezcielesnym jakby był efektem mocy. Można wykonać tylko napierśnik, ciężkie pancerze, lub tarcze. **KBiE\PH**
- Aurorum:** naprawia się gdy roztrzaskany (sundered). **BoED**
- Blended Quartz:** zmniejsza *Rncw*. **KBiE**
- Blueice:** zmniejsza kategorie pancerza, *Kdtzp* i *Rncw* dla czarów zimna i zwiększa *MpzZ*. **FB**
- Bronzewood:** zmniejsza wagę pancerza, nie wpływa na Ukrywanie się w terenie zalesionym **KBiE**
- Camouflage Dye:** zapewnia premię do Ukrywania się w lesie (tylko zbroje ze skóry). **RF**
- Chitin:** zamiennik metalu, zwiększa *MpzZ*. **RotD**
- Copper, Alchemical:** zapewnia odporność na zimno. **MF**
- Cyrite (Arcane Steel):** zapewnia premię +1 z odporności do *RO*. **PGtE**
- Darkleaf, Elven:** zmniejsza kategorie pancerza *Rncw*, *Kdtzp*, zwiększa *MpzZ*. **KBiE**
- Darksteel:** zapewnia odporność na kwas. **MF**
- Darkwood (Zalantar):** zmniejsza wagę i *Kdtzp* (tylko tarcze). **PMP**
- Dlarun:** zapewnia odporność na ogień. **MF**
- Dragoncraft:** zapewnia odporność na energię 5 (zgodnie z typem smoka), jako zdolność nadzwyczajną. Zmniejsza kategorię pancerza i *Kdtzp* (można wykonać tylko niektóre typy pancerzy). **Draco**
- Dragonhide:** zamiennik metalu w większości pancerzy. Pancerz jest niepodatny na broń oddechową odpowiedniego smoka. **PMP\Draco**
- Dragonhide Mantle:** zapewnia odporność na energie jak *dragoncraft*, ale używa ramion, jako miejsca założenia. **Draco**
- Duskwood:** tylko napierśnik, zmniejsza kategorię pancerza, *Rncw* i *Kdtzp*, zwiększa *MpzZ*. **MF**
- Elukian Clay:** zwiększa *Kdtzp*, *Kdtzp* nie stosuje się do testów Pływania. **KBiE**
- Entropium:** zwiększa kategorie pancerza i *Kdtzp* do testów opartych na Sile, zmniejsza *Kdtzp* do testów opartych na Zręczności, *Rncw* i zwiększa *MpzZ*. **KBiE**
- Fever Iron:** zapewnia odporność na ogień. **MF**
- Flametouched Iron:** zapewnia premię do *RO* przeciwko czarom, zdolnością czaropodobnym i nadnaturalnym złych przybysz. **ECS**
- Glassteel:** zmniejsza kategorię pancerza, *Kdtzp* and *Rncw*, zwiększa *MpzZ* (w 3E działa jak adamantyt +mithril). **RF\CV**
- Gold, Alchemical:** zapewnia odporność na ogień i kwas, zwiększa kategorię pancerza, *Kdtzp* and *Rncw*, zmniejsza *MpzZ*. **MF**
- Leafweave, Elven:** zmniejsza *Rncw* i *Kdtzp*, zwiększa *MpzZ* (tylko niemetalowe pancerze). **KBiE**
- Living Metal:** zmniejsza *Kdtzp* i *Rncw*, zwiększa *MpzZ*. **MF**
- Mithral:** zmniejsza kategorię pancerza, *Kdtzp* i *Rncw*, zwiększa *MpzZ*. **PMP**
- Mournlode, Purple:** zapewnia premię do *RO* przeciwko czarom, zdolnością czaropodobnym i nadnaturalnym nieumarłych. **MoE**
- Oerthblood:** zapewnia redukcje obrażeń, premię ze Szczęścia do *RO* przeciwko efektom magicznym, w zależności od kategorii pancerza, **DM #351**
- Pearlsteel:** pancerz jest o 25% lżejszy od normalnych odpowiedników. **SW**
- Platinum, Alchemical:** zapewnia odporność na zimno i dźwięk, zwiększa kategorię pancerza, *Kdtzp* i *Rncw*, zmniejsza *MpzZ*. **MF**
- Riverine:** połowa premii z pancerza staje się premią z odbicia, niepodatny na obrażenia, za wyjątkiem niektórych czarów. **SW**
- Sentira:** odpowiednik Mithrilu, wymagany do stworzenia *emotional armor* (trzy rodzaje z różnymi bonusami). **SoS**
- Shadow silk:** może być użyty do stworzenia niektórych lekkich pancerzy, zapewnia premię do Ukrywania się, Cichego Poruszania Się, zwiększa *MpzZ*, zmniejsza *Kdtzp*, w zacienionych miejscach, ciemności również *Rncw*. **ToM**
- Starmetal:** odpowiednik adamantyny. **CAr**
- Susalian Chainweave:** zapewnia redukcje obrażeń x/kłute. **CW**

**Thistledown:** używany tylko w przeszywanicy, zapewnia premie do testów Ukrywania się w zacienionych miejscach, ciemności. **RotW**

**Urdrukar (mindsteel):** zwiększa ST przy wróżeniu, aby zlokalizować noszącego, podwaja *Rncw*. **KBiE**

**Wildwood:** zmniejsza premię do KP, *Kdtzp* i *Rncw*, zwiększa *MpzZ*. Noszący może zignorować *Kdtzp* podczas Ukrywania się w leśnym poszyciu. Naprawia się, gdy zamoczony w wodzie, lub wystawiony na słońce. **RotW**

**Ysgardian Heartwire:** zwiększa KP przeciwko potwierdzeniu trafienia krytycznego. **KBiE\BoED**

## Broń

**Abyssal Bloodiron:** odpowiednik zimnego żelaza, premia przy potwierdzaniu trafienia krytycznego. **PH**

**Adamantine:** ignoruje trwałość mniejsza niż 20 przy roztrzaskiwaniu (sundering) przedmiotów. **PMP**

**Aurorum:** naprawia się, gdy roztrzaskany (sundered). **BoED**

**Baatorian Green Steel:** premia z umagicznienia do obrażeń. **KBiE**

**Blueice:** broń cięta zadaje dodatkowe obrażenia. **FB**

**Bronzewood:** zmniejsza wagę. **KBiE**

**Byeshk:** zadaje dodatkowe obrażenia, jako broń obuchowa, obchodzi redukcję obrażeń *daelkyr*. **ECS**

**Calomal:** obchodzi redukcję obrażeń stworzeń z podtypem ogień. **MoE**

**Crystal, Deep:** zadaje dodatkowe obrażenia po przelaniu punktów mocy. **EXH**

**Cyrite (Arcane Steel):** obchodzi redukcję obrażeń x/magia. **PGtE**

**Darksteel:** zadaje dodatkowe obrażenia od elektryczności. **MF**

**Dlarun:** zadaje dodatkowe obrażenia od zimna. **MF**

**Dragonbone Bow:** zwiększa zasięg o 6m i łuk traktowany jest jako refleksyjny. **Draco**

**Dragonfang:** zapewnia premię z umagicznienia do ataków i zadaje obrażenia od energii typu zgodnego z typem smoka, jako zdolność nadzwyczajną. **Draco**

**Duskwood:** metalowe bronie ważą o połowę mniej niż normalnie. **MF**

**Fever Iron:** zadaje dodatkowe obrażenia od ognia. **MF**

**Flametouched Iron:** broń jest dobra (charakter). **ECS**

**Frystalline:** broń jest dobra (charakter). **BoED**

**Gehennan Moghuth-Iron:** kara do ataku i obrażeń, ale broń jest trująca. **KBiE**

**Glassteel:** adamantyt +mithril, kara do testów zauważenia broni tak wykonanej. **RF\CV**

**Gold, Alchemical:** zwiększa kość obrażeń, ale broń wymaga dodatkowego atutu, aby jej używać. **MF**

**Hizagkuur:** zadaje dodatkowe obrażenia od elektryczności. **MF**

**Iron, Cold:** obchodzi redukcję obrażeń x/zimne żelazo. **PMP**

**Kheferu:** obchodzi redukcję obrażeń stworzeń z podtypem ziemia. **SS**

**Mournlode, Purple:** obchodzi redukcję obrażeń nieumarłych jak srebro, lub zimne żelazo. **MoE**

**Oerthblood:** premia ze szczęścia do ataków i obrażeń, trafiony otrzymuje karę do *RO* przeciwko magicznym efektom. **Dragon #351**

**Pandemonic Silver:** odpowiednik srebra, broń cięta stwarza aurę strachu, gdy wyciągnięta podczas wiatru. **CW**

**Pearlsteel:** 25% lżejsza niż normalna, zmniejsza kary za używanie broni tnących i miażdżących w wodzie. **SW**

**Platinum, Alchemical:** zwiększa kość obrażeń, ale broń wymaga dodatkowego atutu, aby jej używać. **MF**

**Riedran Crysteel:** zadaje dodatkowe obrażenia psionicznym stworzeniom. **ECS**

**Rimefire Ice:** zadaje dodatkowe obrażenia od zimna. **FB**

**Silver, Alchemical:** obchodzi redukcję obrażeń /srebro, zmniejsza obrażenia broni. **PMP**

**Serren:** broń zyskuje właściwość Widmowość. **BoED**

**Solarian Truesteel:** premia przy potwierdzaniu trafienia krytycznego. **KBiE\BoED**

**Starmetal:** odpowiednik adamantytu, zadaje dodatkowe obrażenia pozaplanarnym stworzeniom, gdy są na planie Materialnym. **CAr**

**Stygian Ice:** zadaje dodatkowe obrażenia od zimna, szansa na obniżenie RZT po trafieniu, ale broń sama może otrzymać obrażenia po zadaniu obrażeń. **FB**

**Targath:** obchodzi redukcję obrażeń *Aerenal deathless*, zmniejsza atak i obrażenia. **ECS**

**Thinaun:** pochłania dusze tych, którzy byli z nią w kontakcie w chwili śmierci, uniemożliwia wskrzeszenie, chyba że rzucający ma broń z duszą przy sobie, zmniejsza koszty komponentów potrzebnych do wskrzeszania. **CW**

## Szablony (Dungeon Master's Guide II)

### **Feycraft**

Pancerz: zmniejsza wagę i *Rncw*, zapewnia premię do testów Blefowania.

Broń: zmniejsza wagę i kategorię.

### **Fireshaped**

Pancerz: premia do *RO* przeciwko ogniu i efektom gorąca.

Broń: zadaje dodatkowe obrażenia stworzeniom z podtypem zimno.

### **Githcraft**

Pancerz: zmniejsza *Rncw*, zapewnia premię do testów Koncentracji.

Broń: zadaje dodatkowe obrażenia psionicznym stworzeniom.

### **Gloryborn**

Pancerz: premia do KP podczas szarżowania.

Broń: premia do obrażeń podczas szarżowania.

### **Hellforged**

Pancerz: zwiększa *Kdtzp* i *Rncw*, zmniejsza *MpzZ*, zapewnia premię do KP gdy sąsiaduje się z sojusznikiem.

Broń: zadaje dodatkowe obrażenia flankowanym celom.

### **Pitspawned**

Pancerz: zadaje obrażenia atakującym wręcz.

Broń: premia przy potwierdzaniu trafienia krytycznego.

### **Soulforged**

Pancerz: premia przeciwko próbom byczej szarży, byciu przewróconym

Broń: dodatkowe obrażenia szarżującym celom.

**Dwarvencraft:** zwiększa PW, Trwałość przedmiotu i ST na zniszczenie. **RoS**

**Legenda:**

Kdtp - Kara do testów z pancerza (ACP - armor check penalty).

Rncw - Ryzyko niepowodzenia czarów wtajemniczeń (ASF - arcane spell failure).

MpzZ - Maksymalna premia ze Zręczności (MDB - maximum dexterity bonus).

RO - Rzuty Obronne.

**Źródła:**

BoED - Book of Exalted Deeds

CAR - Complete Arcane

CW - Complete Warrior

CV - Champions of Valor

DM - Dragon Magazine

Draco - Draconomicon

ECS - Eberron Campaign Setting

EXH - Expanded Psionics Handbook

FB - Frostburn

KBiE - Księga Broni i Ekwipunku (A&EG - Arms and Equipment Guide)

MoE - Magic of Eberron

MF - Magia Faerunu (MoF - Magic of Faerun)

PBT - Przewodnik Budowniczego Twierdz (SBG - Stronghold Builder's Guide)

PGtE - Player's Guide to Eberron

PH - Planar Handbook

PMP - Przewodnik Mistrza Podziemi (DMG - Dungeon Master's Guide)

RF - Rasy Faerunu (RoF - Races of Faerun)

RoS - Races of Stone

RotD - Races of the Dragon

RotW - Races of the Wild

SoS - Secrets of Sarlona

SS - Sandstorm

SW - Stormwrack

ToM - Tome of Magic

UE - Unapproachable East

Opracowane na podstawie:

[http://community.wizards.com/go/thread/view/75882/19569550/Special\\_Materials\\_Index](http://community.wizards.com/go/thread/view/75882/19569550/Special_Materials_Index)

Nevin 2011