

Pancerze ze stworów

W „papierowym” DnD bardzo mi brakuje tego co było oczywistością w chociażby BG 2 - możliwości wykonania pancerzy z stworów, czy to z Akheg-a, czy też ze smoków (nie będę wspominał o tych przedmiotach ze smoków w *Draconomicon*-ie, bo to żal i porażka). Ale poniekąd rozumiem, dlaczego nie ma - za dużo zmiennych, więc nie można by było tego ująć w proste zasady, pasujące do wszystkich potworów. Tak więc to co zaprezentuje poniżej, będzie w najlepszym wypadku permanentną wersją β , czy permanentnym WIP.

Wymagania wstępne:

- pancerze można wykonać tylko z stworów posiadających metabolizm (a więc nie z konstruktów, żywiołaków), lub cielesnych nieumarłych,
- premia z pancerza naturalnego do KP, stwora z którego chce się zrobić zbroję, musi wynosić 5 lub więcej,
- aby pozyskać skórę, łuski, itp., należy wykonać test *Zręczności* o $ST=10$ + premia z naturalnego pancerza do KP stwora, z którego się materiał pozyskuje. Czas jaki na to potrzeba wynosi $2k10$ minut + kumulatorywne 10 minut na każdy rozmiar większy niż średni,
- stwór musi być przynajmniej o jeden rozmiar większy, niż rozmiar postaci, dla której ma być pancerz, lub o dwa rozmiary w przypadku pełnej zbroi płytowej.
- zwiększenie rozmiaru stwora o jedno „oczko”, zwiększa ilość pancerzy, które można wykonać (duży stwór - 1 średnia zbroja; wielki stwór - 2 średnie zbroje, lub 1 średnia pełna zbroja płytowa; ogromny stwór - 4 średnie zbroje, lub 2 średnie pełne zbroje płytowe, itd.).
- zwiększenie ilości potworów tego samego rozmiaru, również zwiększa ilość możliwych do wykonania pancerzy (16 drobnych stworów = 8 malutkich stworów = 4 małe stwory = 2 średnie stwory = 1 stwór duży),
- aby wykonać pancerz, musi zostać wykonany test *Rzemiosła (płatnerstwo)* o $ST=12+SW$ stwora,
- jeśli pancerz ma posiadać jakąś specjalną właściwość, musi zostać wykonany test *Rzemiosła (alchemia)* o $ST=15+SW$ stwora. ST tego testu wzrasta o kumulatorywne $+2$, za każdą dodatkową właściwość poza pierwszą.
Specjalne właściwości pancerza to zdolności nadzwyczajne.

Parametry pancerza:

- „powłoka” stwora określa typ zbroi jaki można z niego wykonać (skóra -> ćwiekowana skórznią, przesywanica, skórznią, itp.; łuski -> brygantyna, zbroja lamelkowa, łuskowa; itp., jeśli rozmiar łusek jest odpowiednio duży, to też te same typy, co w przypadku skorupy; skorupa -> napierśnik, zbroja kryta, płytkowa, itp.),
- zbroje wykonane ze stworów, są traktowane jako mistrzowsko wykonane, ale bez dodatkowych kosztów w złocie, czy czasie wykonania,
- premia z pancerza naturalnego do KP wykonanej zbroi, wynosi $\frac{1}{4}$ premii (zaokrąglone w dół) do KP z pancerza naturalnego stwora, z którego pancerz jest wykonany,
- trwałość zbroi (jako przedmiotu) wzrasta o połowę premii z naturalnego pancerza do KP (zaokrąglone w dół), jaką posiadał stwór z którego zbroję wykonano,
- na każdy 1 punkt trwałości więcej, zbroja zyskuje dodatkowe 5 PW,
- jeśli stwór posiadał jakąś specjalną właściwość defensywną, to po wykonaniu testu *Rzemiosła (alchemia)* o odpowiednim ST , właściwość tą można osadzić w pancerzu tak aby wpływała na noszącego. Moc/siła tej właściwości, wynosi $\sim 50\%$ w porównaniu z mocą danej właściwości, jaką miał stwór,
- zbroja ze stwora o SW w przedziale 1-5 może mieć maksymalnie jedną właściwość specjalną (może, ale nie musi), SW 6-10 - dwie; SW 11-15 - trzy; SW 16-20 - cztery, SW 20+ - pięć.

Koszta:

- koszt pancerza wynosi 2000 sz za każde $+1$ premii do KP z naturalnego pancerza, które wykonany pancerz będzie posiadał,
- koszt specjalnej właściwości wynosi 1000 sz/SW dla SW w przedziale 1-5; 2000sz/SW dla SW 6-10; 3000sz/SW dla SW 11-15; 4000sz/SW dla SW 16-20 i 6000sz/SW dla SW 20+

Zasady specjalne:

- pancerze wykonane z ras\podtypów stworów (Tanar'ri, nieumarli, itd.), powinny udzielać specjalnych właściwości, które są specyficzne dla danego stworza, a nie rasowo-podtypowych, bo inaczej ludzie zaczną masowo polować na „biedne” Dretch-e, itp.,
- tarcze wykonane ze stworów, poza mistrzowskim wykonaniem, ewentualnym zwiększeniem trwałości i PW, nie posiadają żadnych dodatkowych właściwości.

Przykłady:

Pancerz z Akheg-a

- można wykonać napierśnik, itp.,
- dla postaci o rozmiarze średnim, można wykonać każdy typ zbroi poza pełną zbroją płytową,
- premia z naturalnego pancerza do KP wynosi +2,
- trwałość przedmiotu wzrasta o 4, PW o 20
- ST testu *Rzemiosło (płatnerstwo)* wynosi 15
- cena: +4000 sz

Pancerz ze smoka

Smok, jako tytułowy i ikoniczny stwór w DnD, będzie miał jeszcze dodatkowe właściwości, nawet jeśli zakres SW pozwalałby tylko na jedną:

- odporność na odpowiedni typ energii, o wartości 6 + 2/kategorię wiekową smoka (ta zdolność jest „gratis”, jeśli pancerz zapewnia zmniejszenie obrażeń od odpowiedniego typu energii o połowę),
- magiczne usprawnienia kosztują o 20% mniej.

Czyli pancerz z dojrzałego czerwonego smoka, będzie prezentował się następująco:

- można wykonać brygantyń, itp.,
- dla postaci o rozmiarze średnim, można wykonać 2 średnie zbroje, lub 1 średnią pełną zbroję płytową,
- premia z naturalnego pancerza do KP wynosi +5,
- trwałość przedmiotu wzrasta o 10, PW o 50,
- ST testu *Rzemiosło (płatnerstwo)* wynosi 27,
- ST testu *Rzemiosło (alchemia)* wynosi 30, 32 i 34,
- specjalne właściwości:
 - ataki oparte na ogniu, zadają tylko połowę obrażeń (50% z niepodatności na ogień),
 - odporność na ogień 12 (każde obrażenia od ognia zadają o 12 punktów mniej).
Najpierw stosuje się odporność na ogień, później zmniejszenie o połowę,
 - redukcja obrażeń 2/magia,
 - OC 10 (kumuluje się z magicznymi usprawnieniami pancerzy, zapewniającymi OC),
- magiczne usprawnienia kosztują o 20% mniej,
- cena: +10000 sz + 45000sz + 45000sz + 45000sz

Pancerz z trolla

- można wykonać ćwiekowaną skórznie, itp.,
- dla postaci o rozmiarze średnim, można wykonać każdy typ zbroi poza pełną zbroją płytową,
- premia z naturalnego pancerza do KP +1,
- trwałość przedmiotu wzrasta o 2, PW o 10,
- ST testu *Rzemiosło (płatnerstwo)* wynosi 17
- ST testu *Rzemiosło (alchemia)* wynosi 20
- specjalna właściwość: Szybkie leczenie 2
- cena 2000sz + 5000 sz

Pancerz ze złudnej bestii

- można wykonać ćwiekowaną skórznie, itp.,
- dla postaci o rozmiarze średnim można wykonać każdy typ zbroi poza pełną zbroją płytową,
- premia z naturalnego pancerza do KP +1,
- ST testu *Rzemiosło (płatnerstwo)* wynosi 16

- ST testu *Rzemiosło (alchemy)* wynosi 19
- specjalna właściwość: 25% szans na nietrafienie atakiem wręcz, lub dystansowym, chyba że można noszącego pancerz zlokalizować innym sposobem niż wzrok. *Widzenie prawdy* umożliwia zlokalizowanie noszącego pancerz, ale *Zobaczenie niewidzialnego* już nie.
- cena 2000sz + 4000 sz

