

Spis treści

Wstęp	4
Kim jest bohater epicki?	4
Podręcznik Przygód Epickich	4
Rozdział 1: Bohaterowie, umiejętności i atuty	5
Poza 20. poziom!	5
Klasy i premie wynikające z poziomów	5
Właściwości klasowe	7
Epicki barbarzyńca	8
Epicki bard	9
Epicki czarodziej	10
Epicki druid	10
Epicki kapłan	11
Epicki łotrzyk	12
Epicki mnich	13
Epicki paladyn	14
Epicki tropiciel	14
Epicki wojownik	15
Epicki zaklinacz	16
Epicki krasnoludzki obrońca	17
Epicki mistrz wiedzy	18
Epicki mistyczny łucznik	19
Epicki rycerz ciemności	19
Epicki skrytobójca	20
Epicki tancerz cieni	21
Epicki psion	22
Epicki psychowojownik	23
Nowe epickie klasy prestiżowe	24
Boski emisariusz	24
Elitarny gwardzista	26
Epicki szpieg	27
Legendarny żołnierz	29
Łowca artefaktów	30
Obieżysfer	31
Widmowy złodziej	32
Wielki kaznodzieja	34
Zandarm Unii	35
Epickie zdolności przywódcze	36
Umiejętności epickie	37
Łączenie sił podczas wykorzystywania	38
umiejętności	38
Opisy umiejętności	38
Umiejętności psioniczne	45
Atuty epickie	46
Zdobywanie atutów epickich	46
Opisy atutów epickich	50
Atuty nieepickie	69
Rozdział 2: Czary epickie	71
Powyżej 9. poziomu	71
Czym są czary epickie?	71
Zdobywanie czarów epickich	72
Opracowanie czaru epickiego	72
Epickie czarowanie	72
Czary epickie	73
Czary epickie w porządku ST Czarostwa	73
Opracowywanie własnych czarów epickich	88
Przykład opracowania i rzucenia czaru	89
epickiego	89
Opisy ziaren	91
Rozdział 3: Prowadzenie kampanii epickiej	103
Epickie oczekiwania	103
Awans na 21. poziom	103
Zmiany za kulisami	104
Pierwsze postacie epickie	104
Zostawiając za sobą stary świat	104
Przygody epickie	104
Epicki loch	105
Epicka dzicz	107
Podróże planarne	108
Średnie obrażenia	108
Kłopoty z zatrzymaniem czasu	108

Przystosowanie Skali Wyzwania	108
Inteligentni przeciwnicy	109
Niebezpieczne niespodzianki	110
Warianty zasad	110
Epicka kampania	111
Opracowywanie przygód związanych	112
z miejscem	112
Opracowywanie przygód związanych	112
z wydarzeniem	112
Motywacja	112
Demografia	113
Kontrolowanie bogactw	114
Nowe wykorzystanie starych	114
przedmiotów magicznych	114
Wykorzystywanie ważnych BN	114
Prowadzenie kampanii dla bohaterów	115
na różnych poziomach	115
Wieszczenia a dochowanie tajemnicy	115
Problemy z życzeniem	116
Sława oznacza możliwości	116
Władcy własnego planu	117
Osiągnięcie boskości	117
Sto pomysłów na epickie przygody	117
Epickie spotkania	119
Nagrody	120
Nagradzanie doświadczeniem	120
Skarby	121
Rozdział 4: Epickie przedmioty magiczne	123
Tworzenie epickich przedmiotów	124
magicznych	124
Poziom czarującego	124
Wymagania	124
Cena rynkowa	124
Koszt w punktach doświadczenia	124
Opis przedmiotów magicznych	125
Losowe epickie przedmioty magiczne	125
Pancerze	125
Broń	129
Pierścienie	135
Berła	136
Zwoje	140
Laski	142
Cudowne przedmioty	144
Inteligentne przedmioty	146
Artefakty	150
Artefakty słabe	151
Artefakty potężne	152
Rozdział 5: Potwory	155
Modyfikator poziomu	155
Potwory według Skali Wyzwania	156
Potwory według typu (i podtypu)	156
Aberracja	157
TWORZENIE ABERRACJI	157
Anaksim	158
Atopal	159
Cziczimek	160
Faethon	161
Fejn	162
Hekatoncheir	164
Larwa snów	165
Piekielnik	166
Xixecal	167
Behemot	169
Bełkocząca kula	170
Biały łowca	171
Biały wierzchowiec	172
Brachyurus	173
Chodzący robak	174
Tworzenie Chodzącego robaka	175
Ciężki otchłani	176
Demilicz	177
Tworzenie demilicza	179
Drzewiec, wiekowy	180
Genius loci	181

Golem	182
Ha-naga	184
Hagunemnon (zmienny)	185
Hunefer	186
Kolos	187
Kształt ognia	190
Legendarne zwierzę	191
Leszy	193
Lodowy upiór	194
Łupieżca umysłów, doskonałość	195
Tworzenie doskonałości	196
Magmowy upiór	197
Merkant	198
Mrok	198
Neh-thalgu (kolekcjoner mózgów)	199
Niszczycielski rój	201
Plama cienia (czarna kula)	202
Pryzmozaur	203
Pseudonaturalny troll	204
Tworzenie istoty pseudonaturalnej	205
Robactwo zniszczenia	206
Robaczki demiurg	208
Sirrush	209
Slaad	210
Slaad biały	211
Slaad czarny	211
Smok, epicki	213
Smok mocy	214
Smok pryzmatyczny	216
Smok o rozwiniętych możliwościach	218
Tajellah	220
Torciasid	221
Tytan, wiekowy	222
Uvuudaum	223
Zarodnik mu	224
Żywa komnata	225
Żywiolak, pierwotny	226
Rozdział 6: Epicki świat	231
Epickie organizacje	231
Bractwo Tarczy	232
Garota	233
Poszukiwacze Reliktów	236
Regulatorzy	238
Stowarzyszenie Planarnych Kartografów	240
Ulubięcy Bogów	242
Zgromadzenie Księgi	244
Zandarmeria Unii	246
Miasto Unia	248
Wyspy Unii	254
Sprzymierzeńcy i wrogowie	268
Przygody epickie	270
Wieża Kerleta	270
Pomysły na scenariusze	286
Dodatek I: Epiccy BN Faerunu	291
Elminster	291
Storm Silverhand	292
Gerti Orelsdotter	294
Halaster Czarny Płaszcz	294
Simbul	296
Szass Tam	297
Epicki Czerwony Czarnoksiężnik	298
Khelben „Czarnokij” Arunsun	299
Alustriel	300
Manshoon	301
Iyraclea	302
Shuruppak	304
Dodatek II: Epiccy BN Greyhawka	305
Pan Kotów	305
Eclavdra	306
Lord Robilar	307
Mordenkainen	308
Dodatek III: Epiccy BN	310
Indeks	318