

# Planescape Torment

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Planescape: Torment**

**autorzy:**

**Janusz „Solnica” Burda i Wojciech „Soulcatcher” Antonowicz**

**GRYOnline.pl**

**Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.**

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

## SPIS TREŚCI

<b>Tatuże</b>	<b>3</b>
<b>Zwoje dla Maga</b>	<b>14</b>
<b>Zwoje dla Kapłana</b>	<b>36</b>
<b>Kręgi Zerthimona</b>	<b>41</b>
<b>Kostnica</b>	<b>42</b>
<b>Miasto UI i Aleja Niebezpiecznych Węgłów</b>	<b>45</b>
<b>Plac Szmaciarzy</b>	<b>52</b>
<b>Śmieciowisko</b>	<b>53</b>
<b>Zakopana Wioska</b>	<b>54</b>
<b>Łkające kamienie i Labirynty Myśli</b>	<b>55</b>
<b>Ziemie Umarłych</b>	<b>57</b>
<b>Zatopione Ziemie</b>	<b>58</b>
<b>Kamienica Zbójców i Aleja Uporczywych Westchnień</b>	<b>59</b>
<b>Niższa Dzielnicą, Wielka Kuźnia, Kości Nocy</b>	<b>61</b>
<b>Dzielnicą Urzędników, Miejski Gmach Rozrywki</b>	<b>67</b>
<b>Labirynt Gracza, PodSigil, Rubikon</b>	<b>72</b>
<b>Labirynt Raveli</b>	<b>74</b>
<b>Klątwa i Podziemia Klątwy</b>	<b>75</b>
<b>Więzienie, Krainy Zewnętrzne, Baator, Słup Czaszek, Zniszczona Klątwa</b>	<b>78</b>
<b>Tartar</b>	<b>81</b>
<b>Forteca Żalu</b>	<b>83</b>

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

## Tataże

**TATUAŻ OCHRONY**

Specjalne właściwości: +1 do klasy pancerza

Tatuaż ten stanowi pomniejszą ochronę przed atakami fizycznymi. Skóra noszącej go osoby staje się twardsza, przez co trudniej ją zranić w czasie walki.

**TATUAŻ WZMOCNIONEJ OCHRONY**

Specjalne właściwości: +2 do klasy pancerza

Może być używany jedynie przez Wojowników Tatuaż ten stanowi pomniejszą ochronę przed atakami fizycznymi. Skóra noszącej go osoby staje się twardsza, przez co trudniej ją zranić w czasie walki.

**TATUAŻ CELNOŚCI**

TraK0: +1

Tatuaż ten przedstawia dwa koncentryczne pierścienie, z wewnątrz których promieniuje światło. Kiedy naniesie się go na skórę, u noszącej go osoby poprawi się ocena odległości oraz poczucie równowagi, przez co jej ataki będą celniejsze.

**TATUAŻ ANARCHISTY**

Przywołuje czar: "Przyspieszenie ruchów"

Tatuaż ten składa się z czterech symboli Ligi Rewolucyjnej. Noszenie go otwarcie nie jest najlepszym pomysłem. Liga Rewolucyjna wierzy, że należy obalić wszystkie istniejące struktury, a jej członkowie poświęcają się temu właśnie zadaniu. Są naturalnymi wrogami prawie wszystkich innych frakcji, tak więc muszą działać szybko jeśli zostaną zidentyfikowani. Kłopot leży w tym, że osoba nosząca ten tatuaż natychmiast jest rozpoznawana jako Anarchista. Przedstawiciele władzy widzą w tym problem.

**TATUAŻ ANARCHISTÓW**

Specjalne właściwości: Wywołuje zamęt

Tatuaż ten składa się z czterech symboli Ligi Rewolucyjnej. Noszenie go otwarcie nie jest najlepszym pomysłem. Liga Rewolucyjna wierzy, że należy obalić wszystkie istniejące struktury, a jej członkowie poświęcają się temu właśnie zadaniu. Są naturalnymi wrogami prawie wszystkich innych frakcji, tak więc muszą działać szybko jeśli zostaną zidentyfikowani. Kłopot leży w tym, że osoba nosząca ten tatuaż natychmiast jest rozpoznawana jako Anarchista. Przedstawiciele władzy widzą w tym problem. Tatuaż wywołuje zamęt wśród wrogów Anarchistów. Trwa on maksymalnie 30 sekund.

**TATUAŻ ANNY SPOŚRÓD CIENI**

Specjalne właściwości: +1 do zręczności, -1 do charyzmy, -1 do mądrości, +3% do kradzieży kieszonkowych, +3% do krycia się, +3% do otwierania zamków, +3% do wykrywania pułapek

Może być używany jedynie przez Złodziei Może być używany jedynie przez Bezimiennego Chyba w jakiś sposób udziela ci się towarzystwo Anny, ponieważ dzięki temu tatuażowi odnajdujesz w sobie nieco z gracji i zręczności tego sprytnego półdiabła, a więc cech właściwym wykwalifikowanym złodziejom. Niestety zjawisko to ma również strony negatywne, bo razem ze złodziejskimi umiejętnościami przejmujesz od Anny część jej impulsywności i beczelności, a to z kolei sprawia, że twoja Charyzma i Mądrość obniżają się.





### TATUAŻ AVERNUSA

Specjalne właściwości: +33% do odporności na ogień, +33% do odporności na magiczny ogień, odporność na panikę

Tatuaż ten ukazuje twoją podróż do Avernuma, pierwszej warstwy Baator. Sięga do pozostałości popiołu i ognia ze Sfery, które wciąż znajdują się w twojej skórze. W ten sposób zapewnia ci osłonę przed wszystkimi rodzajami ognia i strachu.



### TATUAŻ CZARNOKOLCEGO WEZWANIA

Przywołuje czar: "Czarnokolca tarcza"

Może być używany jedynie przez Magów Może być używany jedynie przez Bezimiennego Ten tatuaż przypomina ci o przeżyciach we wnętrzu Czarno-Kolcego Gąszczu Raveli i przywraca ci to okropne uczucie, jakie ogarnęło cię, kiedy usiłowałeś wezwać moce mieszkające w gąszczu ... a Trigitowie odpowiedzieli na twoje wezwanie ... na swój własny sposób, co wywarło duże wrażenie na Raveli. Dzięki temu tatuażowi możesz ponownie wezwać tę moc na ograniczony okres czasu i posłużyć się nią do obrony w walce z nieprzyjaciółmi. Wygląda na to, że twoi nieprzyjaciele są również nieprzyjaciółmi Raveli A TAKŻE nieprzyjaciółmi Trinitów. Ten tatuaż ma ograniczony zasób mocy, więc kiedy moc wyczerpie się, tatuaż zniknie.



### TATUAŻ CZARNOKOLCEGO LABIRYNTU

Przywołuje czar: "Czarnokolce przekleństwo"

Może być używany jedynie przez Magów Może być używany jedynie przez Bezimiennego Ten tatuaż przypomina ci o przeżyciach we wnętrzu czarnokolcego labiryntu Raveli i przywraca ci to okropne uczucie, jakie ogarnęło cię, kiedy usiłowałeś wezwać moce mieszkające w gąszczu. Dzięki temu tatuażowi możesz ponownie wezwać tę moc na ograniczony okres czasu i użyć jej przeciwko twoim wrogom. Wygląda na to, że twoi nieprzyjaciele są również nieprzyjaciółmi Raveli. Ten tatuaż ma ograniczony zasób mocy, więc kiedy moc wyczerpie się, tatuaż zniknie.



### TATUAŻ ZDRAJCY

Specjalne właściwości: +1 do siły, +1 do inteligencji

Tatuaż ten przedstawia zwycięstwo nad Triasem Zdrajcą i moment, gdy zadałeś mu zabójczy cios. Symbolizuje siłę potrzebną do jego pokonania oraz przytomność umysłu, dzięki której przechytryłeś zdradzieckiego dewę.



### TATUAŻ PUSZCZANIA KRWI

Specjalne właściwości: +1 do obrażeń od wszystkich ataków

Tatuaż ten ma formę kolczastego bicia. Kiedy jego posiadacz trafi w przeciwnika, tatuaż rozbłyskuje, a bicz dodatkowo "kąsa" wroga.



### TATUAŻ MÓWCY KOŚCI

Przywołuje czar: "Unieruchomienie nieumarłego"

Nauczyłeś się rozmawiać z umarłymi i wysłuchiwać ich opowieści, nawet spoza Wiecznej Granicy. Tatuaż ten powiększa twą władzę nad umarłymi, pozwalając ci jednym słowem powstrzymać nieumarłe istoty znajdujące się w pobliżu. Tatuaż ten można wykorzystać ograniczoną ilość razy, po czym znika.



### TATUAŻ PREZENCJI

Specjalne właściwości: +1 do charyzmy

Ten tatuaż daje noszącej go postaci przewagę przy kontaktach z innymi osobami. Dzięki niemu zostaje ona obdarzona lepszą prezencją i zdolnościami przywódczymi.



### TATUAŻ LEPSZEJ PREZENCJI

Specjalne właściwości: +2 do charyzmy

Ten tatuaż sprawia, że nosząca go osoba staje się bardziej zdecydowana i wywiera na innych większe wrażenie. Dzięki tatuażowi zostaje obdarzona lepszą prezencją i zdolnościami przywódczymi.



### TATUAŻ ZDROWIA

Specjalne właściwości: +1 do kondycji

Tatuaż ten niewielkim stopniu zwiększa wytrzymałość i odporność na ból u noszącej go osoby, przez co trudniej ją powalić w czasie walki.



### TATUAŻ WZMOCNIONEGO ZDROWIA

Specjalne właściwości: +2 do kondycji

Może być używany jedynie przez Wojowników Tatuaż ten zwiększa wytrzymałość i odporność na ból u noszącej go osoby, przez co trudniej ją powalić w czasie walki.



### TATUAŻ LOGIKI

Specjalne właściwości: tymczasowo +3 do inteligencji, tymczasowo -3 do mądrości

Może być używany jedynie przez Bezimiennego Chyba w jakiś sposób udziela ci się towarzystwo Nordoma, ponieważ dzięki temu tatuażowi jesteś w stanie narzucić sobie na pewien czas właściwy Nordomowi (w każdym razie zazwyczaj właściwy) uporządkowany i logiczny tok rozumowania. Jednakże w takich chwilach jednocześnie maleją twoje możliwości pojmowania zewnętrznego świata, co tym samym znacznie utrudnia ci wyciąganie wniosków ze twoich własnych doświadczeń. Aby opisany stan umysłu uaktywnił się, tatuaż ten musi zostać użyty. Kiedy jego potencjał wyczerpie się, tatuaż zniknie.



### TATUAŻ RZEZIMIESZKA

Specjalne właściwości: "Błogosławieństwo miedzi". Po użyciu dodaje punkty doświadczenia

Może być używany jedynie przez Złodziei Tatuaż ten uznaje twoje mistrzostwo w sztuce kradzieży kieszonkowej, sprawiając że możesz okraść każdego kto znajduje się w tej samej sferze co ty. Nie ważne gdzie dokładnie jest i czy w ogóle go widzisz. Wystarczy po prostu raz dziennie zacisnąć dłoń, a następnie ją otworzyć, a będzie pełna monet. Zdolność ta to coś więcej niż zwykła kradzież - kiedy przywołasz moc tatuażu, będziesz mógł wejrzeć w umysł osoby, której zabrano pieniądze, a dzięki temu otrzymasz niewielką liczbę dodatkowych punktów doświadczenia.



### TATUAŻ ŚMIERCI W ŻYCIU

Przywołuje czar: "Wskrzeszenie"

Może być używany jedynie przez Bezimiennego Tatuaż ten opisuje jak uratowałeś życie Dimtriego, dając mu drugą śmierć. Bez względu na to czy spowodowała to siła jego wdzięczności, czy też zebranie mocy w słowach jakimi odezwałeś się do niego, by go wyzwolić, teraz pozwala ci korzystać z tego doświadczenia i przeciągnąć kogoś z powrotem przez krawędź śmierci. Ten tatuaż zadziała tylko trzy razy, zanim zniknie z twojej skóry.



### TATUAŻ OSZUSTA

Specjalne właściwości: +3 do obrażeń od wszystkich ataków, TraK0: +3

Tatuaż ten zawiera w sobie znak Oszusta... przedstawia kogoś, kto chce osiągnąć coś z łatwością, zamiast na to zapracować.



#### TATUAŻ SNÓW O ES-ANNON

Specjalne właściwości: +1 do rzutów obronnych przeciw magii, +2 do bazowych PŻ

Z jakiegoś powodu, opowieść Opłakującego Es-Annon przepełniła cię dziwną tęsknotą. Przekazałeś ją Upadłemu. Tatuaz opisuje tę nostalgię, a także wytrwałość Opłakującego, wzmacniając twoje zdrowie i wytrzymałość. Pod względem artystycznym to jedna z najlepszych prac Upadłego i choć tatuaz pokazuje jedynie bardzo ogólny obraz Es-Annon, to prawie \*czujesz\* wspaniałe spiralnie ułożone parki i aleje pełne światła. Tatuaz pomaga ci zachować pamięć o mieście oraz marzenie mieszkańców, by jego wielkość nie była zapomniana.



#### TATUAŻ DZIAŁANIA

Specjalne właściwości: +1 do zręczności

Ten tatuaz zwiększa w pewnym stopniu refleks noszącej go osoby, przez co jest ona trudniejsza do trafienia.



#### TATUAŻ WZMOŻONEGO DZIAŁANIA

Specjalne właściwości: +2 do zręczności

Może być używany jedynie przez Złodziei Ten tatuaz w znacznym stopniu zwiększa refleks noszącej go osoby, przez co jest ona trudniejsza do trafienia, a jej umiejętności złodziejskie ulegają poprawie.



#### TATUAŻ POŻERACZA SZCZURÓW

Specjalne właściwości: +1 do rzutów obronnych przeciw truciznom, +5% do odporności na kwas

Tatuaz ten ukazuje twój wręcz nieludzki apetyt na szczury. Podnosi również twoją odporność na kwas i truciznę, głównie dlatego, że usprawnia twoje procesy trawienne.



#### TATUAŻ WOJOWNIKA

Specjalne właściwości: +1 do klasy pancerza, +1 do siły, +3 do bazowych PŻ

Może być używany jedynie przez Wojowników Ten tatuaz zwiększa twoje wrodzone zdolności bojowe, przez co jest cię trudniej trafić, a twoje ciosy zadają większe obrażenia.



#### TATUAŻ WSPANIAŁEGO WOJOWNIKA

Specjalne właściwości: +3 do klasy pancerza, +3 do siły, +9 do bazowych PŻ

Może być używany jedynie przez Wojowników Tatuaz ten przedstawia fakt osiągnięcia przez siebie szczytowych umiejętności w sztuce walki. Zwiększa on twoje wrodzone zdolności, sprawiając że z każdym ciosem zadajesz znaczniejsze obrażenia, a przy tym trudniej jest cię trafić.



#### TATUAŻ GROBOWCÓW ES-ANNONU

Specjalne właściwości: +2 do rzutów obronnych przeciw magii śmierci, +2 do bazowych PŻ

Tatuaz ten okaże się być może jedyną żywą pamiątką po słynnym Es-Annonie. Albowiem kiedy Płaczkiwie Es-Annonu pomrą ze starości i chorób, już tylko ich samotne groby będą przypominać o tragedii kwitnącego niegdyś grodu. Lecz mogiły marną są pożywką dla ludzkiej wyobraźni. Tatuaz w swojej symbolice odwołuje się do cierpień Płaczków i posługuje się ich bólem jako tarczą przed wszelkimi obrażeniami. Innymi słowy tatuaz ten próbuje uchronić innych od żalosnego losu Płaczków Es-Annonu.



#### TATUAŻ ZGONU GROSUKA

Przywołuje czar: "Ulepszone wzmocnienie siły"

Tatuaż ten opowiada historię twoich wysiłków w niesieniu pomocy Sebastianowi, przez zabicie abiszai Grosuka. Tatuaż sięga do tych doświadczeń i zwiększa siłę swego posiadacza, pozwalając mu uniknąć nieprzyjemnych problemów prawnych.



#### TATUAŻ IGNUSA

Specjalne właściwości tymczasowe: +15% do odporność na ogień, +15% do odporność na ogień magiczny

Specjalne właściwości: Noszony +1 do kondycji, +3 do bazowych PŻ, -15% do odporności na magię, -1 do mądrości

Może być używany jedynie przez Bezimiennego Towarzystwo Ignusa sprawia, że wszelki ogień, łącznie z ogniem szaleństwa dostrzegasz w innym...świele. Dzięki temu tatuażowi będziesz mógł korzystać z Furii Ignusa przy odpieraniu ataków opartych na działaniu ognia i powiększać swoją Kondycję, znacznie podwyższając swój próg odczuwania bólu. Niestety, jako, że taki stan twojego umysłu i ciała bierze swoje źródło w szaleństwie Ignusa, obecność tego tatuażu na twojej skórze rzutuje na twoją Mądrość, a także na twoją Odporność na ataki oparte na magii. Tatuaż ten chroni swojego posiadacza przed działaniem płomieni, ale czas jego działania jest ograniczony. Niemniej jednak, kiedy właściwości tatuażu wyczerpią się, podniesiony za jego sprawą poziom Kondycji utrzyma się.



#### TATUAŻ OLŚNIENIA

Specjalne właściwości: +1 do inteligencji

Ten tatuaż powoduje lekki przyrost inteligencji u noszącej go osoby. Dzięki temu poprawiają się jej zdolności magiczne i zwiększają szanse na odzyskanie wspomnień.



#### TATUAŻ OBJAWIENIA

Specjalne właściwości: +2 do inteligencji

Może być używany jedynie przez Magów Ten tatuaż powoduje znaczny przyrost inteligencji u noszącej go osoby. Dzięki temu poprawiają się jej zdolności magiczne i zwiększają szanse na odzyskanie wspomnień.



#### TATUAŻ DOŁĄCZENIA

Przywołuje czar: "Przyjaciele"

Tatuaż opowiada historię połączenia Korvusa i Kariny. Pozwala ci czerpać siłę z ich szczęścia, aby wzmocnić twoje związki z innymi. Może zostać użyty ograniczoną ilość razy. Po wyczerpaniu zniknie.



#### TATUAŻ OKA SPRAWIEDLIWOŚCI

Przywołuje czar: "Wykrycie zła"

Specjalne właściwości: +1 do siły

Tatuaż ten opisuje twe wysiłki w niesieniu pomocy dla Tristy i przedstawia aresztowanie Byrona Szpicera i jego proces. Tatuaż wyostrza wzrok i wzmacnia umysł - pozwala posiadaczowi dostrzec niesprawiedliwość i daje mu siłę, by się jej przeciwstawić. Moc tatuażu można wykorzystać ograniczoną ilość razy, ale pozostanie on na miejscu nawet po wyczerpaniu zaklęcia "Wykrycie Zła."